



ACADÉMIE



Federation for **ED**ucation in **EU**rope
Fédération Européenne Des Ecoles

Mémoire Projet Manic Shooter : Astral

Par Romain Schlotter

**Mémoire présenté
en vue de l'obtention d'un Bachelor Européen
Jeux Vidéo et Serious Games**

**Problématique :
Comment remettre au goût du jour le genre manic shooter vieillissant ?**

Année Universitaire 2020/2021

N° de candidat : 106988

Table des matières

Remerciements.....	4
Introduction	5
Présentation du projet.....	6
Intention.....	6
Problématique et question centrale de recherche.....	6
Équipe du projet	6
Besoins du projet	6
Contraintes.....	7
Prestations attendues pour la production.....	7
Planification initiale du projet.....	7
Réalisation du projet.....	8
Choix des outils	8
Problématiques.....	8
Réalisation.....	8
Gestion de projet	8
Conclusion.....	9
Résultat obtenu.....	9
Analyse critique.....	9
Perspectives	9
Apports personnels.....	9
Annexes.....	10
Annexe 1	10
Annexe 2	10

Bibliographie	i
Lexique	ii
Résumé.....	iii
Abstract.....	iii

Remerciements

Introduction

L'un des premiers shoot'em up est Space Invaders en 1978, précédé par Spacewar! en 1962, ils sont suivis par une série de jeux d'arcades entre les années 80 et 2000, entre 2001 et 2003 le légendaire Ikaruga prend la relève, puis le genre du shooter 2D en vue du dessus va se faire de moins en moins présent sur le marché.

Aujourd'hui des jeux comme Nier : Automata en 2017 ou Returnal en fin Avril 2021 reprennent des codes du shoot'em up mais surtout du manic shooter.

Ces dernières sorties de jeu et la réédition d'Ikaruga en 2018 sur Nintendo Switch montrent que ce genre de jeu n'est pas totalement tombé en désuétude.

C'est pourquoi dans le cadre de mon projet Bachelor je tiens à tenter ma chance en répondant à cette question : « Comment remettre au goût du jour le genre manic shooter vieillissant ? ».

Afin de répondre à cette question j'ai réalisé un manic shooter au cours de cette année scolaire en reprenant les codes du genre et en y ajoutant des solutions actuelles, qui n'étaient pas disponibles à l'époque des bornes d'arcades, pour le moderniser.

Nous commencerons par la mise en place du projet de son idée d'origine jusqu'au plan de réalisation. Puis nous nous attaquerons aux différents écueils et succès inattendus qui ont eu lieu durant la réalisation de ce jeu. Et enfin nous étudierons le résultat et le comparerons avec ce à quoi nous nous attendions en début de projet.

Présentation du projet

Intention

Les codes du Manic Shooter sont toujours présents dans les jeux vidéo actuels, mais le genre se fait de plus en plus rare sur le marché. En produisant un jeu du genre avec les moyens actuels et en essayant de le sublimer, nous essaierons de comprendre pourquoi ces jeux se font plus rares tout en cherchant un moyen d'actualiser le genre sans le dénaturer.

Problématique et question centrale de recherche

La question principale du mémoire est la suivante :

Comment remettre au goût du jour le genre manic shooter vieillissant ?

Pour répondre à cette question nous allons procéder par étape :

- Étudier les anciens jeux du genre qui ont réussi à faire leur place sur le marché.
- Voir quels codes du manic shooter parviennent encore à se glisser dans les jeux actuels.
- Conceptualiser un jeu à partir de ce que nous avons appris de tout cela.
- Réaliser ce jeu avec nos moyens actuels.
- Étudier le résultat et conclure sur notre question initiale.

Équipe du projet

Romain Schlotter, 22 ans, étudiant en Bachelor à l'école Ludus Académie.

Besoins du projet

Le jeu sera développé en utilisant le moteur Unity sous sa version LTS (Long Time Support) la plus récente. Le code source sera hébergé sur GitHub. Le jeu sera réalisé en français et une traduction anglaise est prévue.

Les illustrations seront en 2D, pour mettre en valeur le principe du rideau de balles du manic shooter, l'univers du jeu se voudra plutôt sombre pour mettre en avant les tirs et motifs à l'écran qui seront la source de lumière principale du jeu.

Contraintes

Le jeu sera développé sur Unity pour pouvoir être porté sur le maximum de plateformes à savoir : PC, Mac, Switch, PlayStation et Xbox.

Dans le cas d'une publication, l'intégralité du jeu doit être libre de droit ou possédé par le développeur.

La réalisation de ce jeu se fait sans budget initial et par une seule personne dans le cadre de cette recherche.

Prestations attendues pour la production

Nous avons pour but de rendre un jeu comprenant :

- Un menu.
- Un tableau des scores.
- Une scène des options pour changer la langue et les contrôles.
- Un écran de lancement du jeu.
- Une scène pour le cœur du jeu.
- Une portabilité possible sur un maximum de plateformes

Planification initiale du projet

Début du projet : 16 décembre 2020.

- **12/2020** : Début du projet après sa validation.
- **01/2021** : Validation des concepts et éléments formels du jeu.
- **02/2021** : Prototype jouable et vérification des contrôles sur les diverses plateformes.
- **03/2021** : Préparation de la maintenabilité du code de la première version jouable.
- **04/2021** : Finalisation du premier niveau jouable en version gold.
- **05/2021** : Itération pour la création des niveaux suivants.
- **06/2021** : Finalisation du projet, de la documentation et rendu.

Fin de projet : Juin 2021

Réalisation du projet

Choix des outils

Problématiques

Réalisation

Gestion de projet

Conclusion

Résultat obtenu

Analyse critique

Perspectives

Apports personnels

Annexes

Annexe 1

Annexe 2

Bibliographie

Shoot'em Up. Wikipédia. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Shoot %27em up](https://fr.wikipedia.org/wiki/Shoot_%27em_up) dernière modification datant du 01/02/2021.

Lexique

Shoot'em up : Provenant de l'anglais « Shoot them up » est un genre de jeu vidéo où le personnage joueur doit détruire de nombreux ennemis avec une arme de tir tout en survivant et en avançant dans les niveaux.

Manic Shooter : Également connus sous les noms de « Bullet Hell » ou « Danmaku », soit « Enfer de balles » ou « Rideau de balles », c'est un sous-genre du shoot'em up où l'écran est couvert des tirs ennemis et où la marge de manœuvre du joueur dépend entièrement des motifs de tirs à l'écran.

Résumé

[Tapez ici votre résumé en français]

Mots-clés : [Inscrivez ici vos mots-clés séparés par des virgules]

Abstract

[Tapez ici votre résumé en anglais]

Keywords : [Inscrivez ici vos mots-clés séparés par des virgules]