

The background of the entire page is a vibrant cosmic scene. It features a deep blue and purple nebula with wispy, glowing clouds. Scattered throughout are numerous stars, some appearing as bright points of light and others as larger, more complex stellar structures. A thin, bright white line, likely representing the horizon of a planet or a distant galaxy, curves across the lower portion of the image.

100

Game Design Document

UPDATED : 11 / 01 / 2017

Version 1.0

LE PROJET : FICHE SIGNALÉTIQUE

TITRE : 100

GENRE : Bullet Hell

PLATFORME : PC

CONTRÔLEURS SUPPORTÉS : Clavier & Souris / Manette Xbox

JOUEURS : Solo / Coop (2 joueurs)

CIBLE : Hardcore gamers qui aiment les jeux nécessitant un entraînement / à forte rejouabilité.

LE PROJET : L'ÉQUIPE

Une équipe composée de **5 étudiants** de **quatrième année** à **Supinfogame Rubika** : **4 Game Designers** et **1 Game Programmer**.

- Axel Richet - **Game Designer**
- Flavien Birette - **Main Programmer & Game Designer**
- Valentin Capitaine - **Game Designer & Sound Designer**
- Benjamin Robcis - **Game Designer & Programmer**
- Nicolas Laurent - **Programmer**

CONCEPT

100 est un Bullet Hell vertical dans lequel le joueur contrôle un vaisseau et doit survivre aux vagues de projectiles successives de son seul adversaire. Ce boss doit être vaincu **100** fois de suite, alors qu'il change continuellement d'attaques. La particularité du jeu vient avant tout du fait que le joueur ne peut pas tirer. Tout l'intérêt réside alors dans l'esquive des très nombreux projectiles envoyés par le boss. Le joueur devra donc faire particulièrement attention à son placement, non seulement pour esquiver les attaques du boss, mais également pour désactiver les boucliers en restant au dessus de zones définies.

CONDITIONS DE VICTOIRE / DÉFAITE

Le jeu possède 2 niveaux de difficulté :

- **Easy** : Le joueur commence la partie avec **100 vies**.
- **Hard** : Le joueur commence la partie avec **5 vies**, et en **regagne 1 toutes les 5 boucles** : 1 boucle = 2 phases / patterns (zones + survie).

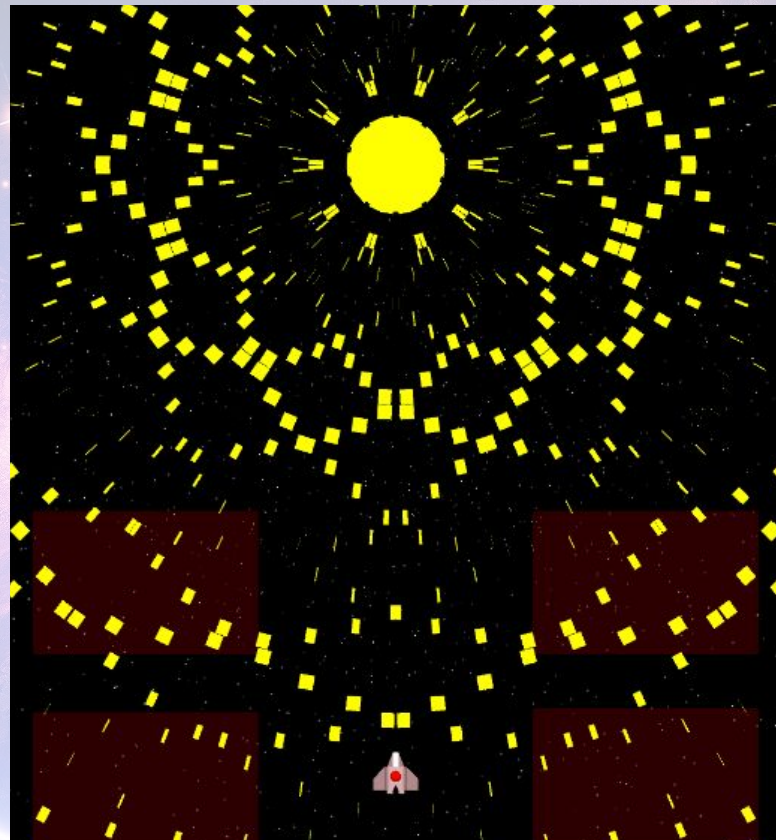
CONDITION DE VICTOIRE : Survivre aux 100 phases / patterns.

CONDITION DE DÉFAITE : Épuiser toutes les vies du héros.

3C : CAMERA

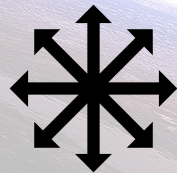
La caméra du jeu est la même que dans les **Shoot'em Up classiques** : c'est une caméra en **top-down fixe**, les bords de la caméra sont également les limites de déplacement du joueur.

Capture d'écran In Game >

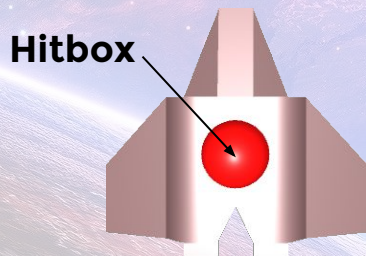


3C : CHARACTER

Le joueur contrôle un **vaisseau spatial**. Il peut se déplacer dans les **8 directions** de base et possède une **vitesse constante**. Cependant, il a la possibilité d'appuyer sur une touche afin de passer en **mode "précis"** qui **réduit grandement sa vitesse** de déplacement et lui permet de manoeuvrer plus facilement entre les projectiles lors des patterns difficiles. Le **joueur est détruit** si un **projectile touche la Hitbox rouge** située au centre du vaisseau :

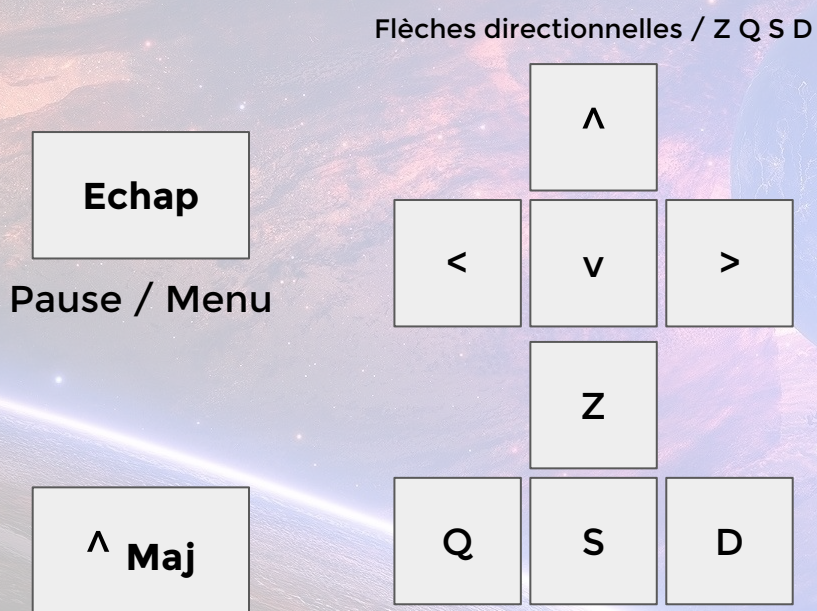


Déplacement 8 directions



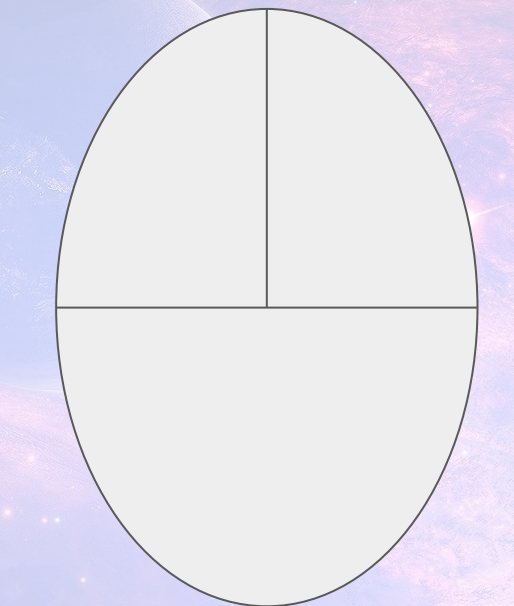
2 vitesses possibles

3C : CONTROLS (CLAVIER & SOURIS)



Mode déplacement "précis"
(Ralentissement du héros)

Déplacement
du héros



Navigation dans les menus
seulement

3C : CONTROLS (MANETTE XBOX)



BOSS

La zone de jeu est surplombée par un **boss** qui attaque le joueur tout au long de la partie. Ce boss est **invulnérable** à l'aide de **boucliers** et le joueur doit dans un premier temps les **désactiver en capturant des zones** définies.

Lorsque toutes ces zones sont capturées, les boucliers du boss sont désactivés et il passe en **phase enragé**. Une **boucle** est donc composée de **2 phases** : la **phase de désactivation des boucliers** ET la **phase du boss enragé**, qui attaque alors violemment le joueur pendant quelques secondes avant de passer à la boucle suivante. Le joueur doit **survivre aux 100 phases (50 boucles)** afin de **vaincre le boss** (et de terminer le jeu).

Capture d'écran In Game



GAMEPLAY & SYSTÈME DE JEU

100 possède donc un gameplay et un système de jeu très simple :

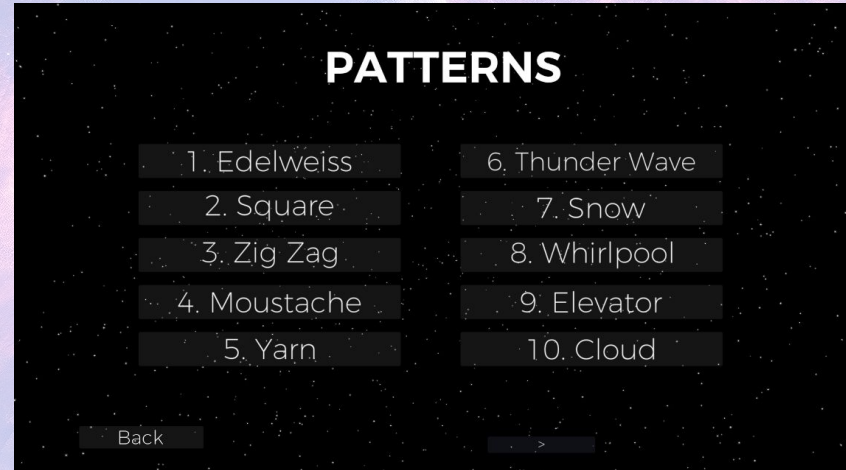
- **Le joueur possède initialement 5 vies (Hard) OU 100 vies (Easy).**
- **Il doit survivre pendant les 50 boucles différentes (100 patterns) en évitant les projectiles et attaques du boss.**
- **Il regagne 1 vie toutes les 5 boucles (Hard seulement).**
- **Il perd la partie s'il épuise toutes ses vies.**

Important :

- **Les projectiles tuent le joueur en un seul coup.**
- **Le pattern en cours est réinitialisé si le joueur meurt.**

BONUS : MODE ENTRAÎNEMENT

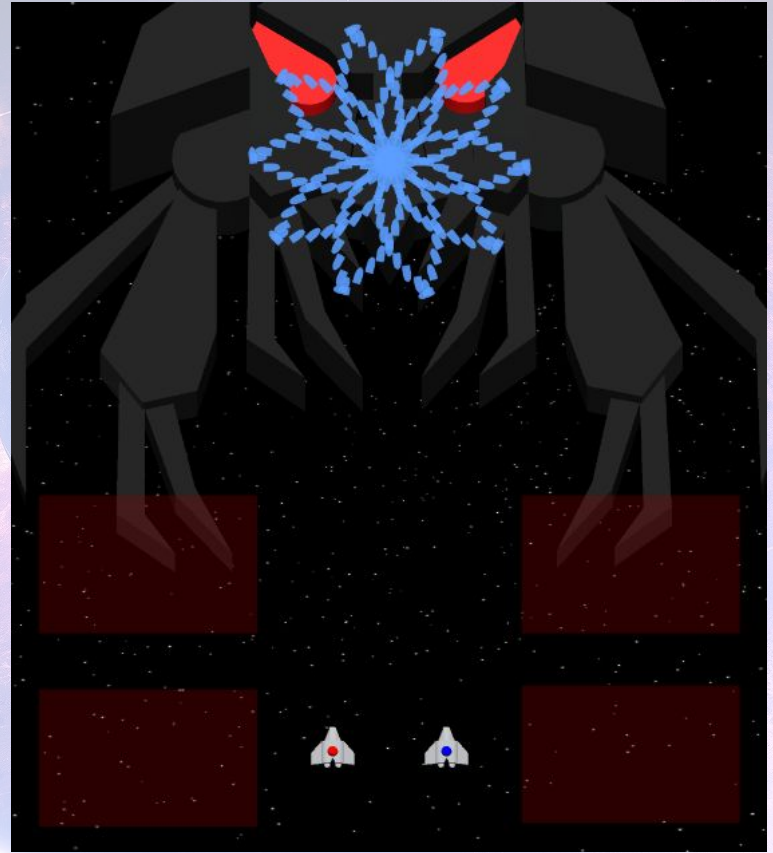
100 possède un mode **Entraînement**, qui permet au joueur de rejouer et de s'entraîner sur les différents **patterns** qu'il a déjà débloqué (en arrivant à leur stade en jeu). Par exemple, si le joueur arrive au pattern 39, il pourra rejouer sur les patterns de 1 à 39 afin de les maîtriser parfaitement.



BONUS : MODE COOP.

Enfin, **100** possède, en plus de son mode Solo, un mode **Coop** 2 joueurs dans lequel le joueur peut jouer en local avec un ami.

Il partage alors ses vies avec son coéquipier et ils doivent terminer le jeu. Ils sont différenciés par une Hitbox d'une couleur différente.



MUSIQUES

Les musiques du jeu ont été réalisées à l'aide du logiciel **Music Maker Jam** pour Windows. Le jeu dispose de 2 différentes musiques, celle du **Menu** et celle du **Jeu**.

Vous pouvez les écouter sur **SoundCloud**, depuis ces adresses :

Menu :

<https://soundcloud.com/iskalynos/100-the-game-menu-music>

Jeu :

<https://soundcloud.com/iskalynos/100-the-game-game-music>