**Introduction (Origine du projet)**

En tant que bon fans de StarWars, nous sommes fascinés par tout ce qui peut s’y rapprocher de près ou de loin. L’idée de faire un jeu dans l’espace avec des vaisseaux nous a donc tout de suite attiré.

Par la suite, les mots clés espace et vaisseaux nous amènent sans aucun doute vers un Shoot them up dans l’espace, comme sur les anciennes bornes d’arcades.

A l’époque impressionné par ces bornes en étant plus jeunes, de la possibilité de jouer à deux dans les niveaux, nous avons décidé de re-créer le même type de jeu en y ajoutant une technologie récente dont nous vous parlerons plus tard.

De plus, depuis le boom des jeux sur smartsphone, le shoot them up dans l’espace s’est considérablement renouvelé.

**Présentation générale :**

La première question qui se pose est, pourquoi trois ?

Tout simplement car nous sommes tous trois amis bien sûr, mais avons tout de suite eu les même idées et la même vision finale du projet.

Rajouter un membre nous aurait demandé de modifier nos idées, alors que nous étions déjà tous d’accord sur ce que nous voulions.

De plus, nous sommes tous trois passionnés d’informatique, rigoureux, travailleurs, indispensable pour les rushs.

**Présentation individuelle :**

Comme beaucoup, mes premiers pas en informatique ont débuté avec les jeux vidéos (Age of Empire II, Warcraft III…), les différents problèmes techniques de ces jeux m’ont amené à m’intéresser plus en détails à l’informatique elle-même. Je me suis d’abord intéressé à 12ans aux site web, je m’amusais à en faire avec Frontpage.

Par la suite je suis devenu beaucoup plus intéressé par la programmation logiciel, mais le développement de jeu vidéo a toujours attisé ma curiosité, et ce projet tombe à pic, permettant d’assouvir cette envie de vouloir créer un jeu vidéo, tout en le faisant pour l’école. C’est donc du divertissement efficace et utile, pour une fois.

**-Présentation du projet :**

**--Un shoot them up :**

---Présentation globale :

Nous avons choisi de développer notre projet Space Symphonia en C# avec le framework XNA.

Pourquoi ce nom, assez « classique » ? Tout simplement car c’est celui qui représente le mieux notre projet tout en gardant un nom correct. Space faisant référence à l’univers de notre jeu, et Symphonia à la technologie que nous allons utiliser et dont je vous parlerai ci-dessous.

Notre jeu sera donc, comme dis précédemment, un shoot them up dans l’espace. Vous dirigerez un vaisseau et vous devrez détruire des vagues d’ennemis différents qui arrivent en continue. Bien sûr, chaque niveaux seront différents, et accompagnés de leur boss unique, dotés d’une formidables intelligence artificielle.

Mais tout cela reste assez classique, et c’est là que le mot Symphonia du nom de projet intervient. En effet, le gameplay sera modifié constamment, en fonction de la musique que vous aurez en arrière plan. Nous vous en parlerons plus un peu plus tard dans la présentation.

Nous souhaitons aussi que le joueur puisse créer ses propres niveaux, définir quel type d’ennemi doit apparaitre, et quand.

Trois modes de jeu seront disponible : Un mode arcade solo et multijoueur, et le mode Extrême.

Chacun avec ses propres niveaux, et ses propres tableaux de score.

---Points particuliers :

Le joueur : Le joueur dirigera un vaisseau qu’il pourra choisir au préalable.

Toutefois, l’apparence du vaisseau n’aura aucun impact sur le jeu. Les missiles de base seront les mêmes pour tous les skins de vaisseaux, de même pour la vitesse, ou l’armure du vaisseau.

**Caractéristiques du vaisseau :**

Le vaisseau du joueur possède : Vie, armure, missiles.

Lorsque le vaisseau se fait toucher, c’est en priorité l’armure qui est affectée. Une fois l’armure détruite, la vie du vaisseau commence à descendre.

Concernant les missiles, vous débuterez toujours avec ceux de base, plus un ou deux autres au choix, mais vous pourrez en ramasser une dizaine grâce aux bonus (détaillés ci-dessous).

**Bonus :** Les bonus apparaitront au fur et à mesure de votre avancée dans le niveau.

**Bonus vie :** Récuperer un bonus vie vous fait regagner de la vie

**Bonus armure :** Récuperer un bonus armure vous fait regagner de l’armure

**Bonus invincibilité :** Le bonus invincibilité vous permet d’être invisible pendant X secondes.

**Bonus vitesse :** Le bonus de vitesse vous permet de vous déplacer 2x plus vite.

**Bonus de missile :** Le bonus de missile vous permet de récuperer un type de missile défini, il en existera donc une dizaine de différents.

**Les différents types de missile :**

**Missile classique :** 1 point de dégat, tir classique à l’horizontal

Autres types de missiles.. [VOIR PAPIER]

**Types d’ennemis :**

Types d’ennemis à détailler [VOIR PAPIER]

**Boss :** Les boss seront au nombre de un par niveau, et dotés d’une intelligence artificielle.

Ils seront donc bien plus dur à tuer que les autres ennemis, et représenteront un véritable défi.

**Modes de jeu :**

**Mode arcade :** Le mode arcade est le mode classique, composé des niveaux et des tableaux de score. Vous pourrez y jouer seul ou avec un amis.

**Mode extrême :** Ce mode vous permet de combattre contre les boss que vous avez déjà vaincu, ainsi, chronométré, vous pourrez re-affronter nos plus belles créations en essayant de les éliminer le plus vite possible. Un tableau de score en fonction du temps vous départagera des autres joueurs.

*Présentation très en détails : vaisseau joueur, types d’ennemis, bonus (les dires), obstacles, boss, types de missiles, tableau des scores, mode solo/multi*

**--But du projet :**

**---Un gameplay innovant :**

En plus de doter les ennemis d’une intelligence artificielle, nous souhaitons rendre le gameplay nerveux, rapide, et imprévisible.

En fonction de la musique que vous jouez, ce dernier sera plus ou moins lent, plus ou moins rapide. Ainsi, alors que vous pensiez avoir presque terminé le niveau, si une musique avec un rythme très rapide se lance, vous serez propulsé à toute vitesse contre des ennemis qui eux aussi tireront et bougeront à toute vitesse. De quoi rendre le jeu complètement imprévisible, et permettant de rendre chaque moment unique.

**---Du contenu sans fin :**

Un éditeur de niveau se fourni pour le joueur, lui permettant de créer des niveaux pour le solo et le multijoueur. Ce dernier pourra ainsi choisir quel type d’ennemi doit apparaitre au moment t, ou alors où placer les obstacles dans le niveau etc… Bref, nous souhaitons rendre cet éditeur le plus complet possible.

**---De l’explosif :**

Le joueur disposera d’un arsenal de missiles très complet, tous ayant leur propre fonction (de la rockette au simple missile, de la bombe nucléaire à l’envoi de pandas volants) , le tout accompagné d’un moteur à particules permettant de donner un beau visuel à toutes ces explosions.