

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

1.1. Philosophie

Décrivez ici la philosophie qui a présidé la conception du jeu.

Cette rubrique peut aussi s'intituler « Mes objectifs pour concevoir ce jeu »

Bref, vous devez expliquer votre vision globale du projet, ce qui vous a poussé à concevoir ce jeu vidéo.

1.2. Questions fréquentes

1.2.1. Qu'est-ce que ce jeu ?

Décrivez le jeu en un paragraphe. Vous entendrez souvent cette question : « Sur quoi travaillez-vous ? » et vous devez être prêt à y répondre. Ce paragraphe vous y aidera.

1.2.2. Où le jeu se passe t'il ?

Décrivez le monde dans lequel le jeu se déroule. Gardez à l'esprit que cette partie du document doit toujours rester légère et lisible.

1.2.3. Qu'est-ce que je contrôle ?

Décrivez ce que le joueur contrôle : est-ce un guerrier, une voiture... ?

1.2.4. De combien de personnages ai-je le contrôle ?

Si cela peut s'appliquer, détaillez encore un peu plus le point de vue du joueur. Ces paragraphes sont ici pour répondre aux questions que vous pensez que les joueurs potentiels se poseront sur votre jeu. Elles dépendent donc totalement de la nature de votre jeu.

1.2.5. Quel est le but du jeu ?

Nous savons maintenant où le jeu se passe et ce que contrôle votre joueur. Maintenant, qu'est-il supposé faire accomplir à son/ses personnages dans ce monde ? Attention à ne pas transformer ce paragraphe en dépliant publicitaire, il doit rester léger et pertinent.

1.2.6. Qu'est-ce qui rend mon jeu différent ?

Une question extrêmement importante... Décrivez ce qui différencie votre jeu de ceux qui existent déjà ou qui sont en projet dans le même style. Qu'apportez-vous de nouveau à ce style, qui va décider vos joueurs potentiels à vous choisir et non les autres ?

2. MÉCANIQUES DE JEU (GAME MECHANICS)

2.1. Gameplay

2.1.1. Description générale

Lister ici les points clé qui décrivent la jouabilité de votre jeu, ce qui fait la force de votre produit.

2.1.2. Les flux de jeu

Sous forme de schémas ou à travers une description claire, vous devez préciser le flux d'activité du joueur dans une partie de jeu type, sa progression en termes d'objectifs, défis et divertissements, les principales articulations.

2.1.3. Les éléments du gameplay

C'est une description fonctionnelle de tous les éléments avec lesquels le joueur peut être en interaction et quel est le degré d'interaction proposé. Ceux-ci sont de telles choses que des armes, des constructions, des ascenseurs, des pièges, des talents spéciaux etc. Le but ce n'est pas de décrire ces objets même, mais la notion d'interactivité qui le lie au joueur...

Par exemple, pour un bâtiment donné A, il ne faut pas le décrire en détail, mais juste préciser si le joueur peut

interagir avec ou pas : construire, détruire, etc.

2.1.4. Données statistiques et physiques

Vous devez expliquer comment la physique du jeu devrait fonctionner, c'est-à-dire le mouvement, la collision, le combat etc. Et donc les statistiques qui en découlent...

Par exemple, dans un RTS (jeu de stratégie) les unités devraient ralentir en montant la colline et accélérer en descendant. Et donc avec quel facteur ?

Ou encore, dans un jeu de combat, un coup de poing ça fait x dégâts, etc.

2.1.5. Description de l'IA

Vous devez décrire l'ensemble des comportements souhaités dans le jeu, de la part de la machine, en réaction aux actions du joueur. Comment la machine doit donc réagir en fonction des actions du joueur ?

Cela inclut le mouvement (pathfinding), les réactions et les détente, le choix cible, etc. Aussi, n'oubliez pas les règles d'anticipation par rapport aux actions du joueur.

2.1.6. Modes de jeu

Décrivez dans cette section les différents modes de jeu possibles et leurs spécificités.

Par exemple, pour un jeu de combat, les modes Arcade, Histoire, VS Battle, Entraînement, etc.

2.1.7. Gestion de l'apprentissage et aide

Décrivez le processus d'apprentissage du jeu ainsi que les aides mis à la disposition du joueur.

2.1.8. Gestion de la durée de vie

Ici vient un facteur très important pour le joueur : la durée du jeu... Vous pouvez l'aborder de plusieurs points de vue. Typiquement : « Combien de temps pensez-vous que votre histoire déjà écrite pourra nécessiter pour être déroulée ? », « Combien de temps voulez-vous que votre jeu dure ? », « Quelle sera la durée d'une partie ? » ou « Au bout de combien de parties le joueur aura t'il fait le tour de mon jeu ? » sont des questions à se poser.

2.1.9. Gestion de la difficulté

Expliquer comment vous allez gérer la difficulté du jeu. Plusieurs niveaux de difficulté ? Une progression par paliers ? Vous devez tenir compte du public cible, c'est essentiel.

2.1.10. Modes Mono-joueur

2.1.10.1. Vue générale

Décrivez en quelques phrases le jeu mono-joueur.

2.1.10.2. Histoire

Décrivez les grandes lignes de l'histoire du jeu, en vous référant à une annexe pour les détails, en effet l'histoire d'un jeu est souvent très longue à décrire.

2.1.10.3. Les Objets de quête ou Objectifs

Décrivez les objets de quête de votre jeu ou autrement dit, les objectifs à atteindre par le joueur.

2.1.10.4. Conditions de victoire et d'échec

Quand une partie en mode mono-joueur est-elle terminée ? Comment le joueur sait-il s'il a gagné ou perdu ?

2.1.10.5. Sauver et Recharger

Possibilité de charger/sauver à n'importe quel moment, ou à certains moment bien précis, ou pas du tout.

2.1.10.6. Pause

Possibilité de mettre en pause le jeu et options éventuelles.

2.1.10.7. Personnalisation

Décrivez comment chaque joueur se verra offrir la possibilité de personnaliser son expérience de jeu. Par

exemple, créer ses unités, son personnage ou son véhicule, voir son niveau, son univers de jeu.

2.1.10.8. Options de jeu

Décrivez les différentes options de jeu, mise à la disposition de l'utilisateur.

Par exemple, le réglage des commandes, du son, etc

2.1.11. Modes Multijoueurs

2.1.11.1. Vue générale

Décrivez ici le mode multi-joueur dans toute sa généralité. En particulier, ses liens avec le mode mono-joueur et les extensions qu'il propose, en dehors évidemment du fait de jouer à plusieurs.

2.1.11.2. Les Objets de quête ou Objectifs

Décrivez les objets de quête de votre jeu ou autrement dit, les objectifs à atteindre par le joueur.

2.1.11.3. Conditions de victoire et d'échec

Quand une partie en mode mono-joueur est-elle terminée ? Comment le joueur sait-il s'il a gagné ou perdu ?

2.1.11.4. Sauver et Recharger

Possibilité de charger/sauver à n'importe quel moment,

ou à certains moment bien précis, ou pas du tout.

2.1.11.5. Pause

Possibilité de mettre en pause le jeu et options éventuelles.

2.1.11.6. Persistance

Votre monde est-il persistant ou lié à une partie temporaire ? Décrivez ce paragraphe de manière fonctionnelle, les solutions techniques viendront après.

2.1.11.7. Nombre de joueurs

Combien de joueurs pourront participer en même temps, avoir de comptes au total ? Une estimation de la volumétrie à traiter, utile pour dimensionner le développement.

2.1.11.8. Personnalisation

Décrivez comment chaque joueur se verra offrir la possibilité de personnaliser son expérience de jeu. Par exemple, créer ses unités, son personnage ou son véhicule, voir son niveau, son univers de jeu.

2.1.11.9. Mode écran divisé

Multi-Joueur ne rime pas forcément avec plusieurs machines, un réseau, Internet. Si votre jeu se joue à plusieurs sur un même écran, décrivez alors le mode de

fonctionnement des parties. Comment l'écran est splité, comment les informations sont organisées à l'écran, etc.

2.1.11.10. Options de jeu

Décrivez les différentes options de jeu, mise à la disposition de l'utilisateur.

Par exemple, le réglage des commandes, du son, etc.

2.2. Level Design

2.2.1. Diagramme des niveaux

[attachment=281]

2.2.2. Chemin critique par niveau

Décrivez les actions nécessaires pour boucler un niveau de jeu et donc pour pouvoir continuer la partie.

2.2.3. Tableau des actifs

Impossible de faire un tableau en bbcode

Sous la forme d'un tableau, pour chaque niveau du jeu, vous déterminer les éléments de jeu qui seront opérationnels, actifs.

Les actifs (éléments actifs) incluent les pouvoirs, les armes, les types d'ennemis, les types objectifs, les défis, les secrets ou objets cachés, etc.

2.2.4. Eléments du décor génériques

Décrivez les éléments génériques de votre univers.

2.2.5. Eléments du décor uniques

Décrivez les éléments uniques de votre univers.

2.2.6. Blindages

Décrivez les passages obligatoires de votre jeu. Les éléments indissociables à l'avancement du joueur. Par exemple, pour finir le niveau il faut impérativement passer par une porte de couleur verte.

2.2.7. Plans par niveau

Sous la forme d'un dessin schématique, vous devez représenter chaque niveau, l'emplacement des éléments, des entités, des objets, des blindages, etc...

2.3. Moteur du jeu

2.3.1. Vue générale

Donnez une vue générale de comment votre jeu sera rendu à l'écran, mais sans aller dans les détails, les paragraphes suivants sont là pour ça.

2.3.2. Moteurs de rendu

Décrivez quel type de moteur de rendu 2D/3D sera utilisé : réaliste, cellshading ? Plutôt 2D, 3D ? Plusieurs sections pourront être rédigées si plusieurs moteurs de rendu sont utilisés.

Par exemple :

- Moteur 1 : rendu de l'eau
- Moteur 2 : rendu des collisions

Etc.

2.3.3. Caméras

Décrivez le fonctionnement de la caméra.

Dans ce paragraphe, non seulement vous devez décrire la vue ou les vues du jeu (vue subjective, 3ème personne, etc.) mais aussi ajouter dans des sections distinctes, certaines particularités ou spécificités de mise en scène de votre jeu si nécessaire.

Manière innovante et permet de traiter tant de collisions par secondes...

2.3.4. Lumières et Ombres

Décrivez le modèle d'éclairage que vous allez implanter et détailler dans la suite.

Est-ce tu temps réel ou du précalculé ?

Est-ce que vous gérer la réflexion, la réfraction, etc. ?

2.3.5. Effets Spéciaux

Décrire les différents effets spéciaux que vous voulez inclure dans le jeu.

2.3.6. Gestion du son

Décrire la gestion du son dans le jeu vidéo.

2.3.7. Gestion physique

Décrire la gestion physique de votre jeu : détection, collisions, etc.

2.3.8. Multijoueurs

Quelle est la structure adoptée ? Par exemple, client-serveur, Peer to Peer, hébergés chez un des joueurs ou sur une ferme de serveurs, plusieurs serveurs sur une même machine ou non, etc.

Comment le jeu fonctionnera en réseau. Un mode multi-joueurs peut être limité à 2 joueurs sur une même machine ou peut impliquer un réseau local, voire des milliers de machines en réseau Peer to Peer à travers Internet.

2.3.9. Support multilingues

Décrire les langues supportées et le moteur de gestion multilingues...

3. INTERFACE UTILISATEUR

3.1. Vue générale

Présentez ici une vue générale de votre interface, comme d'habitude, détaillez ensuite dans des sections séparées.

3.2. Graphe des flux

Présentez ici une vue générale et schématique des différents écrans de votre interface utilisateur. Avec un outil comme VISIO (ou autre outil similaire), vous pouvez faire un schéma global qui montre les différents écrans à produire et leur enchaînement interactif.

Cela revient à traduire le système de navigation au sein de votre application.

3.3. Les procédures fonctionnelles

Décrire pour chaque écran d'interface, les actions d'utilisateur possibles et les résultats attendus.

3.4. Les objets de l'interface GUI (Graphical User Interface)

Décrire les éléments de votre interface et leurs actions : boutons, menus, icônes, etc.

Décrire également un écran type de jeu, éventuellement les écrans de jeu secondaires.

3.5. Les périphériques de contrôle

Décrire les périphériques utiles pour jouer, l'agencement des commandes de base, mais aussi des commandes combinées.

4. EDITEURS (UNIVERS ET ENTITÉS)

Décrire les grandes lignes des éditeurs qui seront utilisés pour concevoir le jeu et peut-être fournis aux joueurs pour qu'ils puissent personnaliser divers éléments de l'univers de jeu : éditeurs de niveaux, de personnages, de véhicules, etc. Mais vous devez aussi préciser si l'utilisateur aura la possibilité de télécharger via Internet, des éléments complémentaires pour enrichir son expérience vidéo ludique.

Remarque : il est très important de réaliser que concevoir un jeu ne peut se faire sans concevoir des outils d'éditions permettant de développer l'univers. Cette partie est donc fondamentale et il est même recommandé, pour chaque éditeur, de rédiger un sous paragraphe.

5. L'UNIVERS DU JEU

5.1. Vue générale

Une vue générale du monde dans lequel se passe le jeu.

Vous devez décrire les principales caractéristiques du monde du jeu, de l'univers.

C'est ici que vous décomposez ce qui fait l'originalité du monde de votre jeu, et que vous décrivez en détails chacun de ces points clé.

Là encore, ne transformez pas ces paragraphes en dépliants publicitaires. Les points clés décrits ici ne doivent pas avoir besoin d'être exagérés, ils doivent être attractifs par eux-mêmes.

5.2. Endroits - Lieux

Décrivez d'abord les endroits clés du jeu : ceux qui sont essentiels pour le déroulement de l'histoire ou de la partie.

Et ensuite, les lieux prévus, mais pas forcément incontournables pour le bon déroulement de la partie.

5.3. Voyage

Décrivez la manière dont le joueur va progresser dans cet univers. Comment il enchaîne sa progression, les étapes, etc. Attention, ne confondez pas ce paragraphe avec le flux de jeu décrit plus haut dans la section Gameplay. Non, ici il s'agit d'expliquer le déroulement de la partie sur le plan scénaristique

5.4. Echelle

Décrivez l'échelle à laquelle vous voyez le monde de votre jeu : à travers les yeux d'un piéton, du haut d'un dragon en vol ? L'échelle conditionne beaucoup de choses dans un jeu.

5.5. Temps et Climat

Décrivez comment le déroulement du temps influera sur le jeu.

Ajoutez ici les sections pertinentes pour votre jeu. Ce peut être par exemple l'influence de la météo sur les comportements et les événements, l'existence d'un mode nuit et d'un mode jour, la prise en compte de saisons, etc.

6. LES ENTITÉS DE L'UNIVERS

6.1. Vue générale

Vue générale de vos entités. Les entités ce sont par exemple les personnages, ou encore les voitures si c'est un jeu de course, etc.

6.2. Les entités jouables

Décrivez les entités de façon détaillée. Il s'agit des personnages par exemple, ou des véhicules si c'est un jeu de course.

6.3. Les entités non jouables

Décrivez les entités que le joueur devra affronter ou rencontrer... Bien entendu, cela dépend du type de jeu, mais dans la plupart des jeux, les joueurs dont devoir affronter des adversaires. Il s'agit de décrire tous les aspects de ces entités adverses : leur aspect, leur caractéristiques, leurs capacités, etc. Ils peuvent être des personnages humains, des voitures, des vaisseaux, etc. Et donc il faut soigner leur description en fonction de la nature de ces entités...

6.4. Les objets

Décrire l'ensemble des objets qu'on peut récupérer et utiliser dans le jeu. Cela peut être des armes, des pièces pour booster son véhicule, etc..

Décrire également le système monétaire s'il existe un de façon précise ainsi que son fonctionnement.

6.5. Les compétences

Décrire l'ensemble des compétences de vos entités : pouvoirs, magies, etc.

Décrire également les moyens dont dispose le joueur, pour les acquérir, ainsi que leurs impacts sur l'univers ou les entités du jeu.

6.6. La création d'entités

Comment le joueur peut créer et personnaliser ses entités. Les caractéristiques disponibles et leur influence sur le jeu.

Attention, il ne s'agit pas de décrire à niveau les éditeurs disponibles, mais d'avantage ce qui est personnalisable ou pas dans le jeu

6.7. Les évolutions des différentes entités

Décrire les possibilité d'évolution des différents personnages, PNJ (personnages non jouables), de leurs compétences...

6.8. Orientation et les Déplacements

Décrire comment le joueur va appréhender l'espace du jeu, quels sont les déplacements possibles pour les différentes entités.

6.9. Interactions inter-entités et entités-univers

Décrire les interactions possibles entre les entités, mais aussi entre les entités et l'univers, l'environnement du jeu.

6.10. Moyens de locomotion

Décrire les moyens de locomotion mis à la disposition du joueur.

7. HISTOIRE

7.1. Synopsis

En quelques lignes, décrivez le scénario ou du moins la trame, l'intrigue de votre jeu.

Mettez l'accent sur l'approche originale ou innovante que vous faites.

7.2. Découpage interactif du scénario, dialogues

Il y a différentes façons de faire. En voici une.

Votre scénario, doit être découpé en chapitres et les chapitres en sous-chapitres, etc.

Le but c'est de pouvoir articuler votre scénario ou l'histoire qui sert de fil directeur, avec l'enchaînement des niveaux, au sein de l'univers de jeu.

Par exemple, vous pouvez lister les différents niveaux de jeu et mettre en parallèle les parties du scénario qui seront traitées au sein de chaque niveau...

Idem pour les dialogues...

Puis, si vous avez des séquences vidéo (FMV ou Full Motion Video en anglais), alors préciser également les parties du scénario et dialogues qui seront incluses...

Encore une fois l'objectif final, c'est de situer le scénario et les dialogues dans le déroulement du jeu.

7.3. Références et clins d'œil

Décrire les références directes ou indirectes, ainsi que les clins d'œil éventuels.

8. CHOIX ARTISTIQUES : GRAPHISME ET ANIMATION

8.1. Vue générale et objectifs

Décrire en quelques lignes, les choix artistiques que vous faites et justifier ces choix.

8.2. Aspects 2D

Quel traitements graphique 2D ? Recherches graphiques...

8.3. Aspects 3D

Quel traitements graphique 3D ? Modélisations type...

8.4. Animations

Quels traitements ? Quel type d'animation ? Puis quels mouvements possibles pour les différents personnages ou entités de votre univers ?

8.5. Cinématiques

Préciser les cinématiques que vous prévoyez en insistant sur l'articulation scénaristique qu'elles vont assumer. Introduction ? Plusieurs fins de partie ? Ces cinématiques seront en images de synthèse, ou utiliserons le moteur 3D du jeu ? Pourquoi ?

8.6. Effets spéciaux

Décrire les effets spéciaux sur le plan artistique.

8.7. Interface utilisateur

Décrire l'interface utilisateur sur le plan artistique.

9. CHOIX ARTISTIQUES : MUSIQUES ET BRUITAGES

9.1. Vue générale et objectifs

Décrire en quelques lignes, les choix artistiques que vous faites et justifier ces choix.

9.2. Interface utilisateur et ambiance sonore

Décrire en quelques lignes le fonctionnement sur le plan sonore, de l'interface utilisateur.

Musique de fond dans les menus ou pas ? Bruitages, Voix ? Autre détails sonores ?

9.3. Musiques

Décrire en quelques lignes, les choix artistiques que vous faites et justifier ces choix.

En quoi vos choix renforcent-ils l'ambiance, l'immersion du joueur ?

Est-ce que ça colle à votre univers ?

9.4. Bruitages

Décrire en quelques lignes, les choix artistiques que vous faites et justifier ces choix.

Pour chaque entités composant votre univers, préciser les bruitages attendus, les circonstances de déclenchement, la durée, etc.

9.5. Voix

Si vous optez d'inclure des voix digitalisées pour vos personnages, précisez le type de voix souhaitée, le ton général, etc. Aussi, n'oubliez pas de tenir compte de la langue.

9.6. Effets spéciaux

Décrire en quelques lignes, les choix artistiques que vous faites et justifier ces choix.