

# 1 Copter Battle

**Copter Battle** est un jeu vidéo 2D où deux joueurs contrôlent chacun un hélicoptère. Le but est d'éliminer l'adversaire (un autre joueur, sur la même machine ou en réseau local) en évitant les obstacles et en utilisant des bonus tout en naviguant dans un environnement défilant. Chaque joueur doit éviter les collisions, attaquer son adversaire et ramasser des bonus pour gagner l'avantage.

## 1.1 Déplacement

- Les hélicoptères évoluent dans un espace 2D à défilement horizontal à vitesse constante.
- Les joueurs peuvent contrôler la montée et la descente de leur hélicoptère en ajustant son altitude.
- Les joueurs peuvent aussi se déplacer horizontalement à gauche ou à droite, ce qui leur permet d'accélérer ou ralentir.
- Cependant, ils ne peuvent pas sortir des limites de l'écran.

## 1.2 Obstacles et bonus

- Des obstacles et bonus apparaissent aléatoirement sur la route, comme des bâtiments, avions de ligne, des rochers ou des tourelles.
  - Les joueurs doivent éviter ces obstacles en ajustant leur altitude et leur position horizontale.
  - Des objets sont disposés aléatoirement sur l'écran, et permettent d'affecter la partie, avec par exemple :
    - **Bombes** : Les joueurs peuvent larguer des bombes derrière eux pour affecter l'hélicoptère qui se trouve derrière.
    - **Rafales de tir** : Les joueurs peuvent tirer une rafale de balles en avant, endommageant les hélicoptères situés devant eux.
    - **Boucliers** : Un bouclier temporaire protège l'hélicoptère contre une collision ou une attaque pendant quelques secondes.
- D'autres bonus peuvent être développés, voire des malus.

## 1.3 Interaction entre les joueurs

- Les hélicoptères peuvent se superposer, et dans ce cas, l'hélicoptère adverse devient transparent pour être visible mais sans pouvoir interagir directement avec lui.
- Les joueurs peuvent attaquer l'adversaire avec les bonus ou en se positionnant stratégiquement pour lancer des bombes ou tirer.
- Les attaques de l'un des joueurs affectent l'hélicoptère de l'adversaire s'il se trouve sur la trajectoire des tirs ou à proximité des bombes larguées.

## **1.4 Fin de partie et gagnant**

Lorsqu'un hélicoptère touche un obstacle fatal et ne peut revenir dans la partie, son adversaire est déclaré gagnant et la partie recommence à zéro.