

RÉFÉRENCES

- ▶ [1] - Profil de la main-d'oeuvre dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2016, TECHNOCompétences.
- ▶ [2] - This Is How Much 'Grand Theft Auto 5' Cost To Make, <https://gamerant.com/grand-theft-auto-5-development-cost/>.
- ▶ [3] - This is How Much The Witcher 3 Cost To Make, <https://www.gamespot.com/articles/this-is-how-much-the-witcher-3-cost-to-make/1100-6430409/>.
- ▶ [4] - Beyond: Two Souls budget was \$27 million - Report, <https://www.gamespot.com/articles/beyond-two-souls-budget-was-27-million-report/1100-6414844/>.
- ▶ [5] - Metal Gear Solid V cost over \$80 million to develop, says Nikkei report, <https://www.psu.com/news/metal-gear-solid-v-cost-over-80-million-to-develop-says-nikkei-report/>.
- ▶ [6] - Level Up! The guide to great video game design, Scott Rogers
- ▶ [7] - The Art of Game Design, Jesse Schell, <https://www.jesseschell.com>

[Retour au début](#)

LE DÉVELOPPEMENT DANS LE JEU VIDÉO

- ▶ Fais intervenir beaucoup de personnes de différents domaines
- ▶ Couteux et risqué

Tableau de la composition moyenne d’une superproduction selon le rapport de TECHNOCompétence [1]	
Rôles	Nombre d’employés
Programmeurs (sans compter les équipes parallèles de soutien)	30-60
Designers	10-30
Artistes	30-60
Animateurs	10-30
Audio	2-8

LE DÉVELOPPEMENT DANS LE JEU VIDÉO

Quelques chiffres :

Tableau des coûts de développement de quelques jeux		
Titre	Coût estimé (développement + marketing)	Année de sortie
Grand Thelf Auto V	± 265M USD [2]	2013
The Witcher III : Wild Hunt	± 81M USD [3]	2015
Beyond : Two Souls	± 27M USD [4]	2013
Metal Gear Solid V : The Phantom Pain	± 80M USD [5]	2015

II – PRÉPRODUCTION

Le document de conception (« Game Design Document » GDD)

- ▶ Document de **communication** [[6](#)]
- ▶ Décrit le jeu à l'équipe chargée de le développer
- ▶ Indique de façon formelle et non ambiguë le gameplay et mécaniques de jeu, la structure des niveaux, les interfaces, l'histoire et les personnages, etc.

ORGANISATION D'UN STUDIO

Concepteurs de jeu

- ▶ Responsable du « gameplay » : Règles, mécaniques, équilibrage, etc.
- ▶ Souvent des scénaristes, ex-programmeurs
- ▶ Demande des connaissances dans plusieurs domaines [7]
- ▶ Exemple : [Hideo Kojima](#), [Shigeru Miyamoto](#), [Shinji Mikami](#), [Michel Ancel](#), [Eric Chahi](#)

