



# SHOOT-SHOOT





# SOMMAIRE

## Introduction

1.1. Vue d'ensemble

1.2. Objectif du Jeu

## Mécaniques de Jeu

2.1. Contrôles

2.2. Vaisseau Spatial

2.3. Ennemis

2.4. Obstacles

2.5. Armes et Pouvoirs

## Niveaux

3.1. Niveau 1

3.2. Niveau 2

## Graphismes et Audio

4.1. Style Artistique

4.2. Modèles 3D

4.3. Effets Sonores

4.4. Musique

## Interface Utilisateur (UI)

5.1. Écrans de Menu

5.2. HUD

5.3. Écrans de Fin de Niveau

## Progression et Récompenses

6.1. Système de Points

6.2. Upgrades

6.3. Réalisations

## Monétisation (le cas échéant)

7.1. Publicités

7.2. Achats In-App

Notes Finales

## 1.1. Vue d'ensemble

Le jeu “SHOOT-SHOOT” est un jeu d'action en 3D situé dans l'univers spatial. Les joueurs incarneront un vaisseau spatial équipé d'armes puissantes et devront affronter des vagues d'ennemis tout en évitant des obstacles dans des environnements galactiques.



## 1. INTRODUCTION

## 1.2. Objectif du Jeu

L'objectif du jeu est de permettre aux joueurs de vivre une expérience excitante dans l'espace en pilotant un vaisseau spatial, en éliminant des ennemis et en testant leurs compétences de navigation à travers des niveaux de plus en plus difficiles.

## 2.2. Vaisseau Spatia

Le vaisseau spatial est équipé d'armes de base qui peuvent être améliorées au fil du jeu. Il a une jauge de santé qui diminue lorsqu'il est touché par des ennemis ou des obstacles. Les joueurs peuvent collecter des power-ups pour améliorer la vitesse, la puissance de feu, etc., de leur vaisseau.



## 2.2 Mécaniques de Jeu

### 2.3. Ennemis

Les ennemis apparaissent en vagues et attaquent le joueur. Les ennemis ont des comportements variés, certains sont plus agressifs que d'autres.

### 2.4. Obstacles

Des astéroïdes, des champs de débris spatiaux, et d'autres obstacles bloquent le chemin du joueur. Les obstacles peuvent causer des dégâts au vaisseau s'ils ne sont pas évités.

## 2.5. Armes et Pouvoirs

Le vaisseau peut être équipé de différentes armes, telles que des lasers, des missiles, etc. Les joueurs peuvent débloquer et utiliser des pouvoirs spéciaux, comme des boucliers temporaires ou des attaques spéciales.

**Le jeu comportera plusieurs niveaux, chacun présentant des défis uniques.**



## 3.NIVEAUX

### 3 . 1 . N i v e a u 1

**Environnement : Espace ouvert avec des astéroïdes.** Objectifs : Éliminer un certain nombre d'ennemis et atteindre la porte de sortie.

### 3 . 2 . N i v e a u 2

**Environnement : Système solaire avec des planètes.** Objectifs : Éviter les tirs ennemis, collecter des bonus, et détruire un vaisseau boss.



## 4. Graphismes et Audio

**4.1. Style Artistique :** Le jeu adoptera un style artistique futuriste et galactique, avec des effets visuels impressionnants pour créer une immersion dans l'espace.

**4.2. Modèles 3D :** Les vaisseaux spatiaux, les ennemis, les obstacles, et l'environnement spatial seront modélisés en 3D pour un rendu réaliste.

**4.3. Effets Sonores :** Des effets sonores spatiaux, tels que les bruits de moteurs de vaisseau, les tirs lasers, et les explosions, ajouteront de l'authenticité à l'expérience.

**4.4. Musique :** La bande sonore du jeu comprendra une musique épique et rythmée pour accompagner l'action.



## 5. Interface Utilisateur

### 5.1. Écrans de Menu

Écran de démarrage

Écran de sélection du niveau

Écran de pause

### 5.2. HUD

Le HUD affichera des informations telles que:

la santé du vaisseau,

les munitions,

et le score du joueur.

### 5.3. Écrans de Fin de Niveau

Affichera le score du joueur,  
les réalisations, et la progression.



## 6. Progression et Récompenses

### 6.1. Système de Points

Les joueurs gagneront des points en éliminant des ennemis, en collectant des bonus et en terminant des niveaux.

6.2

### 6.2. Upgrades

Les joueurs pourront dépenser des points pour améliorer leur vaisseau ou débloquer de nouvelles armes et pouvoirs.

### 6.3. Réalisations

Des réalisations seront disponibles pour les joueurs accomplissant des objectifs spécifiques.



## 7. Monétisation(bonus)

### 7.1. Publicités

Il y aura des publicités interstitielles entre les niveaux pour générer des revenus publicitaires. Les joueurs peuvent choisir de visionner des publicités en change de récompenses, comme des power-ups ou des crédits de jeu.

### 7.2. Achats In-App

Il y aura des achats in-app pour les joueurs qui souhaitent accélérer leur progression ou débloquer des objets spéciaux, comme des vaisseaux spatiaux exclusifs ou des packs de power-ups. Il y aura des abonnements mensuels ou annuels pour un accès à du contenu premium ou des avantages exclusifs.



## 10. Notes Finales

Notre jeu offre une expérience de déplacement de personnage dans Unity 3D fluide et intuitive, permettant aux développeurs de créer des jeux captivants sans effort. Pourquoi notre solution plutôt qu'une autre ? Parce que nous combinons des contrôles précis, un moteur physique puissant et une intégration transparente avec Unity pour offrir une expérience de développement inégalée. Nous vous offrons la possibilité de donner vie à vos personnages et à votre monde virtuel avec aisance, tout en économisant du temps précieux. Notre solution garantit une expérience de jeu exceptionnelle pour vos utilisateurs, faisant de notre produit la référence pour le déplacement de personnages dans Unity 2D. Vous choisissez notre jeu pour des développements plus rapides, une qualité de jeu supérieure et une créativité sans limites.

