



Shmup

Création d'un Shoot'Em Up

Cambakidis Jérémie <https://profile.intra.42.fr/users/jcambaki>

Résumé: Création d'un Shoot'Em Up.

Table des matières

I	Préambule	2
II	Introduction	3
III	Règles générales	4
IV	Partie obligatoire	5
V	Bonus	6
VI	Rendu et peer-evaluation	7
VII	Liens utiles	8

Chapitre I

Préambule

Le but du jeu est d'aligner une suite de 4 pions de même couleur sur une grille comptant 6 rangées et 7 colonnes.

Chaque joueur dispose de 21 pions d'une couleur (par convention, en général jaune ou rouge).

Tour à tour, les deux joueurs placent un pion dans la colonne de leur choix, le pion coulisse alors jusqu'à la position la plus basse possible dans la dite colonne à la suite de quoi c'est à l'adversaire de jouer.

Le vainqueur est le joueur qui réalise le premier un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) consécutif d'au moins quatre pions de sa couleur.

Si, alors que toutes les cases de la grille de jeu sont remplies, aucun des deux joueurs n'a réalisé un tel alignement, la partie est déclarée nulle.

Mais ce n'est pas le sujet ici !

Chapitre II

Introduction

Un shoot 'em up (aussi écrit shoot them up ou contracté en shmup ;

Littéralement « abattez-les tous ») est un genre de jeu vidéo dérivé du jeu d'action dans lequel le joueur dirige un véhicule ou un personnage devant détruire un grand nombre d'ennemis à l'aide d'armes de plus en plus puissantes, au fur et à mesure des niveaux, tout en esquivant les projectiles adverses pour rester en vie.

Le style de jeu des shoot 'em up varie du mignon au sérieux, de la fantasy et de la science-fiction aux faits historiques.

Le shoot'em up est originaire des salles d'arcade, avec Space Invaders généralement crédité de la naissance du genre.

Le genre atteint un niveau record de popularité à la fin des années 1980 et au début des années 1990, principalement sur borne d'arcade et consoles de jeu de l'époque.

Lorsque l'utilisation de graphismes tridimensionnels est devenue plus fréquente dans le jeu vidéo, la simplicité et la difficulté du genre ont lentement relégué sa popularité à celle de niche.

Le genre reste très vivant au Japon.

Chapitre III

Règles générales

Pour ce second projet avec Unreal Engine, il vous est demandé de créer un "shoot'em up".

L'objectif consiste à réaliser un jeu de tir avec des vaisseaux, où le but est de survivre à des vagues d'ennemis.

Votre programme doit être compilé en exécutable pour mac.

Lors de votre correction vous devrez compiler le projet et l'exécuter pour que votre correcteur puisse jouer.

Vous devez utiliser la version 4.26 d'Unreal Engine. Le projet doit être programmé uniquement en Blueprint. Le rendu du projet doit être en 2D, vue du dessus ou horizontale. Le rendu graphique doit être cohérent et agréable à regarder.

Vous devez commencer d'un projet vierge, sans starter content. Vous n'avez pas le droit d'utiliser de plugins qui ne sont pas directement intégrés ou créés dans Unreal Engine.

Pour les éléments graphiques, vous n'avez le droit d'utiliser que des sprites 2D.



Lors de votre push, attention à n'inclure que les dossiers "Config", "Content", "Script", "Build" et le fichier "Uproject"!

Le nom de l'exécutable doit être Shmup. Vos fichiers doivent être nommés de la sorte `InitialesDuTypeDeFichier_NomDuFichier` (Exemple : `BP_Player`). Vos fichiers doivent être correctement triés dans des dossiers adéquats. Le jeu doit pouvoir être finissable (si le correcteur n'arrive pas à le finir vous pouvez le finir pour lui).



Aucun élément de débog ne doit être affiché sur la version compilée.

Soyez Créatif!

Chapitre IV

Partie obligatoire

Le jeu doit comprendre un menu principal contenant :

- Un bouton pour quitter.
- Un bouton pour lancer une partie.
- Le high score du joueur (une fois la première partie terminée et doit persister une fois le programme fermé).

Pour la partie gameplay, votre jeu doit comprendre :

- 3 ennemis différents.
- Un Boss.
- Le joueur.
- Un HUD (au minimum le nombre de points accumulés, ainsi que la vie du joueur).

Les ennemis doivent avoir des points de vie, un sprite, un tir et un nombre de points rapportés différents.

Les ennemis doivent arriver à l'écran sous forme de vagues.

Le boss doit avoir 3 phases différentes, à vous de définir en quoi une phase diffère d'une autre.

Le joueur doit avoir de la vie, et au minimum un tir, différent de ceux des ennemis.

Lorsque le joueur perd ou que le boss est tué, un menu doit s'afficher via une interface, avec un bouton pour recommencer, un bouton pour revenir au menu principal et le nombre de points que le joueur a accumulé pendant la partie.

Votre jeu doit comprendre une **feature original**, c'est à dire un élément de gameplay qui sort de l'ordinaire (exemple : ne pouvoir tirer que sur des ennemis de la même couleur que soit ou faire un "bullet hell").

Chapitre V

Bonus

Les points bonus seront comptabilisés en fonction du nombre de bonus ajoutés au projet

Voici une liste non exhaustive de bonus que vous pouvez réaliser :

- Sons et musiques.
- Effets de particules.
- Plus d'interfaces.
- Différents tirs pour le joueur.
- Plus d'ennemis.
- Un mini-boss..

Chapitre VI

Rendu et peer-evaluation

Ce projet sera corrigé uniquement par des humains. Comme d'habitude, vous pouvez poser vos questions sur le forum, IRC, Slack...

Lors de votre correction, vous devrez expliquer vos choix sur la création globale du jeu.

Chapitre VII

Liens utiles

[Official Documentation](#)
Nodes Unreal Engine
Blueprint Unreal Engine