

Game Design Documents

GAMGORA 2020/2021

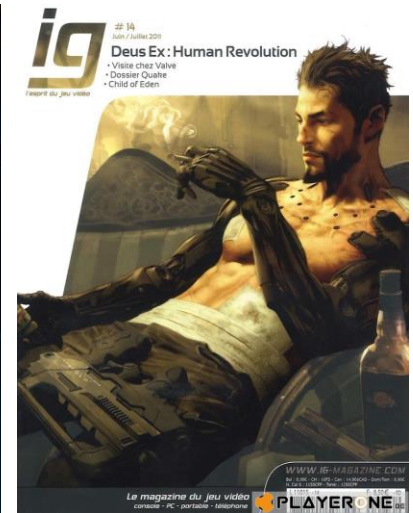
Dans l'industrie des jeux vidéo, le cahier des charges (CDC) d'un projet en développement est divisé en 2 parties :

- Le Game Design Document
- Le Tech Design Document.



Un cahier des charges
(CDC) le plus complet
possible est indispensable
pour la maîtrise
économique du projet.

Il sert également de
support aux intervenants
impliqués dans la réussite
commerciale du jeu :
Producer / Business dev. /
Publisher / Marketing /
RP...



Game Design Document >

Ecrit par les
Game
Designers
(aidés par les
Infographistes).

- La fonction première du GDD est de formaliser et consigner tous les éléments du jeu nécessaires à sa conception :

Fiche signalétique /
Gameplay résumé / Modes
de jeu / Règles / Metrics /
organisation & découpage
du monde / Arborescence
générale / Détail Menu /
Economie interne / texte « in
Game » / Graphismes 3D /
2D / Sound FX / Visual
feedback / schéma interface
/ Récompenses / Direction
artistique / Synopsis...

La deuxième fonction est tout aussi vitale. Elle propose une direction et une vision claire du jeu à l'ensemble de l'équipe qui le réalise.

Une **vision commune** partagée est l'assurance d'une bonne dynamique et synergie dans la production. L'équipe coopère dans la même direction.

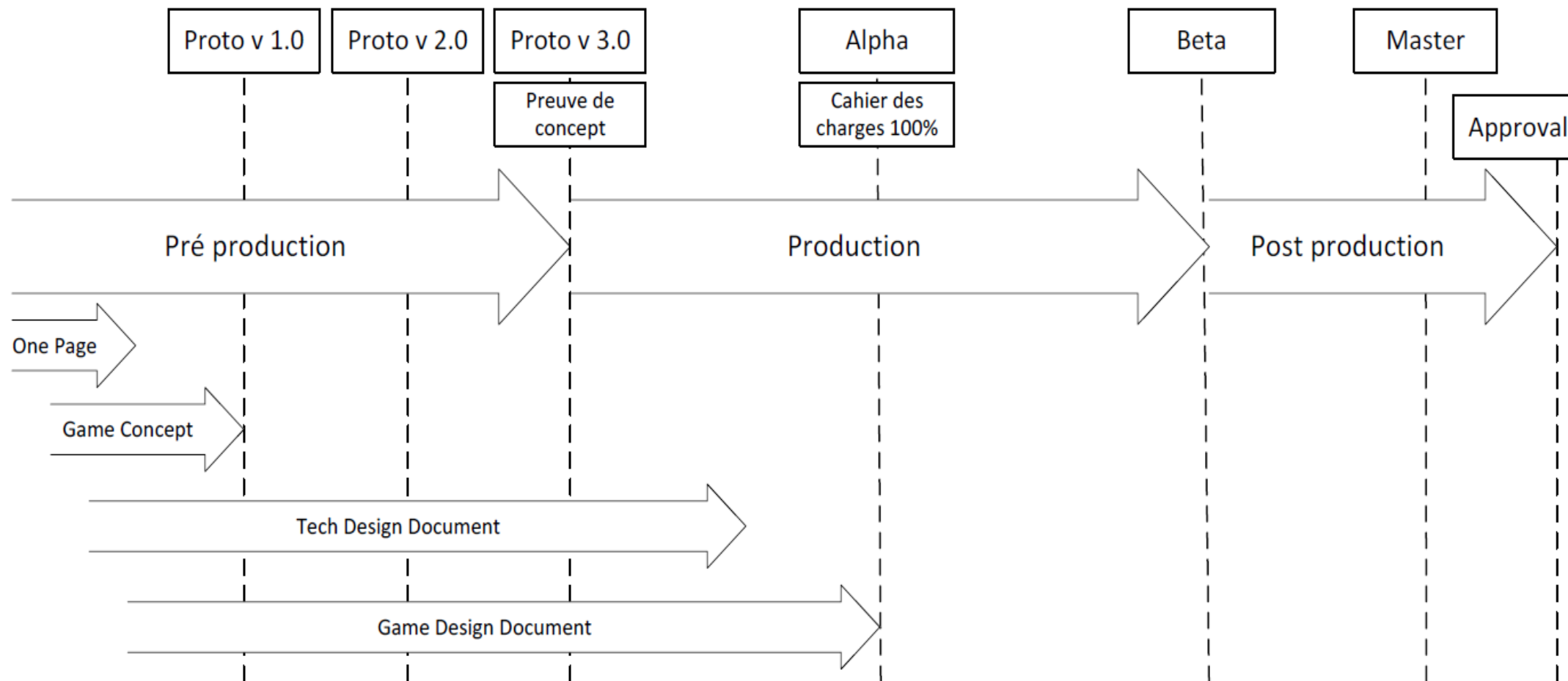


Tech Design
Document >
Ecrit par les
programmeurs.
(aidés par les
Game
designers).

- La fonction première du TDD est d'identifier les besoins informatique et technologique nécessaires à la mise en œuvre du projet.

Langage / Moteur /
Rendu / interface /
Prog. Gameplay / Outils
/ Gestion de la mémoire
/ Compilateur / Calcul
/ Architecture réseau /
Nomenclature /
synchronisation des
données...

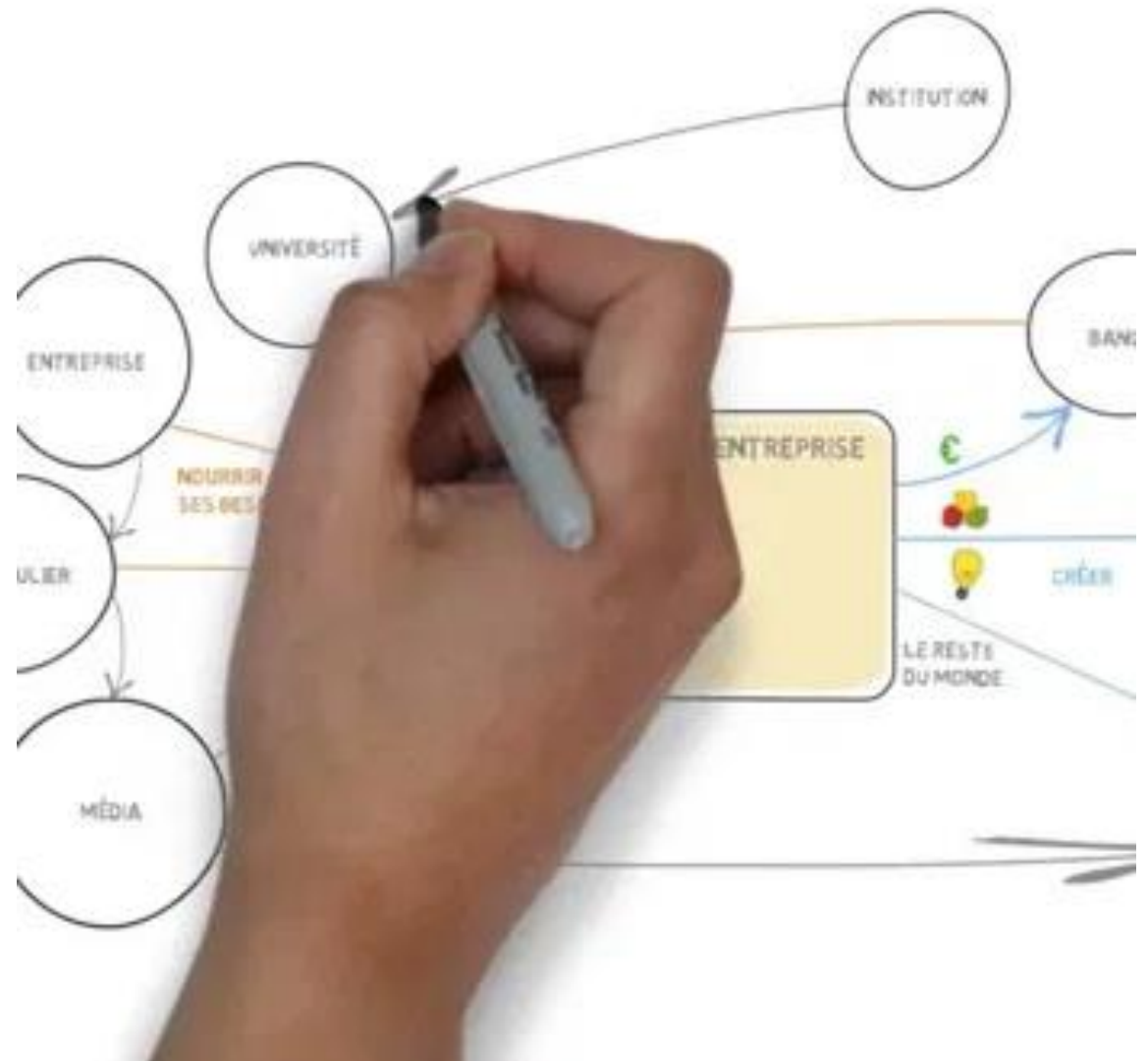
Chronologie des documents :



Dés lors que les premiers principes du jeu sont posés (**One Page / Game Concept**) l'analyse des besoins peut commencer. En théorie, le Tech Design Document peut être clos à la livraison de la version Alpha. Par expérience, je préfère finir le TDD avant le GDD pour laisser le temps au Game Designer de s'adapter aux contraintes techniques qui apparaissent (inexorablement) au cours du développement et qui sont soumises à l'arbitrage du Game Director.

Postulat de base

- Il n'y a pas de document GDD type servant à tous les jeux !
- En revanche il y a des rubriques standards qui aident à la formalisation des idées.
- Il y a également des techniques d'écriture (tableau, arborescence, mapping...) que vous pouvez utiliser pour rédiger vos documents dans le but d'apporter plus de précision aux informations.



Premières rubriques indispensables

Fiche signalétique

Pitch / Synopsis

Résumé Gameplay

Overview

Fiches signalétiques

- Titre : VERCORS-2044
- Support : PS4/Xbox/PC
- Genre : FPS MMO
- Thème : Guerre Anticipation
- Style : Pseudo réaliste
- Modes : Solo & Multiplayer
- Cible : +16
- Réf : Call of duty, Halo war,....

- Titre : Bleu profond
- Support : PS4/XBOX/PC/
- Genre : Horror survival
- Thème : Aquatic Thriller

Game title	Little World
Format	Nintendo DS (PC Online, Wii planned)
Launch Window	Q1 2010
Current Project status	Pre-production self-funded finished - Presentation to Publishers
Studio Objectives	The first action adventure game designed for casual gamers
High Concept	An epic adventure in a fantasy world, for casual gamers and kids.
Genre	Action Adventure + farming
Gameplay duration	30 – 40 hours
License Details	Original IP. No license.
Cartridge size	512 Mbit ROM – 64Kbit EEPROM
Audience	Primary target: Casual gamers Other targets: Kids of 8 to 12 years old + Fans of adventure games
Storyline	You are Peter, a kid living on an island, and traveling the world of Ebé to save his parents.
Gameplay	<ul style="list-style-type: none">• Action – 50% (exploration, mini-games)• Farming – 20% (resources collection, food growing)• Fight – 20%• Adventure – 10% (puzzles, dialogs, cut-scenes...)
Key features	<ul style="list-style-type: none">• Strong storyline and visual for an immersive world• Farming : grow your food, manage the farm• Plenty of side activities: fishing, sailing, climbing, kite, etc.• Day & night: different environment depending on the hour• Weather control by the main character• Playable dreams: Sleep is an interactive mode• European style of graphics, especially designed to please European market

Pitch Synopsis

Qui

Quoi

Où

Quand

En 2144, Repliée dans les Alpes, une poignée d'européens résiste à l'envahisseur.



« BLEU PROFOND » est un jeu dans lequel vous incarnez un reporter photographe indépendant spécialiste du monde sous-marin. Vous voulez réaliser un reportage (photo/ vidéo) sur le requin blanc susceptible de faire la « Une » des plus grands magazines (presse, TV) consacrés à la vie sauvage. Alerté par une série de faits divers survenues dans l'archipel des Comores, vous décidez de vous envoler pour l'Océan Indien.

Résumé Gameplay

3 Environnements :

3 régions du monde sont représentées (set background). Une seule région est disponible au début. Il faut réussir à faire croître la population de votre espèce dans la première région pour accéder au territoire suivant.

1. la péninsule de Shiretoko (Hokkaïdo au Japon)
2. Les grandes rocheuses (Canada)
3. Le massif du Hoggar (Algérie)

3 types d'aigles :

Les espèces d'aigle proposées au joueur varient selon la région sélectionnée. Chaque espèce d'aigle a ses propres caractéristiques alimentaires, chance de

de steller (péninsule de
(Les grandes rocheuses)
bonelli (Le massif du



Emotion

3C

Objectif

Action

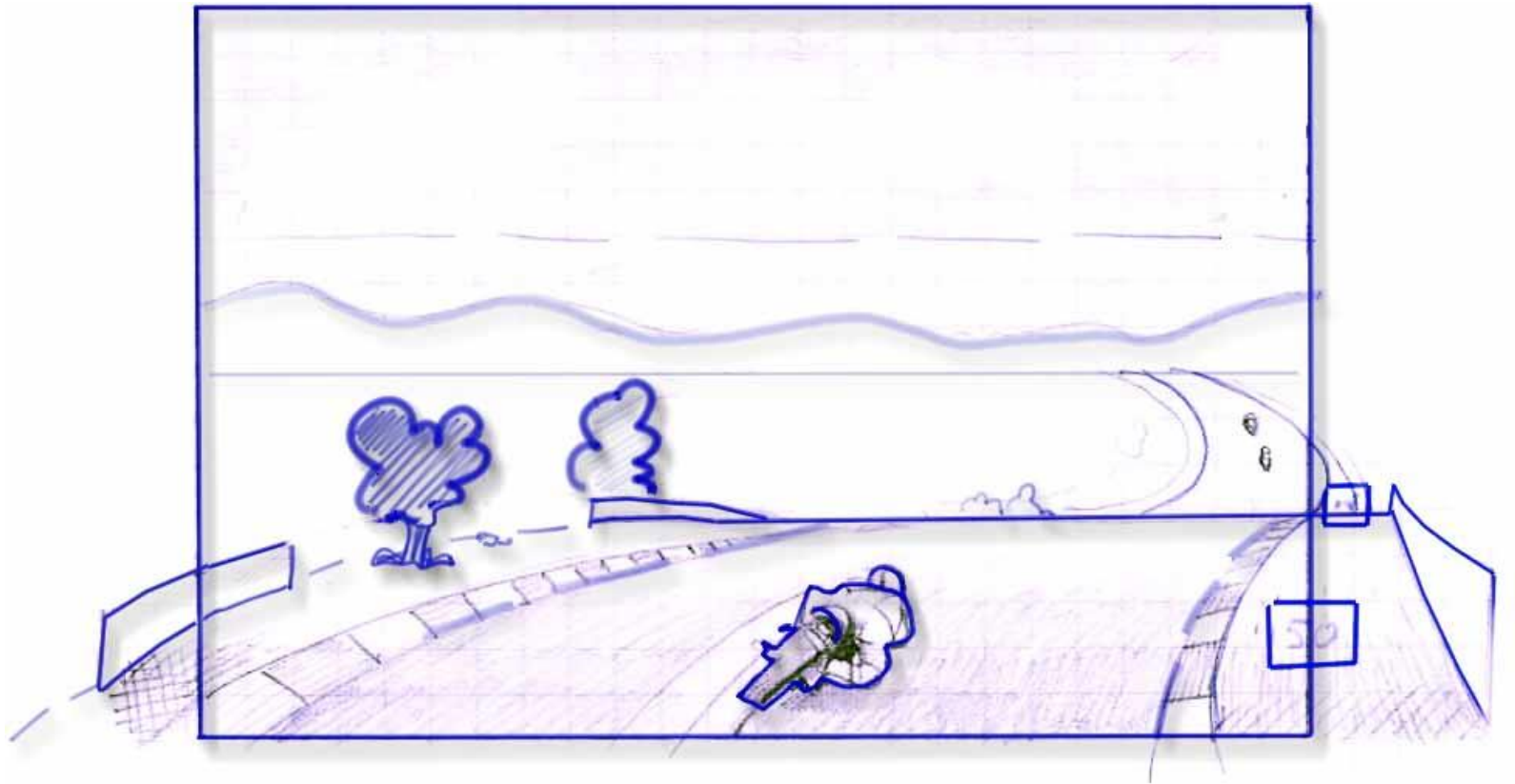
Progression

Mécanique

Récompenses

Univers

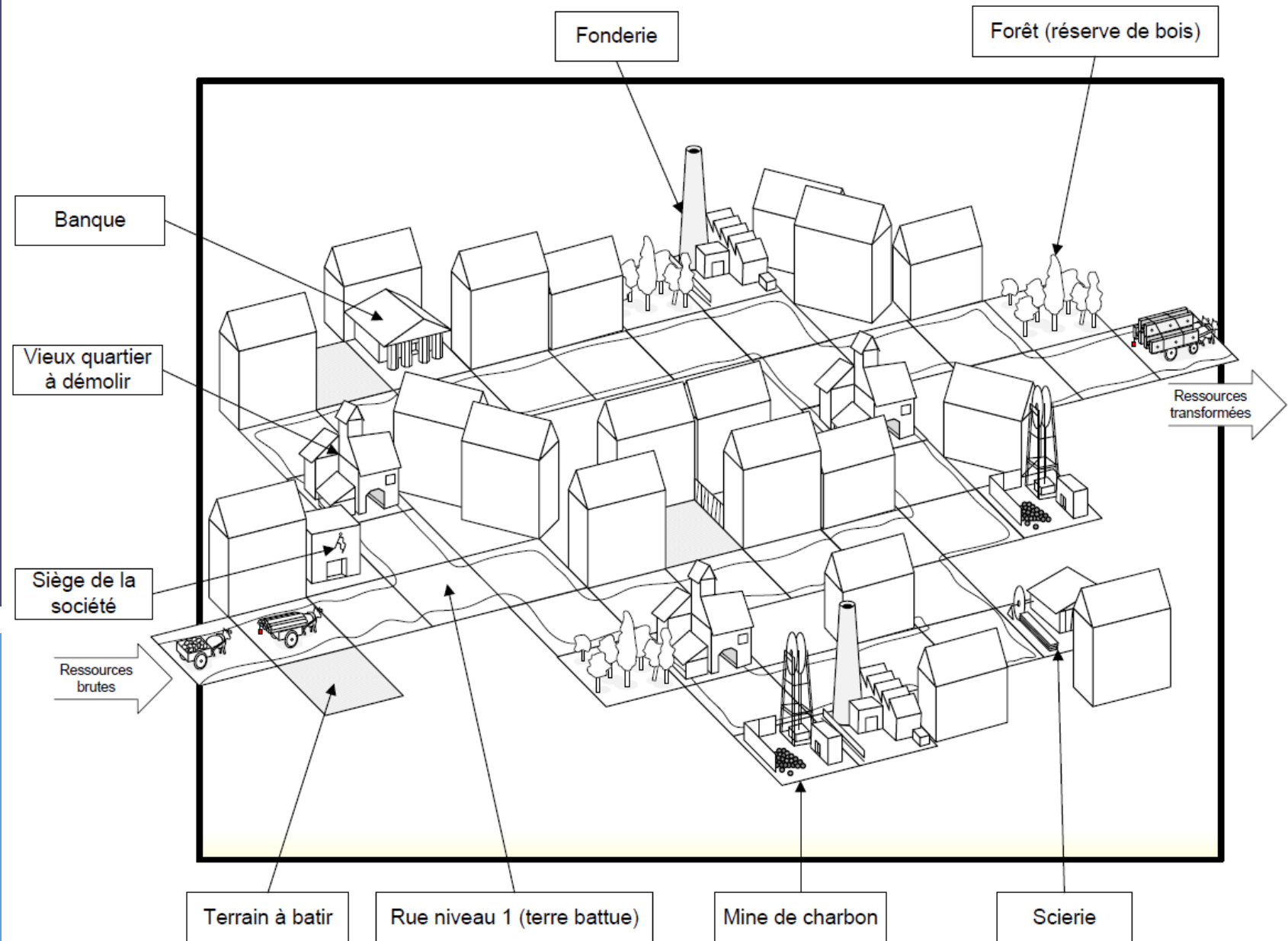
Overview



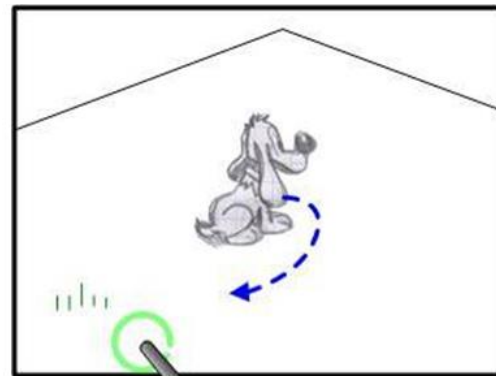
- Ce que voit le joueur !

Overview

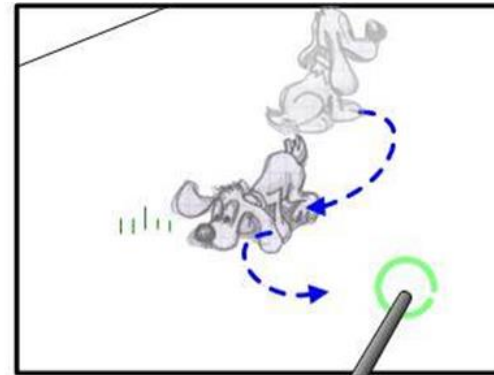
- Commented



Overview

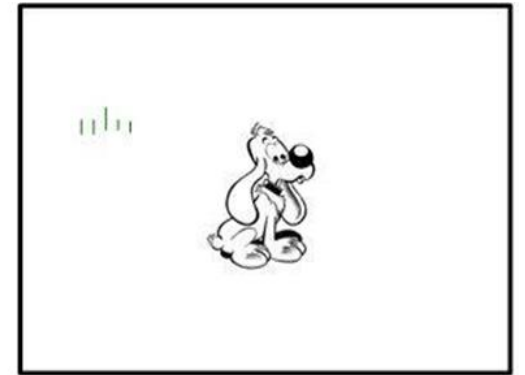


Le joueur pointe dans la direction souhaitée > type « one touch »



Bill se déplace la truffe par terre dans la direction des coordonnées du stylet

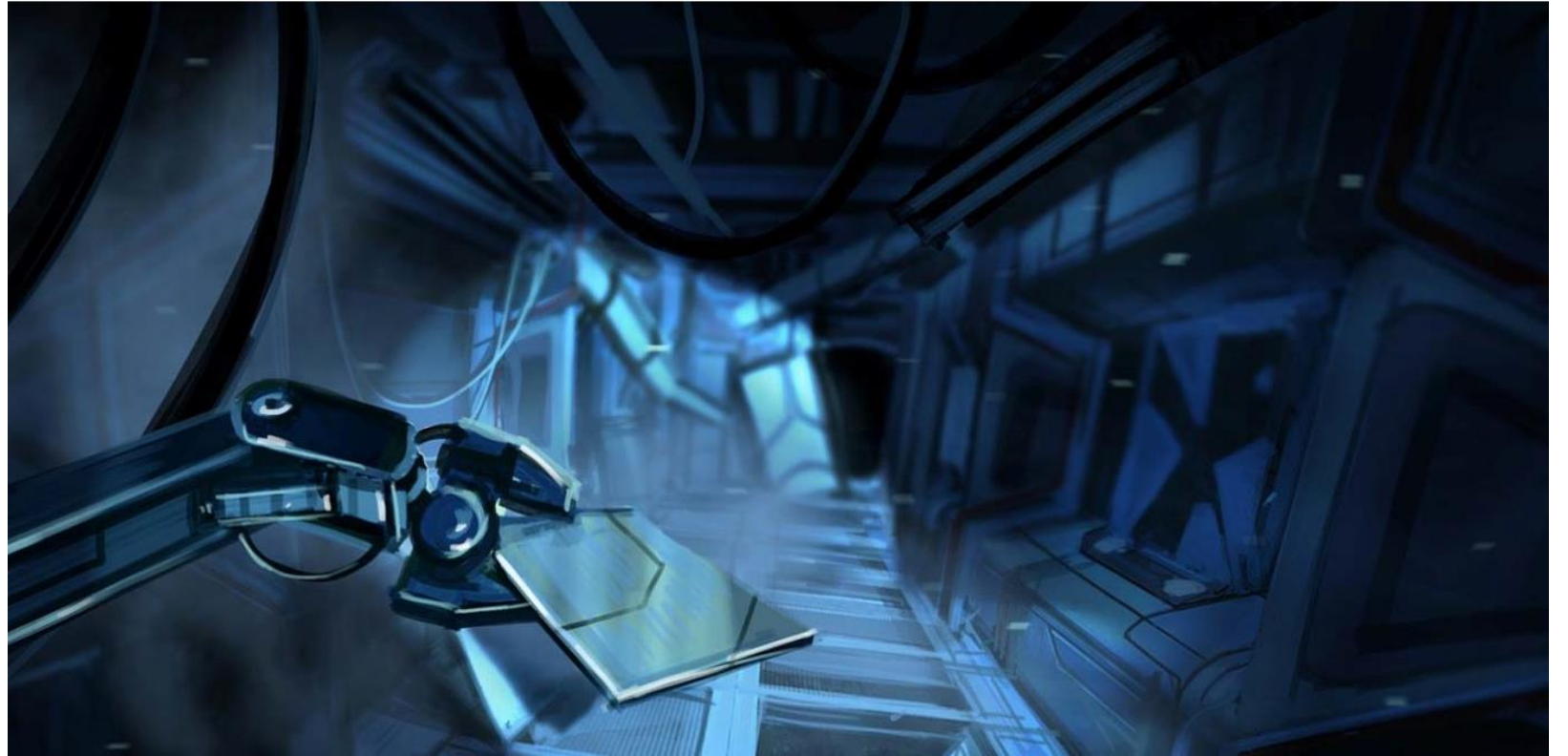
En cours de déplacement, le joueur pointe un autre endroit « one touch », Bill s'oriente alors immédiatement vers les nouvelles coordonnées



Quand Bill arrive à destination il s'assoit après un « Wait NB seconde »

- Action “remarquable” !

Overview



- Art !



Atelier ONE PAGE

Imaginez un concept de jeu vidéo que vous aimeriez présenter à la sélection du GAMAGORA GAME SHOW.

Utilisez 4 rubriques pour formaliser votre idée :

- Fiche signalétique
- Pitch
- Résumé gameplay
- Overview

Rendu :

- Nombre de page maximum : 2
- Format : PDF
- Nomenclature : [NOM]-[PRENOM]-[ONEPAGE]
- Date : 21.09.20

Alternative : Si vous n'avez pas d'idée, Rédigez la ONE PAGE du jeu MARIO KART iOS/Android.