

MON SUPER JEU

MON SUPER STUDIO

LOGO

WWW.MONSUPERSTUDIO.COM - CONTACT@MONSUPERSTUDIO.COM

À PROPOS DE NOUS

1 ou 2 lignes, description de l'équipe de développement : qui est-elle, d'où vient-elle, son passé, son approche, ses précédentes créations.

FICHE DESCRIPTIVE

Titre : (titre du jeu ou nom de code)

Elevator pitch : (Résume en quelques mots le concept du jeu.)

Genre : (FPS, RPG, Simulation, puzzle, etc.)

Nombre de joueurs : (solo, multijoueur, PVE, PVP)

Public visé : (tranches d'âges, sexe, types : casual gamers, hard-core gamers, etc.)

Plateforme cible : (PC, consoles, mobiles, etc.)

Marché cible : (Monde entier, US, Japon, Corée, Amérique du sud, etc.)

Technologies : (Unity3D, Unreal Engine, moteur maison, etc.)

Unique Selling Points : (les 2 ou 3 points forts et uniques du jeu)

PRODUCTION

Estimation des ventes : (Nombre d'exemplaires et/ou téléchargements)

Modèle économique : (Premium, Freemium, Publicités)

Prix de vente : (Prix du jeu lors de la sortie)

Budget : (Budget requis pour produire le jeu)

Temps nécessaire : (Temps total de développement)

Échéances : (Milestones, date de sortie prévue, dates des événements marketing)

ÉTUDE DE MARCHÉ

ANALYSE DES JEUX EXISTANTS

Les jeux sortis précédemment : référence gameplay, inspirations, etc.
Leurs forces et leurs faiblesses.

ANALYSE DE LA CONCURRENCE

Les jeux dont la sortie est prévue au même moment.
Leurs forces et leurs faiblesses

LE JEU

SYNOPSIS

Résume le jeu, l'histoire et son univers en quelques phrases.

LES INTENTIONS

Quelles sont **les intentions** ? (gameplay, univers, graphismes, sons, expérimentations, scénario, etc.) Qu'est-ce que vous voulez faire ressentir au joueur ?

LES 3C

Caméra : Le type de camera : première personne, troisième personne, caméra fixe, scrolling, 2d, 3D, etc.

Character : Quelle est la personne incarnée ? Comment est-elle représentée ? Quels sont les autres personnages ?

Controller : Quel sont les contrôles ? Touch screen, boutons, souris, touches, etc.

CORE GAMEPLAY

Brève **description du gameplay central** en quelques lignes. Expliquer le but du jeu, les mécaniques, ce que le joueur peut faire et comment le faire.

Lister les « Pillars ».

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Conditions de victoire : Expliquer comment gagner en quelques mots

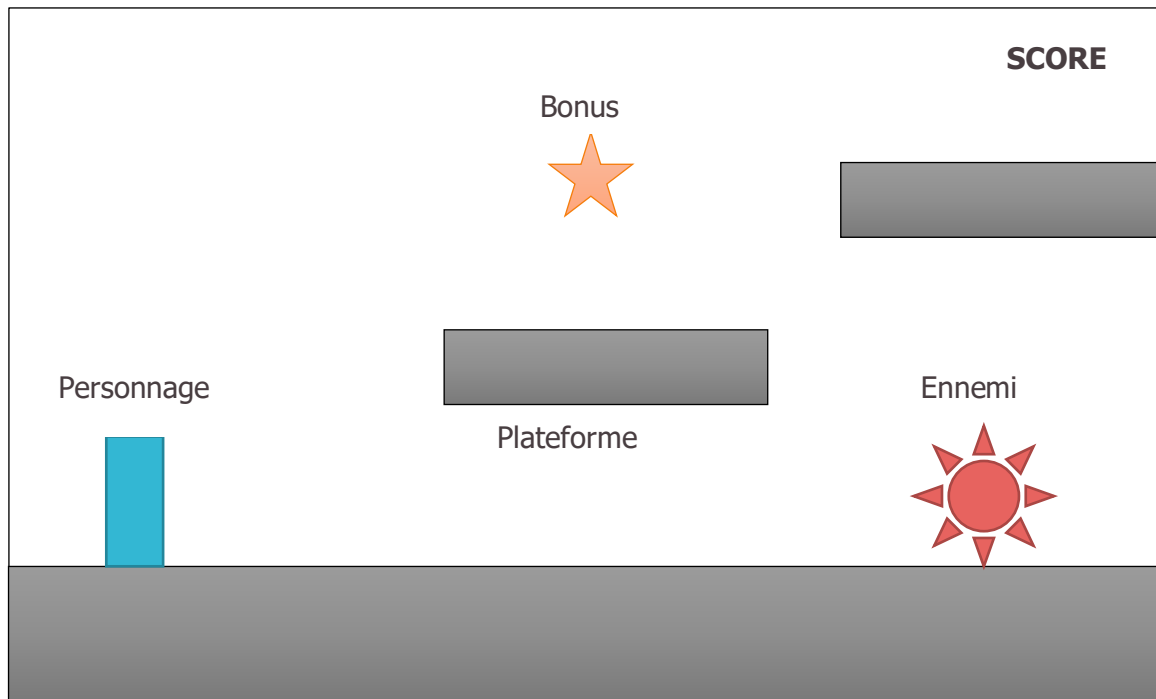
Conditions de défaite : Expliquer comment perdre en quelques mots

GAMEPLAYS SECONDAIRES

Optionnel. Brève description des gameplays secondaires en quelques lignes.

MOCKUP

Image de ce que vont voir les joueurs, les gabarits, l'interface, la disposition à l'écran des éléments. Exemple : une situation de jeu, un schéma en noir et blanc ou une modification d'une capture d'un jeu existant fait l'affaire.



Exemple avec une maquette d'un jeu de plateformes

LOOK AND FEEL

Descriptif des inspirations graphiques et sonores en quelques lignes pour appuyer vos intentions. (réaliste, cartoon, abstrait, aplats de couleurs, couleurs vives, couleurs sombres, etc.) Ajouter des références visuelles existantes.



Exemples avec des références de style « cartoon ».

Modèle de game concept téléchargé sur <https://videogamecreation.fr>. Si vous avez téléchargé ce document sur un autre site, merci de me contacter : benoit@videogamecreation.fr