

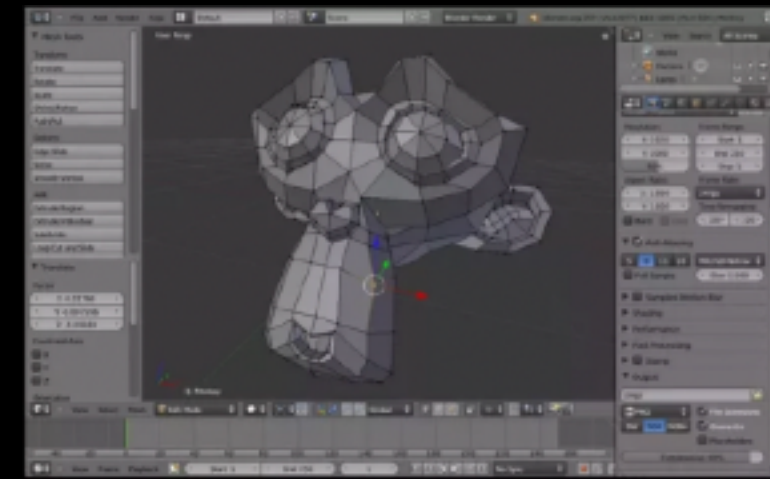
II – PRÉPRODUCTION

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.

II - PRÉPRODUCTION

Exemple d'une
chaîne de
production



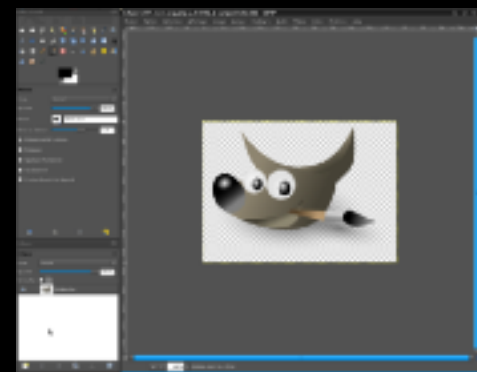
Blender pour créer les modèles 3D



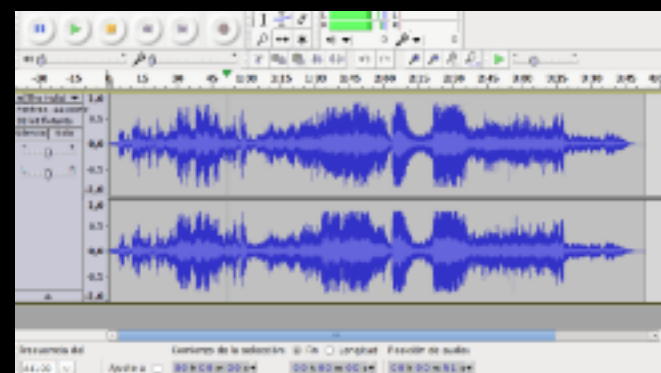
Trello pour la gestion
des tâches



Code en C++ avec
Visual Studio



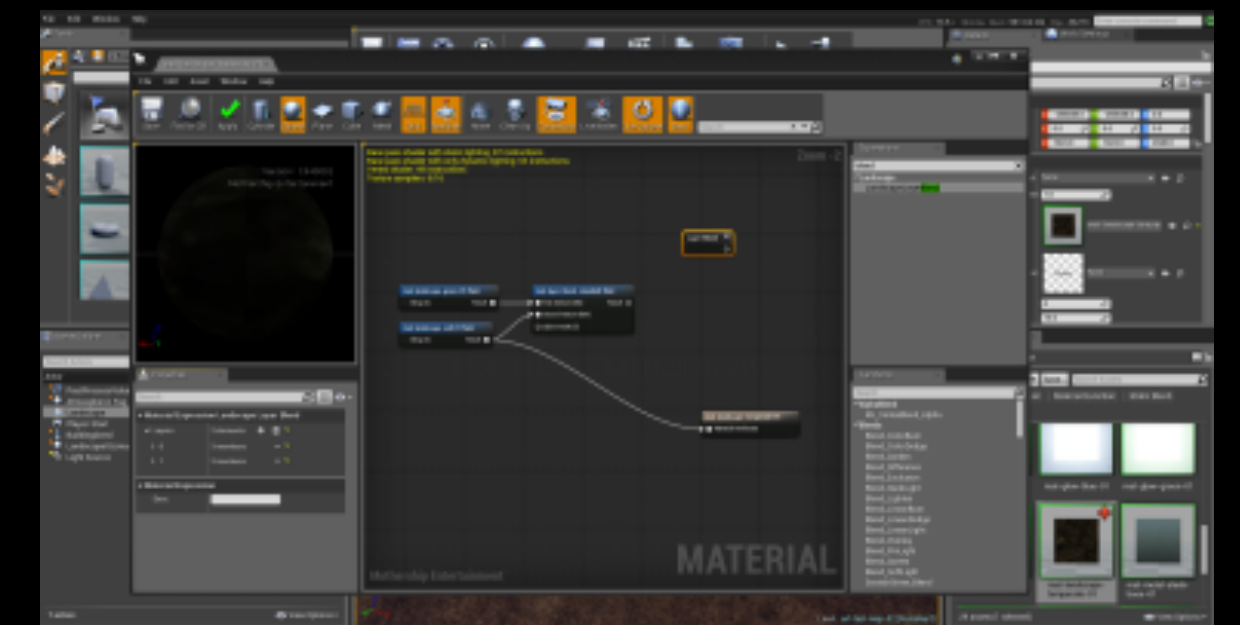
Gimp pour les textures et icônes



Audacity pour les musiques et sons



Perforce pour la
gestion des versions



Unreal Engine comme moteur de jeu

Diagramme d'une chaîne de production. Icônes de la console et de la liste de vérification créées par [Freepik](https://www.flaticon.com) de www.flaticon.com

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>