|  |  |
| --- | --- |
|  | Mobile Miner |
|  |  |
| 09/01/2017 | Game Design Document |
|  | Informations à propos du jeu mobile Mobile Miner (Nom à déterminer). |

Mobile Miner

Game Design Document

Table des matières

[1. Résumé 2](#_Toc471761722)

[2. Boucle de jeu 3](#_Toc471761723)

[3. Mécaniques prévues 4](#_Toc471761724)

[3.1. Vente de ressources 4](#_Toc471761725)

[3.2. Achat de meilleurs équipements 4](#_Toc471761726)

[3.3. Skills 4](#_Toc471761727)

[3.3.1. Skill passifs 4](#_Toc471761728)

[3.3.2. Skill actifs 4](#_Toc471761729)

[3.4. Achievements 5](#_Toc471761730)

[3.5. Trésors 5](#_Toc471761731)

[4. Ressources de jeu 6](#_Toc471761732)

[5. Architecture logicielle 7](#_Toc471761733)

[6. Bibliographie 8](#_Toc471761734)

# 1. Résumé

feasfeafaf

# 2. Boucle de jeu

faefafaf

# 3. Mécaniques prévues

## 3.1. Vente de ressources

À la fin de chaque tentative que le joueur tente, il peut vendre tous les minerais qu’il a réussi à trouver. Le prix de chaque minerai est prédéterminé (skill passif permet d’augmenter légèrement ce prix).

## 3.2. Achat de meilleurs équipements

Avec l’argent que le joueur accumule, il peut acheter de meilleurs équipements pour son personnage. Les équipements disponibles l’aideront à mieux performer durant ses tentatives.

Par exemple, il pourrait acheter une pelle qui lui permettrait de creuser un bloc de terre en un coup au lieu de deux. Ou bien une meilleure pioche pour miner la roche plus rapidement.

## 3.3. Skills

(Méthode pour obtenir un skill point à déterminer)

Avec les points de skill, le joueur peut choisir d’investir dans plusieurs skills différents, certains passifs, certains actifs.

### 3.3.1. Skill passifs

Les skills passifs sont toujours actifs, dès que le joueur investi un point. Exemples de skill passif possible :

* Mercantile : Le joueur vend ses minerais 5% plus cher (x5)
* Manipulateur de temps : La caméra accélère 5% moins rapidement (x5)
* Chanceux : Le joueur a 5% de chances que les veines de minerais contiennent plus d’un minerai (x5)

### 3.3.2. Skill actifs

Les skills actifs peuvent être activés durant une tentative du joueur. Un seul skill actif peut être choisi par tentative. Exemples de skill actifs possible :

* Manipulateur de temps : La caméra ralenti drastiquement durant un bref instant
* Dynamiteur : Une explosion survient autour du personnage et détruit tout dans un certain rayon
* Téléportation : Rend possible de se téléporter à un bloc libre n’importe où dans l’écran

## 3.4. Achievements

(Possibilité que ce soit le moyen d’obtenir un skill point)

Le jeu offrira une liste d’objectif à atteindre, et le joueur sera récompensé s’il les atteints. Exemples d’objectifs :

* Atteindre une certaine profondeur
* Obtenir un certain nombre d’un certain minerai (total ou par tentative)
* Vendre un certain nombre de minerai
* Obtenir un certain équipement
* Obtenir tous les trésors

## 3.5. Trésors

Durant chaque tentative, il y aura une très faible possibilité de trouver des trésors. Ces trésors ne changent rien au gameplay, mais peuvent offrir des options de personnalisation du personnage. Exemples de trésors :

* Un casque/chapeau différent
* Une pioche différente
* Une tête différente

# 4. Ressources de jeu

fafafaf

# 5. Architecture logicielle

feafeaf

# 6. Bibliographie

fafafafea