Game Design Document (GDD)

Pascal Luban Juin 2016

*Ce document, d’une trentaine de pages, est une bible contenant toutes les infos du jeu. Ce document sera amené à evoluer jusqu’au à la phase Beta de votre production. Les grandes lignes sont exposées dans votre concept document et reprises ici.*

**Introduction (description rapide du jeu)**

*En quelques phrases.*

**Synthèse marketing:**

• Genre

• Environnement (Sci-fi, heroic-fantasy, contemporain, cartoon,, période historique, etc.)

• Audience

• Plateforme

• Nombre de joueurs

• Benchmark

• USP (unique selling point)

• Core gameplay (en quelques phrases)

• Rendu

• Visualisation (type de caméra)

• Modèle économique

**Mode(s) de jeu**

*Lister et expliquer les differents modes de jeu.*

**Game flow**

*Schema global des differentes phases de jeu et comment elle s’articulent entre elle.*

**Arborescence des menus**

*Schema representant la structure des menus.*

**Menus détaillés**

*Décrire ici les menus et leur contenus.*

**GUI (graphic user interface)**

*Décrire ici les interfaces qui seront utilisées dans le jeu.*

**Interface de contrôle**

*Expliquer la facon dont le joueur joue au jeu.*

**Modes de visualisation/caméras**

*Representation visuelle du jeu.*

**Core gameplay**

• Conditions de victoire/défaite

• Mécanismes individuels:

• …

• …

**IA** (si applicable)

*Expliquer comment fonctionnera l’IA de vos entités.*

**Mécanismes secondaires:**

• Sauvegardes

• Scoring

• Accomplissements

• Mécanismes viraux

**Lettre d’intention artistique**

*Definition du style graphique choisi*

*Recherche de jeux existants pour le ou les styles correspondants aux objectifs.*

**Sound design**

*Audio et musiques.*

**Cahier des charges de level design**

*Donner la liste et les grandes lignes de tous vos niveaux ainsi que les bases de leur construction.*

**Tutorial**

*Expliquer vos tutorials et quel sera leur contenu.*

**Story pitch** (si applicable)

*Histoire du jeu.*

**Assets**

*Lister les données contenues dans le jeu.*