

Création d'un design document pour le projet de jeu

Un **design document** est un document essentiel dans le processus de création d'un jeu vidéo. Il sert de plan directeur pour l'équipe de développement et définit tous les aspects du jeu, du gameplay à l'histoire, en passant par l'aspect visuel et sonore. Un bon design document permet de s'assurer que tous les membres de l'équipe partagent une vision commune et facilitent la collaboration tout au long du développement.

1. Qu'est-ce qu'un Design Document ?

Le **design document** (ou **game design document**, GDD) est un document détaillé qui décrit toutes les fonctionnalités, mécaniques et concepts du jeu. Il sert de référence tout au long du développement et assure que l'ensemble de l'équipe, y compris les programmeurs, designers, artistes et autres membres, est aligné sur la même vision du projet.

Il est souvent rédigé au début d'un projet et peut évoluer au fur et à mesure que le jeu se développe et que de nouveaux concepts sont testés et modifiés.

2. Structure d'un Design Document

Un design document peut varier en fonction de la taille du projet et de l'équipe, mais il contient généralement les sections suivantes :

a) Introduction et Présentation du Jeu

- **Nom du jeu** : Le titre du jeu.
- **Résumé** : Un aperçu concis du jeu, son genre (RPG, FPS, plateforme, etc.), le public cible, et la plateforme de publication (PC, console, mobile, etc.).
- **Objectif principal** : Définir l'objectif principal du jeu (par exemple, sauver un royaume, résoudre des énigmes, ou survivre le plus longtemps possible).

- **Mécaniques de jeu principales** : Décrire les principales mécaniques de jeu, comme les déplacements du personnage, les combats, l'exploration, ou les puzzles.
- **Narration** : L'histoire du jeu, les personnages clés, et le contexte narratif. Cela inclut les arcs de personnages et la progression de l'intrigue.

b) Gameplay et Mécaniques

- **Mécaniques de jeu** : Détailler chaque fonctionnalité de gameplay, comme les interactions avec les objets, les actions du personnage, et les comportements des ennemis.
- **Contrôles** : Explication des commandes (souris, clavier, manette, etc.).
- **Progression du jeu** : Description du système de progression, comme l'évolution du personnage, les niveaux, et la difficulté croissante.
- **Système de récompenses** : Comment le joueur est récompensé pour ses actions (points, objets, nouvelles compétences).
- **Éléments multijoueurs** (si applicable) : Décrire les modes multijoueurs, les interactions entre joueurs, et les objectifs compétitifs ou coopératifs.

c) Level Design

- **Structure des niveaux** : Décrire la conception des niveaux, y compris les obstacles, les ennemis, les puzzles et les objectifs.
- **Environnements** : Description des différents environnements du jeu (forêts, villes, donjons, etc.) et comment ils s'intègrent dans la progression du joueur.
- **Cartes et plans** : Des esquisses ou des diagrammes des niveaux, des cartes, et des zones à explorer.

d) Personnages et Design Visuel

- **Personnages principaux et secondaires** : Détails sur les personnages du jeu, leur apparence, leurs compétences, et leur rôle dans l'histoire.
- **Style graphique** : Décrire le style visuel du jeu (réaliste, cartoon, pixel art, etc.).
- **Références artistiques** : Images, concept art, ou inspirations visuelles qui influencent le design.

- **Animatiques et animations** : Décrire les animations clés du jeu (mouvements des personnages, attaques, actions interactives).

e) Audio et Musique

- **Ambiance sonore** : Décrire le type de sons et de musique utilisés pour chaque environnement et situation.
- **Effets sonores** : Liste des effets sonores pour les actions importantes (sauts, coups, interactions).
- **Musique d'ambiance** : Type de musique qui accompagne le jeu, en particulier pendant les moments d'action, de tension ou de calme.

f) Technologies et Plateformes

- **Moteur de jeu** : Le moteur de jeu choisi (Unity, Unreal Engine, Godot, etc.), et pourquoi ce choix a été fait.
- **Plateformes** : Cibler les plateformes de jeu (PC, consoles, mobile, VR).
- **Outils de développement** : Les logiciels utilisés pour créer des éléments spécifiques (par exemple, Photoshop pour les graphismes, Blender pour la modélisation 3D).

g) Marketing et Monétisation (si applicable)

- **Public cible** : Qui sont les joueurs visés (âge, localisation, préférences de jeu).
- **Stratégies de monétisation** : Comment le jeu générera des revenus (achat unique, abonnements, microtransactions).
- **Marketing** : Stratégie pour promouvoir le jeu (réseaux sociaux, influenceurs, événements, etc.).

3. Importance d'un Design Document

Un design document bien conçu est crucial pour plusieurs raisons :

- **Alignement de l'équipe** : Il assure que tous les membres de l'équipe sont sur la même longueur d'onde concernant les objectifs et les aspects du jeu.
- **Suivi de la progression** : Il aide à suivre l'avancement du projet, en s'assurant que les éléments essentiels sont en place.

- **Référence pour les ajustements** : Le design document permet d'effectuer des ajustements en cours de développement en se basant sur un cadre clair.
 - **Communication avec les investisseurs et partenaires** : Un design document est souvent utilisé pour convaincre les investisseurs, partenaires ou éditeurs du potentiel du jeu.
-

4. Exemples de Sections d'un Design Document

Voici un extrait d'un design document simplifié pour un jeu de plateforme :

- **Nom du jeu** : *Jump Quest*
 - **Résumé** : *Jump Quest* est un jeu de plateforme où le joueur incarne un héros qui doit traverser des niveaux remplis d'obstacles pour sauver sa ville des créatures maléfiques.
 - **Mécaniques de jeu** : Le joueur peut sauter, courir, interagir avec des objets et combattre des ennemis. Le jeu offre des mécanismes de double saut et de power-ups.
 - **Contrôles** : Flèches directionnelles pour se déplacer, espace pour sauter, "Ctrl" pour attaquer.
 - **Niveaux** : Le jeu comporte 10 niveaux différents, chacun avec des thèmes uniques (forêt, ville en ruine, volcan, etc.).
 - **Personnages** : Le héros est un jeune guerrier nommé Alex, avec des compétences de saut et de combat. L'antagoniste est une créature maléfique qui cherche à détruire la ville.
 - **Graphisme** : Style cartoon avec des graphismes colorés et des animations fluides.
-

5. Conclusion

Le **design document** est un outil fondamental pour la planification et le développement d'un jeu vidéo. Il sert de feuille de route pour tous les aspects du projet et garantit que chaque membre de l'équipe travaille avec les mêmes objectifs en tête. La création d'un design document détaillé et bien structuré est une étape essentielle dans la production de jeux vidéo réussis.

Un design document efficace permet de :

- Clarifier la vision du jeu.
- Organiser le travail de l'équipe.
- Assurer la cohérence tout au long du développement.