

## Page titre

Ici, placer le nom du jeu avec le sous-titre et le slogan s'il existe. Placer également le logo et/ou l'illustration du projet.

## Aperçu du jeu

Cette section peut être vue comme une amélioration et reformulation du document de concept. Il y aura cinq sous-sections : concept, genre, audience cible, résumé de la progression et apparence.

---

### Concept

Ici, donner le concept du jeu en résumant le coeur de jeu.

---

### Genre

---

### Audience cible

---

### Résumé de la progression

---

### Apparence

Ici, mettre des croquis de l'esthétique attendue.

## Gameplay et mécaniques

Cette section doit donner le détail du gameplay et des mécaniques de jeu.

---

### Coeur de jeu

Ici, donner les actions et objectifs du joueur. Définir comment le joueur réalise les actions (comment il contrôle son personnage par exemple).

---

### Mécaniques

Donner toutes les règles du jeu et le modèle du monde. Donner des indications sur la gestion du « Flow ».

---

### Multijoueur

Donner la liste des modes multijoueur et leur spécificité. Si ce mode de jeu a des niveaux particuliers, ne pas oublier d'inclure la description de ces niveaux dans la section niveaux.

---

## Options de jeu

Donner la liste des options et leur effet sur le gameplay et les mécaniques de jeu.

## Histoire

Dans cette section, donner les éléments clefs de l'histoire, du monde, des personnages et du système de narration choisi. Les scénaristes pourront se baser sur ces éléments pour les dialogues.

---

## Histoire et narration

---

## Monde

---

## Personnages

## Niveaux de jeu

Dans cette section, définir les différents niveaux qui devront être réalisés. Il ne s'agit pas forcément de donner tous les détails. Il faut donner les grandes lignes pour que le concepteur de niveau puisse construire la progression.

---

## Niveau A

Description de chaque niveau avec un synopsis, les prérequis, objectifs et événements qui se produisent, etc. Si cela est nécessaire, donner la description de la topologie des lieux, le chemin critique qui doit être utilisé par le joueur, etc.

---

## Niveau tutoriel

Description du(es) niveau(x) tutoriel(s).

## Interfaces

Dans cette section, donner le schéma des différentes interfaces. On pourra faire une sous-section par interface.

---

## Interface A

---

## Interface B

---

etc.