

## Fiche technique

Cette section synthétise le jeu. Elle présente :

- Le genre (exemple : RPG, jeu de plateforme, jeu de tir, jeu de stratégie temps réel, etc.)
- Les promoteurs du projet
- La clientèle cible
- La plate-forme cible (elle doit être cohérente avec la clientèle cible. Exemple : viser la nintendo 3DS pour une clientèle qui n'utilise pas cette plateforme n'est pas très cohérent)
- Les modes de jeu (exemple : un joueur, coopération, multijoueur en ligne, etc.)
- Les particularités (point originaux)
- Toute autre information pertinente

Cette information peut être présentée sous forme de tableau. Le tableau suivant est un exemple de présentation :

Exemple de fiche technique

<b>Titre du jeu</b>	Entre lumière et ténèbres
<b>Promoteurs</b>	Pierre Dupont, Frédéric Pons, Intégra Beauvais
<b>Date de livraison</b>	Décembre 2018 (Démon fonctionnelle)
<b>Genre</b>	Action RPG en 3D
<b>Contexte</b>	Futuriste
<b>Mode de jeu</b>	Exclusivement solo
<b>Clientèle cible</b>	Adulte
<b>Plateforme</b>	PC, PS4, Xbox One, Switch
<b>Média</b>	Bluray et Dématérialisée
<b>Contrôles</b>	Manette / Clavier souris

## Contexte

Dans cette section, donnez un résumé du contexte dans lequel le jeu se déroule. L'objectif est de donner des réponses succinctes aux questions suivantes :

- S'agit-il d'un monde médiéval, futuriste, moderne, post-apocalyptique, etc.
- Quel est le type d'environnement, quelles sont les créatures présentes, les races, villes, pays, etc.
- Quels sont les types d'armes, de magies ou d'objets que l'on peut trouver ?
- Quels sont les gouvernements présents, le type d'économie, les divinités, religion, etc.

## Histoire

Dans cette section, il faut donner un résumé de l'histoire du jeu (les lignes directrices). Il s'agit principalement de donner :

- L'histoire du monde (divinités, conflit, etc.)
- L'histoire locale
- L'histoire personnelle des principaux acteurs, intrigues, quêtes, relations, etc.

## Règles et mécaniques

Dans cette section, il faut donner un aperçu du gameplay, c'est à dire :

- Le noyau de règles importantes, les coeurs de jeu
- L'interactivité et les éléments originaux (distinctifs)
- La dynamique du jeu
- Le type de physique si nécessaire

## **Les artworks**

Dans cette section, il faut donner un aperçu du visuel et l'esthétique du jeu. Il faut donner des éléments de concept artistiques (croquis, couleurs, type de sons ou musique, etc.), les noms de marque qui peuvent être présents, etc.