Game concept

C.KOHLER 28 Février 2016

*Le « Game Concept » document contient la description très haut niveau d'un jeu et de ses mécanismes. Le game concept est un document qui tient sur une page (possible aussi de faire un game concept détaillé qui tient sur 5 à 10 pages). Ces documents sont suivi du « Game Design Document » (GDD) qui lui sera complet et fera au moins 30 pages. C’est la bible du jeu.*

Ce que doit contenir ces documents :

# Présentation générale

*Titre provisoire, genre, public visé, plateforme(s), technologie… (adapter suivant les spécificités du jeu)*

# Pitch

*Résumé du jeu en une phrase. Un peu plus long pour le GDD.*

# Scénario (optionnel)

*En quelques phrases maximum. Complet pour le GDD.*

# Conditions de victoire et de défaites

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

# Mecanismes de gameplay

*Expliquer quelles sont les actions que peuvent faire le joueur (max 3 mécanismes principaux pour le game concept, tous les mécanismes pour le GDD).*

# Gameplays secondaires (optionnel)

*Les gameplay accessoires qui accompagnent le joueur dans son expérience de jeu.*

# 5 premières minutes

*Pour le game concept détaillé et le GDD. Description rapide (ou normal pour le GDD) de ce qu'il se passe dans les 5 premières minutes de jeu.*

# Inspirations

*Lister les jeux de référence qui ont les même idées de gameplay et ceux qui ont les même ambiances et styles de représentations. (2 ou 3 de chaque maximum). Cela permet de fixer un objectif qualitatif.*

# Level design

*Donner des infos sur les grandes lignes qui composeront le level design du jeu (pour les game concepts). Lister tout pour le GDD.*

# Ambiance musicale

*Donner des infos sur les musiques et les sons qui habilleront le jeu*

# Unique Selling Points (USP)

*Deux ou trois points qui donnent tout son intérêt au jeu. Ce sont les raisons qui font que les joueurs vont aimer le jeu (et l'acheter).*