PolygonSnake  
- Game design document 2.0 -

**Introduction :**  
Dans cette version du game design document de PolygonSnake, nous allons revoir nos précédents objectifs afin de nous permettre de sortir le jeu au plus vite sous Android quitte à proposer des mise à jours qui apporteront leur « nouveautés » au gameplay pour le joueur… plus tard.

**Interface et menu :**   
Le nouveau menu du jeu sera très simple.  
Il y aura 3 options :

- Select Arena  
 - Options

- Sound & FX [ On / Off ]

- Music [ On / Off ]

- Language : [ French / English / Español ]

- Quit

Dans le menu [Select Arena], le joueur pourra soit sélectionner une arène déjà disponible ou acheter une arène qui ne l'est pas encore.  
  
Si le joueur à un score sauvegardé suffisamment élevé, il pourra acheter une nouvelle arène.  
Sinon, il ne le pourra pas.  
(pas la possibilité d'acheter des niveaux avec de l'argent réel!)

Si le joueur sélectionne le menu [Quit] Il faudrait trouver un moyen pour fermer le programme et ne pas le laisser en arrière plan.  
Un programme en arrière plan consomme inutilement de la batterie.

Voici les éléments qui seront présents sur l'interface du jeu.  
Le score (en haut à gauche)  
Le nombre de vies (en bas à gauche)  
Le nombre de corps du serpent (en bas à droite)

Pendant les écrans de chargements, un éléments du jeu tournera à 360° sous forme d'animation image par image ou sous forme de modèle 3D avec l'inscription «*Loading* | *Chargement* | *Cargamento*» en bas à droite sur un fond uni coloré.

**Objectifs du joueur :**Le but du jeu n'est plus d’enchaîner le niveau avec différents objectifs.  
Nous revenons donc au concept de base du « Snake » en 3D, à savoir se balader dans différentes arènes et manger le plus de fruits possible.  
  
Le but du joueur sera d’emmagasiner le plus de point possible afin « d'acheter » de nouvelles arènes.  
Chaque arène coûte environs 1 million de points.

( ce montant n'est pas définitif car il faut voir à quel vitesse un joueur peut accumuler un tel score )

**Gameplay :**Le gameplay sera lui aussi simplifié.  
Les bonus suivants disparaissent :  
 - Les bonus de temps +5s, +10s et + 20s.

- Les étoiles combos.

Les bonus suivants apparaissent :

- Ralentissement (réduit la vitesse de 1)

- 1 vie

Le fait que le serpent ralentisse lorsqu'il s’apprête à entrer en collision avec un obstacle disparaît.

Il y a 9 niveau de vitesse.  
Le niveau 1 étant le plus lent et 9 le plus rapide.  
Tous les 10 000 points le serpent gagne 1 point de vitesse.  
  
Les bonus ciseaux (qui divise le nombre de corps du serpent par 2) ainsi que le bonus ralentissement deviennent rare.  
  
Il y a en tout 4 catégorie de bonus :   
Les petits fruits (100 points) sont très fréquent (60 % de chance d'apparition)  
Les fruits moyens (250 points) sont moins fréquent (25 % de chance d'apparition)

Les gros fruits (500 points) sont encore moins fréquent (10 % de chance d'apparition)  
Les bonus spéciaux (ciseaux / ralentissement) sont rare (5 % de chance d'apparition)

La fin d'un niveau est marqué par le fait que le serpent n'ait plus de vie.  
À ce moment, on retiendra :

Le score du joueur au moment de sa mort + Le temps passé dans le niveau

(1 sec = 50pts (1 min = 3 000 points))

Le tout sera ajouté au score déjà accumulé par le joueur.  
  
Ce qui sera en fait sa monnaie pour acheter d'autres arènes

**Autorisation Android :**Il faut à tout prix avoir le minimum d'autorisation nécessaire pour lancer le jeu.  
Il ne faut pas effrayer le joueur avec des demandes inutile comme accéder aux SMS / Appel / Galerie photos etc.

**Modèle économique :**Le jeu sera vendu 0,50€ sur le Google Play Store.  
Il n'y aura aucune publicité « in-game » ni aucune possibilité d'achat « in-game »

Les bénéfices seront partagés entre tous les membres qui auront participé au développement du jeu.  
  
Si nous parvenons à mettre le jeu en vente sur l'Apple Store (à condition d'avoir des iPhone sous la main) le jeu sera venu au prix le plus bas possible sur cette plate-forme soit, 0,99€.

**Mise à jour du jeu :**Les mises à jour seront gratuites.  
Les joueurs connectés à internet pourront recevoir automatiquement les mises à jour du jeu.  
Dans ces mise à jour, il y aura les niveau supplémentaires à acheter avec le score accumulé par le joueur.  
  
Il faudrait essayer de faire au moins 1 niveau tous les mois ou tout les deux mois, en essayant de proposer de nouveaux univers (Techno / Halloween / Hivers / Caverne de cristaux …)  
Et pourquoi pas si c'est intéressants de nouveaux éléments de gameplay.