

# FICHE DE CONCEPTION

## **Identité du jeu**

**Nom du jeu :** (provisoire)

**Type / Genre du jeu :**

Exemple : platformer, shooter, aventure, combat..

**Objectif / Histoire :**

*Exemple : Le joueur devra affronter des plateformes mouvantes et explorer les niveaux afin de collecter des médailles éparpillés, lui permettant ainsi de devenir un maître explorateur. Les ennemis lui lanceront des boules de feu, il aura une épée pour les attaquer et les pulvériser.*

**Vue et style graphique :**

*Exemple : Vue de côté, minimaliste et ultra simplifié, couleurs plates et pastels*

**Environnement et style du personnage / ennemis : (style visuel)**

*Exemple : Dans un univers de type château / médiéval. Le personnage sera un chevalier et les ennemis des fantômes.*

## Conditions de victoire et de défaite :

Que doit faire le joueur pour gagner? Comment peut-il perdre?

## Mécaniques de jeu

### Gameplay principal :

C'est la partie la plus importante de votre Game Concept. Elle explique comment le joueur va jouer et comment le jeu va réagir à ses actions. Elle se centre généralement sur un, voire deux, mécanismes principaux qui vont constituer le noyau de votre jeu : doit on sauter, voler, taper sur les ennemis, sauter sur les ennemis etc

*Exemple : Il y a 2 scènes, avec tous les ennemis déjà présents qui circulent aléatoirement. Le personnage se déplace en marchant et en sautant. Il faut sauter sur les ennemis pour les neutraliser, si on les touche on perd de la vie.*

### Gameplays secondaires :

Cette partie n'est pas obligatoire mais elle vous permet de décrire d'autres actions que doit faire le joueur, mais qui ne sont pas le cœur du jeu.

*Exemple : Mettre le plus d'obstacles possible. Faire + de 2 scènes si on a le temps...*

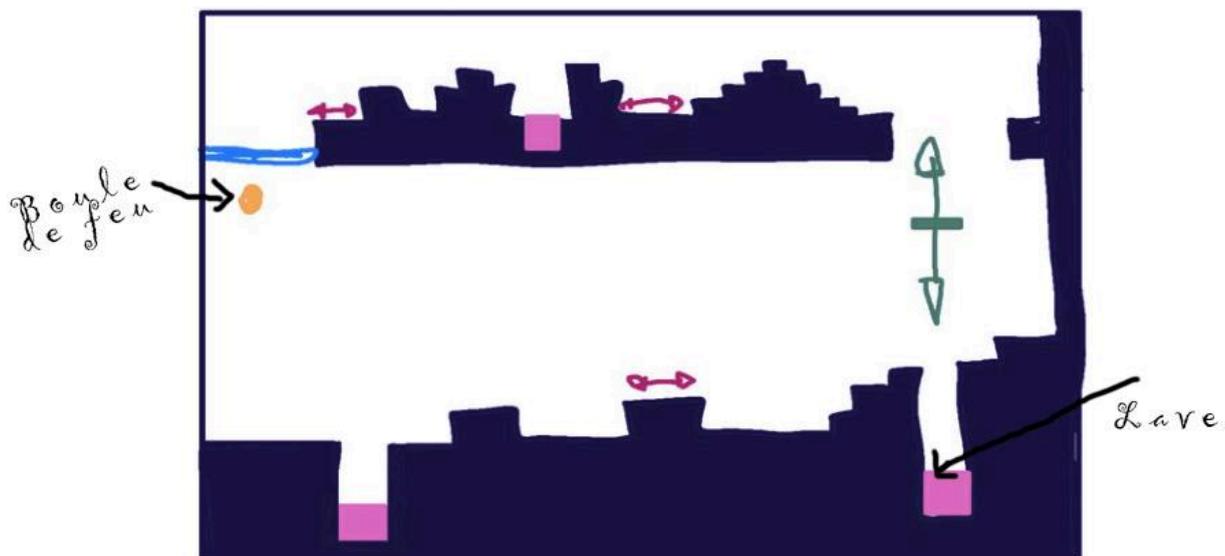
## Design

### **Croquis de 2 scènes : Vous allez créer un niveau chacun.**

Vous pouvez dès à présent vous partager la page 3 et 4, et faire les croquis d'un niveau chacun, en même temps. Cela vous permettra de vous mettre d'accord pour que vos niveaux se ressemblent dans son aspect général.

### **Croquis niveau 1**

Dessiner le croquis représentant le premier niveau. Faites des légendes si cela vous est utile pour vous rappeler d'idées précises.



## **Croquis niveau 2**

*Dessiner le croquis représentant le premier niveau. Faites des légendes si cela vous est utile pour vous rappeler d'idées précises.*

## Liste des tâches

Que va rencontrer le joueur sur le parcours?

*Listez les principales fonctionnalités que tu devras créer pour ton jeu. Y a-t-il un chronomètre ?*

*Une killzone ? Des plateformes en mouvement ? Des pics qui apparaissent à intervalles réguliers ?*

### **LES INDISPENSABLES :**

Concevoir les contrôles du personnage.

Concevoir le premier niveau.

Placer les obstacles initiaux...

### **LES BONUS SUIVANT LE TEMPS :**

- création de scène de départ
- création de scène de fin...

## Les assets :

Listez tous les assets (images) dont vous aurez besoin et donnez leur un nom, pour les appeler pareil. C'est important pour ne pas avoir de problème lorsque vous allez réunir vos travaux (un niveau chacun) sur le même jeu !

*Exemple :*

- *personnage principal : heros*
- *des fantômes : ennemi*
- *des diamants : diamant*
- *des fleurs piquantes : piege etc....*