

Shoot Them Up

Fiche Signalétique :

- **Genre** : Arcade / Shoot 'em up .
- **Cible** : Tout public.
- **Support** : PC (Windows, MAC, Linux)
- **Technologies utilisées** : C#, Monogame, Xml, Xslt , Html

Concept

- **Titre** : Shoot'em up .
- **Synopsis** :
Dans un univers lointain, une armada d'ennemis interstellaires menace la galaxie. Vous incarnez le pilote d'élite d'un vaisseau spatial, armé et prêt à repousser cette invasion. Avec vos réflexes et votre précision, vous devrez éliminer les vagues d'ennemis tout en évitant leurs attaques, le tout dans une ambiance rétro-futuriste captivante.
- **Inspiration** :
Inspiré des classiques du genre et des informations tirées de la **page Wikipédia "Shoot 'em up"** , ce jeu propose une expérience modernisée tout en respectant l'esprit des premiers jeux d'arcade.

Conditions de Fin

- **Victoire personnelle** :
Le joueur est en quête de son meilleur score. La partie s'arrête lorsque toutes les vies sont perdues, mais le véritable défi est d'établir un record imbattable.
- **Game Over** :
 - La partie se termine lorsque le joueur perd ses **3 vies**, à cause de collisions avec les ennemis.
 - Une fois le **Game Over** affiché, un écran de statistiques présente le score final et l'invite à rejouer.
- **Restart** :
 - Appuyer sur **R** permet de recommencer immédiatement une nouvelle partie, avec une progression remise à zéro et une difficulté initiale.

Contrôles

- **Déplacements du vaisseau** :

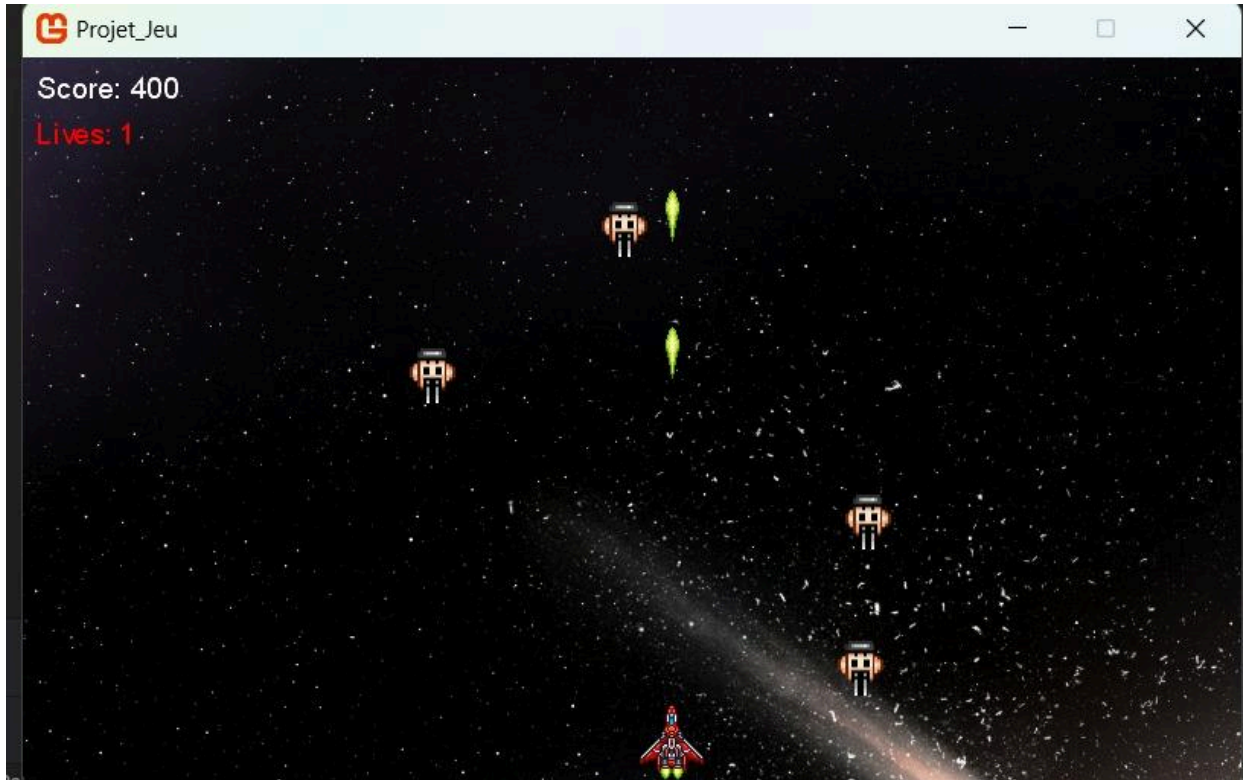
- **Flèche gauche** → : Déplacement vers la gauche.
- **Flèche droite** ← : Déplacement vers la droite.
- **Flèche haut** ↑ : Avancer vers l'avant.
- **Flèche bas** ↓ : Reculer.
- **Tir** :
 - **Espace** : Lance un projectile laser à haute vitesse pour détruire vos adversaires.
- **Pause et sortie** :
 - **Échap** : Quitter le jeu en cas d'urgence galactique.

Core Gameplay

1. **Déplacement et esquive dynamique** :
Le joueur contrôle un vaisseau spatial agile, se déplaçant librement dans les limites de l'écran. L'objectif est de manœuvrer habilement pour éviter les collisions fatales avec les vagues d'ennemis qui descendent.
2. **Système de tir** :
 - Chaque pression sur la touche **Espace** tire un projectile laser rapide et puissant en ligne droite.
 - Le placement stratégique du vaisseau est crucial pour aligner les tirs et maximiser les dégâts.
3. **Progression et gestion des ennemis** :
 - Les ennemis apparaissent régulièrement en haut de l'écran, leur vitesse augmentant à mesure que le joueur accumule des points.
 - Une gestion intelligente des projectiles et une anticipation des mouvements ennemis sont essentielles pour survivre.
4. **Montée en difficulté progressive** :
 - Chaque ennemi détruit ajoute **10 points** au score.
 - Tous les **100 points**, le rythme du jeu s'intensifie :
 - Les ennemis accélèrent leur descente.
 - Leur fréquence d'apparition augmente.
 - Ces mécanismes garantissent une montée en tension constante.
5. **Gestion des vies** :
 - Le joueur commence avec **3 vies**.
 - Chaque collision avec un ennemi retire une vie.
 - Lorsque toutes les vies sont perdues, l'écran affiche le **Game Over**, accompagné du score final et d'une invitation à recommencer.
6. **Score et classement** :
 - Le score est affiché en temps réel dans le coin supérieur gauche de l'écran.

- Après chaque partie, le joueur peut sauvegarder son score (avec son nom) dans un tableau des scores.

Exemple d'interface :



Ressources :

Polycopié Cours : Formalisation des Données - Technologies XML (UGA, L3 Miage)

https://fr.wikipedia.org/wiki/Shoot_%27em_up