

Machindus

Game Concept

Pitch

Histoire

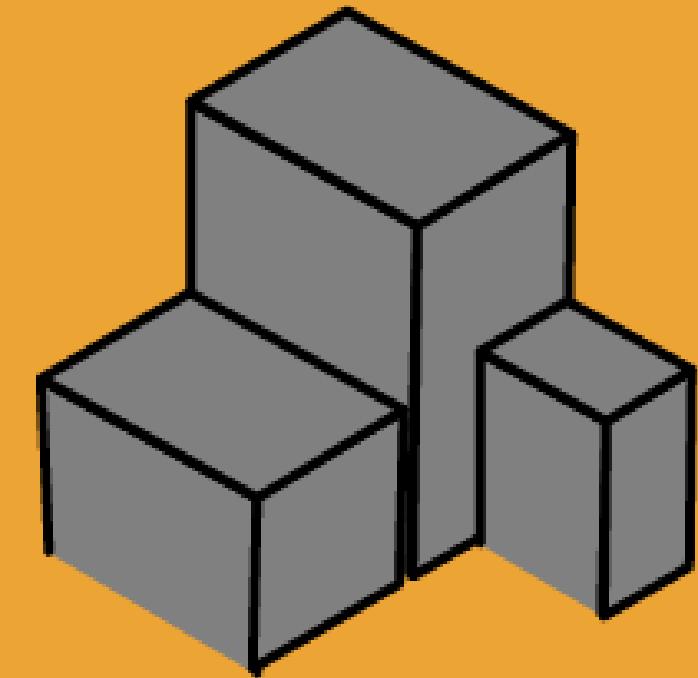
Vous êtes le nouveau superviseur d'un secteur d'installations industrielles. Pour rattraper le travail de votre prédécesseur et éviter la faillite, répondez aux attentes de vos clients et redressez la rentabilité de votre production avant la date limite.

Gameplay

Construisez et optimisez votre installation pour atteindre le débit attendu et réussir les missions. Planifiez vos actions pour les tours à venir et placez judicieusement chacune de vos machines les unes à côté des autres pour en libérer le plein potentiel.

Fiche Signalétique

- Titre : **Machindus**
- Thème : **Industrie - Production**
- Genre : **Gestion - Simulation - Tour par tour**
- Type de graphismes : **3D Stylisée - Isométrie**
- Mode de jeu : **Solo (avec Classement online)**
- Plateformes : **PC/Mobile**
- Cible : **Joueurs habitués, avec un attrait pour la gestion**
- Modèle économique : **Achat du Jeu**



Intentions

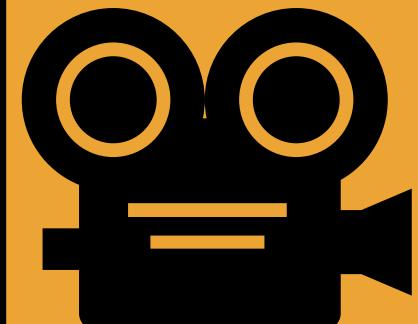
But du jeu :
Réussir la mission principale du client dans la limite de jours donnée

Un gameplay axé sur la réflexion et l'optimisation du placement des différentes installations

De l'anticipation et de la programmation des actions sur les tours de jeu restants

Des objectifs secondaires qui boostent le rendement

Gameplay : Les 3C



Camera

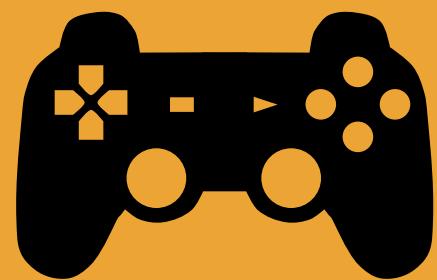
Caméra à mouvement libre et sans rotation,
vue isométrique avec zoom (Godgame)



Character

Le joueur incarne un superviseur
industriel qui vient remettre de
l'ordre dans les installations

Un profil du joueur
customisable pour
l'aspect social



Controller

ZQSD + molette / Touchscreen :
Bouger + Avancer la caméra

Interaction avec l'UI et chaque
élément de la map au clic / au
toucher

Gameplay : Mécaniques

Carte interactive

Une carte quadrillée d'hexagones avec des obstacles sur lesquels le joueur place ses installations

Liste des missions

Une mission principale avec différents objectifs (de placement, de débit) et une échéance
Proposition de missions secondaires

Placement des installations

Synergies (positive ou négative) des différentes installation en fonction de leur proximité avec les autres

Compte à rebours : À chaque tour de jeu, le joueur récupère les bénéfices de sa production et la date incrémentée d'un jour

Conditions de victoire et de défaite

Victoire

Remplir tous les objectifs de la mission principale du niveau

Conséquences

Une note attribuée en fonction du score (temps et débit d'argent) :
S ; A ; B ; C ou D

Accès au prochain niveau, avec nouvelle map, nouvelles missions et optionnellement de nouvelles installations

Défaite

Dépasser la date limite de la mission principale

Conséquences

Obtention d'une note moins élevée sur le niveau

Accès au prochain niveau
--> manière de ne pas rendre le jeu trop punitif mais de pousser à la rejouabilité en essayant les missions secondaires

Univers / Références

- Aspect de l'UI



Two Point Campus

- La boucle de gameplay



Poly Bridge

- Aspect de la map



Dorfromantik

- Disposition de la caméra
- Style de graphismes



Clash of Clans

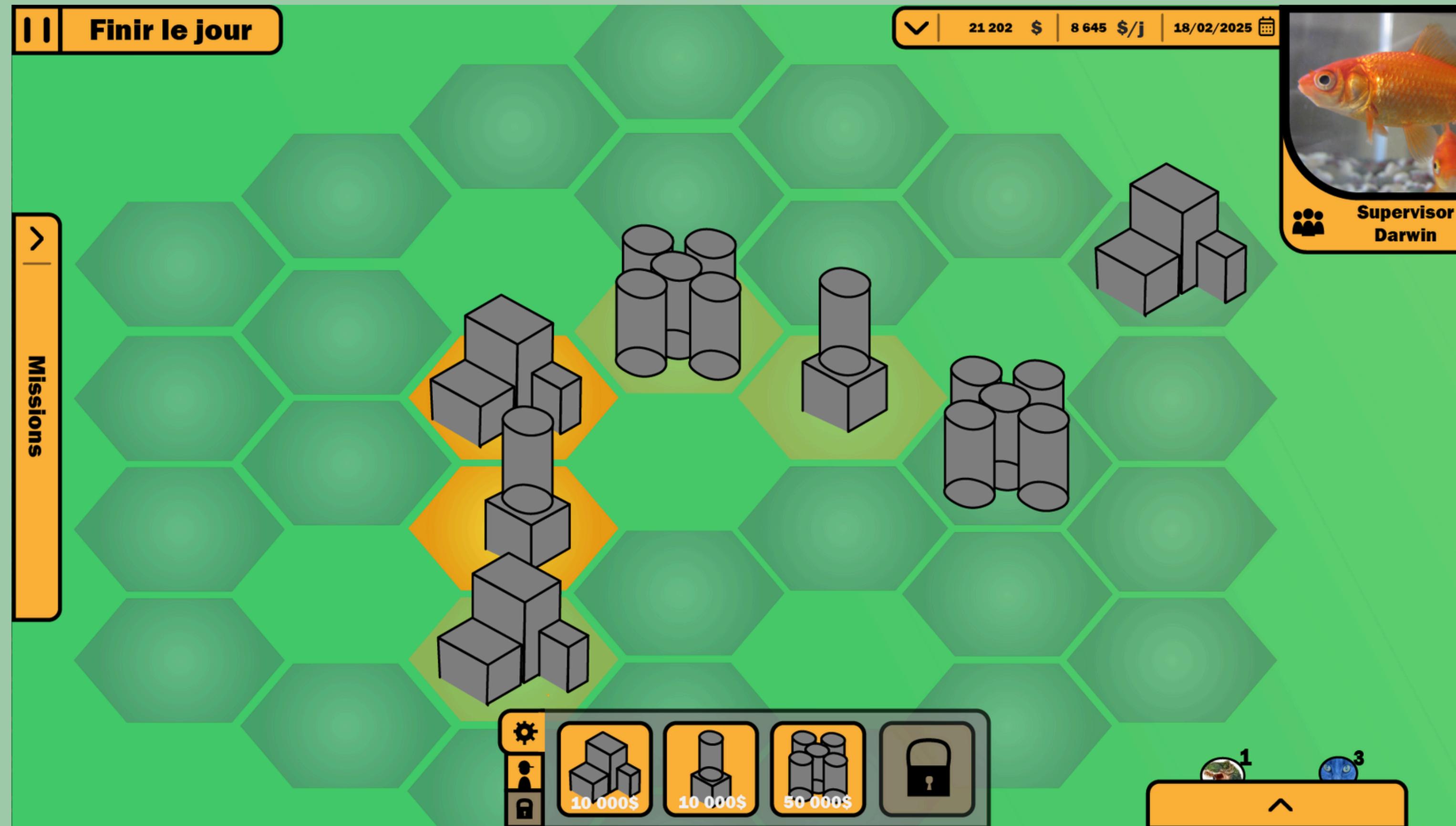
Key Selling Points

**L'optimisation de chaque placement de
machine au centre de l'expérience**

Des installations aux animations détaillées et amusantes

De nombreux moyens d'ajouter de la variation (ressources
disponibles, missions, maps, installations)

Mockup d'écran d'un niveau de jeu



UI fermées

Mockup d'écran d'un niveau de jeu

II | Finir le jour

Missions | <

Main mission

Money rate : 8 645 \$/j /10 000 \$/j

No more than 2 power plants 3/2

Before the : 21/02/25 (today : 18/02/25)

Optional

Zach's assignment

No power plant next to another 2/0

Reward : Break room install

Tina's cry for help
Play more to unlock

21 202 \$ | 8 645 \$/j | 18/02/2025

Power plant A : +645 \$/j Tag printer A : -500 \$/j
Power plant B : -2 000 \$/j Tag printer B : inactive
Power plant C : inactive
Hydrollic press A : -2 000 \$/j
Hydrollic press B : +12 000 \$/j



Supervisor Darwin

Hydrollic press A

Base money rate : 500 \$/j

If placed next to a Power Plant (0)
Multiply rate by +2

If placed next to a Tag printer (2)
Multiply rate by -2

Current rate :

-2 000 \$/j



10 000\$ 10 000\$ 50 000\$

Employee Zach

Hello Boss !

I've talked with the team and we think the power plants are too crowded...

Can you do something about this like create some space or i don't know ?

Accept Decline

1 2 3 4



UI ouvertes

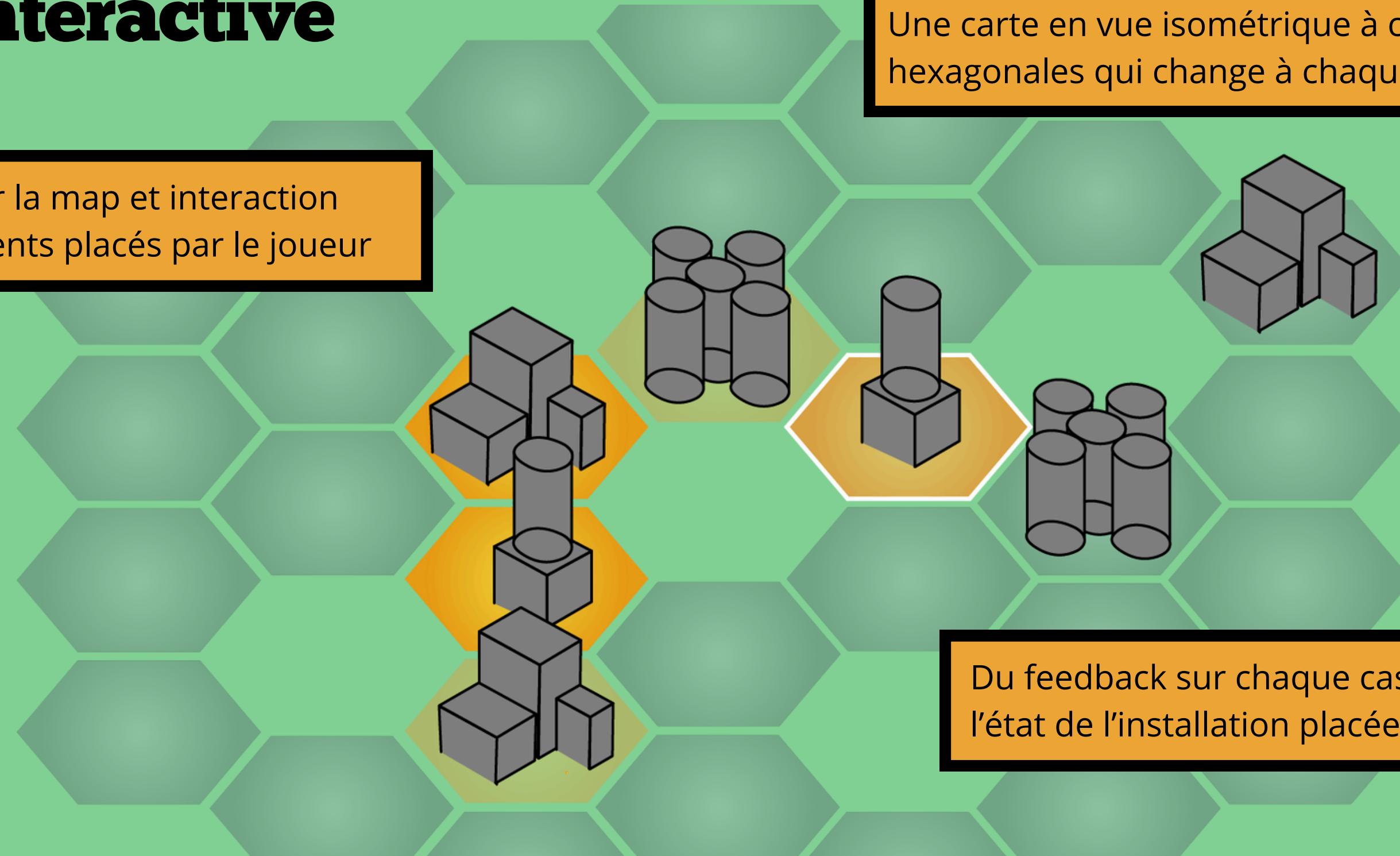
Systèmes de jeu

Carte interactive

Navigation sur la map et interaction avec les éléments placés par le joueur

Une carte en vue isométrique à cases hexagonales qui change à chaque niveau

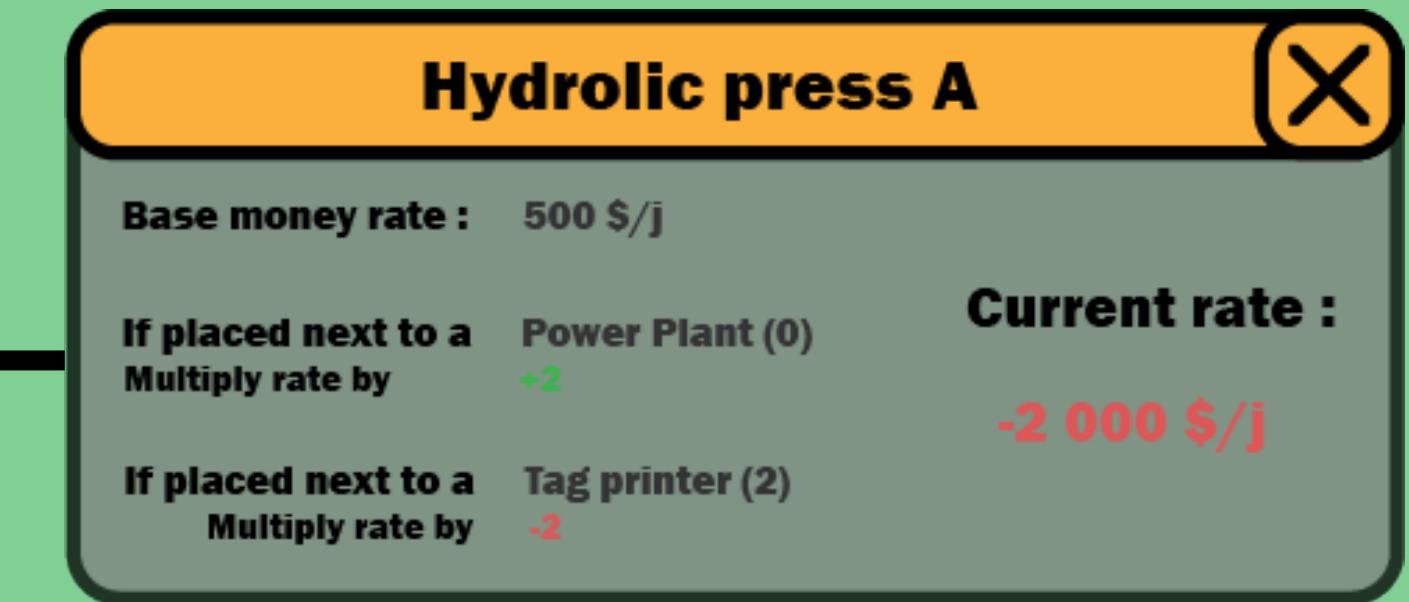
Du feedback sur chaque case pour montrer l'état de l'installation placée dessus



Systèmes de jeu

Le placement des machines

- Chaque machine a des statistiques définies : coût, rendement de base et bonus/malus selon leur placement
- Lorsqu'on clique sur une installation déjà posée, on peut observer son état actuel à savoir son débit et les boosts actifs



- Le joueur peut placer les machines en les glissant depuis le bas de l'écran, s'il a la somme nécessaire
- Les installations sont triées dans différents onglets



- Une installation placée durant le tour peut être déplacée ou retirée à tout instant, cette dernière action rembourse le coût total de la machine
- Si la machine a été posée à un tour précédent, il faudra repayer le coût de placement de la machine pour la bouger ou la retirer
- Des installations pourront être débloquées durant les missions d'un niveau ou d'un niveau à l'autre pour créer de nouvelles situations pour le joueur

Systèmes de jeu

Les types de machines / d'installations

Générateurs

Cout : **10 000 \$**

Débit de base : **100 \$/j**

Si à côté de :

Générateur : **x2**

Presse hydraulique

Cout : **10 000 \$**

Débit de base : **500 \$/j**

Si à côté de :

Générateur : **x2**

Imprimante : **/2**

Presse à injection

Cout : **37 000 \$**

Débit de base : **2 000 \$/j**

Si à côté de :

Générateur : **+5 000**

Presse hydraulique : **/2**

Si à côté d'aucun :

Générateur : **x0**

Imprimante

Cout : **50 000 \$**

Débit de base : **500 \$/j**

Si à côté de :

Imprimante : **x10**

Générateur : **x0**

Presse hydraulique : **x0**

Les installations peuvent jouer sur toutes leurs conditions pour proposer de la diversité dans la réflexion :

Ces 4 exemples montrent qu'il est possible de créer des stratégies sur plusieurs tours en commençant par les machines moins chères. Le joueur devra ensuite choisir entre un revenu moins important mais immédiat ou quelque chose de plus exponentiel mais avec de gros la nécessité de faire de gros sacrifices.

Systèmes de jeu

Rapport de production

- Cette UI affiche les ressources disponibles à ce tour pour le superviseur, et ce qu'il pourra gagner au prochain tour
- Le rapport comprend : l'argent disponible, le débit d'argent journalier des installations, la date du jour (tour de jeu)



- Une fois déroulée, l'UI affiche également le détail du rendement de chaque installation posée sur la carte
- Si l'on clique sur l'une de ces lignes, on est renvoyé sur l'installation liée pour la localiser sur la carte

- Une fois que le joueur est confiant de sa configuration des installations, il doit cliquer sur ce bouton pour passer au tour suivant
- Au début de chaque tour, le joueur récupère son débit journalier et entamer le jour suivant

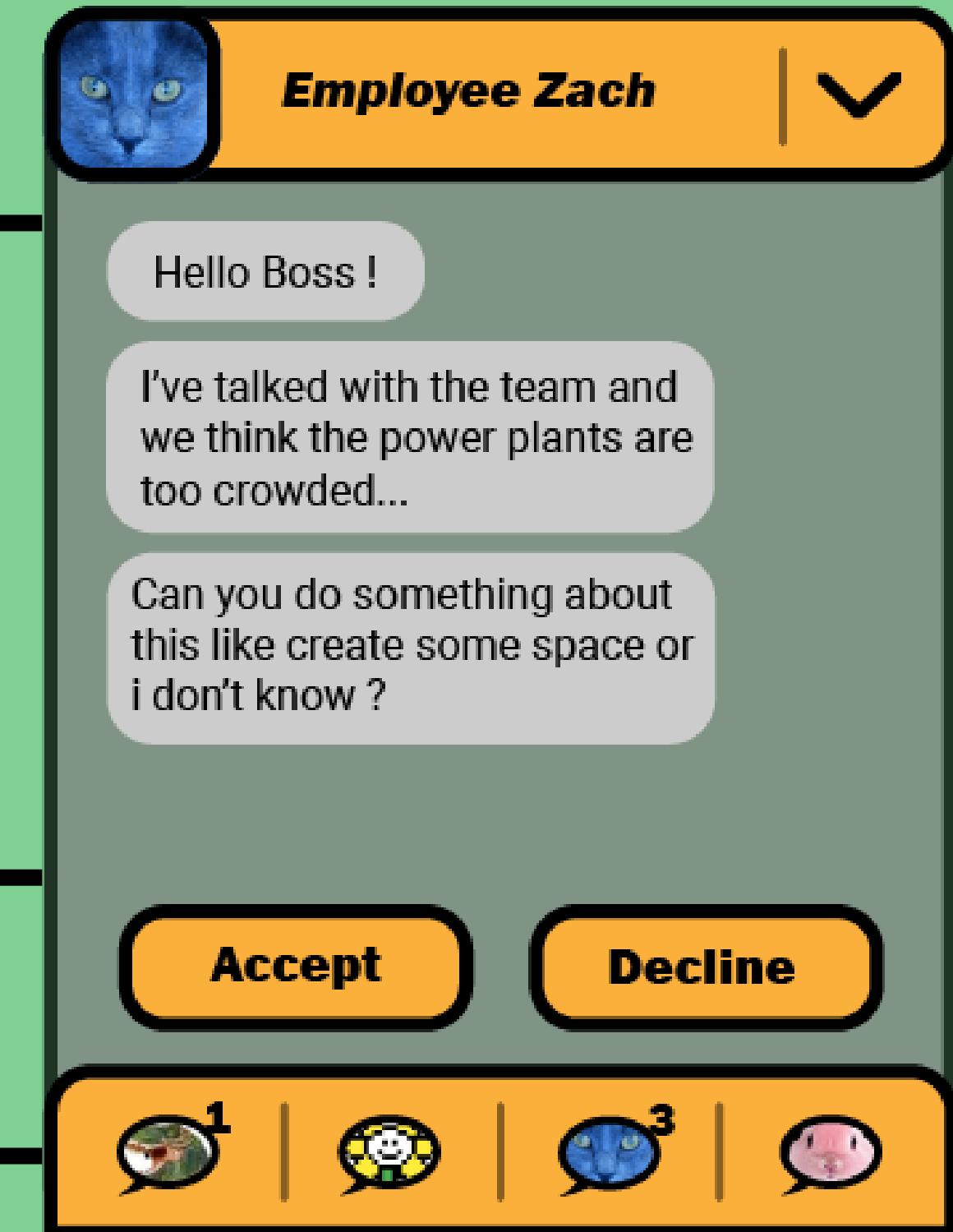
Systèmes de jeu

Message Box

- Lors d'un tour de jeu, des employés ou des clients peuvent vous envoyer des messages avec des requêtes qui sont des contraintes additionnelles pour finir les niveaux
- Accompagné d'un petit texte pour rajouter de la véracité aux missions proposées

- Le joueur peut accepter ou refuser les missions secondaires. Toute mission non acceptée avant la fin du jour est automatiquement refusée
- Les missions acceptées s'ajoutent à la liste des objectifs
- Une fois réussie, une mission apporte des bonus de débit ou encore débloque de nouvelles installations pour réussir le niveau

- Affichage de tous les messages ouverts ou refusés pour montrer toutes les missions accessibles sur le niveau avec possibilité de créer de la continuité et un enchaînement dans les missions



Systèmes de jeu

Liste des missions

- Un récapitulatif de la mission principale avec les objectifs nécessaires pour finir le niveau comportant : Un débit d'argent à atteindre, une échéance temporelle, des conditions additionnelles dans le placement des installations
- En fonction du taux de complétion de ces métriques, sera attribué une note (un rang de S à D) au joueur en fin de niveau. Plus le joueur explose les métriques (100k au lieu de 10k\$/h) meilleure sera la note

- Les objectifs secondaires acceptés viennent s'ajouter ici
- Ils comportent des conditions à remplir et une récompense en cas de réussite qui varie en fonction de la mission, elle sera un bonus pour réussir le niveau complet

- On affiche également ici les objectifs secondaires à venir ou refusés pour pousser le joueur à tous les essayer

Missions	
Main mission	
Money rate :	8 645 \$/j /10 000 \$/j
No more than 2 power plants	3/2
Before the :	21/02/25 (today : 18/02/25)
Optionnal	
Zach's assignment	
No power plant next to another	2/0
Reward :	Break room install
Tina's cry for help	
Play more to unlock	

Systèmes de jeu



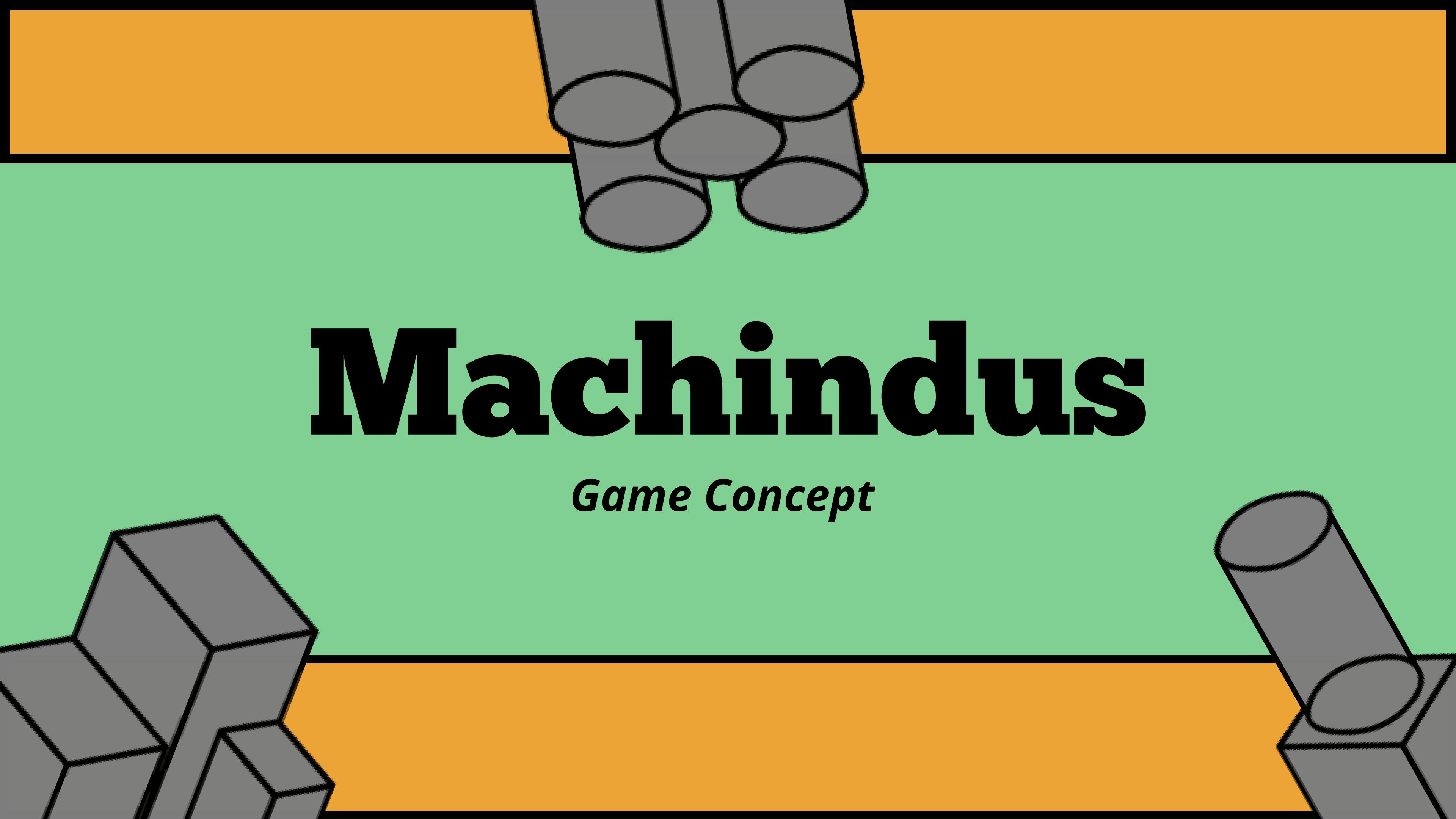
Supervisor
Darwin

A goldfish is swimming in an aquarium. The name "Supervisor Darwin" is displayed below the fish, with a small icon of three people to the left.

Le profil du superviseur

- Affichage du profil du joueur dans le coin supérieur droit
- Le joueur peut choisir une image pour représenter son superviseur et personnaliser son pseudo
- Le préfixe "Superviseur" s'y ajoutera

- Ouverture du profil complet du joueur lorsqu'il clique sur sa photo ou sur son nom
- En plus de pouvoir personnaliser son profil, on peut aussi y ajouter la mise en avant de ses meilleurs scores pour les partager aux autres joueurs
- Sur cette page, on pourra aussi retrouver un classement mondial et de ses amis sur le niveau en cours



Machindus

Game Concept