

Document de Game Design :

Vue d'ensemble du jeu :

Introduction :

Jeu de gestion le joueur contrôle une start up centrée sur l'écologie. Il devra gérer et améliorer son entreprise afin d'améliorer le monde. En fonction de son avancement et de la réussite de challenge il pourra gagner des points qui lui serviront dans l'application « Social Taxi».

Concept :

- **Temps de jeu journalier rapide (entre 5 et 15 minutes)**
- **Sensibilisation sur le domaine de l'écologie**
- **Impliquer le joueur dans le projet de « social taxi »**

Conditions de Victoire/Défaite :

Le jeu se veut infini et il est impossible pour le joueur de perdre son entreprise. Cependant pour plus de challenge il lui sera possible de revendre son entreprise pour repartir de zéro en gagnant au passage des bonus.

Histoire & Contexte :

De nos jours le joueur reçoit un héritage de son grand-oncle. L'héritage consiste en une petite entreprise de taxi, mais pour se démarquer le jeune entrepreneur doit investir ses gains dans un domaine novateur : l'écologie.

L'histoire se passe de nos jours, cependant l'état vient de mettre en place des taxes très forte sur les véhicules polluants. En fonction des recherches menées et de l'avancé du joueur l'environnement évoluera vers une architecture futuriste.

Au début le joueur commencera avec une petite entreprise de taxi mais il aura rapidement l'occasion de diversifier les champs d'action de son entreprise.

Le jeu se déroulera dans une ville fictive avec différents bâtiments principaux (par exemple : la bourse, le laboratoire R&D, le siège social et c...) qui ressortiront du décor afin de mener différentes actions propices au jeu.

Gameplay :

Le joueur a pour principale interface la carte du jeu ainsi que les interfaces des principaux bâtiments.

Le but du jeu est de développer son entreprise. Pour ça le joueur dispose d'un capital représenté en jeu par une monnaie. Cette monnaie permet au joueur d'acheter de nouveaux moyens d'augmenter le potentiel de son entreprise comme l'achat de nouveaux moyens de production ainsi que le développement de technologie améliorant ses moyens de production.

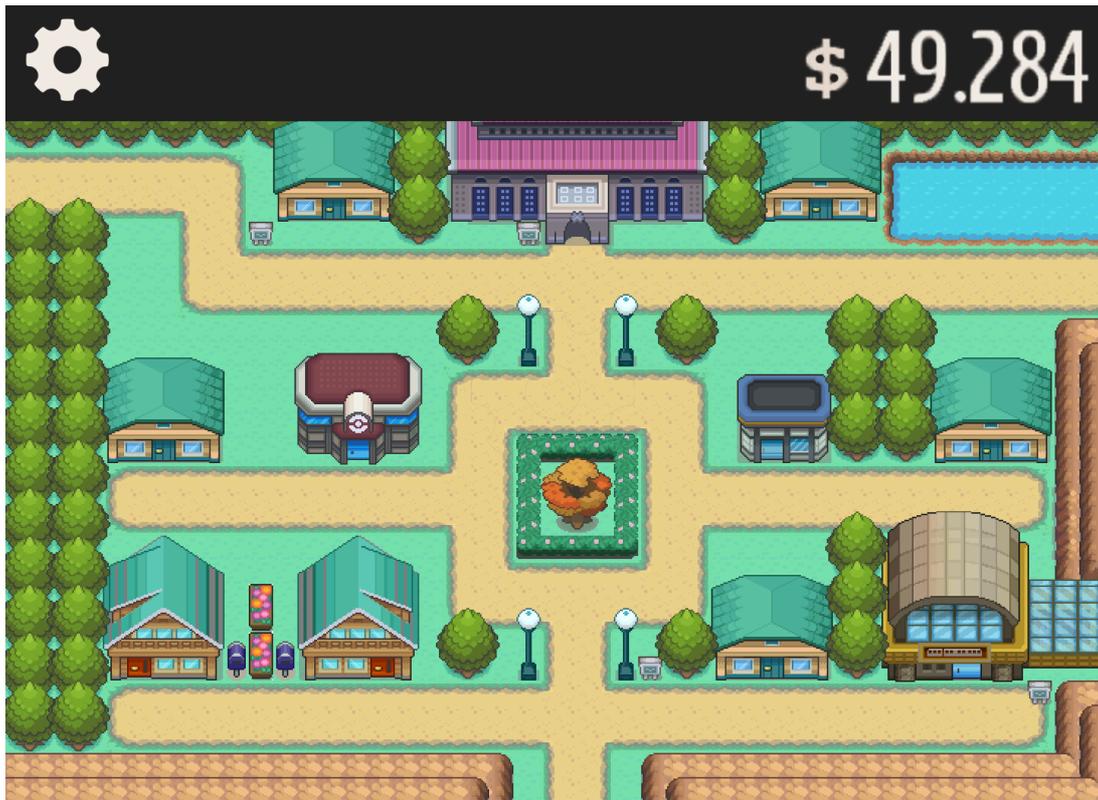
Pour augmenter son capital, le joueur doit cliquer sur le bâtiment gérant ses moyens de production. Cela va afficher une interface permettant de voir combien rapporte chaque objet ainsi que le temps que cela prend pour récupérer les gains. Ainsi un clic sur l'objet voiture va prendre 3 secondes pour gagner 15\$.

Idem pour les technologies qui se chercheront de la même manière. Sauf que le gain ne sera pas de l'argent mais les bénéfices donné par la technologie. Une fois recherchée la technologie en débloque d'autres.

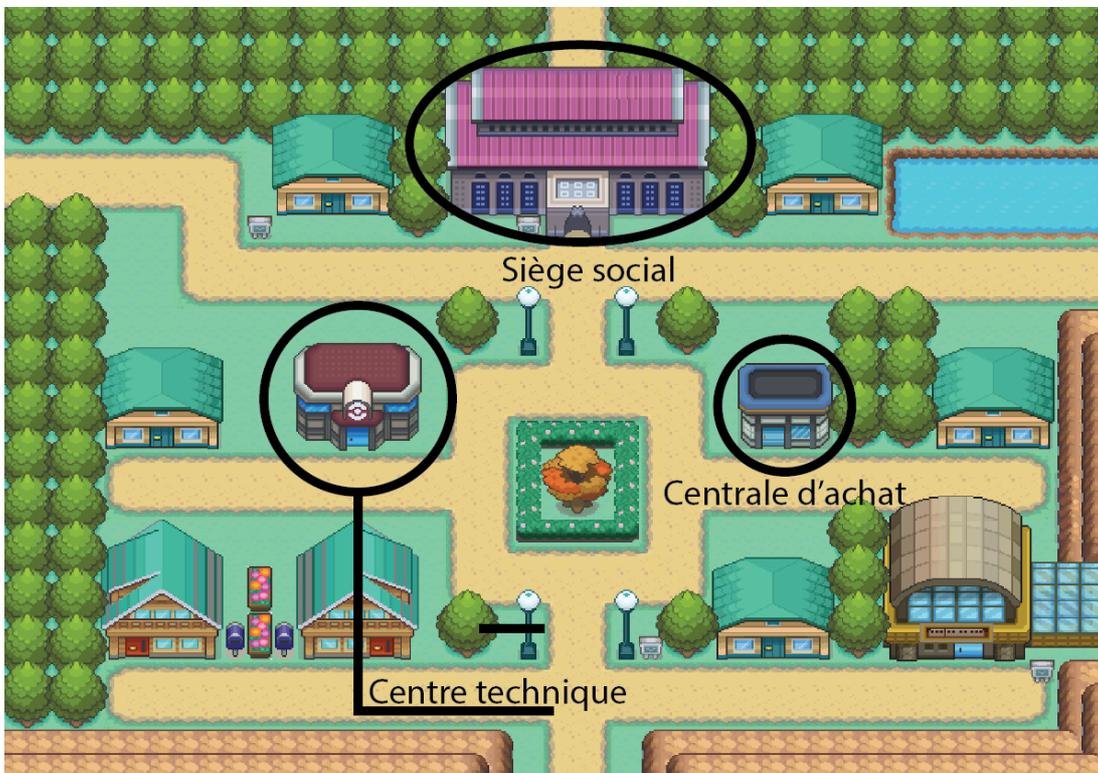
Le joueur aura ainsi plusieurs actions à faire par jour afin de briser la monotonie du jeu. Cependant les actions ne dépasseront pas les 15 minutes. De plus le système de technologie rajoute un aspect stratégique car joueur peut préparer son plan son plan à l'avance afin de choisir les technologies qui seront le plus intéressant pour lui à rechercher.

De plus à sa première partie, le joueur aura le droit a un tutoriel avec les différents personnages du jeu qui lui expliqueront les but ainsi que le gameplay du jeu. Pour ne pas perdre le joueur, les personnages seront présents dans les différents bâtiments afin de donner des conseils ainsi que de donner de la vie à l'univers.

Exemples :



Interface principale du jeu



Présentation des bâtiments principaux



Interface d'achat et de gestion des objets



Arbre des technologies



Évolution de la carte après l'achat des éoliennes



Exemple d'interaction avec les PNJs

Direction artistique :

1. Graphique :

Le jeu étant fait pour être joué sur un support mobile en direction d'un public adulte les graphismes ne doivent pas être trop enfantin. Les couleurs principales seront le vert (aspect naturel et écologique) ainsi que le gris (effet futuriste et moderne). Les personnages auront un effet de type bande dessinée réaliste afin d'accentuer l'idée que le jeu est sérieux. Les décors seront traités sur le même principe mais avec un aspect moins travaillé afin de prendre en compte le peu de mémoire disponible sur le support mobile et de ne pas surcharger l'espace de jeu. L'ambiance du jeu reflétera donc les concepts énoncés plus haut.

Exemples :

- de bâtiment :



Exemple de bâtiment futuriste et écologique (Anno 2070)

- de personnages :



Exemples de personnages réalistes (Anno 2070)

2. Sonore :

Selon les retours d'expériences des joueurs de jeux mobiles, la plupart du temps ils ne mettent pas le son quand ils jouent. Dans l'expérience proposé par notre jeu les joueurs seront dans une configuration où ils ne mettront pas la musique. Cependant il ne faut pas oublier que la musique accentue l'expérience de jeu. La bande son devra donc refléter les choix artistiques du jeu, c'est à dire le côté écologique et futuriste.

Exemple de bande son :

- Anno 2070 :
 - <https://www.youtube.com/watch?v=KMlsT8GCCTU&index=4&list=PLF01E8907B758308A>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=H2dreaR0Oi0&index=5&list=PLF01E8907B758308A>