

# Documentation Défi Shoot'em up

13/11/2019

Ziegeltrum

Joffrey

F22

## Game concept

### Signalétique

Titre provisoire : Earth Space Defence

Genre : Shoot'em up

Camera/view : Top view

Solo/Multijoueur : Solo

Plateforme : PC, mobile

Buisness model : Retail

### Valeurs et intention

Valeurs : rapidité, réflexe, précision

Intention : mise sous tensions, multi-tasking

### Pitch

Dans un futur lointain, des octopus de l'espace se dirigent vers la terre afin d'étendre leur territoire. Vous êtes la dernière ligne de défense spatiale et il ne tient qu'à vous de défendre notre monde.

### Gameplay

- Tirez tout ce que vous pouvez de munitions pour détruire vos ennemis.
- Récupérez les équipements flottant dans l'espace pour vous soignez ou faire exploser vos adversaires.
- Déplacez vous rapidement pour interceptez vos adversaire ou esquivez les attaques plasma du Master Octopus.

### Direction artistique

-Graphismes : simples, cartoonesques, comiques

-Audio : synthwave, électro des années 80

### USP

Dans un futur lointain, des octopus de l'espace se dirigent vers la terre afin d'étendre leur territoire. Vous êtes la dernière ligne de défense spatiale et il ne tient qu'à vous de défendre notre monde.

### Références

-X-corp jdr par 7<sup>e</sup> Cercle

-Starcraft

-Mass Effect

## **Présentation gameplay**

Le Gameplay ce veut basique, comme tout les shoot'em up. Le joueur dirige un vaisseau spatial et dispose d'un tir de missile illimité sur activation avec le click gauche. Le vaisseau peu se déplacer dans la totalité de l'écran. Il est dirigeable via le même click gauche que le tir et également avec les flèches directionnelles.

Le but est asser simple. Le joueur doit empêcher les monstres de l'espace de le dépasser. Si cela arrive, chaque monstre sortant de l'écran fait perdre un point de vie au joueur.

Une fois 75 monstres éliminés, le boss, un Octopus de l'espace, va apparaitre. Celui-ci est immobile mais tir de manière régulière une décharge laser de grande taille. Il dispose d'une barre de vie de 30 PVs. Une fois cette barre de vie à 0, la partie est terminée.

Le joueur à également la possibilité d'intercepté des capsules de soin, permettant de récupérer un point de vie. Apparaissant moins régulièrement, mais étant tout aussi utile, un sac à dos traverse l'écran. Si le joueur le détruit, il fait disparaître les monstres proches et inflige des dégâts au boss si il est présent.

En cas de victoire, le joueur ne peu plus tirer et les monstres disparaissent. Un message « Victoire » s'affiche. Si il s'avère que le joueur atteint 0 PVs, un écran « Défaite » s'affiche. Le joueur peu recommencer une partie en cliquant sur « Défaite ».

## **Eléments et sprites**



Le vaisseau du joueur.



Projectile utilisé par le vaisseau.



**Green Monster**

Le monstre de base arrivant en masse.



**Octopus**

Le boss.



**Laser Blast**

Le projectile du boss.



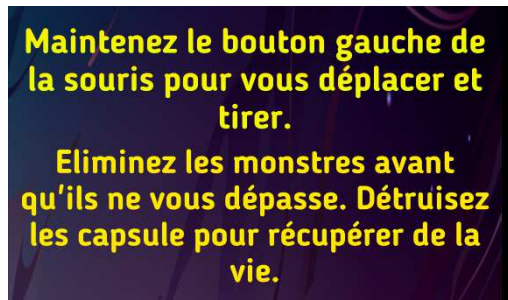
**Abstract Capsule**

Capsule de soin.



**Backpack**

Sac à dos explosif.



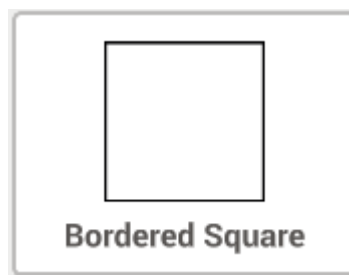
Message d'introduction donnant les commandes de base.



Message de Défaite.



Lignes extérieur de l'écran supprimant les sprites sortant afin de délester le programme des éléments inutiles.



Cloneur chargé de l'apparition des monstres, capsules de soins et sacs explosif.

### Problèmes rencontrés

Le premier problème ayant influencé la forme finale du projet est l'apparition du boss. A la base il devait suivre un chemin prévu à l'avance. Cependant, celui-ci demeurerait inactif. C'est pourquoi le boss apparaît simplement à son emplacement, en le faisant passer de invisible à visible.

Un deuxième problème a été l'implantation du power up. A la base celui-ci ne devait pas être un explosif mais un bouclier. Il devait posséder 5 points de vie et faire disparaître les monstres arrivant au contact de celui-ci.

Cette mécanique était fonctionnel, cependant, le bouclier apparaissait dès le début de la partie et ne perdait pas de point de vie au contact des adversaires. La décision à donc été prise d'intégrer une mécanique plus simple, débouchant ainsi au sac à dos explosif.

Dernier élément défectueux. Le son. L'implantation d'effet sonore et de musique à été tenter. Malgré l'import de fichier extérieur, la musique est restée inexistante dans le programme et les sons déjà intégrer dans Ready Maker ne ce lancent pas.