

Game Document - Mekanic Panik

1. Vue d'ensemble

⇒ Points clés

Titre

- Mekanic Panik

Genre

- FPS

Nombre de joueur(s) (solo, multiplayer, co-op PVE, PVP)

- Multiplayer, PvP/Co-op

Public cible (tranches d'âge, sexe, types : joueurs occasionnels, joueurs invétérés, etc.)

- 13+, joueurs assidus, tous types de genres

Plateforme(s)

- PC

Game engine

- Unity

Identité du jeu

- Des ingénieurs participent à une compétition de robots en kit, où ces mêmes robots se battent dans des épreuves en tirant avec leurs bras.

Graphic style

- 3D, cartoon, cubes de bois

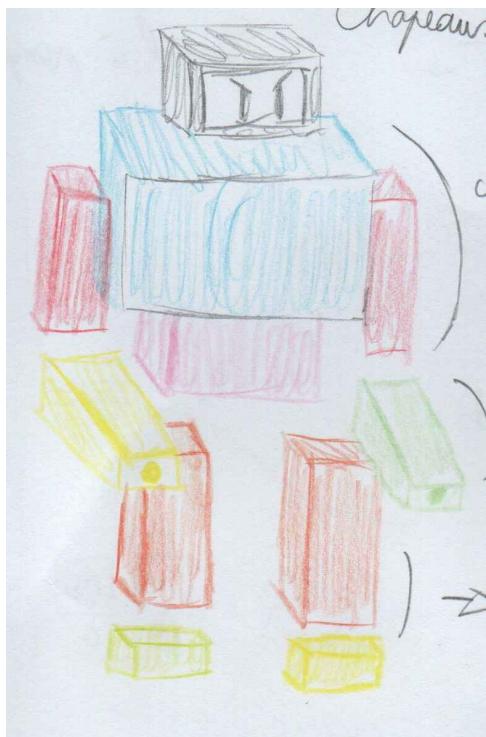
⇒ The 3Cs

Camera

- First Person, 3D

Character

- Un robot en cubes de bois



Controller (quelles sont les commandes ? Écran tactile, boutons, souris, touches, etc.)

► Souris : Tirer (Clic gauche) et viser (Clic droit), Mouvement de la souris pour la caméra

Clavier : WASD/ZQSD = Bouger, G = Capacité, R = Recharge, Espace = Saut, Shift = S'accroupir, M = Carte

Manette : Stick gauche = Bouger, Stick droit = Caméra, Appui, Stick gauche = Toggle s'accroupir, Bouton B = Sauter, Bouton A = Capacité, Bouton X = Carte, ZR = Tirer, ZL = Viser

2. Le Jeu

Pitch et Histoire

► Des ingénieurs participent à une compétition de robots en kit. Quel ingénieur parviendra à développer le meilleur robot pour gagner la compétition ?

Piliers de la conception

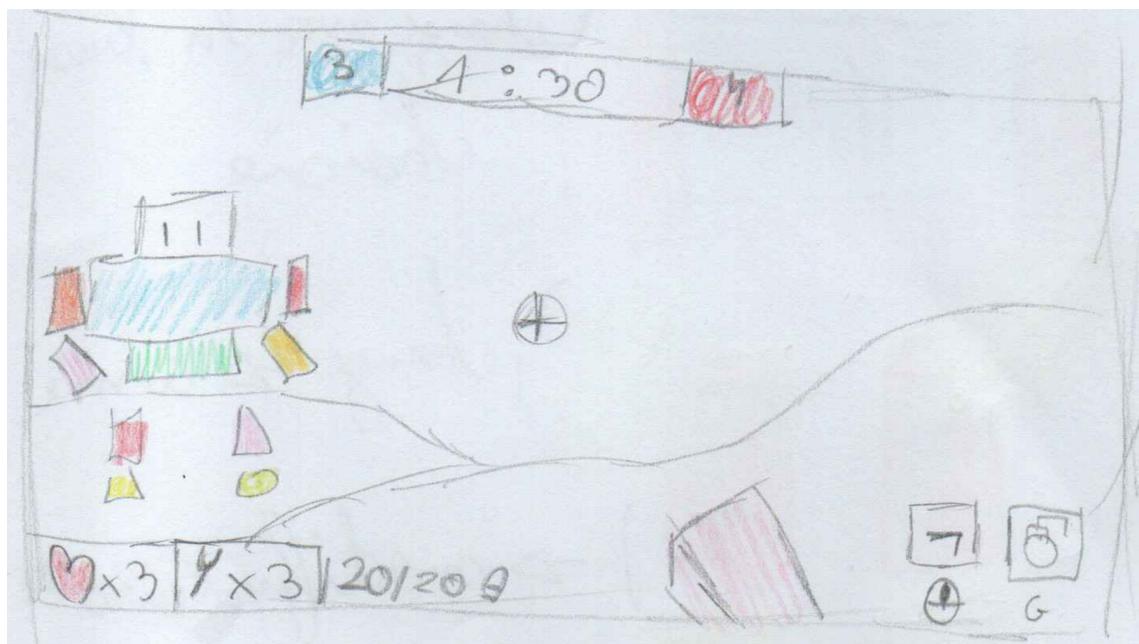
- Enfantin, humoristique, chaotique

Mécanique cœur

- Les joueurs choisissent une base de robot avec des stats spécifiques. (Ex : Base de robot lourd, lent mais défensif) Les joueurs s'affrontent en solo ou en équipe dans plusieurs modes de jeu.

Esquisse du gameplay principal

-



Progression dans le jeu

- Parties classiques et parties ranked

Conditions de victoire et de défaite

► Le joueur doit obtenir plus de points que ses adversaires pour gagner dans les modes solo. En équipe, l'équipe doit gagner plus de manches que l'équipe adverse.

Aspect et sensation (Décrivez vos inspirations graphiques en quelques lignes pour étayer vos intentions. Incluez des références à des jeux ou à des films dont l'ambiance est similaire à celle que vous souhaitez obtenir.)

►

Musique et son (définir l'ambiance sonore du jeu, telle que chill, rythmique, ou lyrique, etc.)

►

3. Le Gameplay

Modes solo

- **Boulon-nium** : Le joueur doit effectuer le plus d'éliminations d'autres joueurs pour gagner. Les joueurs ont 6 vies et la partie s'arrête quand plus personne n'a de vies.
- **Livr-raison** : Le joueur doit récupérer des cartons sur la carte et les ramener dans son camion. Le joueur qui a récupéré le plus de cartons gagne. Les vies sont infinies, chaque mort entraîne une perte de cartons. La partie se finit à la fin du chronomètre.
- **Jardinade** : Le joueur doit capturer le tuyau d'eau et empêcher les autres de le reprendre. Le tuyau remplace l'arme du joueur, il le perd à sa mort. Les vies sont infinies. La partie se termine quand un joueur a réussi à garder le tuyau 60 secondes, il gagne alors la partie. La partie peut se terminer au chronomètre, le joueur ayant gardé le plus longtemps le tuyau gagne donc la partie.

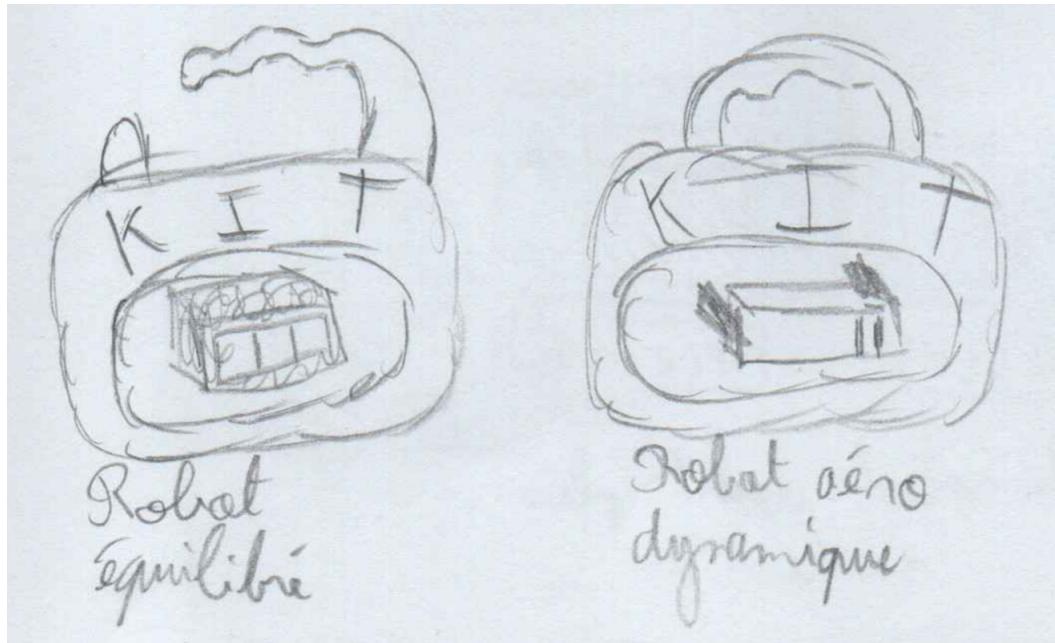
Modes co-op

Les modes co-op se jouent en 4v4, En 3 manches.

- **Vis-zilla :** Un joueur d'une équipe par alternance est désigné au hasard comme le "Vis-zilla", il devient un robot à base normale mais très lent, très résistant et possède une seule arme, qui se recharge lentement mais possède des tirs puissants. Il possède une barre de vie, et 3 vies maximum. L'équipe du "Vis-zilla" doit escorter celui-ci à un point donné chez la base adverse. Le "Vis-Zilla" ne peut avancer qu'avec un coéquipier à proximité. L'équipe du "Vis-zilla" gagne la manche si ils arrivent à l'escorter avant la fin du chrono. L'équipe adverse gagne la manche si le "Vis-zilla" n'arrivent pas dans leur base à la fin du chrono ou si ils l'élimine 3 fois.
- **Ingenius :** Une équipe est considérée comme l'équipe "Usine". Les joueurs de l'équipe "Usine" ont tous la même apparence et la même base choisis au hasard, la carte est envahie de clones des joueurs de l'équipe "Usine". Un joueur de l'équipe "Usine" choisi au hasard est considéré comme "Cible", le but de l'équipe adverse est d'éliminer ce joueur "Cible". L'équipe "Usine" gagne une manche si le joueur "Cible" n'est pas éliminé à la fin du chrono. L'équipe adverse gagne une manche si le joueur "Cible" est éliminé.
- **Pluie d'écrous :** Chaque équipe doit ramasser des écrous sur la carte, qui apparaissent par vagues. Tuer un adversaire lui fait perdre un pourcentage de ses écrous. Plus le joueur possède d'écrous, plus il est lent. Les joueurs doivent déposer leurs écrous dans un coffre d'équipe pour qu'ils comptent. Les vies sont infinies, l'équipe ayant récupéré le plus d'écrous dans leur coffre à la fin du chronomètre gagne la manche.

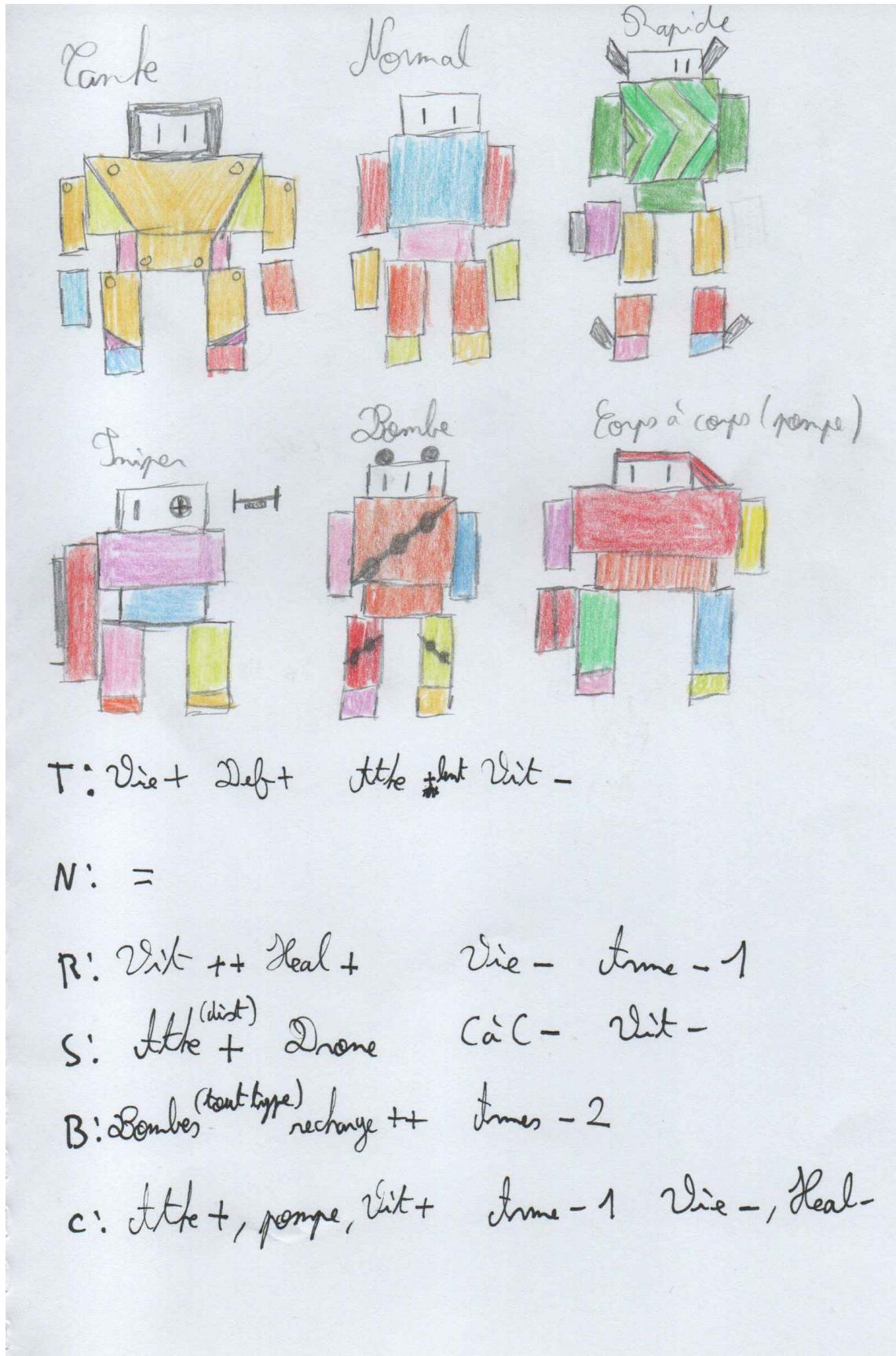
Mécanique des bases de robots

- Avant le début d'une partie, les joueurs ont un temps (60 secondes) pour sélectionner leur base de robot. En solo, le joueur ne voit pas les bases choisies par les adversaires, en équipe il voit les bases choisies par ses coéquipiers.



Exemples d'icônes de sélection de bases. Voir les différentes bases pour plus de détails.

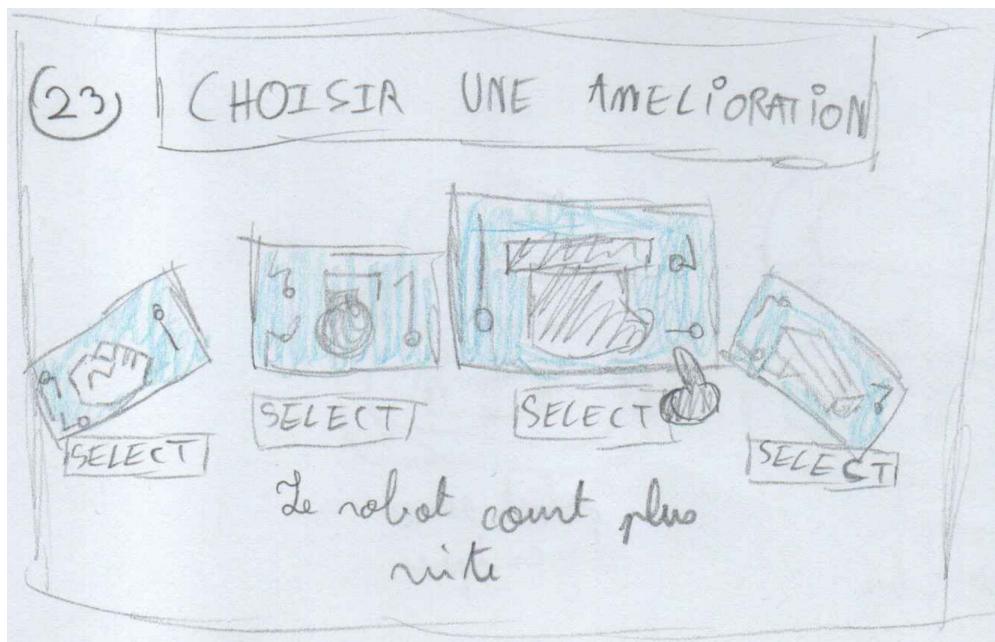
Les bases de robot change l'apparence du personnage, ses stats, son arme de base, sa capacité mais peut aussi bloquer le nombre d'armes à 1 ou 0. Le personnage peut devenir plus gros/fin/grand/petit.



Exemple de bases avec ce qui change, certaines bases donnent des mécaniques de gameplay spéciales. La base "Bombe" retire toutes les armes, ne laissant que la capacité de lancer des bombes améliorées et avec une moindre recharge. La base "Normal" sert de références pour les changements des autres bases.

Mécanique des pièces de robots

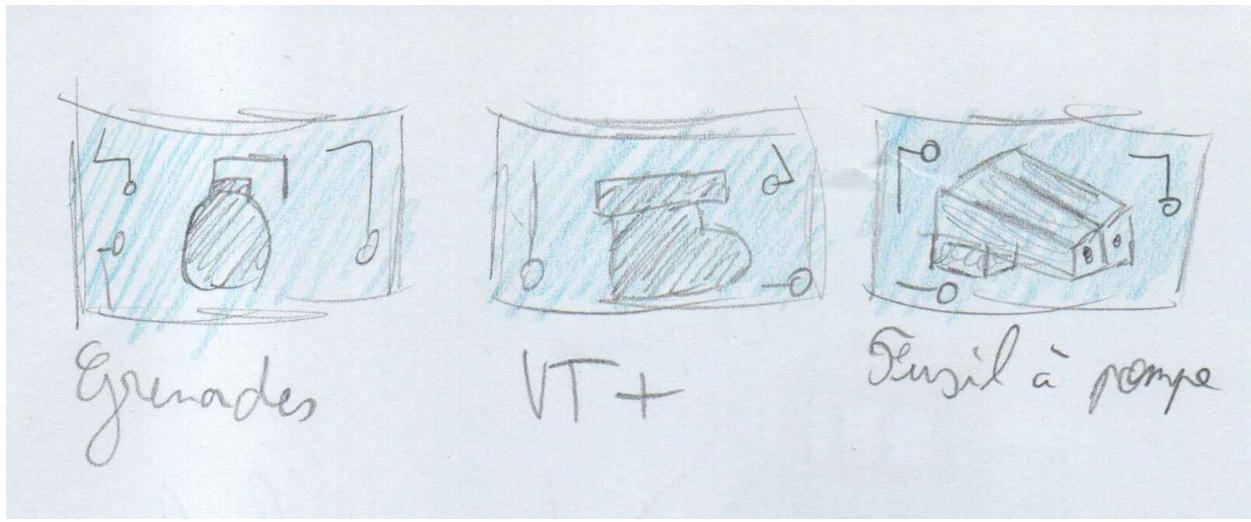
- En partie, à chaque mort, le joueur peut choisir une nouvelle pièce pour son robot, dans un maximum de 5 pièces par partie.



Ecran de sélection des pièces, avec un timer sur le coin gauche. Ici la pièce survolée est une amélioration de stats (Vitesse +). Le joueur survole les icônes de pièces pour lire leurs effets. La souris est représentée par un index.

Les pièces peuvent être :

- Une arme, dans un maximum de deux armes par partie.
- Une capacité, dans un maximum de une capacité par partie.
- Une amélioration de stats.
- Un effet sur ses balles/armes/capacités.



Exemples de pièces de robot, une capacité (Grenades), une amélioration de stats (Vitesse +) et une arme (Fusil à pompe)

Traduit en Français par **Chèvre**



Created by **Game Dev Tales**. Sharing tips and resources to help you dive into the world of game making. Join us for game dev insights and handy productivity templates!

- Follow us on
[Twitter](#) | [Reddit](#)
- If you find our content useful please support us on
[Patreon](#) | [BuyMeACoffee](#)



[More content](#) | [Website](#)