**NOM DU PROJET**

Nom Prénom

Classe

Année

ETPA

# Exemple parmi les exemples

<https://www.modesdemploi.fr/nintendo/super-mario-bros-nes/mode-d-emploi?p=10>

# Prémisse

Un protagoniste, sa description, a un objectif, contre un antagoniste, et voilà comment se passe l’affrontement final.

(5 lignes max)

# Principe directeur

Quelle est votre intention, votre promesse, votre USP, KSP (Unique Sell Point ou Key Sell Point, c’est à dire ce que vous promettez au joueur de vivre comme expérience de jeu), une phrase accrocheuse et vendeuse avec des implications morales parfois.

# Les Personnages

## Le Protagoniste

Description physique et psychologique du héros (avatar) 10 lignes

Dire comme il est physiquement (vêtements, couleurs, taille, capacité, voire accessoires, armes, outils, etc.) et comment il est psychologiquement (ses besoins, sa faiblesse, et sa force)

## L’Antagoniste du niveau et ses avatars

Description physique et psychologique de l’antagoniste (ennemi, du boss final) 10 lignes

Même chose que pour l’avatar, avec forces et faiblesses, ainsi qu’une description de ses sbires, petits ennemis ou dispositifs mécaniques à sa solde (canon, robots, caméras).

## Le Climax

Description de combat final contre l’antagoniste, avec éventuellement une description de la mécanique de combat (sauter sur la tête, éviter les missiles, etc…)

# Originalité du Gameplay

Une description générale de l’originalité du gameplay (double dash, triple saut, modification temporelle, visibilité/invisibilités de plateformes, etc) 10 lignes

# Boucles de Gameplay et Mécaniques de jeu

### Quelques boucles de Gameplay

* boucle de niveau (décrire objectif défi récompense)
* boucle d’obstacle (objectif : tuer un gomba, défi : sauter sur sa tête, ou lancer une carapace dessus, récompense : gagner 100pts

Sous forme de liste, vous indiquerez quelques mécaniques

* double jump
* tirer en sautant
* utilisation d’une arme
* etc…

# Mood Board

lien vers <https://www.diagrams.net>

Pas nécessairement énorme, mais suffisamment étayé pour qu’on saisisse l’univers dans lequel vous voulez réaliser votre aventure !

# Ripomatic

de 45’’ à 1’ lisible sur une plateforme vidéo en ligne dont vous indiquerez le lien (il s’agit d’un support vidéo monté, une sorte de teaser, à partir de séquences sélectionnées pour leur pertinence, dans divers films ou jeu vidéo, afin d’expliciter par l’exemple, le rythme, l’esthétique, les orientations choisies)

ex épique : <https://www.youtube.com/watch?v=v5wE2Ecifxg>

ex plus quiet : <https://www.youtube.com/watch?v=OIjyl2QyhWw>

Logiciel de montage : DaVinci Resolve

tuto : <https://www.youtube.com/watch?v=9o1uBsmBTr4>