

Nathan FLESCH
Adel BOUACEM

SHOOT 'EM UP Projet 4

Général :

Type de jeu : Bullet Hell

Thème : Pixel Art

Tous les sprites du jeu exceptés le background, le mob, le boss et les balles ont été réalisés à la main sur un site nommé Pixilart

[Tous les buttons / Le titre / Le vaisseau Joueur / Les règles / l'interface]

Progression : Niveaux avec un Boss compliqué à vaincre

Fond : espace étoilé

Personnage : Vaisseau avec une hitbox circulaire au centre de ce dernier

Fonctionnalités du joueur : Tire des boules bleues (base)

10 dégâts / boule & cadence de tir = 0.2s

Nombre de hits (PV) du le joueur : 5 hits

Compétences :

Touche D:

Niv 1 Speed Boost Shoot : à activer en appuyant sur une touche et divise par 2 la cadence de tir pendant 3s

Reload= 10s

Niv 2 : 4s | Reload = 8s

Niv 3 : 5s | Reload = 6s

(à venir) Touche S:

Niv 1 Shield : à activer en appuyant sur une touche et crée un dôme qui détruit toutes les boules pour 1s

Reload= 20s

Niv 2 : 1.2s | Reload = 18s

Niv 3 : 1.5s | Reload = 15s

(à venir) Touche F:

Niv 1 Big Ball : à activer en appuyant sur une touche et envoie des plus grosses boules pendant 5s .

Reload= 30s

Niv 2 : Reload = 28s

Niv 3 : Reload = 25s

Mob :

Ennemi 1 : Tire une seule boule toutes les 0.5s vers le bas en continu , il bouge aléatoirement de gauche à droite sur l'écran et est donc très imprévisible

HP = 30

Boss:

Boss 1 : Tire des boules toutes les 0.35s vers le bas en continue et possède avec 4 Patterns différents exécutées toutes les 2s avec des probabilités, il possède beaucoup de PV et devient plus fort à chaque 1 / 3 de PV max perdus

HP = 1500

(100%) Pattern 1 : Bouge de gauche à droite en continu

(60%) Pattern 2 : Tire une ligne de Boules assez grandes et rapides

(30%) Pattern 3 : Tire une boule gigantesque et lente

(10%) Pattern 4 : invoque 3 ennemis 1 sur le terrain

Quand HP < 1000

Le boss devient un peu rouge

vitesse de tir : 0.25s

vitesse d'attaque = 1.5s

vitesse plus élevée

(30%) Pattern 5 : Tire 3 grandes boules en cône

Quand HP < 500

Le boss devient rouge

vitesse de tir = 0.15s

vitesse d'attaque = 1s

vitesse encore plus élevée

(50%) Pattern 5

Plans futurs :

Il y aura d'autres boss et mobs dans le futur, plus de compétences, un magasin d'amélioration et une économie (argent)

(à venir) Améliorations (SHOP) :

HP + :

Niv 2 : 6 hits

Niv 3 : 7 hits

Reload + :

Niv2 : 0.15s

Niv3 : 0.1s

Skill + : (détails des améliorations dans Compétences)