**Roid Ring**

Game Design Document

# Concept

Roid Ring est un Shooter spatial en arène sur plan 2D dans lequel chaque contrôle un astronef. Ce dernier dispose d’un armement futuriste afin d’affronter ses adversaires, mais c’est surtout la pugnacité et l’habileté de son capitaine qui lui permettra de survivre au combat.

Le joueur utilisera les armes principales de son vaisseau avec le clic gauche dans la direction pointée par la souris, les armes secondaires à l’aide du clic droit. Les impacts des tirs ainsi que les collisions avec l’environnement causeront des dommages aux vaisseaux qui finiront par exploser.

Le jeu est résolument multi-joueurs, avec aux moins deux adversaires s’affrontant dans l’arène. Un menu, des écrans de victoire et défaite seront présents.

Liste des features du prototype :

* Spaceship Controller 2D
* Tir principal et secondaire
* Dégâts et santé (Coque, bouclier)
* Menus basiques (Main, victoire, défaite)
* Recherche de partie automatique en réseau local
* Environnement (Étoile, astéroïdes)