

---

## Game Design - Projet 2

---

### Introduction

Le but de ce second projet est de formaliser un game design document. Un game design document (que l'on peut traduire en « cahier des charges du jeu »), souvent abrégé en GDD, est une notice qui, lors de la phase de conception d'un jeu vidéo, présente en détail tous les éléments devant faire partie de ce jeu.

On peut penser que cette étape est très inutile, mais l'expérience vous prouvera qu'avoir une belle feuille de route permet de réussir plus facilement nombreuses créations ! Une fois la feuille de route établie et les idées travaillées et retravaillées (itérations !), moins d'erreurs peuvent arriver, ce qui permet d'économiser beaucoup de temps en amont. Une bonne préparation permet une belle aventure, en général.

Vous aurez le choix de réaliser une étude, ou une création, ou les deux. Nous vous recommandons fortement de réaliser les deux, dans la mesure du possible, et de ne pas partir trop loin, mais l'étude d'un jeu existant vous permettra de correctement voir si vous avez l'aisance suffisante pour analyser et inclure des mécaniques de jeu.

Veuillez noter que créer un jeu, c'est peut-être plus sexy, mais ce n'est pas forcément plus simple.

### Objectifs

- Réaliser l'analyse des mécaniques liés à un jeu.
- Coordonner différentes mécaniques de jeu sous contrainte.

### Instructions

#### Étude d'un game design

Vous allez réaliser l'étude d'un petit jeu totalement amateur appelé [Sono](#) (disponible gratuitement sur Steam). Il est gratuit, et a la particularité d'avoir été créé par un étudiant, comme vous.

Nous vous invitons à prendre le template de game design document, et d'analyser les différentes actions possibles, le déroulement de ces actions, etc. En jouant, prenez des notes tout du long, n'hésitez pas à faire des pauses, et n'hésitez pas à essayer de "casser" le jeu, pour voir ce qu'il vous donne en retour.

#### Création d'un game design

Vous allez réaliser un game design document en vous basant sur les contraintes de PICO-8. Il s'agit d'un bon exercice de "bottom-up", car beaucoup de contraintes viennent de votre plateforme technique, et il faudra donc restreindre vos envies de Triple-A.

Au niveau des différentes contraintes, il faut garder en tête qu'il s'agira uniquement du pixel art dans des petits carrés de 8 par 8, avec un écran de résolution de 128 x 128 pixels, et au maximum 16 couleurs, ainsi que

très, très peu de mémoire à exploiter (32 kilobytes par cartouche - l'équivalent de Tetris sur Gameboy !). Également, le son sera un élément contraignant, car vous n'avez droit qu'à 4 channels et 8 waveforms (pareil, imaginez Gameboy). Enfin, vos contrôles seront à l'ancienne, avec un ou deux joueur·euse·s, six boutons par joueur·euse (haut, bas, gauche, droite, X, O).

## A rendre (et/ou)

- Un game design document du jeu Sono.
- Un game design document d'un jeu PICO-8.

## Mettre en commun !

Si vous le souhaitez, vous pouvez sans souci partager vos documents sur le Discord du cours ou sur le Forum Moodle, pour que d'autres étudiant·e·s puissent faire des commentaires - il est même encouragé de faire des retours et d'échanger !

---

## Game Design Document

---

Pseudo Discord ou email (facultatif, si vous voulez des retours) : \_\_\_\_\_

Titre du jeu : \_\_\_\_\_

### Description préliminaire

Présentez le jeu. Présentez les raisons pour lesquelles ce jeu est amusant, le but du jeu, ce que fait le·la joueur·euse, etc. Il s'agit d'une analyse rapide du jeu et de ce que vous pouvez en attendre. Il ne devrait pas y avoir plus d'un ou deux paragraphes.

### “Startup pitch”

En une ou deux phrases, expliquez le jeu comme si vous le présentiez à des joueur·euse·s potentiel·le·s. Cet énoncé doit être très intrigant. Il comprend généralement le titre, le genre, la plate-forme et une brève idée de ce que le·la joueur·euse fait ou doit surmonter.

### Genre

Énumérez ou décrivez le(s) genre(s) du jeu.

### Public cible

Fournissez des informations sur le public visé par le jeu. Ajoutez des détails et des informations sur le public visé, comme ses habitudes, ses comportements, ses goûts et ses dégoûts. Votre jeu s'adresse-t-il à une tranche d'âge spécifique ou à des personnes qui apprécient certains genres ? Votre public cible provient-il de communautés spécifiques ou leur lieu de résidence joue-t-il un rôle ?

### Gameplay

#### Aperçu du gameplay

Incluez des informations sur le genre du jeu et sur la façon dont il est différent, similaire ou hybride des genres existants. Essayez de trouver des inspirations ou des exemples existants. Dressez également la liste des principales caractéristiques de jeu (caractéristiques de vente) du jeu.

#### Expérience du joueur

Donnez un aperçu général de la façon dont le·la joueur·euse vit le jeu. Montrez les écrans qu'il·elle voit, à quoi ressemble le niveau et ce que son personnage peut faire. Donnez une brève idée des objectifs et des dangers auxquels il·elle sera confronté. Vous devez adopter un point de vue à la deuxième personne et utiliser le mot "vous" pour raconter une histoire au public (joueur·euse·s).

## Objectifs et récompenses du jeu, conditions de défaite

C'est ici que vous présentez plus de détails sur la façon dont le gameplay motivera le-la joueur·euse à progresser dans le jeu. Discutez des récompenses et des pénalités ainsi que du niveau de difficulté.

## Mécanismes de jeu

C'est ici que vous commencez à être plus précis sur le fonctionnement de certains systèmes du jeu. Il s'agit notamment de la façon dont les personnages se déplacent dans le jeu, des actions de jeu disponibles, de l'inventaire et des attributs des objets, et de la façon dont le jeu progresse de niveau en niveau.

### *Attributs du personnage principal*

Liste des capacités des personnages et comment le-la joueur·euse peut les utiliser.

### *Système de scoring*

Décrivez comment le-la joueur·euse l'obtient et quels en sont les avantages. Par exemple, le fait d'obtenir plus de points débloquent-il un niveau spécial ?

## Conception des niveaux

Discutez des niveaux. Combien de niveaux le jeu a-t-il, que contient-il dans chaque niveau. Incluez l'aspect général, les dangers que présente le niveau, la difficulté, les objectifs, etc.

## Schéma de contrôle

Décrivez la configuration de contrôle du jeu. Votre jeu utilise-t-il une entrée tactile, une manette ou une souris et un clavier ? Expliquez la fonctionnalité de chaque bouton/touche. Il peut être utile d'insérer un diagramme ou une image pour expliquer les actions.

Bouton/touche	Action

## Esthétique du jeu et interface utilisateur

Présentez un aperçu général de l'interface utilisateur. Comment les boutons seront-ils disposés, comment le HUD fonctionnera-t-il, comment le système de menu fonctionne-t-il, etc. Il est bon d'insérer des photos, des diagrammes ou des illustrations conceptuelles pour aider à expliquer l'interface utilisateur.