

Exercice Party Games - Game design

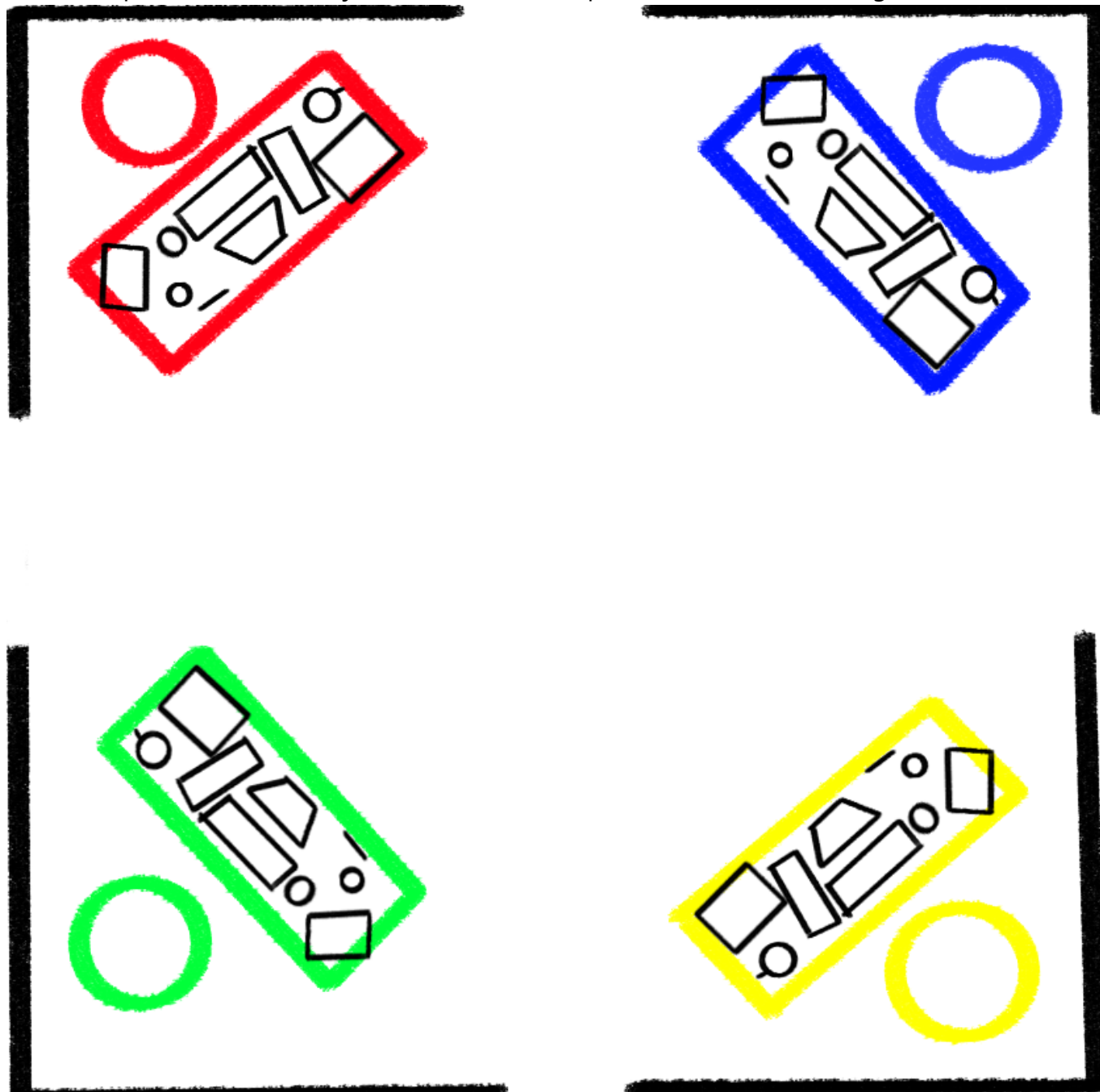
Robin LEFEBVRE

Fiche signalétique

Intitulé	Description
Titre	Don't be fired Simulator
Thème	Bureau
Genre	Party Games
Type de graphisme	3D cartoon (un peu à la gang beasts) mais vu du dessus
Mode de jeu	Coop Local et Multi
Plateforme	PC, Console
Cible	Grand publique
Modèle économique	B2P

Pitch et scénario

Vous et 3 collègues avez un patron difficile à vivre. Au moindre malaise ou erreur, vous vous faites virer. Avant vous étiez 100 dans le bureau maintenant, vous n'êtes plus que 4. Il ne peut en rester qu'un. Lancez les objets sur votre bureau pour assommer vos collègues !



Intentions

Question	Réponses
Quel est le but du jeu ?	Faire virer ses collègues
Est-ce qu'il y a un ou plusieurs modes de jeux ?	1v1 ou 1v1v1 ou 1v1v1v1
Quelles sont vos intentions à travers l'histoire ? à travers le gameplay ? à travers l'économie ?	L'intention est que des potes en soirée se marrent et se confrontent
Si mon jeu est en multi, quel dynamique je souhaite entre les personnes ?	De la compétition
Est-ce que je souhaite me positionner sur un type de jeu populaire en particulier?	Non
Quel type d'expérience je veux proposer ?	Du fun en soirée (avec de la compétition)

Core gameplay et mécaniques principal

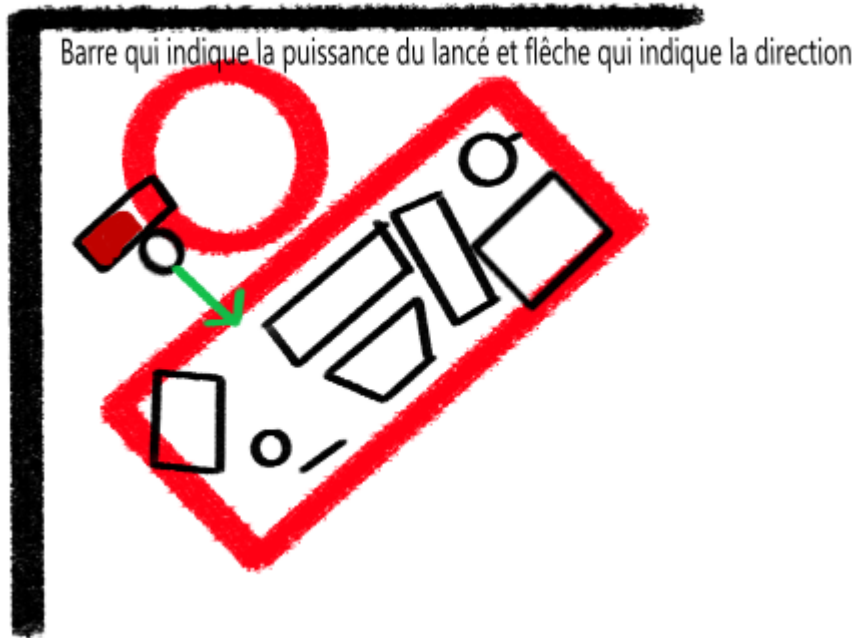
Le gameplay principal consiste à lancer des objets que ça soit sur les autres joueurs ou pour se défendre des objets des autres joueurs, le joueur peut lancer uniquement les objets sur son bureau, il doit assommer ses adversaires. Chaque joueur à 3 vies, il en perd une pour chaque objet reçu. Au bout de 3 vies perdues, le joueur perd.

De moins en moins d'objets sont présent sur le bureau et une gestion des ressources s'impose afin de toujours pouvoir se défendre.

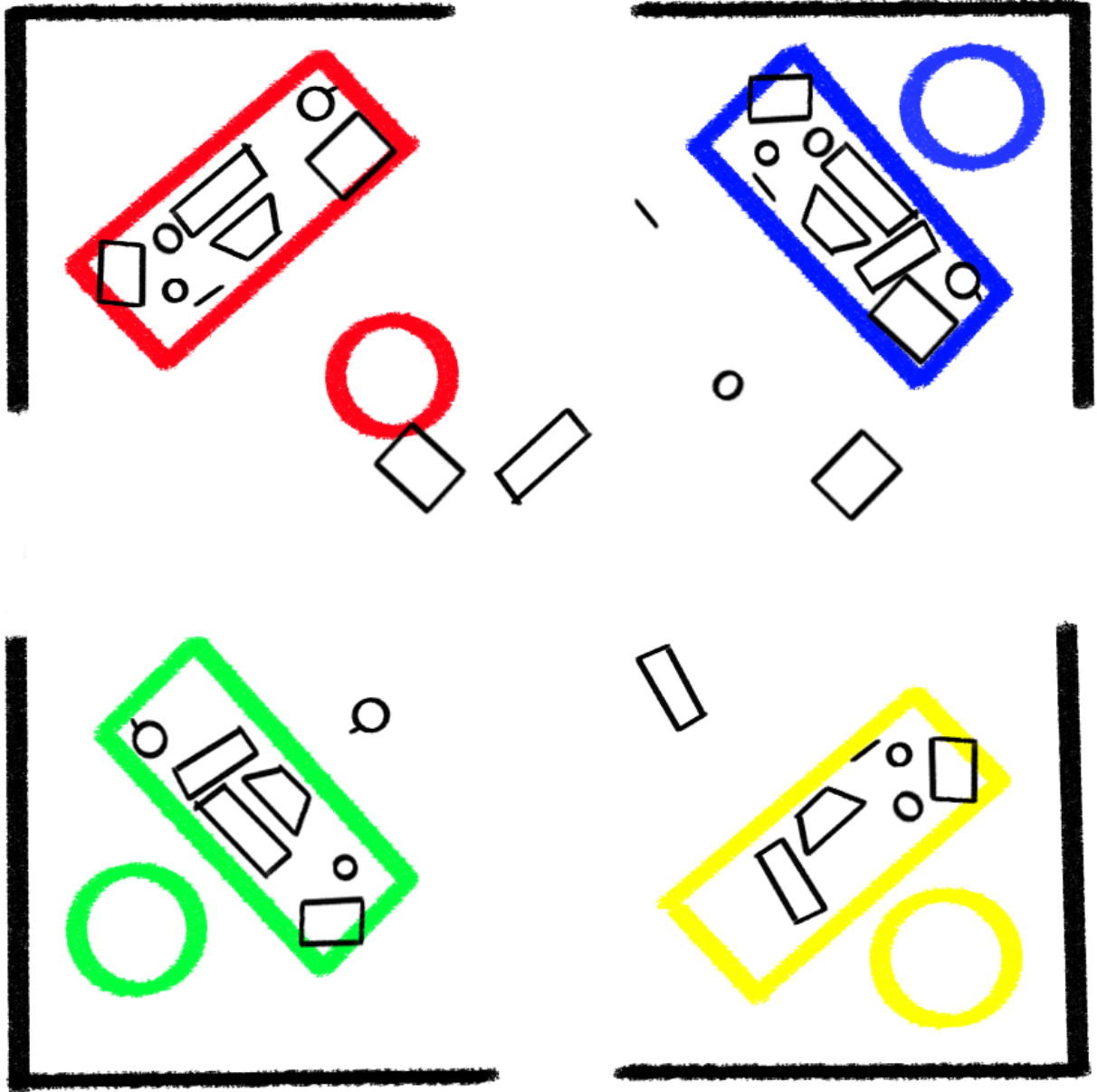
Pour récupérer des objets, il va falloir aller au centre, moment durant lequel vous serez vulnérable à cause de vos collègues qui essayeront de vous attaquer, mais aussi à cause de votre patron qui passera peut-être à ce moment-là.

Objectif : être le dernier survivant !

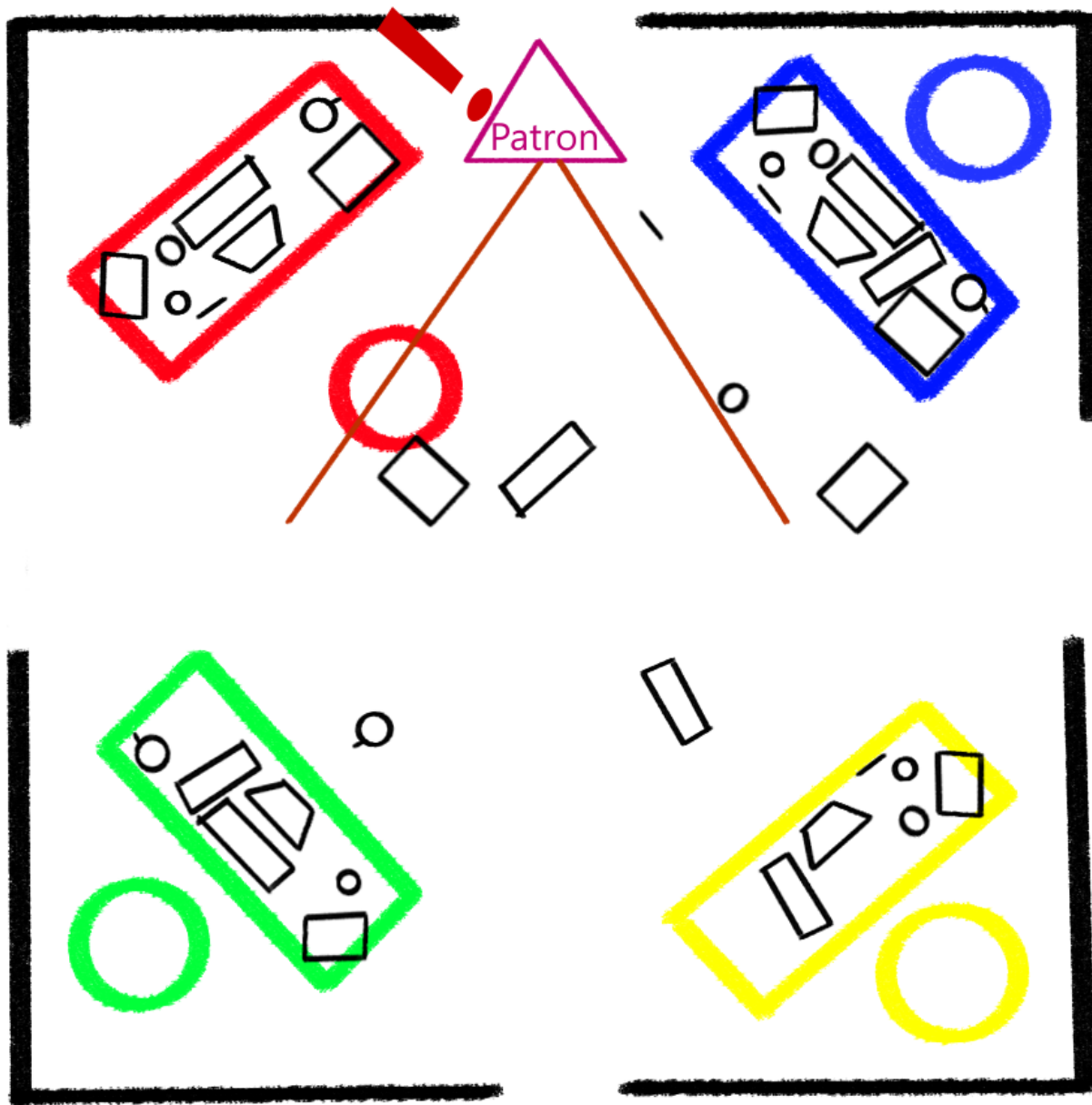
- Lancer des objets (pour attaquer ou se défendre)



- Se lever pour aller chercher les objets



- Patron qui passe parfois (si toucher par objet fin de partie pour le joueur qui a tiré, si vous êtes levé à ce moment-là c'est une vie en moins, si vous lancer un objet à ce moment-là c'est aussi une vie en moins)



- Collègues qui ramènent des objets aux différents joueurs de manières aléatoires



- 3 points de vie à 0 c'est finis

Conditions de victoire et de défaite

Victoire	Défaite
Être le dernier en vie	Point de vie qui tombe à zéro

Univers

Le cliché des bureaux en open-space réarrangeais afin d'être fun. Les clichés sur le travail dans des bureaux globalement.

Unique Selling Point

- Univers simple que tout le monde peut comprendre
- Jeu rapide entre amis qui n'est pas prise de tête (un peu à la gang beasts)
- Commandes et concept simple à comprendre

References

<https://www.youtube.com/watch?v=HtTUsOKjWyQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZSljO3DqDDU>

