GGJ NEXT®

a game jam for young creators

VOUS ÊTES LE JEU

CE QUE VOUS FAIREZ

- Vous allez créer un jeu original qui utilise les parties de votre corps comme composants du jeu.

FOURNITURES DONT VOUS AVEZ BESOIN

- Papier de brouillon
- Crayons, pour écrire les règles

ETAPES

1. Vous allez concevoir un jeu. Mais vous ne pouvez pas créer le jeu que vous voulez! Voici quelques contraintes que vous devez respecter:

a. L'Objectif du jeu est d'obtenir des points. Nous ne savons pas quels sont les points, vous devrez le comprendre.

b. L'**Espace** du jeu est la pièce dans laquelle vous vous trouvez ou l'appel virtuel sur lequel vous vous trouvez. Ce qui signifie que vous devez jouer quelque chose ici et maintenant.

c. Les **Composants** doivent impliquer au moins l'une des trois choses suivantes: mains, pieds ou papier. Vous pouvez utiliser plusieurs de ces composants, si vous le souhaitez, mais vous ne pouvez pas impliquer des composants ne figurant pas dans cette liste. Le crayon ne peut être utilisé que pour écrire des règles ou pour garder un score. le crayon ne doit pas faire partie du jeu.

d. Les **Mécanismes** doivent impliquer au moins l'un des éléments suivants: marcher, lancer, deviner, acter ou se cacher. Vous pouvez impliquer plusieurs de ces mécanismes si vous le souhaitez, et vous pouvez également impliquer d'autres mécanismes ne figurant pas sur la liste. Il vous suffit d'utiliser au moins un des 5 mécanismes de la liste.

e. Il n'y a aucune contrainte sur les **Règles**: définissez les règles dont vous avez besoin pour faire fonctionner votre jeu.

2. Trouvez des idées pour votre jeu! Il est généralement plus facile de commencer par choisir un composant et un mécanisme sur lesquels vous souhaitez vous concentrer. Et à partir de là, au fur et à mesure que vous développez votre jeu, assurez-vous d'écrire vos composants, votre mécanisme et vos règles au fur et à mesure que vous les développez.

4. Une fois que vous avez un jeu, assurez-vous de l'essayer et d'y jouer au moins une fois!

© Global Game Jam Inc.