



## Escape-IR

### Projet de Java Avancé

Par LEGENDRE Guillaume et SARAGOSA Marc

### Rapport d'utilisateur

## Introduction

---

Escape-IR est un Shoot-Em up entièrement utilisable à la souris et avec le clic gauche uniquement. Il se veut par nature difficile comme les jeux rétro du même genre.

## I - Choix du monde

Lors du lancement du jeu, vous arriverez sur cet écran:



Il y a trois niveaux (dans l'ordre : Jupiter, Lune, Terre) ces trois niveaux ont une difficulté progressive (mais tous très difficile). Vous devrez choisir, à quel niveau vous souhaitez jouer en cliquant sur l'image correspondante.

## II - Interface utilisateur

L'interface utilisateur se situe en haut de votre écran.



### a - Santé et vie

Le nombre dans la croix représente le nombre de points de vie qu'il vous reste. Si ce chiffre tombe à zéro alors vous utilisez automatiquement une vie (Chiffre dans le coeur). Si ce chiffre tombe à zéro alors c'est la fin du jeu.

### b - Score

Votre score représente le nombre de points que vous avez gagnés pendant la partie. Vous gagnez des points en tuant des ennemis avec vos armes (et non en leur rentrant dedans).

### c - Choix de l'arme

Enfin, la dernière partie permet de choisir son arme. Vous commencez le jeu avec 99 missiles. Il suffit de cliquer sur une arme pour changer d'arme.

Les contours des armes possèdent un code couleur :

- Bleu : Arme courante.
- Blanc : Arme sélectionnée qui possède des munitions.
- Gris : Arme sélectionnée qui ne possède pas de munition.

### III - Mouvement du vaisseau

Pour déplacer le vaisseau, vous avez quelques mouvements simples. Il vous suffit de faire un trait dans la direction où vous souhaitez vous déplacer. Plus le trait sera long et plus le vaisseau se déplacera vite et loin. Attention vous ne devez pas commencer votre trait sur votre vaisseau.

Les mouvements supportés sont :

- déplacement sur la droite.
- déplacement sur la gauche.
- déplacement en arrière.
- déplacement en diagonal vers le haut à gauche.
- déplacement en diagonal vers le haut à droite.

Enfin, il y a deux mouvements spéciaux. Ce sont des tonneaux sur la droite ou la gauche. Ces mouvements ne vous déplacent pas, mais vous permettent d'esquiver une attaque. Pour réaliser ce mouvement, il vous suffit de faire un cercle.

Astuce : Vous pouvez également en un seul trait lancer un missile sans effectuer deux cliques. Essayer !

### IV - Ennemi

#### a - Basic

Il existe trois types d'ennemi.

Les Soldierships :



Ces vaisseaux tire uniquement droit devant eux des missiles il suffit donc de prévoir leurs déplacements pour éviter leurs tirs.

Les Batships :



Ceux-là par contre tirent en diagonale par alternance à gauche puis à droite. Ne vous laissez pas submerger!

Les Kamikazes Ships :



Enfin, ces vaisseaux ont la particularité de ne pas tirer, mais ne vous laisserons pas vous enfuir pour autant. Ils n'hésiteront pas à vous foncer dessus pour vous empêcher de vous échapper. Par conséquent il faudra les éviter ou bien vous dépêcher de les détruire. Heureusement, il est facile de prévoir ou tirer pour les détruire.

### **b - Boss**

Nous vous laissons la surprise des boss que vous devrez affronter !

## **V - Tirez !**

Pour tirer, il vous suffit de cliquer sur votre vaisseau. Une arme apparaîtra alors (souvent devant vous). Tant que vous ne la lancez pas elle se chargera. Sauf si un ennemi rentre dedans alors il explosera. Par chance cela ne vous infligera pas de dégât. Ensuite, vous devrez déclencher le départ du missile. Pour cela, faites un trait qui part de votre vaisseau vers la direction souhaitée. La direction doit cependant être devant vous. Vous ne pouvez pas tirer derrière. Ensuite, plus le trait sera long et plus votre missile partira vite. Garder toujours un oeil sur vos nombres de munitions restantes si vous n'en avez plus vous aurez du mal à survivre face à tous ces ennemis. De plus, chaque arme possède un nombre maximum de munitions sachez tirez partis de chaque arme au maximum.

Le missile possède l'avantage d'avoir une capacité de munition très importante et de ne pas pouvoir être chargé.

La boule de feu n'est qu'un simple missile si vous ne la chargez pas, mais par contre au niveau deux ces dommages seront plus élevés et aux niveaux trois encore plus. Mais en plus de cela le niveau trois la boule de feu devient indépendante et consume tous sur son passage elle pourra donc emmener de nombreux ennemis dans la mort.

La shiboleet permet de créer une bulle de plasma fin sur vous. Comme la fireball pour maximiser l'efficacité du shiboleet vous devrez attendre quel soit chargé. Car la shiboleet se divise en plein de shiboleet avec la charge ainsi en une seule munition vous pourrez tuer jusqu'à cinq ennemis.

Enfin, un bouton multicolore est accessible. Cette fois aucune munition ne charge lors d'un clique. Vous ne comprenez pas très bien, mais je vous assure que ce bouton pourrait vous sauver dans les pires situations !

## VI - Bonus

Lorsque vous tuez un ennemi, il est possible qu'une caisse soit relâchée lors de l'explosion.



Cette caisse contient des munitions. Passer dessus pour les récupérer. Deux infos sont affichées sur chaque caisse. Le type de munition (avec l'image) et le nombre de munitions en bas à droite de la caisse. Ainsi, vous pourrez évaluer si le risque pour la récupérer est acceptable.

## VII - Options Speciales

Vous trouverez dans ce jeu deux options spéciales.

La première permet d'afficher le nombre d'ennemi, de missile et d'explosion autour de vous ainsi également que le nombre de Frame Per Second (Image par seconde).

La seconde appelle le dieu Konami pour votre vaisseau. Vous trouverez par pur hasard une caisse contenant toutes les armes. Mais également de petits robots qui répareront votre vaisseau entièrement et seront prêts à vous aider de nouveau en cas de problème.