



Game Concept Document

Chef de projet
Louis Le Gacq

Game Designers
Marine Espinasse
Théo Verpillat

Ergonome
Dorian Souc

Graphistes
Hugo Malézieux
Mélusine Wagner

Sondier
Louis Naudin

Programmeurs
Florent Vain
Sébastien Violier



—DIRECTION ARTISTIQUE



<https://soundcloud.com/uberkeine/sets/belly-soundscape>
Complexe, Lugubre, Synthétique



Glaucque, Organique, Sombre

Challenge:

Faire en sorte que l'ensemble soit cohérent: ambivalence entre l'identité visuelle et sonore du jeu que l'on souhaitait retranscrire.

—LES 3 C

I] Character:

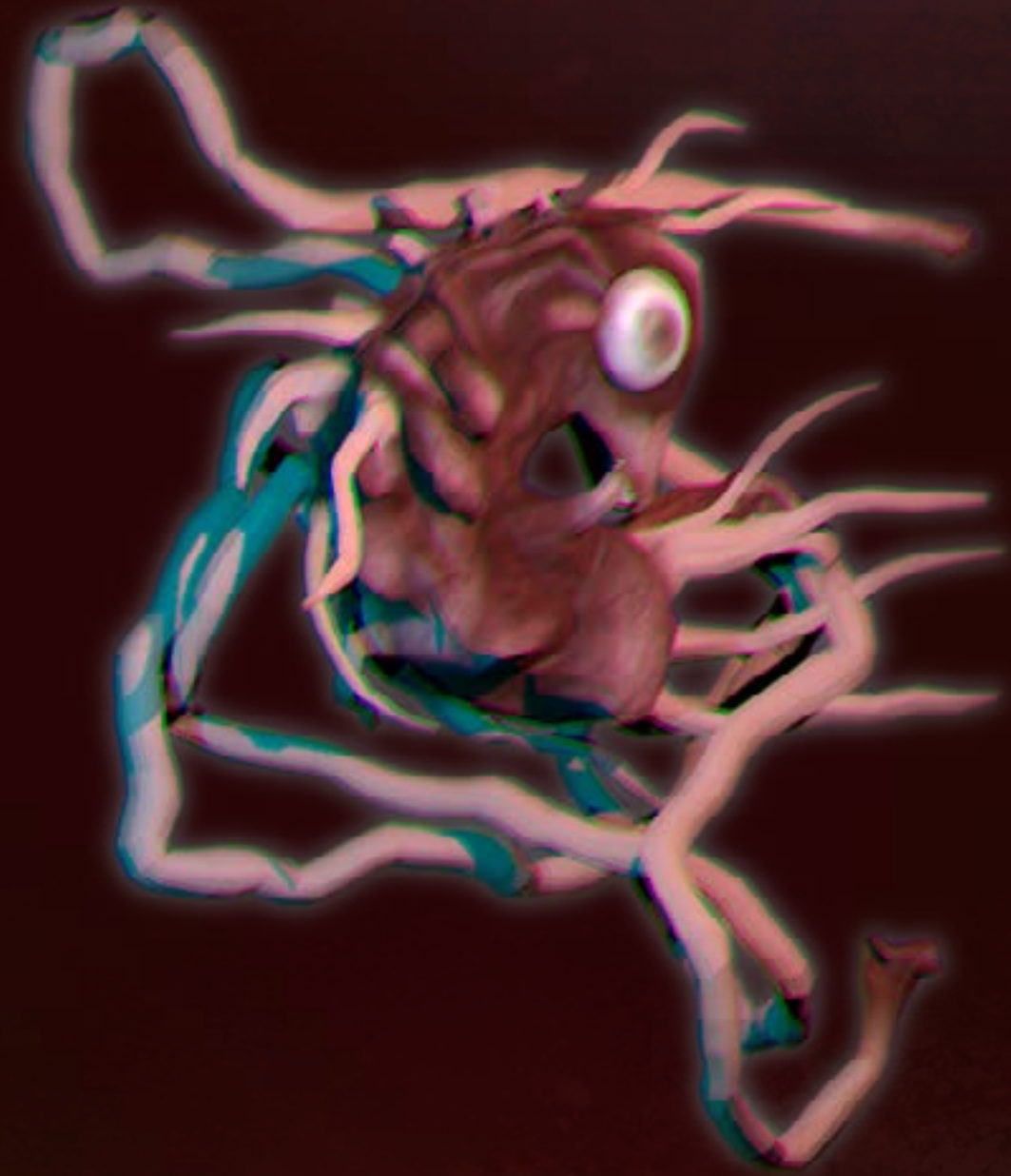
Créature en gestation appelé « Foetus », il possède de multiples tentacules représentant ses points de vie (elles se détachent au fur et à mesure des dégâts subis). Placé au centre de l'arène, il se déplace à 360°. Son cordon ombilical lui permet de renvoyer le tir des créatures ennemies (le viseur donne la direction des tirs). Il sert également à récupérer des bonus ainsi que des membres de corps ennemis pour les transformer en projectile.

II] Controls:



III] Camera:

Vue à la 3ème personne. La caméra est placée derrière le personnage à gauche de l'écran. Cela permet au joueur de voir suffisamment ce qu'il se passe autour de lui. La vitesse de déplacement de la caméra est moyenne, de manière à créer de l'action sans pour autant perdre le joueur.



—INTERFACE

Menu Principal

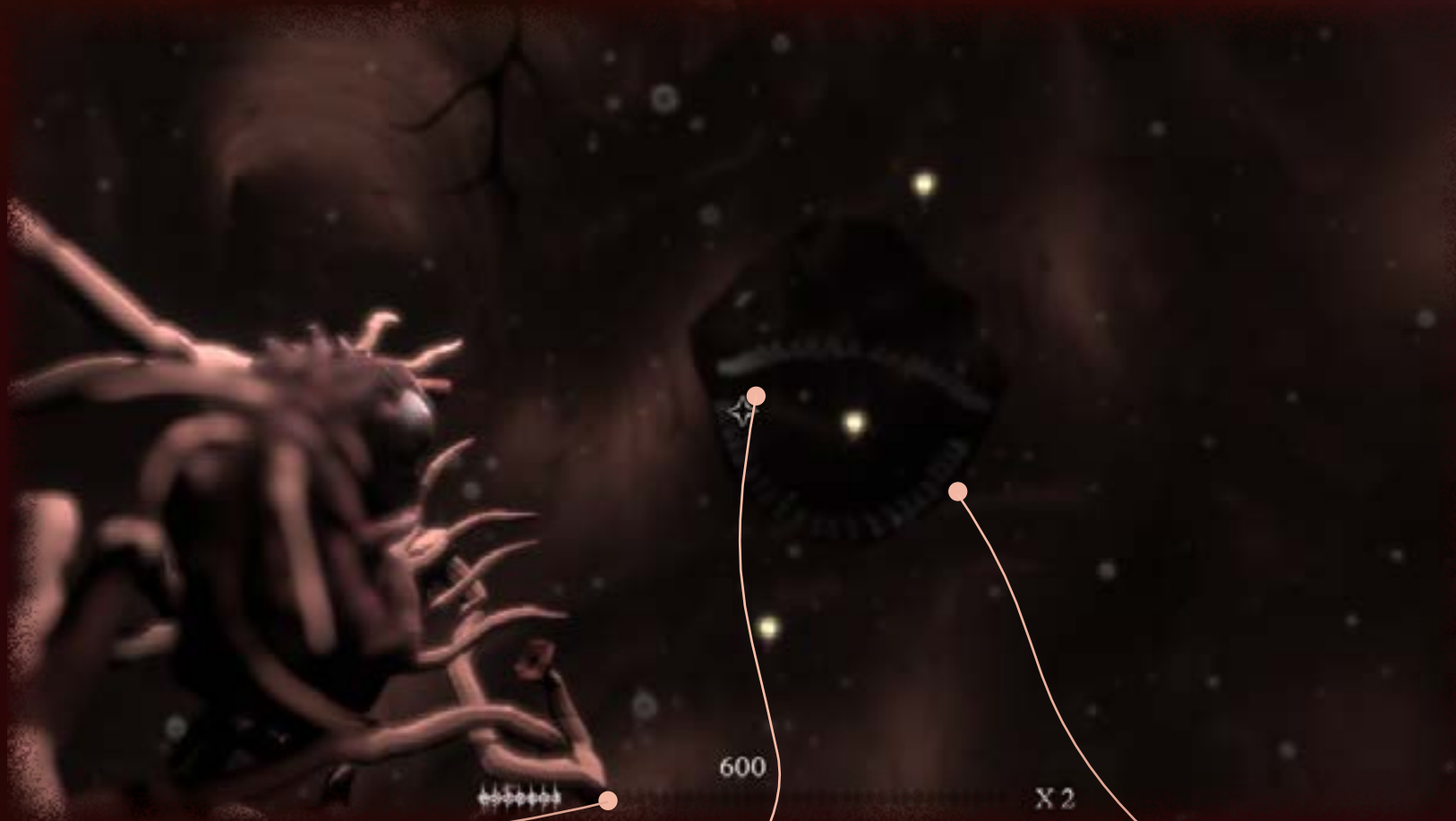


Cet écran contient le nom du jeu, les boutons « New Game », « Options », « Credits », « Leaderboard » et « Quit ». Le background est l'arène animée. La police utilisée est « Untilted Serif ». Les textes se situent sur la gauche.

Leaderboard



Affiche le leaderboard avec la possibilité d'entrer son nom.



Le score est en bas de l'écran sous la forme d'une barre de progression pondérée sur le High Score.

Un viseur, et l'indice de vie sont présent au milieu de l'écran. La vie est aussi symbolisée par le nombre de tentacules restants sur le foetus. Lorsque le joueur est touché, il en perd un.

Le boss se trouve dans le fond de l'arène, dans le flou, on peut voir d'où vont partir les prochains ennemis en fonctions des déplacements du boss.

Menu Pause



Cette fenêtre permet de retourner au menu principal, ce qui ne conservera pas la progression, d'ouvrir la fenêtre d'options ou de quitter le jeu.

Fenêtre Option



Cette fenêtre permet de régler la sensibilité de la souris, la luminosité de l'écran ainsi que le volume de la musique et des sfx.

—GAMEPLAY

I] Ennemis

Désignation	Araignée méduse	Créature humanoïde	Scorpion osseux
Points de Vie	1	8	2
Comportement	petit projectile + se rapproche du joueur	gros projectile + se rapproche du joueur quand reste 2PV, lance des petits projectiles	contourne le joueur et attaque physiquement. Recommence si repoussé par le joueur
Dégâts	1	3 (gros) et 1 (petit)	5
Vitesse	rapide	lente	moyenne
Loot	Kit de soin (10%) bout de membres (25%)	Power Up (10%) bout de membres (50%)	Power Up (10%) bout de membres (50%)
Action du Joueur	renvoyer ses projectiles	renvoyer ses projectiles	frapper à l'aide du cordon

II] Bonus

› Power Up:
Trois power up différents, apparaissent aléatoirement lorsque qu'un ennemi est détruit.

› Loot:
Des restes, attrapables et relanceable par le joueur apparaissent aléatoirement lorsque qu'un ennemi est détruit.

III] Scoring

Un ennemi rapporte son nombre de point de vie multiplié par 10.
Si le joueur ne prends pas de dégâts, les ennemis tués rapportent de plus en plus de points.
(×(n+1) toutes les minutes).



Health :
régénère 1 ou 3 PV

Projectile :
le joueur possède un tir pendant 15sec

Invicibility :
le joueur est insensible aux dégâts pendant 15sec



— LEVEL DESIGN

I] Environnement

Arene : Sphère à la texture organique qui palpite. Le personnage est placé en son centre, le boss se déplace le long de la paroi et fait apparaître les monstres a chaque phases. Le boss change de destination à chaque phase, ainsi que le **nombre** et **type** d'ennemis.

II] Courbe de difficulté

