

Un **Game Concept** est un document court et synthétique utilisé pour décrire l'idée d'un jeu. Voici les principaux éléments qu'il contient :

1. **Titre** : Nom du jeu.
2. **Objectif principal** : Ce que le jeu cherche à accomplir (éduquer, sensibiliser, former, divertir, etc.).
3. **Public cible** : Définir pour qui le jeu est conçu (enfants, professionnels, étudiants, etc.).
4. **Résumé du concept** : Une brève description de l'idée globale du jeu (histoire, environnement, thématique).
5. **Mécanismes de gameplay** : Les règles et interactions principales qui structureront l'expérience de jeu (exemples : progression par niveaux, défis, scoring, feedback interactif, boucle de gameplay).
6. **Impact attendu** : Ce que le jeu apportera aux joueurs ou au public cible (ex. : apprentissage renforcé, prise de conscience, amélioration des compétences).
7. **Principales fonctionnalités** : Description des fonctionnalités clés du jeu (multijoueur, réalité augmentée, etc.).
8. **Style visuel et sonore (optionnel)** : Indications sur l'esthétique ou le ton du jeu.
9. **Prototype visuel ou croquis (optionnel)** : Une illustration ou un diagramme pour rendre le concept plus clair.

\* Dans un **game concept**, la boucle de gameplay est souvent incluse dans la section décrivant les **mécanismes de gameplay**. Elle détaille les actions principales que le joueur effectue en boucle pour progresser, ainsi que les systèmes de récompenses ou de défis associés.

## Exemple de Game Concept

### Titre :

"Bâtitteur Virtuel : Maîtres des Chantiers"

### Objectif principal :

Former les professionnels du bâtiment à la gestion de projets complexes tout en les divertissant. Le jeu vise à développer des compétences organisationnelles, stratégiques et environnementales dans un cadre ludique.

### Public cible :

Professionnels du bâtiment, étudiants en écoles d'ingénierie civile, gestionnaires de projets, et passionnés de simulation de gestion.

### Résumé du concept :

"Bâtitteur Virtuel : Maîtres des Chantiers" est un jeu de gestion immersive dans lequel les joueurs endossent le rôle d'un chef de chantier. Le joueur doit planifier, exécuter et superviser divers projets de construction en gérant des équipes, des ressources et des deadlines. Les environnements du jeu mêlent des thèmes modernes (construction durable) et futuristes (technologies avancées). Le tout est enrichi par des scénarios interactifs inspirés de situations réelles.

### Exemple concret de scénario :

Dans un des scénarios clés, le joueur est chargé de rénover un bâtiment historique situé dans une ville fictive. L'objectif est de conserver l'intégrité architecturale tout en modernisant les infrastructures pour les rendre compatibles avec les normes écologiques actuelles. Le joueur devra gérer des imprévus, comme la découverte d'éléments fragiles, tout en respectant un budget limité et une deadline stricte. Ce scénario met en avant la prise de décision rapide et la gestion stratégique des ressources.

### Exploration de la narration :

Le joueur incarne un jeune entrepreneur ambitieux qui débute dans le domaine de la construction. L'histoire suit son évolution, de petits projets régionaux à des chantiers de renommée internationale. Des interactions avec des personnages clés, tels que des clients exigeants, des équipes d'ouvriers et des experts en construction, enrichissent la dimension narrative. Les dialogues interactifs et les choix du joueur influencent le déroulement de l'histoire et l'image de l'entrepreneur dans le secteur.

### Mécanismes de gameplay :

- **Progression par scénarios dynamiques** : Chaque niveau présente des objectifs uniques, tels que construire un immeuble écoresponsable, résoudre des crises sur site (accidents, retards), ou moderniser une infrastructure vieillissante.
- **Gestion de ressources avancée** : Les joueurs doivent répartir efficacement les matériaux, la main-d'œuvre et le budget tout en anticipant les imprévus.

- **Prise de décision en temps réel** : Gestion des imprévus comme des conditions météorologiques extrêmes ou des changements de directives client.
- **Feedback interactif constant** : Des indicateurs tels que la satisfaction client, la qualité des constructions et le respect des budgets influencent directement la progression.
- **Boucle de gameplay immersive** :
  1. **Planification** : Analyse des objectifs, choix des équipements et estimation des coûts.
  2. **Exécution** : Coordination des tâches sur le chantier avec gestion stratégique en cas d'obstacles.
  3. **Évaluation** : Rapport final sur la qualité, le délai et les coûts, suivi de récompenses (nouvelles équipes, outils).
  4. **Récompenses** : Accès à de nouveaux projets, équipements ou scénarios.

### **Progression et évolution :**

Le joueur commence en tant que chef de chantier junior, supervisant de petits projets. Au fur et à mesure de ses succès, il débloque de nouvelles compétences, comme la gestion avancée des crises, l'optimisation des coûts ou l'utilisation d'équipements innovants. Des équipes plus qualifiées et des technologies modernes deviennent également accessibles, permettant de réaliser des projets de plus grande envergure.

### **Principales fonctionnalités :**

- **Multijoueur collaboratif** : Coopérez avec d'autres joueurs pour exécuter des projets de grande envergure.
- **Mode réalité virtuelle (VR)** : Une immersion totale permet aux joueurs d'explorer les chantiers en temps réel et d'interagir avec les éléments.
- **Technologies de réalité augmentée (AR)** : Scanner des objets réels pour intégrer des matériaux ou équipements directement dans le jeu.
- **Simulations physiques réalistes** : Prise en compte des contraintes techniques comme la charge, la résistance des matériaux et la gestion des intempéries.
- **Création libre** : Mode bac à sable pour développer des projets sans contraintes de scénarios.

### **Style visuel et sonore :**

- **Visuel** : Style photoréaliste avec des textures détaillées pour les matériaux de construction et une direction artistique moderne et futuriste.
- **Sonore** :
  - Ambiances immersives de chantiers (bruits de machines, discussions des ouvriers).
  - Bande-son orchestrale motivante pour rythmer les moments stratégiques ou les phases de réussite.

- Effets sonores adaptatifs basés sur l'état du chantier (pluie, vent, éclats de machine).

**Prototype visuel ou croquis :**

Un écran principal montrant une vue isométrique du chantier avec :

- **Zone centrale** : Visualisation en temps réel du chantier avec des équipes en action.
- **Panneau latéral gauche** : Indicateurs de ressources (matériaux, main-d'œuvre, budget).
- **Panneau latéral droit** : Liste des tâches et événements en cours (imprévus, deadlines).
- **Minimap** : En bas à droite, montrant les zones actives et les points d'interaction.
- **Barre supérieure** : Progression globale et satisfaction client.