

# Nano-projet SHMUP

Stéphanie Mader

Maître de Conférence CNAM/CEDRIC

Resp. Game Design CNAM/ENJMIN

# Les SHMUP

**Shoot 'em up** (also known as shmup or STG[1][2]) is a subgenre of the shooter genre of video games. In a shoot 'em up, the player character moves forward automatically, often in a flying vehicle such as a spacecraft or aircraft, shooting large numbers of enemies while dodging obstacles. There is no consensus as to which design elements compose a shoot 'em up. Some restrict the definition to games featuring spacecraft and certain types of character movement; others allow a broader definition including characters on foot and a variety of perspectives. Shoot 'em ups call for fast reactions and for the player to memorize levels and enemy attack patterns. "Bullet hell" games feature overwhelming numbers of enemy projectiles.

- Wikipedia ([https://en.wikipedia.org/wiki/Shoot\\_%27em\\_up](https://en.wikipedia.org/wiki/Shoot_%27em_up))

Rapide historique : <https://www.youtube.com/watch?v=zZ13BKQT—I>

Ikaruga : [https://www.youtube.com/watch?v=wJ\\_TugFD8VI](https://www.youtube.com/watch?v=wJ_TugFD8VI)

# Ingrédients standards

- Un scrolling auto vertical ou horizontal
- Un vaisseau (ou quoique ce soit qui vole)
  - qui peut se déplacer sur les 2 axes (horizontal et vertical)
  - qui peut tirer des projectiles
- Des ennemis (avec des patterns)
- Des projectiles à éviter
- Des power-up à collecter (bonus défense, modification armement, etc...)
- Scoring

# Ingrédients != Obligations

## Scrolling auto

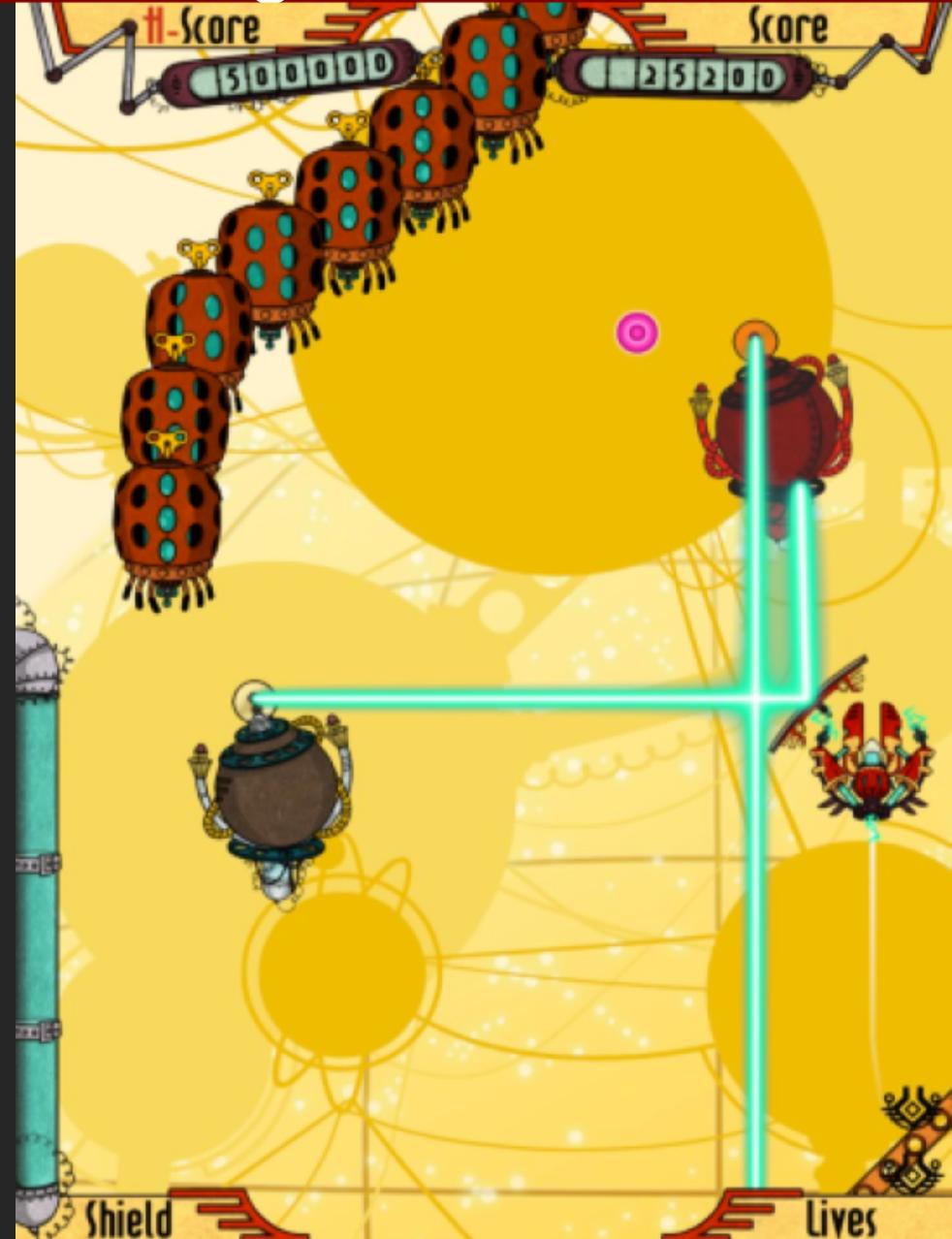
- Space Invader
  - Ecran fixe
- Lovers in a dangerous spacetime (cas borderline)
  - Scrolling selon déplacement du vaisseau



# Ingrédients != Obligations

## Pouvoir tirer des projectiles

- Beam Glem
  - Projet M1 JMIN, promo 2014-2016
  - Pas d'arme, un bouclier déflecteur



# Brief nano-projet SHMUP

## Contraintes

- En équipes équilibrées tirées au sort (6 projets)
- Réaliser un shoot 'em up (shmup) sous Unity
- Contraintes :
  - Durée de jeu entre 5 et 10 mn
  - Système de jeu simple et élégant avec du scoring et un leaderboard (+ infos dans le brief détaillé)
  - Attendu : équivalent d'un week-end de jam

# Brief nano-projet SHMUP

- Planning des rendus

- Vendredi 7 décembre soir - envoi du pitch (1pA4) à Stéphanie Mader
- Lundi 7 janvier - vision claire du projet et premier prototype pour cours de Trailer portant sur ce projet
- Playtests le 15 janvier (à partir de 17h30 - installation 1<sup>E6</sup>/1<sup>E7</sup> comme une salle d'arcade)
- Rendu pour le 18 janvier :
  - Build finale
  - Trailer, 1 min 30 (incluant les crédits team de dev et école)
  - 1 doc de concept (3-4 pages), incluant des screenshots du jeu
  - 1 post-mortem d'équipe (2 pages maximum)

# Brief nano-projet SHMUP

## Aujourd'hui

- Annonce du tirage au sort des équipes

## Prochaines étapes

- Exploration du genre shmup et de son histoire (conventions du genre, courants principaux, exemples notables)
- Premiers brainstorming

## Pour vendredi soir 7 décembre (19h)

- Envoi d'un pitch (1 page A4) à Stéphanie Mader