

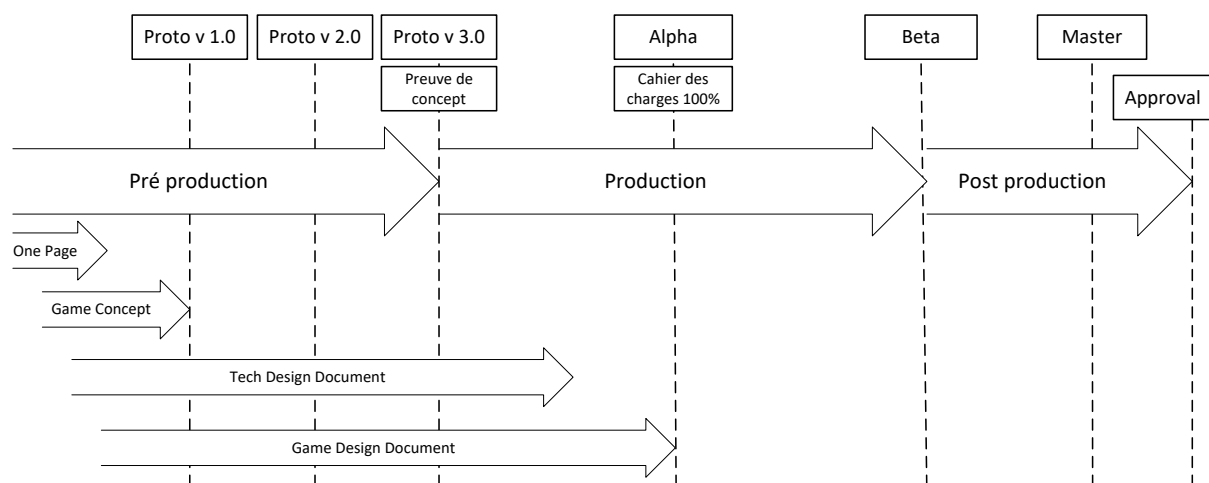
RAPPEL :

Le cahier des charges d'une production vidéo-ludique 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...

Chronologie des documents :



OBJECTIFS DES DOCUMENTS :

Game Design Document > Ecrit par les Game Designers (aidés par les Infographistes).

La fonction première du GDD est de consigner et de formaliser tous les éléments du jeu nécessaires à sa production : Arborescence générale /Détail Menu/ Modes de jeu / Règles / Metrics / Economie interne / texte « in Game » / Graphisme 3D / 2D / Sound FX / Visual feedback / schéma interface / Récompenses / Approche artistique / Synopsis...

La deuxième fonction, tout aussi vitale, est de proposer 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/synergie dans la production. L'équipe coopère dans la même direction.

Tech Design Document > Ecrit par les programmeurs.

Identification des 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...

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.

MOYENS:

Software: Word, Visio, Excel, Photoshop... (ou assimilé)

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.

Ci-dessous des exemples de rubriques que vous pouvez retrouver dans les documents laissés lors de mon dernier passage. Je vous invite à comparer les documents entre eux, les paragraphes, l'ordre d'apparition des éléments du jeu, les formes d'écriture utilisées... Pour vous entraîner, identifiez les points communs et les grandes familles d'informations. Faites de même avec des GDD disponibles sur internet.

Sommaire GDD (extrait) > [WOB](#) > [GD-WOB-MMO](#)

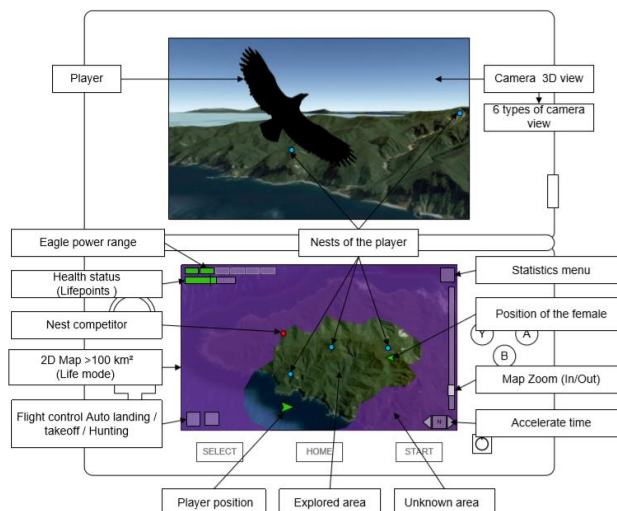
1 -	GAME OVERVIEW	3
A -	Executive Summary	3
B -	Back story	3
C -	Game Concept	3
D -	Mécanisme d'addiction	4
E -	Key point	5
2 -	BASICS RULES	5
A -	Fond de jeu	5
B -	Les types de vaisseaux V2	9
C -	Le rôle de l'équipage V2	9
D -	Ejection d'un cosmo-internaute	10
E -	Responsabilités par rang	11
F -	Bonus/pièges/éléments IN GAME	11
3 -	LISTE PIECES DETACHEES* (performance/prix)	12
A -	Les éléments du vaisseau	12
B -	Armement	13

Pitch > Monument Builder > [Concept TEM V1.1](#)

Pitch: Basé sur la mécanique de "ROAD OF ROME 2", le jeu propose de relier différents quartiers de Paris au champ de mars (lieu de la construction de la tour Eiffel). Le joueur doit aménager les rues de la capitale de façon à faire passer les poutrelles métalliques nécessaires à la construction de l'édifice (paver les rues, démolir de vieux immeubles, construire des ponts,...). Dans le même temps, il doit également gérer la fabrication des poutrelles en développant des fonderies le long du parcours. Pour chaque niveau le joueur possède un capital temps qui ne doit pas dépasser s'il veut réussir le niveau.

But global : être prêt pour l'ouverture de l'exposition universelle de Paris de 1889.

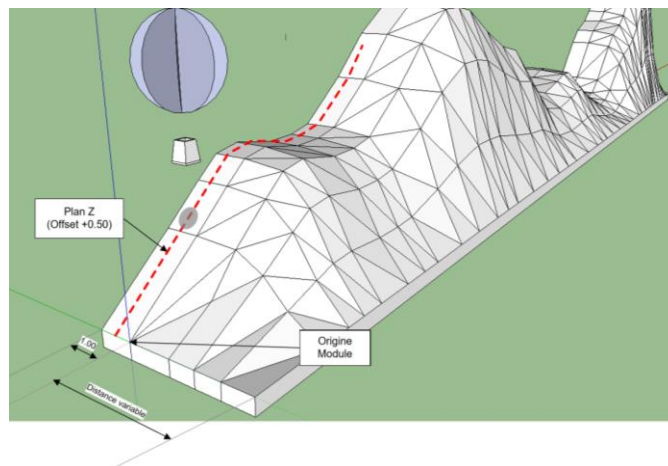
Overview > [Eagle life](#) > [EAGLE LIFE V_FR](#)



Fiche signalétique > LW > Little World Project Overview

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

Level concept > Balloon



Tech Design > Balloon > Air Fluide -Diagramme de classe

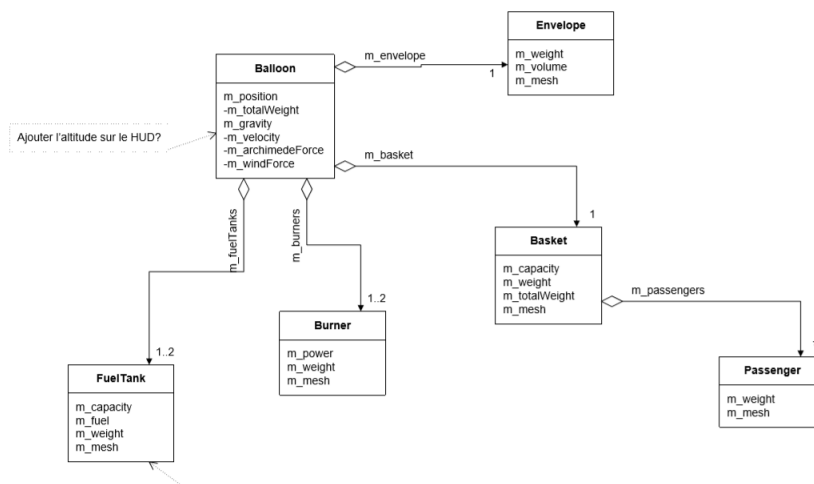



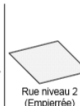
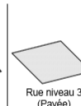
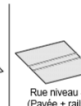





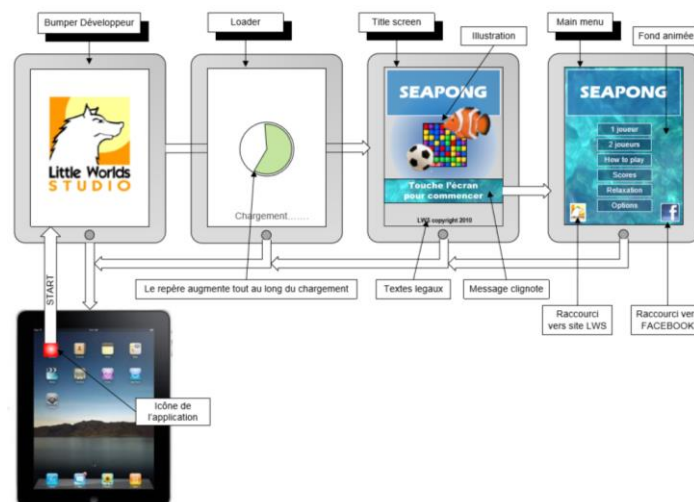


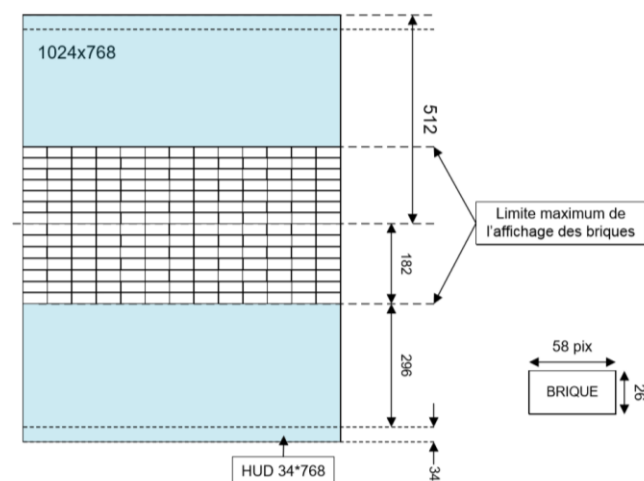
Tableau de variables > Monument Builder > GAME DESIGN TEM V1.0

						
	Vieux quartier	Amélioration en cours	Rue niveau 1 (Terre battue)	Rue niveau 2 (Empierre)	Rue niveau 3 (Pavée)	Rue niveau 4 (Pavée + rails)
 NIV 1	25%	50%	100%	120%	140%	160%
 NIV 2	0%	60%	120%	140%	160%	180%
 NIV 3	0%	70%	140%	160%	180%	200%
 Ouvrier	40%	80%	160%	180%	200%	220%
 Ouvrier spécialisé	45%	90%	180%	200%	220%	240%

Navigation Menu > Splash Duel > ARKANOPONG-GD



Metrics > Splash Duel > ARKANOPONG-GD



.....Bien d'autres à découvrir