

PLANET SMASH

BRULER LE MONDE

Game Design Document

GAME DESIGNER :

Yanis Perez

Assim Sanchez Penas

DEV 1 (GAMEPLAY) :

Elouan Maisonette

DEV 2 (TECH/UI) :

Tasnime El Ouestlati

ARTISTE :

Thinhinane Goucem

SOUND DESIGNER :

Yanis Perez

Assim Sanchez Penas

SOMMAIRE :

GAME OVERVIEW	4
INFORMATIONS GÉNÉRALES :	4
PITCH DÉTAILLÉ :	4
GAMEPLAY	4
BOUCLE DE GAMEPLAY :	4
SYSTÈME DE SCORE / CALCUL DES DÉGÂTS :	5
GAMEPLAY DÉTAILLÉ :	5
PNJ + IA :	5
PROGRESSION DU JOUEUR :	5
PERSONNAGES :	5
ENVIRONNEMENT :	5
GAMEFLOW	6
INTERFACE (UI/UX) :	6
ÉLÉMENTS ARTISTIQUES :	6
ÉLÉMENTS SONORES :	6
DOCUMENTATION TECHNIQUE	6
TECHNOLOGIES UTILISÉES :	6
RISQUES + SOLUTIONS :	6

GAME OVERVIEW

A. INFORMATIONS GÉNÉRALES :

1. Titre du jeu : Planet Smash
2. Concept en une phrase : Le but du jeu est de dégrader au maximum une planète extraterrestre en un temps donné, le score s'affichera une fois le temps écoulé.
3. Genre : exploration, running
4. Plateforme : Mobile
5. Durée totale de jeu : 5 min par niveaux (3 niveaux)
6. Public visé : Tout public
7. Intention : Sensibiliser à l'impact des actions humaines sur l'environnement
8. Qu'est-ce qu'il apprend ? Il apprend à avoir des responsabilités vis à vis de l'environnement.

B. PITCH DÉTAILLÉ :

9. Résumé du jeu : Le joueur contrôle un voyageur spatial dont l'objectif est de détruire un maximum d'éléments environnementaux sur des planètes étrangères habitées par des civilisations évoluées avant la fin du temps imparti, tout en évitant de se faire attraper par les habitants. Le jeu comporte trois niveaux (planète avec environnement terrestres (végétation), planète avec un environnement urbain (ville), planète avec environnement aquatique (ville aquatique)), chacun plus difficile que le précédent. Le joueur doit atteindre un pourcentage minimum de dégâts pour valider chaque niveau.
10. Thématique écologique centrale : Le thème écologique central repose sur la confrontation entre destruction et prise de conscience
11. Objectif final du joueur : Réussir les trois niveaux proposés à 100%.

GAMEPLAY

A. BOUCLE DE GAMEPLAY :

12. Exploration
13. Repérage des structures destructibles
14. Frappe
15. Feedback visuel/sonore
16. Destruction de la structure → augmentation pourcentage du niveau
17. Aggro des PNJ
18. Gain de loot → amélioration des dégâts

B. SYSTÈME DE SCORE / CALCUL DES DÉGÂTS :

19. Les petites structures (commune) augmente le % de 1, les structures moyenne (rare) augmente le % de 10, les structures immense (très rare) augmente le % de 20. En fonction de la structure la résistance est différente.
20. Il existe des multiplicateurs de pourcentage dans le niveau
21. Les armes récolter améliore les dégâts infliger aux structures

C. GAMEPLAY DÉTAILLÉ :

22. Mécaniques principales : Frapper pour mettre des dégâts à l'environnement
23. Déplacement : Course, Glissade
24. Mécaniques secondaires : Boost de vitesse placés un peu partout sur la map
25. Objets à collecter : Frapper des tonneaux pour récupérer du loot qui permet de faire plus de dégâts à l'environnements.
26. Système écologique : Le niveau se détériore en fonction des actions du joueur

D. PNJ + IA :

27. Leur champ de vision est d'environ 100° devant eux
28. Leur distance moyenne de détection est de 25-35 mètres
29. Leur vitesse de déplacement est de 5% de moins que le joueur en sprint
30. Plus la zone est détruite plus ils sont nombreux
31. Ils infligent des dégâts au contact du joueur

E. PROGRESSION DU JOUEUR :

32. Niveau 1 : Pour valider le niveau, atteindre au minimum 75% de dégâts causés à l'environnement.
33. Niveau 2 : Pour valider le niveau, atteindre au minimum 85% de dégâts causés à l'environnement.
34. Niveau 3 : Pour valider le niveau, atteindre au minimum 100% de dégâts causés à l'environnement.

F. PERSONNAGES :

35. Description (Personnage Principal) : Possibilité de choisir entre un personnage masculin ou féminin, vêtu d'une combinaison spéciale.
36. Description (PNJ) : Extraterrestre qui varie en fonction du niveau
37. Objectifs / rôles : Personnage principal : Détruire l'environnement, PNJ : Poursuivre pour arrêter le joueur
38. Animations nécessaires : animation de : sprint ; glissade ; frapper ; ramassage loot ; saut ; célébration

G. ENVIRONNEMENT :

39. Zones du jeu :
 - 1er niveau : planète avec environnement terrestres (végétation)
 - 2eme niveau planète avec un environnement urbain (ville)
 - 3eme niveau planète avec environnement aquatique (ville aquatique)
40. Thème visuel :

- LowPoly
 - Jeux très colorés
 - Aspect « trash », « satirique » mais accessible aux enfants.
41. Interactions possibles : Frapper des tonneaux pour récupérer des armes qui permettent de faire plus de dégâts à l'environnements.
42. Eléments/structures destructible :
- Niveau Végétation : arbres, rochers, huttes...
 - Niveau Urbain : lampadaires, vitrines, voitures, bancs...
 - Niveau Aquatique : coraux, dômes, tubes, structures bioluminescentes...

GAMEFLOW

A. INTERFACE (UI/UX) :

43. HUD :
- Score en pourcentage
 - Timer
 - Inventaire
 - Santé de son personnage
44. Menus : Accueil, Partie, Endgame
45. Feedbacks :
- Sons lors d'interaction (coup sur les structures, dégâts reçus, ramassage du loot, bonus...)
 - Flash rouge autour de l'écran lors d'un coup reçu

B. ÉLÉMENTS ARTISTIQUES :

46. Style graphique : LowPoly
47. Palette de couleurs : couleur vive et varié
48. Références artistiques : Muck

C. ÉLÉMENTS SONORES :

49. Bruitages : voix pour féliciter, critiquer ou encouragé le joueur
50. Musiques d'ambiance par niveau (l'intensité de la musique augmente au fur et mesure que le temps passe)

DOCUMENTATION TECHNIQUE

A. TECHNOLOGIES UTILISÉES :

51. Moteur (Unity)
52. Logiciels (Blender, Aseprite, Audacity, vs code)

B. RISQUES + SOLUTIONS :

53. Retard : réduire les niveaux
54. Bugs : focus sur gameplay simple