

MAKE



Sommaire

OVERVIEW

INTRODUCTION	10
ÉQUIPE	11
FICHE IDENTITÉ	20
INTENTIONS	22
RÉFÉRENCES	25
↳ Réf. Game Design	26
3C	30
↳ Character	31
↳ Contrôles	33
↳ Caméra	35
STRUCTURE GLOBALE	45
↳ Zone de construction	45
SITUATIONS DE JEU	52
↳ Gestion de la bourse et des tendances	52
↳ chaîne de production	57
↳ Construction	
GAME SYSTEM	67
↳ Boucle de gameplay	67
↳ Zones Spécifiques	68
FLOW CHART	70
UNIVERS VISUEL	71
↳ L'univers	71
↳ Intentions	74
UNIVERS SONORE	76
↳ Intentions	77

GAME DESIGN DOCUMENT

3C	80
↳ Character	
↳ Contrôles	
↳ Caméra	
STRUCTURE GLOBALE	

OVERVIEW

INTRODUCTION

Make IT est un jeu de gestion en vue d'ensemble et à la 3^e personne avec un humour décalé et dépeignant une entreprise de fabrication à la chaîne dont vous êtes le PDG, vous devez donc vous occuper de l'évolution de celle-ci ainsi que du bien-être (ou non) des employés. Il en sera à vous de décider si vous souhaitez plutôt offrir un bon salaire, une bonne couverture sociale et une prime de Noël ou au contraire attacher vos employés au bureau afin de les faire travailler pour rien, de tuer les agents

fédéraux qui viendraient vérifier de quoi il en retourne et faire disparaître le cadavre dans le compacteur à ordures. Il s'agirait donc d'un jeu mêlant à la fois gestion sérieuse et humour noir.

Le jeu viserait un public mature et surtout majeur, le style est volontairement dans un aspect cartoon, aux couleurs uni, modèles simplifiés et personnages stick man afin de ne pas tomber dans l'obscène et le gore.

ÉQUIPE

Mathys Hymon

Chef de projet, Programmeur et Graphiste

XXXXXXXXXXXXXXXX

Sound Designer

XXXXXXXXXXXXXXXX

Modélisateur

XXXXXXXXXXXXXXXX

Level Designer

Mathys Hymon

Game Designer

FICHE IDENTITÉ

FICHE IDENTITÉ

Pitch

Développer une entreprise, gérer ses employés et locaux.

Univers

Évolutif, cartoon et limité

Type de jeu

Gestion en 3D à la 3^e personne et caméra libre

Support

Windows, Switch, PS4/5, Xbox One/X

Cible

Joueurs de jeux de gestion à la recherche d'une expérience plus décalé et « fun »

Game Concept

Dans Make IT, le joueur contrôle un stick man ayant pour objectif de créer sa société à partir d'un petit capital de départ. Une fois un certain capital atteint il débloquent un nouveau palier/zone afin d'étendre son empire financier à la fois en gérant bien ses fonds, mais aussi ses ressources humaines et matériels.

Conditions de victoire

La condition de victoire de Make IT est la progression. À chaque ventes, la société augmente en bourse, le joueur débloquent de nouvelles étapes de la chaîne de production, ce qui le rapproche de la fin, même si le jeu ne contient pas de réelle fin, il peut continuer à gérer et faire grandir sa société sans réellement avoir de limite.

Macro objectif

Le macro objectif de Make IT est de réussir à faire une entreprise florissante et de faire grandir tous les secteurs de l'entreprise.

Conditions de défaite

Dans Make IT, les conditions de défaite arrive lors de plusieurs situations. Dans un premier temps la faillite est une des conditions de défaite, lorsque l'entreprise est à perte, une banque propose au joueur de lui faire un prêt, si malgré cela il reste à perte durant les 10 prochaines semaines (in game), l'entreprise sera déclaré en faillite. L'autre condition de défaite est la mort de votre personnage ou son arrestation, cela se produit lorsque le joueur commet des infractions graves (détournement d'argent, meurtre, ou toute atteinte aux droits de l'homme).

INTENTIONS

Un jeu de gestion poussé

Avec Make IT, notre volonté était avant tout de créer un vrai jeu de gestion aux mécaniques aussi complexes qu'agréables et permettre à un vrai fan du genre de s'amuser autant que sur un jeu tel que city skyline ou two theme hospital.

gameplay décalé

Afin de contraster avec le gameplay répétitif d'un jeu de gestion et d'offrir au joueur un style de jeu innovant, nous avons poussé l'aspect absurde plus loin de par les mouvement "ragdoll" à la manière de *human fall flat* ainsi qu'ajouté tout un panel de caractères et de sentiments aux différents employés afin de rendre la sensation de jeu et les événements

plus aléatoires et adaptés aux comportements du joueur vis à vis des PNJ.

Celui ci donnant d'une part envie aux joueurs n'étant pas d'origine attirés par des jeux de cette catégorie une approche différente de ce genre. D'autre part, il offrirait aux habitués un gameplay dynamique et décalé se démarquant d'autres titres plus classiques.

RÉFÉRENCES

Réf. Game Design

De nombreux jeux nous ont aidé à affiner notre vision du projet. Pour la majorité d'entre eux, la technique a primé sur l'esthétique, le gameplay amusant et simplifié étant notre priorité, nous nous sommes surtout attardé sur la physique (human fall flat, TABS, Karlson) ainsi que sur les contrôles (two theme hospital, rust, fortnite).

Cependant, un autre titre nous a servi de référence, notamment pour le visuel des décors et du style générale (Good Job).



Two theme Hospital



RUST



Good Job



Karlson



Human fall flat



TABS



Character

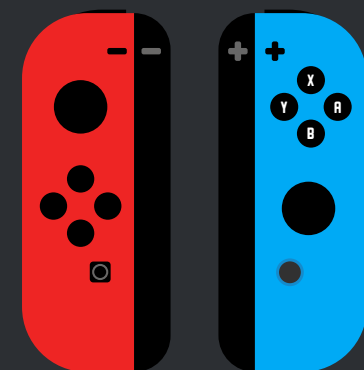
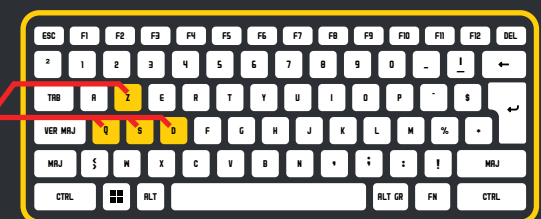
Le joueur contrôle un personnage à la physique “ragdoll” ayant des mouvements semblables à ceux humains, celui ci évoluant dans une zone plus ou moins grande selon le niveau de celui ci.

L’avatar tout comme les autres IA du jeu possèdent une barre de vie, celle ci une fois arrivé à 0 provoquera la mort de l’avatar et la fin du jeu si il s’agit du joueur, ces derniers pouvant regagner de la vie en se reposant, et en mangeant.

D’autre part, les avatars possèdent des barres d’énergie, de santé mentale, de bonheur, de colère etc. Celles ci affectant leur qualité de travail et leur vitesse de déplacement, pouvant aller jusqu’à provoquer la mort de l’un deux.

Contrôles

Touches de déplacement



STRUCTURE GLOBALE

Caméra

À noter que ces parties font l'objet d'une étude plus approfondie dans la partie Game Design Document.

La caméra utilisée est dite "à la 3^e personne", c'est à dire qu'elle suit l'avatar en légère plongée.

Elle adopte aussi un second comportement lorsque le joueur passe en mode vue libre ou se met à construire des structures, la caméra se met alors à pouvoir se déplacer indépendamment du joueur, toujours en légère plongée.

Zone de construction

En début de partie, le joueur arrive sur un terrain vague de couleur uni, délimité par des pointillées au sol.

Lorsque le joueur atteint un certain capital, il à l'opportunité d'acheter une extension pour ce terrain, celui ci écartant donc les pointillées d'une certaine distance, offrant donc au joueur une zone de construction et d'expansion plus importante.

