# Expérience de jeu du Joueur

L'aventure futuriste prends place dans le cadre d'une rébellion et d’une prise de contrôle par l’ennemi, la “Red Confederation”, d’une planète. Le joueur incarne le pilote d'un vaisseau ayant pour objectif de proteger les troupes terrestres alliées qui tentent de reprendre le territoire, tout en se protégeant des vaisseaux ennemis et aliens.

La police choisie est dans le theme “old-shool futuriste” pour favoriser l’immersion, et les décors évoquent une planète quasi désertique, peu habitable, industrialisée et militarisée : Pipelines en metal, hangars fermés, reservoirs géants, centre de commandement, installations de défense,..

Pour rester coherent, la page d’explication “Comment joueur” est présentée tel un écran, comme si le joueur regardait son ordre de mission depuis le cockpit de son vaisseau.

Concernant les musiques et les sons, ils proviennent essentiellement d’un vieux jeu de stratégie futuriste (1997) pour correspondre à l’ambiance désirée, l’asset store n’ayant pas pu fournir une bande sonore cohérente.

Une fois la partie lancée, le joueur devra gérer ses armes, sa vie, une resource spéciale, evaluer et choisir ses cibles.

Le jeu commence doucement et laisse le temps au joueur de s'équiper grâce aux delais avant l'apparition des ennemis, puis s'installe après environ une minute, et s'intensifie petit a petit.

# Mécaniques de jeu

On se déplace sur l’écran, tout en avancant automatiquement dans un niveau:

La camera se déplacera en suivant une piste, et le joueur et les ennemis ne font que suivre la camera.

## Joueur

Le joueur possèdera des points de vie, et une armes sur son vaisseau.

Des armes supplémentaires peuvent être obtenues en tuant un ennemi special au sol et perdues deux par deux si un allié est tué. (Le tir ami est actif pour le joueur!)

Le joueur possède d’abord une arme classique (Il ne peut pas perdre toutes ses armes il en restera toujours une) permettant de tirer régulièrement avec un temps de recharge. Le joueur peut laisser appuyé sur le bouton de tir pour tirer avec toutes les armes des que celles-ci sont prêtes, mais les armes ayants des temps de recharge et des puissances différentes, il peut être plus efficace de tirer seulement au bon moment selon la cible! (Au joueur de découvrir et d'aviser)

Les armes suivantes sont dans l’ordre d’obtention:

* Deux lasers similaires au premier
* Deux gros lasers plus lents mais plus puissants (A destination des gros vaisseaux / boss)
* Deux lasers similaires au premier mais très rapides (A destination des petits vaisseaux / en cas de besoin de réaction rapide).

La perte des armes en cas d’allié tué se fait dans l’ordre inverse (Globalement de l’arme la plus utile jusqu’a la moindre) mais deux par deux.

Aussi, le joueur possède jauge de ressource unique vide au départ. Pour la remplir, il devra détruire des réservoirs en jeu pour récupérer 50% de sa jauge. Il peut dépenser cette ressource de deux manières:

* Un gros laser “direct” avec le clic droit (qui touche la cible instantanément au moment du tir et inflige des dégâts continuellement) utile en cas de débordement ou de besoin de réactivité forte (ex: sauver un allié a la dernière seconde).
* Une réparation du vaisseau avec le bouton espace (qui consomme ¼ de la jauge pour réparer 10% de points de vie) disponible toutes les 5s.

Cela permet au joueur d'avoir de la gestion de ressource a faire : il peut la dépenser pour s'aider dans les degats qu'il inflige ou alors pour se reparer, mais aussi eviter d'avoir du gâchis ou l’économiserpour les moments durs.

Le joueur se déplace avec une inertie, ce qui pousse a prévoir la trajectoire des projectiles pour changer de direction a temps.

## Ennemis

Il y a 4 types d’ennemis:

* Des escadrons qui apparaissent régulièrement afin de deborder le joueur et de le déconcentrer
* Des ennemis plus forts qui apparaissent seuls hors du timing des escadrons (mais a objectif “impactants”)
* Des Boss qui apparaissent toutes les deux minutes
* Des unites au sol

Voici la liste des ennemis et leur objectif:

1. “croissants”: petits ennemis peu puissants, avec très peu de vie et une visee imparfaite mais arrivant a plusieurs. Ils ont pour objectif d'apprendre au joueur a bien viser et a anticiper les mouvements (ils sont rapides et petits), et peuvent être une légère menace si on les laissent s'amasser
2. “Cargo”: vaisseau moyen avec peu de points de vie, mais visant précisément (facile a esquiver si on se deplace) et pouvant infliger de lourds dégâts. Ils poussent le joueur a les cibler en priorité tout le poussant a se déplacer continuellement.
3. “Frégate : grand vaisseau avec beaucoup de points de vie et une visée parfaite sur la position du joueur. Il inflige aussi de lourds dégâts mais tire lentement. Ses lasers sont allongés, non seulement il pousse le joueur a éviter ses tirs mais “bloque” la zone d’arrivée pendant un court instant. Il a aussi pour objectif de resister longtemps aux tirs du joueur, ce qui fait de lui une cible peu prioritaire.
4. “Alien Fighter”: Petit vaisseau avec peu de points de vie mais une cadence de tir très élevée et très peu de precision (tirs autour de la position du joueur). Il a pour objectif de limiter les déplacements du joueur et potentiellement de detruire les alliés (donc retirer de la puissance de feu au joueur). Cible très prioritaire car dangereuse en cas de débordement et de présence d'ennemis comme la “Frégate”.
5. “Alien moyen”: Un assez gros vaisseau alien avec une quantité moyenne de points de vie, tirant des roquettes avec peu de precision vers le joueur. Les roquettes infligent des degats assez important, ce qui pousse aux déplacements et fait de ce vaisseau une cible assez prioritaire car facile à abattre.
6. “Alien Grand”: Un gros vaisseau tirant deux roquettes a la fois avec peu de precision. Comme la Frégate, il sert à encaisser les coups a la place des autres et reste une menace.
7. “Boss alien”: un immense vaisseau alien tirant des roquettes rapidement, et un tir sur deux tire 3 roquettes (les deux supplementaires avec peu de precision). Il possède énormément de points de vie et est une grande menace, mais a pour objectif de forcer le joueur a le cibler pour qu les autres vaisseaux s'amassent.
8. “Camion Red Confederation”: unité au sol (4 skins différents) n'infligeant pas de dégâts mais servant a recuperer des armes si ils sont tués, et pouvant collisionner avec les alliés si ils survivent. Ils sont une cible potentiellement très prioritaire par exemple si le joueur ne possède pas toutes les armes, mais peu sinon (sauf si le camion est sur la route d'un allié!)

Les ennemis qu'il combat donnent chaqun un nombre de points.

Chaque tranche de 1000 points accélére le spawn des ennemis (Reduit de 20% le temps necessaire a apparaître), ce qui intensifie la mission jusqu'à sa fin.

## Menus

Une fois la mission terminée, on affiche un écran de game over avec quelques stats comme le score, les vaisseaux ennemis tués, les allies qui ont survécus, etc… L’affichage de ces stats a pour but de pousser le joueur a se dépasser et pourquoi pas de se fixer ses propres challenges. (Ex: faire le meilleur score avec 0 alliés perdus)

Sur le menu principal, les meilleurs scores (10 au maximum) sont affichés. L’objectif étant de pousser le joueur à a viser le meilleur score, mais aussi de permettre un potentiel challenge avec d’autres joueurs sur la même machine.

# Boucle de jeu

Le but du jeu est de survivre le plus loin possible dans un niveau infini afin d’obtenir le meilleur score, puis d’être affiché en premier dans le menu principal.

Pour cela, il faut esquiver les tirs des vaisseaux tout en détruisant les forces ennemies au sol, non seulement pour s’améliorer mais aussi pour protéger les véhicules alliés (et ainsi d’éviter de perdre en équipement). Il faut aussi penser a détruire les reservoirs permettant de regagner en ressource cruciale.

Une fois la partie terminée, le joueur peut recommence une nouvelle partie ou aller regarder son score au menu principal.

En jeu voici en quelques sortes les boucles internes, ou plutôt les “Spawn régulier pouvant changer les decisions prises par le joueur”:

* Spawn de véhicule allié a protéger
* Spawn d’escadron ennemi
* Spawn de boss

Entre ces spawn, il peut aussi apparaitre une unité seule afin de casser un peu de rythme. Aussi, les véhicules ennemis apparaissent continuellement.