Cahier des charges – Projet de groupe C#

Nom projet : BombBattle

Etudiant : Wirth Jeremy, Rey Tom

Outils : C#, XNA, Farseer Physics

# Présentation

Le projet consiste un créer un jeu pour Windows avec XNA. Le jeu se présente ainsi :

On dispose d’un chariot qui se déplace horizontalement en bas de l’écran à l’aide des touches directionnelles. Des boules tombent du ciel et le but est de prendre un maximum de boules qui contiennent des points et évité les bombes. Le jeu est jouable en solo ou en multi joueur en réseau local. Pour gagner la partie, on a deux possibilités : Atteindre le nombre de points requis avant son (ses) adversaire(s) ou alors être le dernier joueur en jeu car les opposants ont tous attrapé une bombe.

Plusieurs types de boules seront de la partie :

* Les boules qui font remporter des points
* Les boules qui font perdre des points
* Les boules bonus

Les boules bonus offrent à l’utilisateur la possibilité d’envoyer un malus à son adversaire ou alors d’activer un bonus pour lui-même. Dans ces boules on retrouve :

* Inversion des commandes
* Agrandissement / diminution de la taille du chariot
* Envoyé une salve de bombe
* Envoyé un bloc obstacle qui restreint les déplacements de l’adversaire
* Supprimer les gains / pertes de point pendant un certain temps
* Modifier la vitesse du chariot
* Un joker permettant d’annuler l’effet d’une bombe/bonus

# Fonctionnalités

## Principales

Menu principal

* Un joueur
  + Arcade (prendre max de points, se termine lorsque qu’on attrape une bombe)
* Multi joueur 1 vs N
* Paramètres
  + Skins
  + Configuration des touches
  + Son