

Cycle de développement



Cycle de développement du produit

- Conception Commande
- Financement
- Prototypage
- Pré-production / Scénario
- Production
- Post-production
- Release
- Post-Release

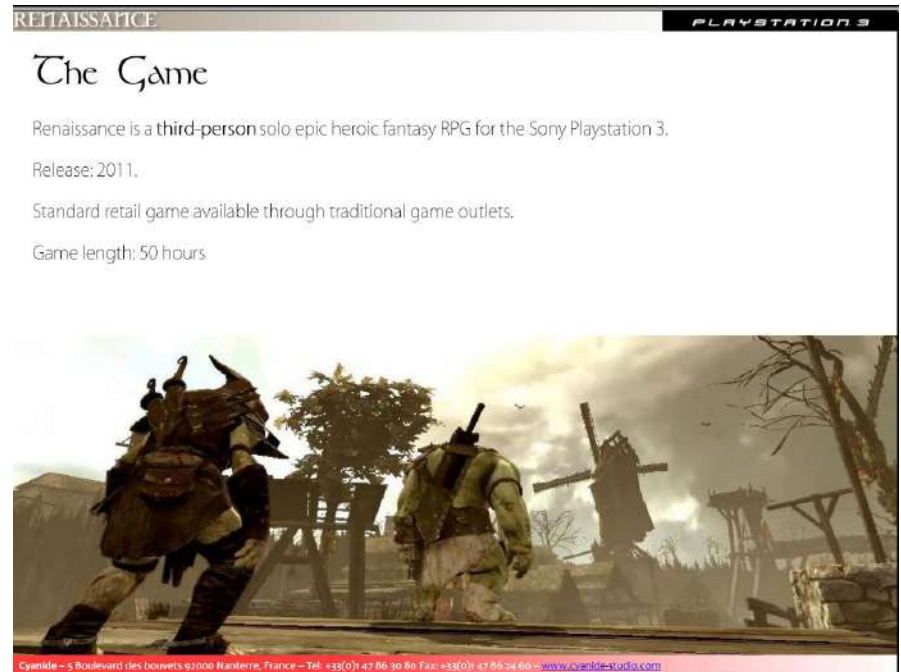


Game Concept

- Contenu d'un game concept document :

- Genre
- Pitch
- Concept
 - Unique Selling Point
 - Key Features
- Budget
- Temps de développement
- Equipe

- Exemple : Renaissance



- <http://www.gamepitches.com>

Financement

- Développeur indépendant
 - Concept maison
 - Idée originale
 - Nouvelle IP
 - Prise de risque
- Pas de ressource supplémentaire
- Besoin d'un prototype (voire plus) pour convaincre
- Risque financier
- + Plus grande liberté créative
- + Propriétaire de la licence

Financement

- Développeur financé par un publisher
 - Appel d'offre du publisher
 - Nouvelle IP
 - IP existante
 - Concept maison
- Pas/peu de liberté créative
- Besoin d'un prototype (voire plus) pour convaincre
- Produit souvent plus main stream
- + Revenus réguliers (milestone)
- + Investissement marketing garanti

Prototypage

- Illustrer le game concept
- Valider le gameplay et la direction artistique
- Convaincre un publisher ou un producteur
- Clarifier la vision du jeu pour l'équipe de développement

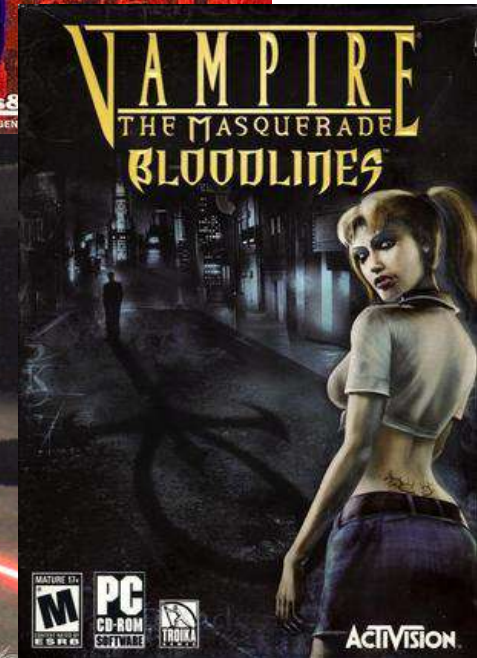
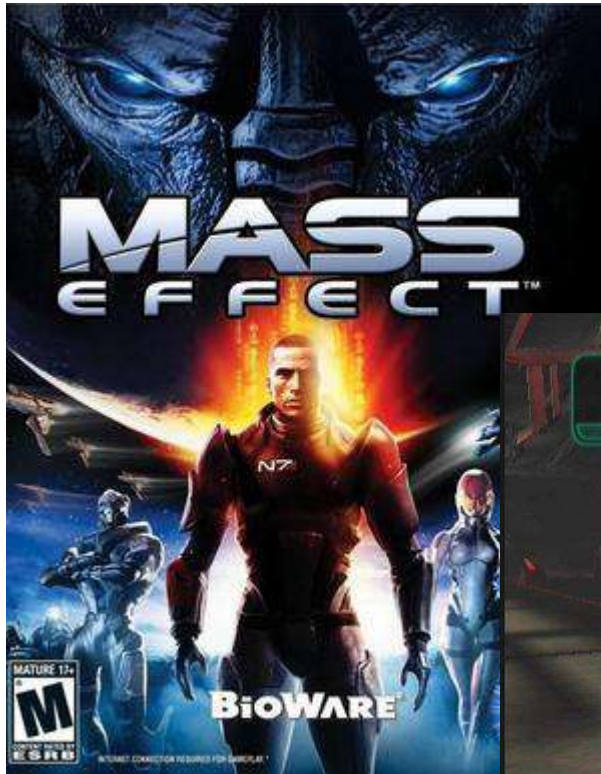


Pré-production / Scénario

- Recherche de références gameplay, visuelles, scénaristiques
- Choix des technologies et mise en place des outils et moteurs
- Mise en place des bases de gameplay
- Recrutement de l'équipe et choix des collaborateurs tiers
- Mise en place du planning, du pipeline de production et des procédures

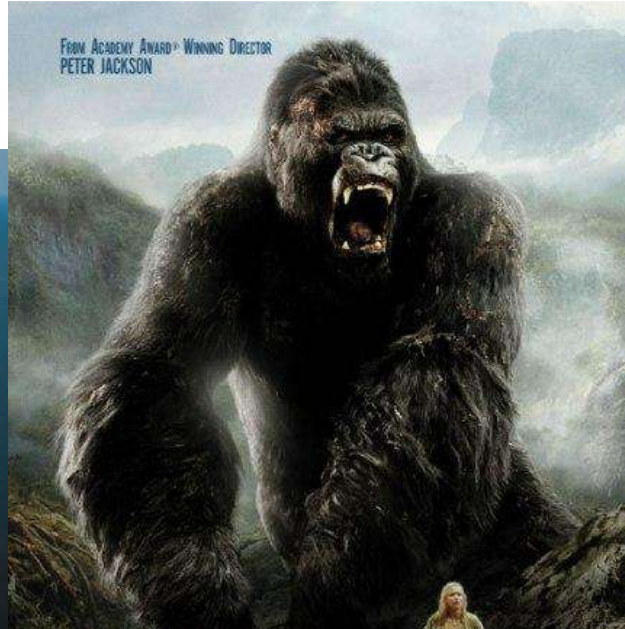
Pré-production / Scénario

- Références Gameplay



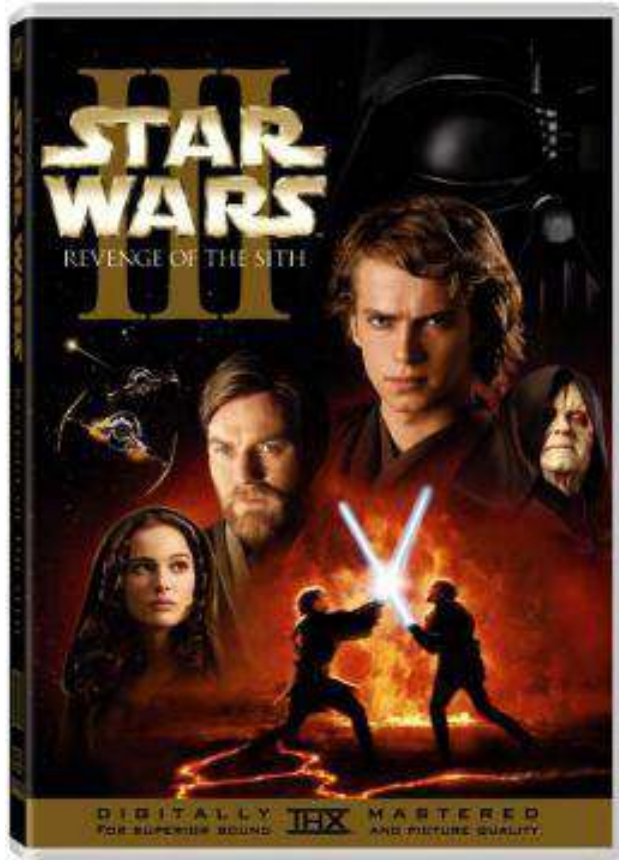
Pré-production / Scénario

- Références Visuelles



Pré-production / Scénario

- Références Scénaristiques



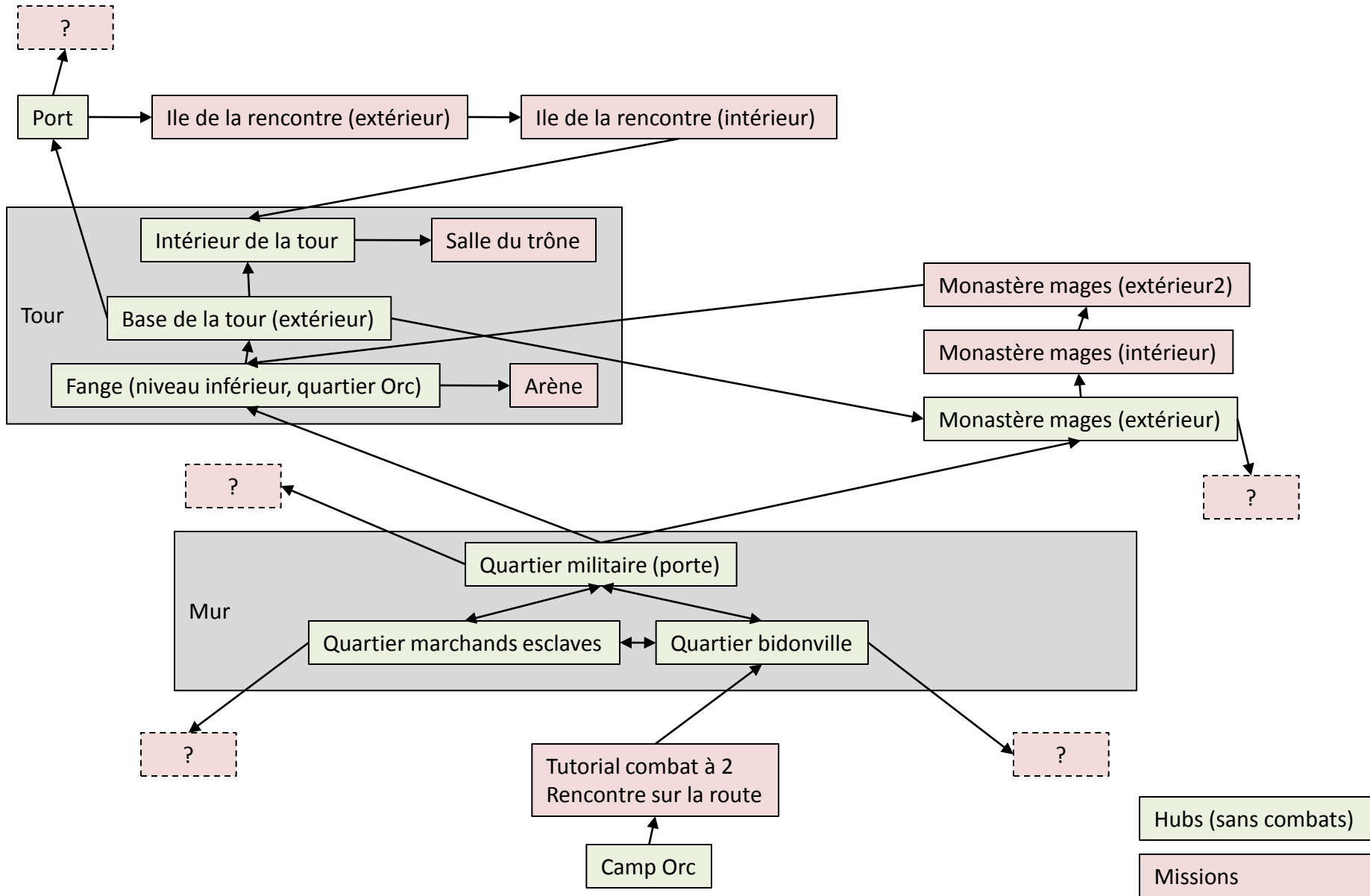
Pré-production / Scénario



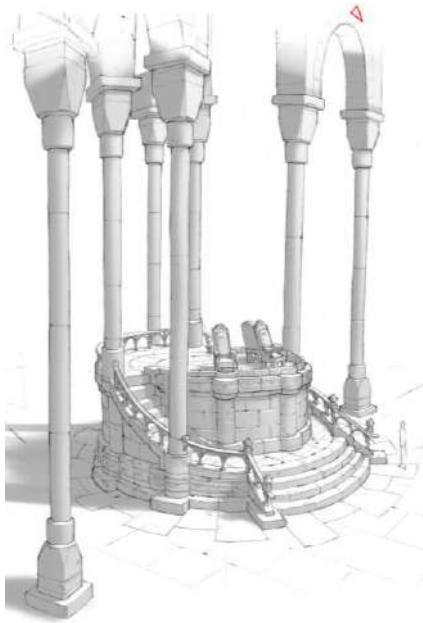
Pré-production / Scénario



Pré-production / Scénario



Pré-production / Scénario



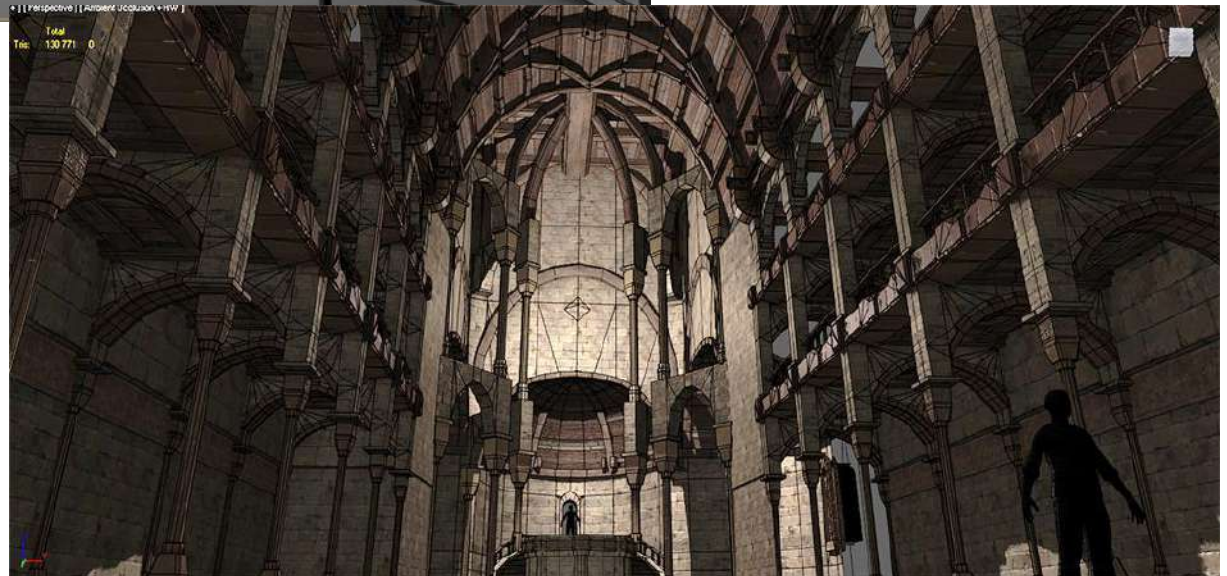
aplatir ça



plus on se rapproche du col, et plus la construction est grossière > comme si le monastère émergeait de la roche

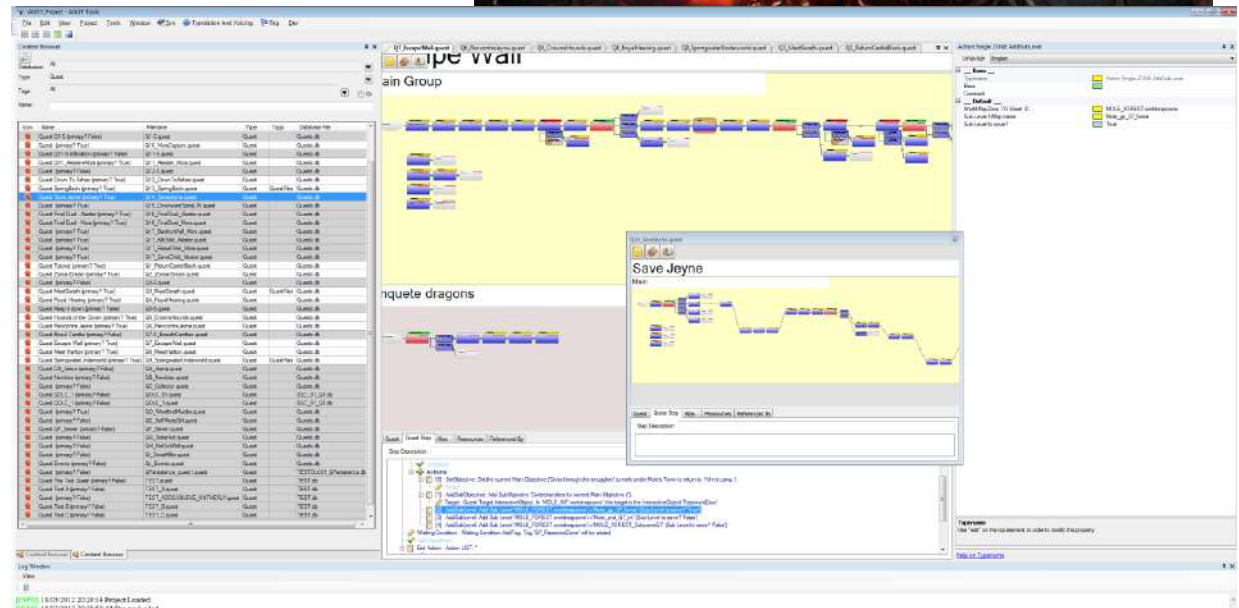


Pré-production / Scénario

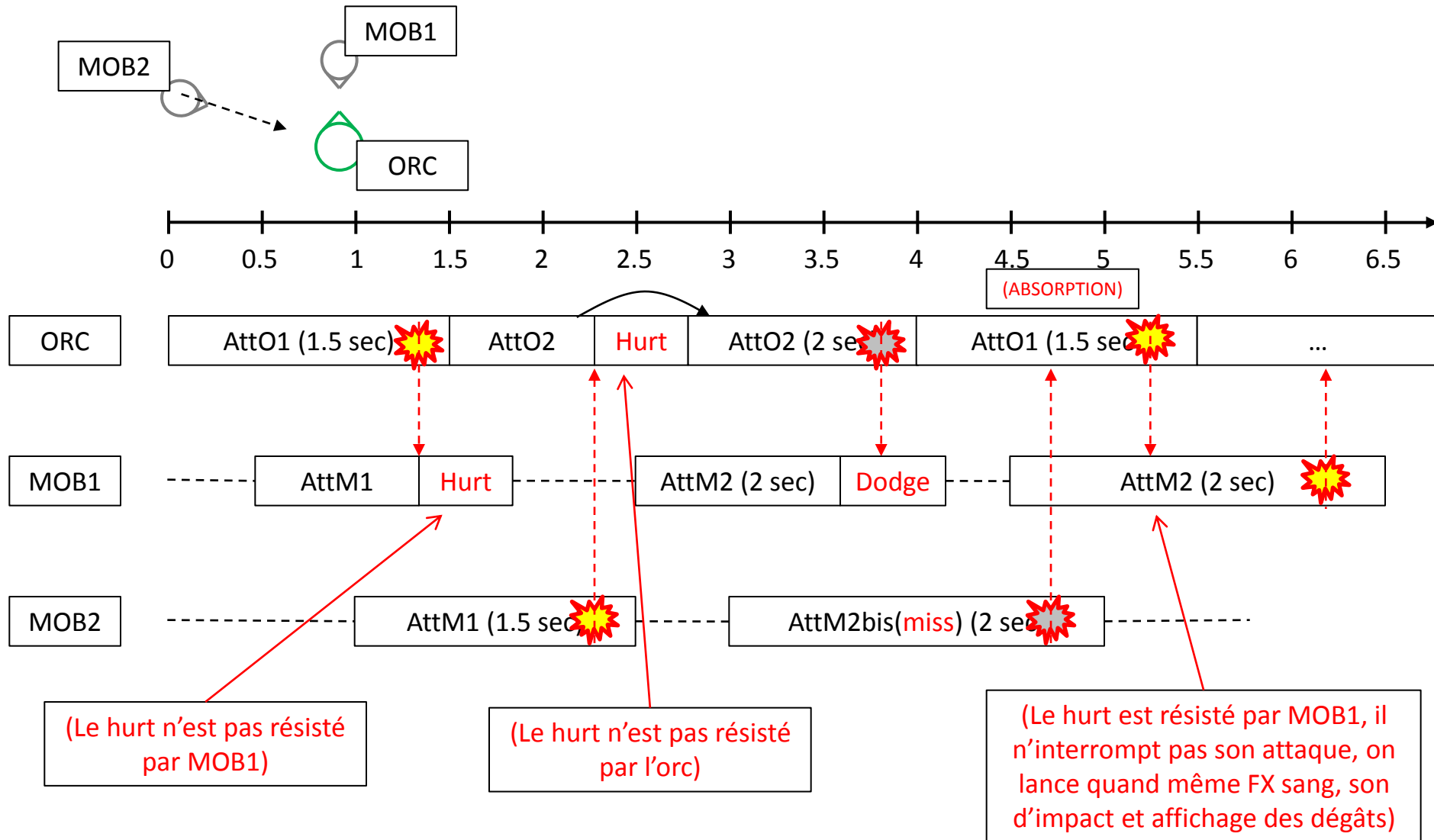


Pré-production / Scénario

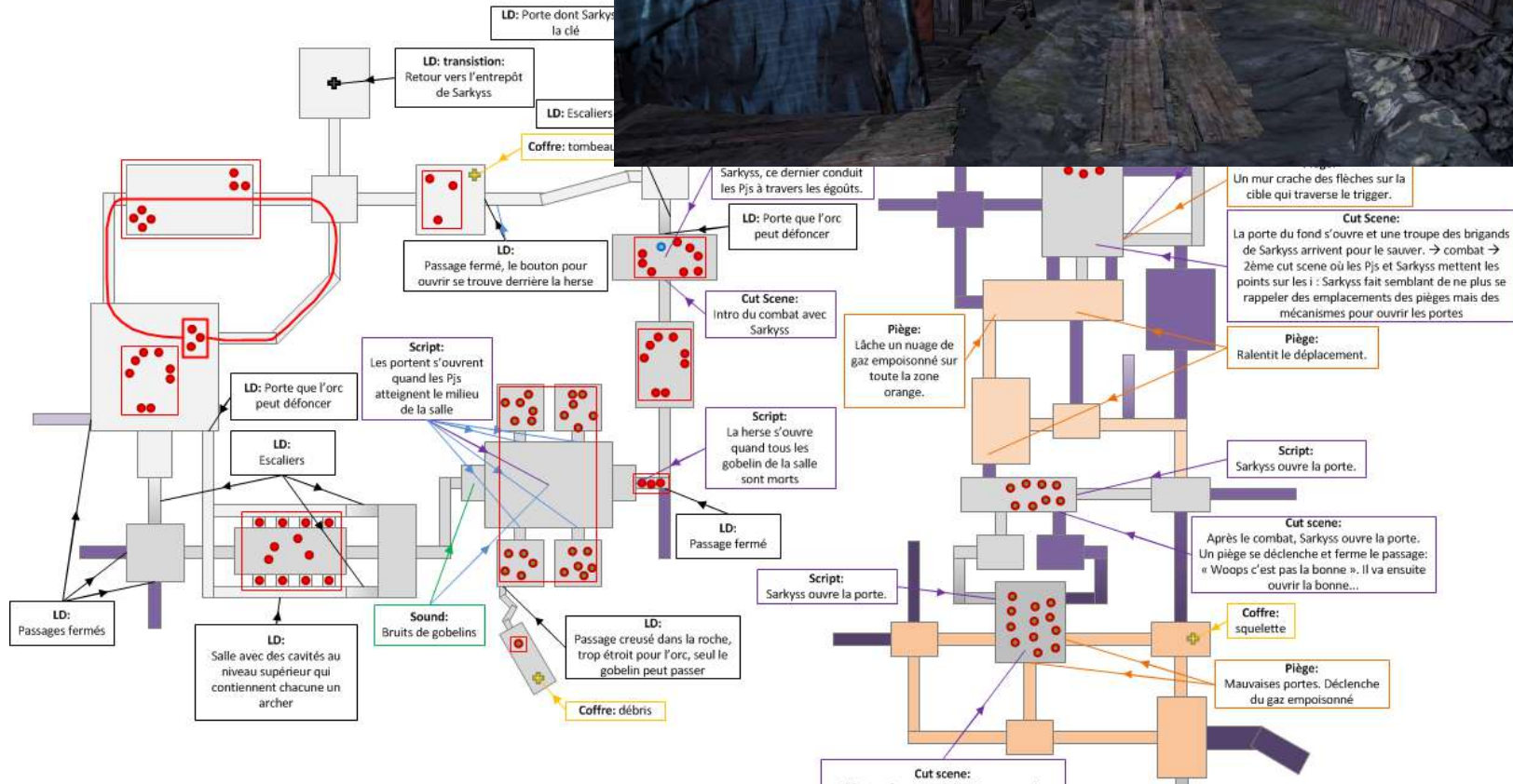
- Moteur 3D tiers
- Outils maison
- Player vidéo dédié



Production



Production

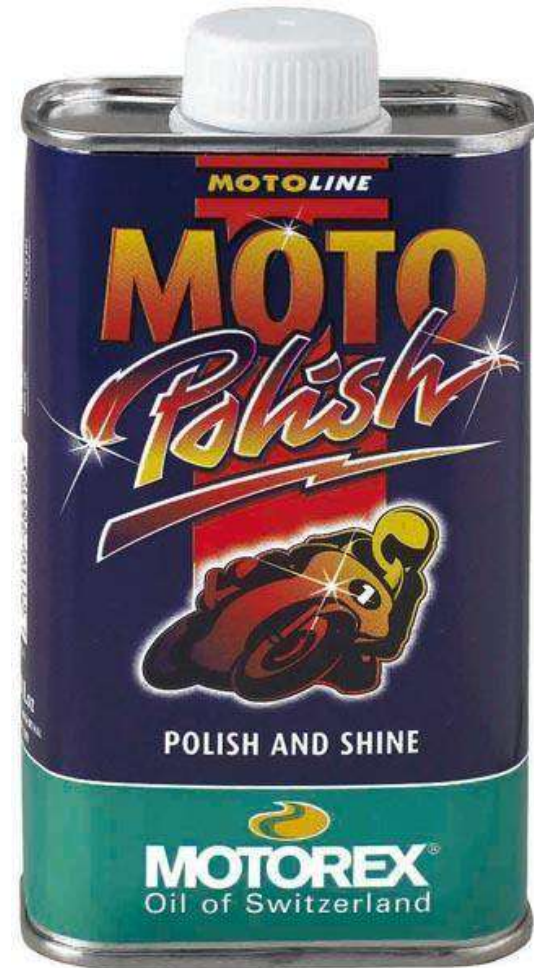


Production



Pré-release / Polish

- Test utilisateurs
 - Focus test
 - Play test
 - Alpha
 - Beta
- Polish
 - Graphique
 - Code
 - Interface / Ergonomie



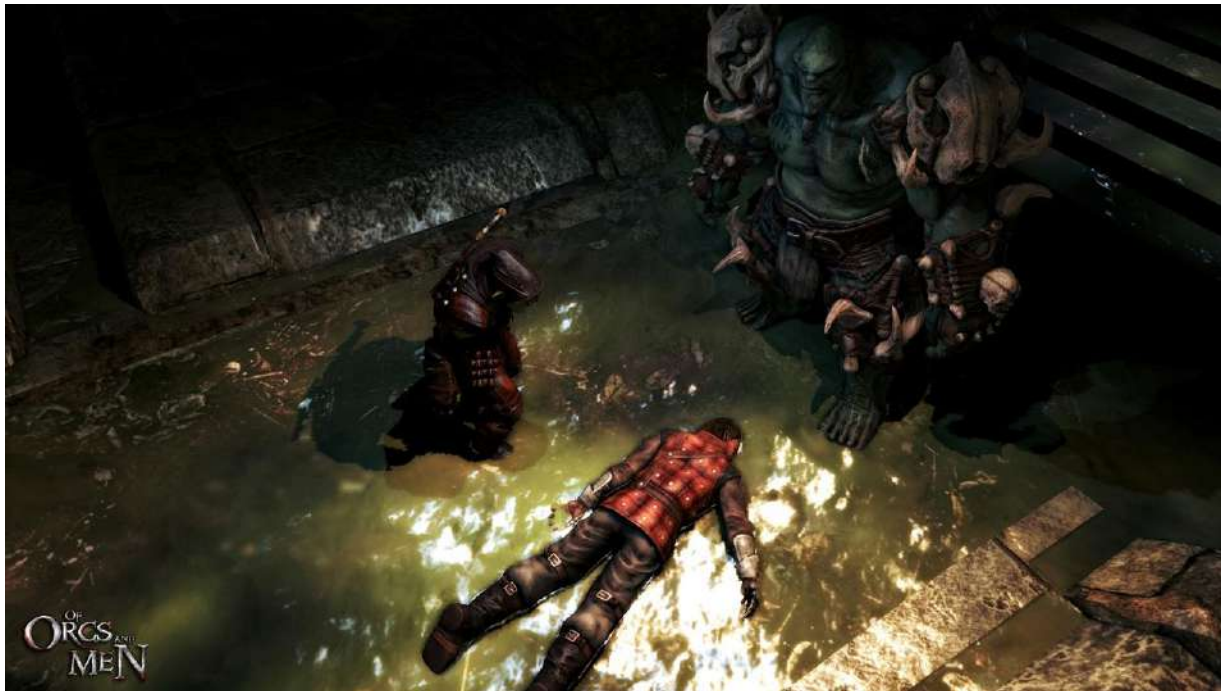
Release

- Approvals pour les consoles
- Marketing et plans de communication
- Press Tour



Post-Release

- Contenu téléchargeable
- Patch et mise à jour
- Support communauté (mod)
- Maintenance et réglages marketing

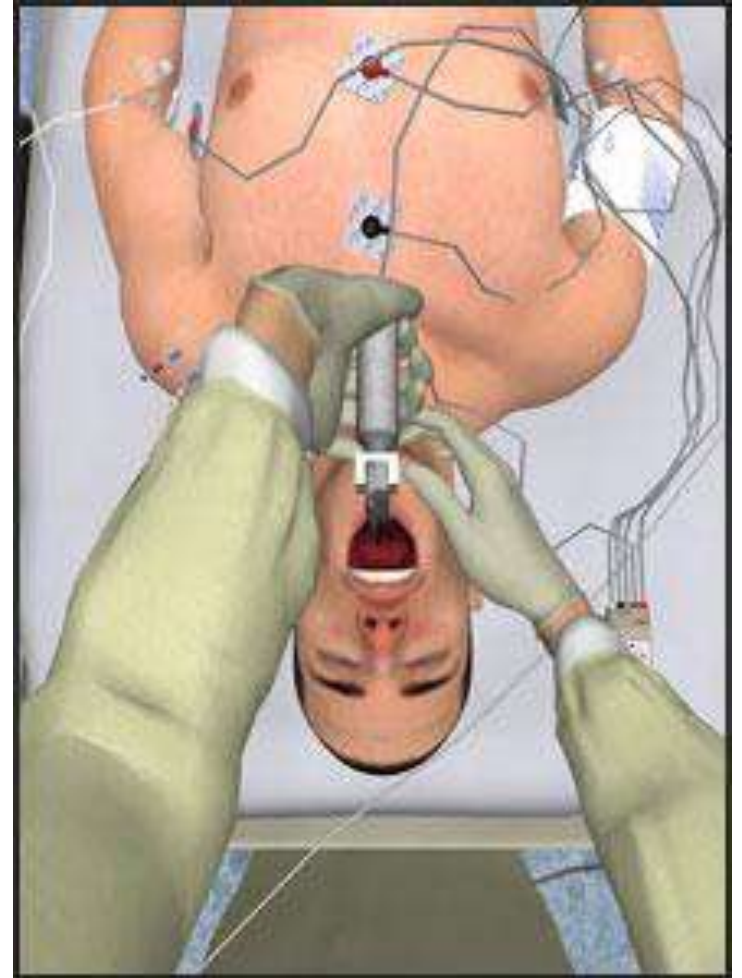


Serious Gaming

- Educational Gaming
 - Kids
 - Money Island
 - Kawashima
 - Food Force
 - DarfurisDying
 - FatWorld / Poop machine
 - Adults
 - BNP : Star Bank The Game
 - Democracy 2
 - Incident Commander
 - Emergency Birth
- Medical Gaming
 - Re-Mission
 - Réalité virtuelle
 - SnowWorld
 - VetPTSD



Serious Gaming



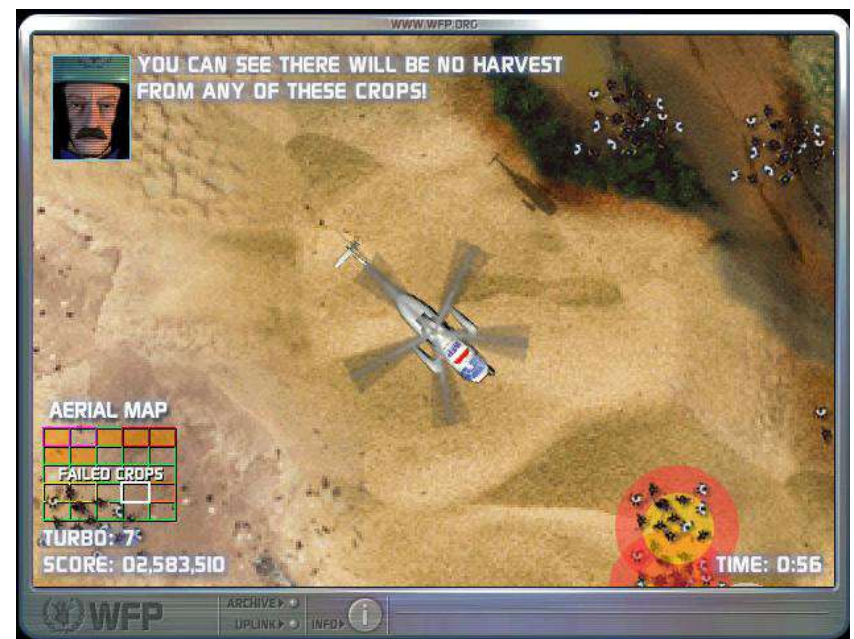
Money Island

- Management de portefeuille virtuel pour enfants
- Apprendre la valeur de l'argent et les notions liées
 - Dépense, économie, partage, investissement, risque, etc.
- Financé par des banques et organismes de crédit



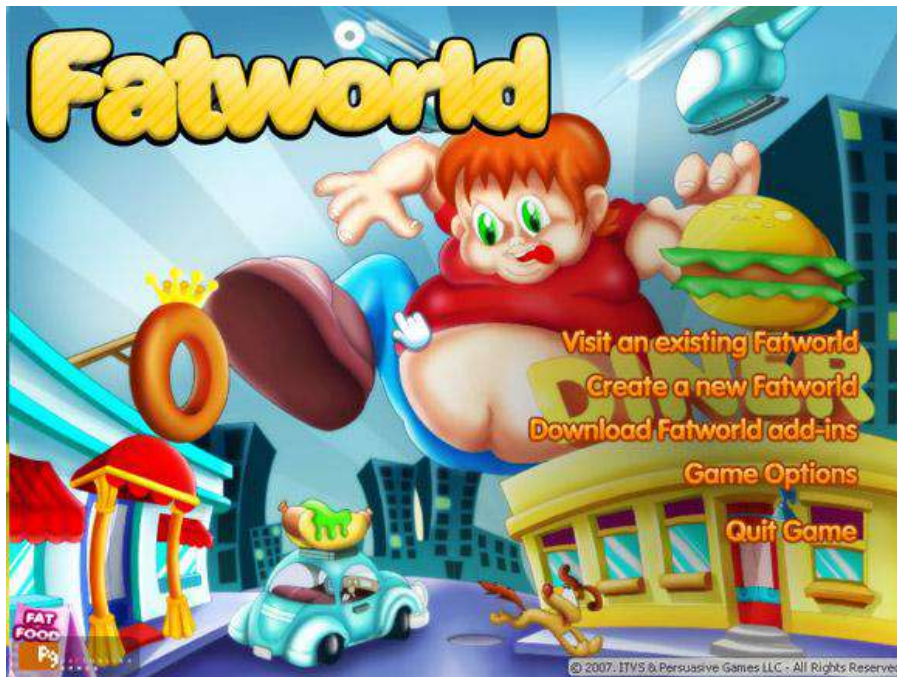
Food Force

- Le premier jeu vidéo humanitaire
- Expliquer aux enfants les problématiques liées à l'approvisionnement de nourriture lors d'une crise humanitaire
- Notions de management/gestion dans un jeu d'action



Fat World

- Sensibiliser les enfants en surpoids aux conséquences
- Gestion des notions de nutrition, exercice, repas, et surtout choix
- Financé en partie par des assurances et mutuelles
- Le joueur est mis dans la peau d'un obèse à faire maigrir



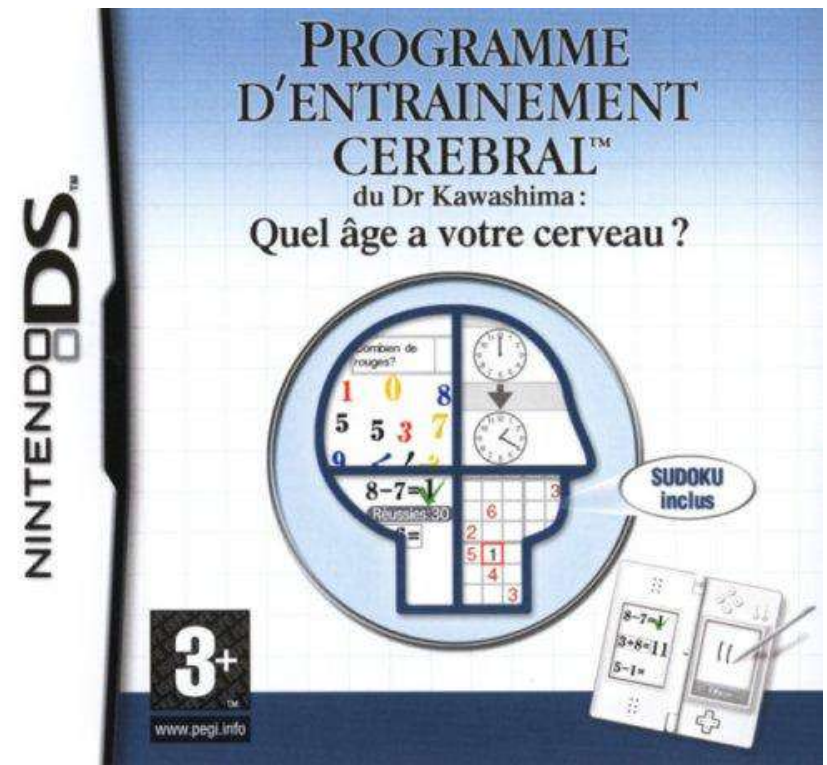
Poop Machine

- Découvrir le processus de digestion avec un traitement second degré pour les adolescents
- Mauvais goût + scatologique = grosse valeur de rejouabilité et communication virale



Programme d'Entraînement Cérébral du Dr Kawashima

- Destiné aux enfants comme aux adultes sur Nintendo DS
- Supposé améliorer la mémoire, les réflexes, la vitesse de calcul, etc.
- Plusieurs expériences menées sur des enfants pour découvrir que le jeu n'a pas voire moins d'impact que les cours classiques
- Participe fortement à améliorer l'image des jeux vidéo chez les adultes



Renault Academy

- Jeu de formation des vendeurs (18 000 employés dans 40 pays)
- Détection des comportements, clients difficiles, etc.
- Simulation de vente face à un client virtuel
- Collecte de données sur l'utilisateur



Facteur Academy

- Serious Game qui projette le joueur dans une journée typique d'un facteur
- Objectif :
 - Eliminer en amont les étudiants/employés non conscients des réalités du métier (25% d'abandons)
 - Recruter en CAP et en poste des personnes motivées et capables



Starbank : The Game

- Jeu de « formation » chez BNP Paribas
- Basé sur les jeux de gestion et conquête (4X) pour comprendre la logique bancaire
- Starbank world cup tous les ans



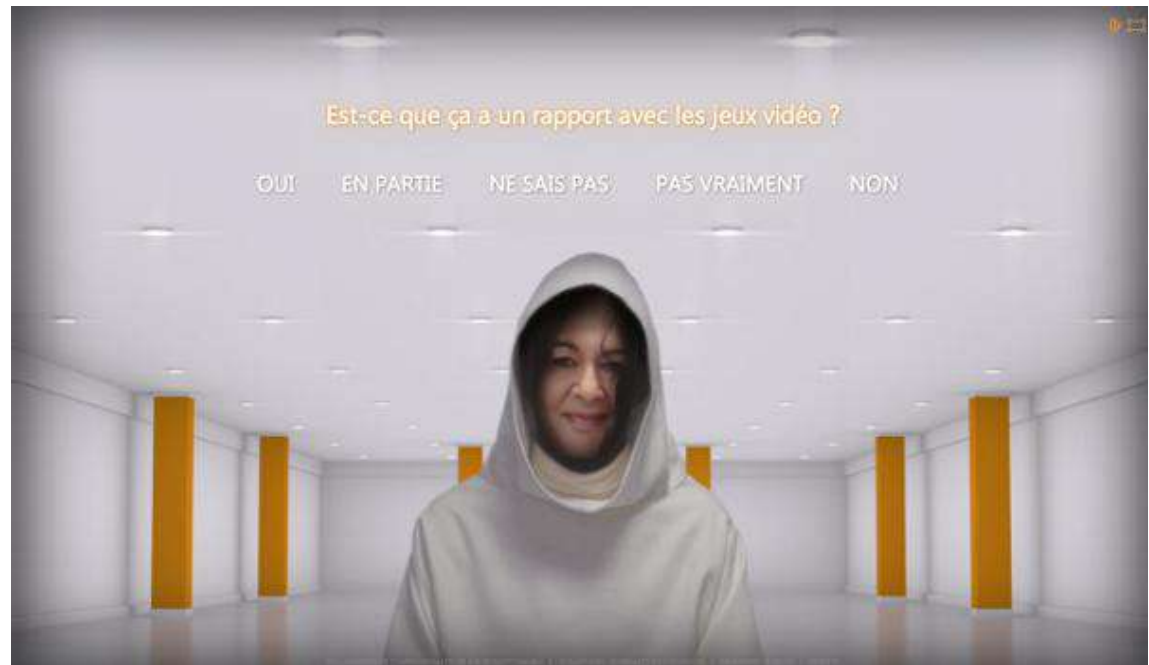
Sexy Subaru

- Advergame qui met le joueur dans la peau d'un photographe pour une séance de shooting
- Gros contenu social avec possibilité de retoucher, d'envoyer et de voir les shoots de vos amis



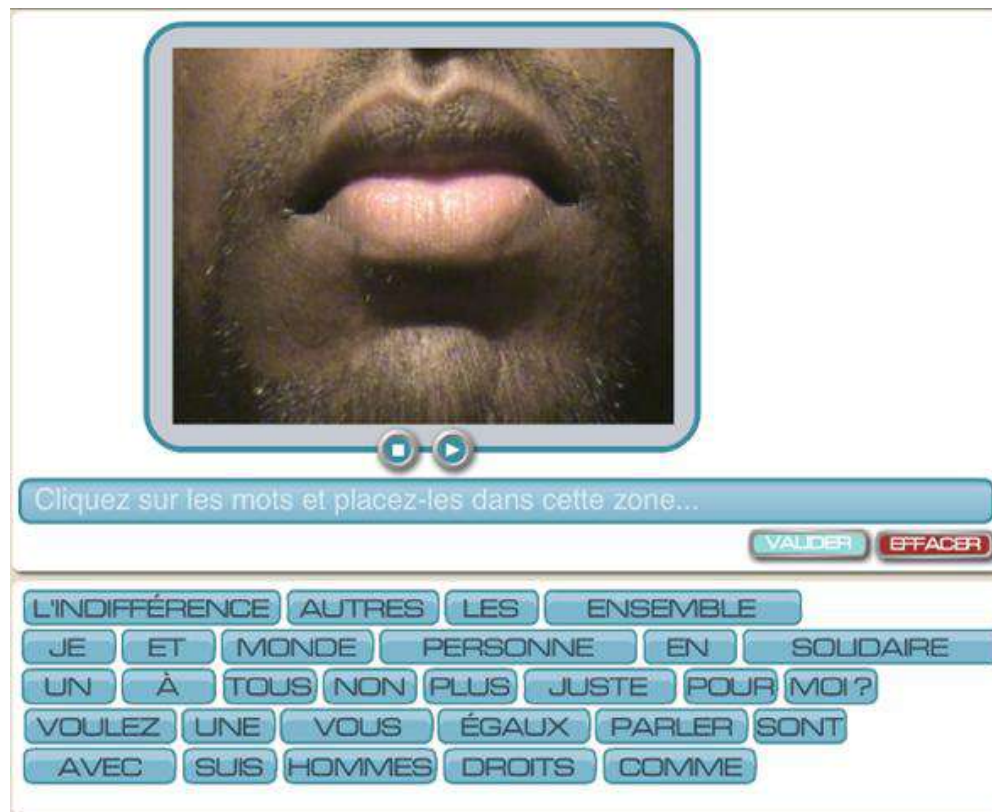
The Mentalizer

- Advergame qui « lit dans les pensées ». Basé sur l'algorithme de déduction utilisé par Akinator
- Promotion du nouveau moteur de Microsoft : Bing
- Composante sociale avec la possibilité d'avoir son visage à la place du devin et de l'envoyer à ses amis



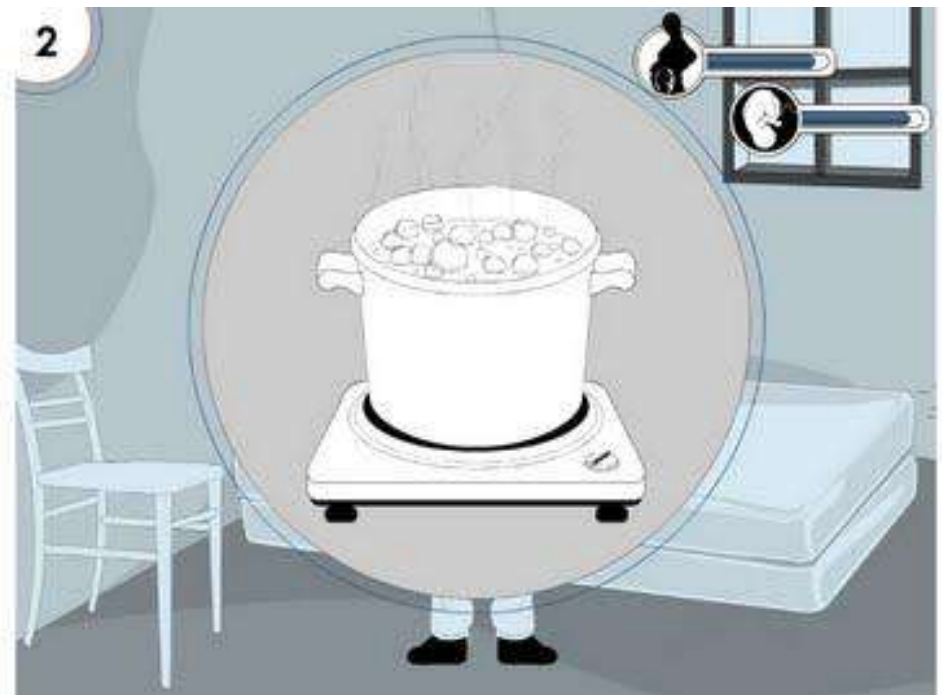
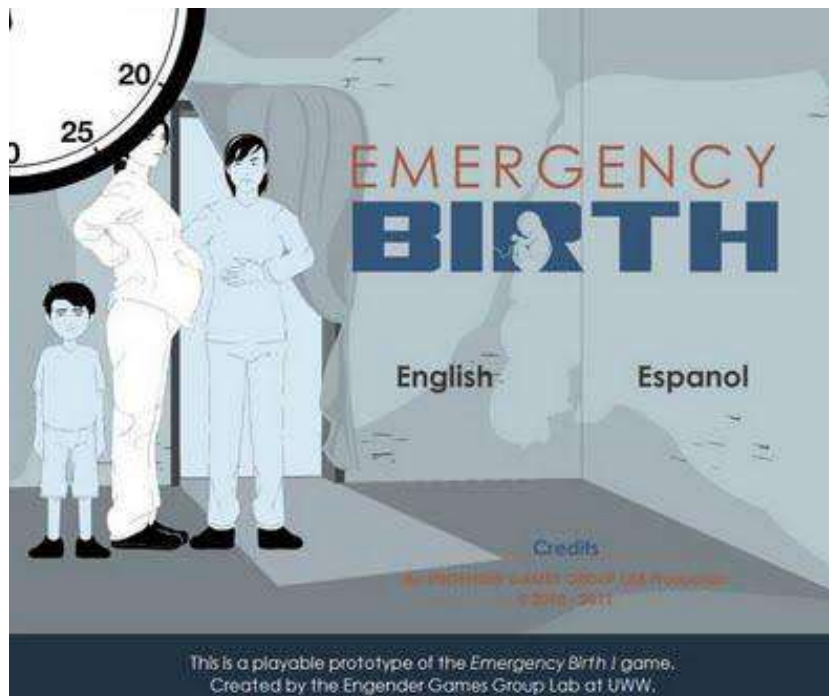
Lire sur les lèvres

- Jeu qui s'attaque aux problèmes de handicap liés à la surdité
- Apprentissage de la lecture sur les lèvres
- Financé et réalisé par Handicap International



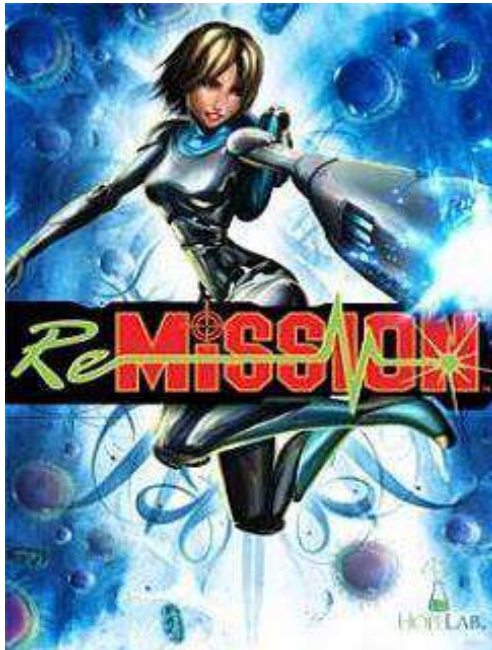
Emergency Birth!

- Eduquer les personnes qui ne sont pas des professionnels de la santé à gérer un accouchement
- Gameplay où il faut gérer la vie de la femme, mais aussi celle de l'enfant



Re-Mission

- Jeu pour adolescents et adultes atteints du cancer et de leucémie
- Le joueur incarne un personnage miniaturisé et envoyé dans le corps pour détruire le cancer et les infections
- Distribué gratuitement et co-développé par un laboratoire de recherche
- Augmentation notable des cas de rémission sur les patient testés



SnowWorld

- Jeu vidéo de Réalité Virtuelle pour réduire la douleur et améliorer le traitement des grands brûlés
- Le joueur évolue en première personne dans un univers de glace et jette des boules de neige sur des cibles
- Diminution jusqu'à 50% de la douleur enregistrée par le cerveau



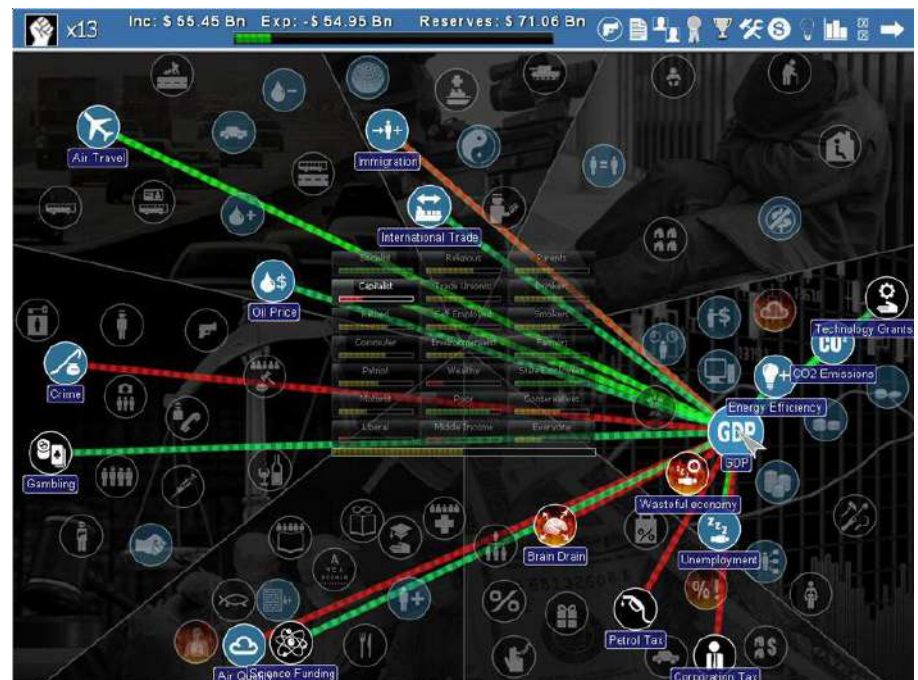
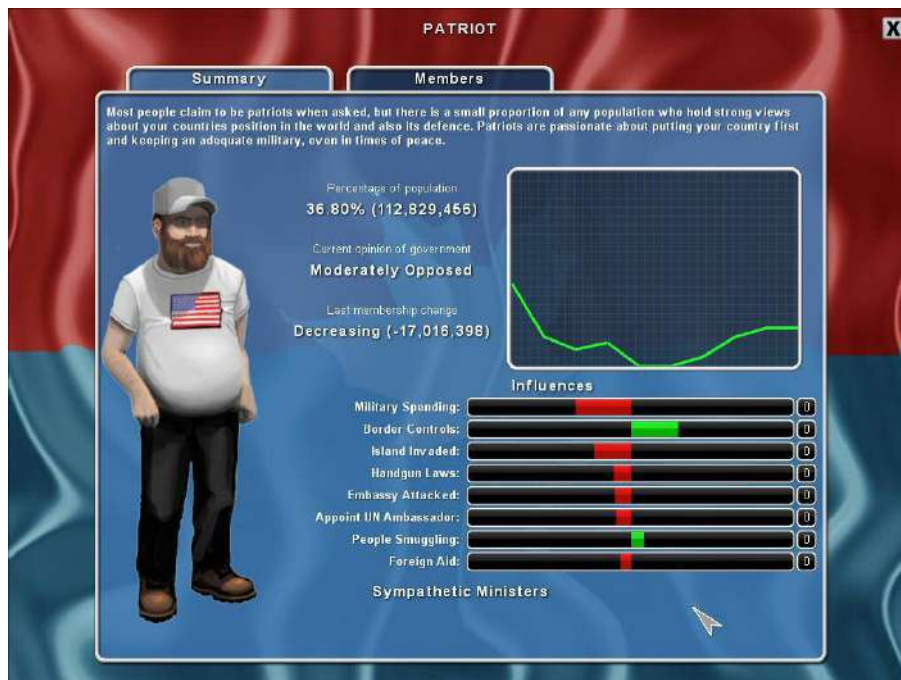
VetPTSD

- Jeu de Réalité Virtuelle pour les soldats victimes de stress post-traumatique au combat
- Permet de revivre les situations qui ont causé le traumatisme
- Impact majeur grâce à des temps de guérison transformés de mois à semaines



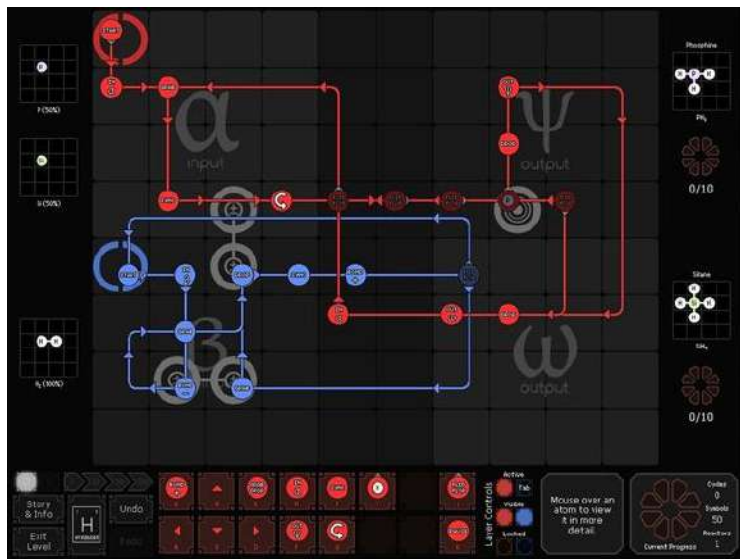
Democracy 2

- Jeu qui place le joueur dans la peau d'un dirigeant politique
- Importance des choix et des conséquences au travers des différentes classes de population et des ministères
- Pas de bonne solutions, que des choix



Spacechem

- Jeu de combinaison d'atomes pour fabriquer des éléments de façon industrielle
- Cohérent avec le véritable tableau périodique des éléments
- Jeu avec très légère notion éducative



Periodic Table of the Elements

1 H Hydrogen	2 He Helium																			
3 Li Lithium	4 Be Beryllium	5 B Boron	6 C Carbon	7 N Nitrogen	8 O Oxygen	9 F Fluorine	10 Ne Neon													
11 Na Sodium	12 Mg Magnesium	13 Al Aluminum	14 Si Silicon	15 P Phosphorus	16 S Sulfur	17 Cl Chlorine	18 Ar Argon													
19 K Potassium	20 Ca Calcium	21 Sc Scandium	22 Ti Titanium	23 V Vanadium	24 Cr Chromium	25 Mn Manganese	26 Fe Iron	27 Co Cobalt	28 Ni Nickel	29 Cu Copper	30 Zn Zinc	31 Ga Gallium	32 Ge Germanium	33 As Arsenic	34 Se Selenium	35 Br Bromine	36 Kr Krypton			
37 Rb Rubidium	38 Sr Strontium	39 Y Yttrium	40 Zr Zirconium	41 Nb Niobium	42 Mo Molybdenum	43 Tc Technetium	44 Ru Ruthenium	45 Rh Rhodium	46 Pd Palladium	47 Ag Silver	48 Cd Cadmium	49 In Indium	50 Sn Tin	51 Sb Antimony	52 Te Tellurium	53 I Iodine	54 Xe Xenon			
55 Cs Cesium	56 Ba Barium	*	Lu Lutetium	72 Hf Hafnium	73 Ta Tantalum	74 W Tungsten	75 Re Rhenium	76 Os Osmium	77 Ir Iridium	78 Pt Platinum	79 Au Gold	80 Hg Mercury	81 Tl Thallium	82 Pb Lead	83 Bi Bismuth	84 Po Polonium	85 At Astatine	86 Rn Radon		
87 Fr Francium	88 Ra Radium	**	Lr Lawrencium	103 Rf Rutherfordium	104 Db Dubnium	105 Sg Seaborgium	106 Bh Bohrium	107 Hs Hassium	108 Mt Meitnerium											

84

6

Atomic
Number

Mass
Number

Po

Polonium

57 La Lanthanum	58 Ce Cerium	59 Pr Praseodymium	60 Nd Neodymium	61 Pm Promethium	62 Sm Samarium	63 Eu Europium	64 Gd Gadolinium	65 Tb Terbium	66 Dy Dysprosium	67 Ho Holmium	68 Er Erbium	69 Tm Thulium	70 Yb Ytterbium
89 Ac Actinium	90 Th Thorium	91 Pa Protactinium	92 U Uranium	93 Np Neptunium	94 Pu Plutonium	95 Am Americium	96 Cm Curium	97 Bk Berkelium	98 Cf Californium	99 Es Einsteinium	100 Fm Fermium	101 Md Mendelevium	102 No Nobelium

Back

September 12th

- Jeu vidéo sur la guerre contre le terrorisme
- Jeu sans objectif et sans fin
- Objectif du concepteur : laisser aux joueurs découvrir par eux-mêmes la cause soutenue par le jeu
- Rhétorique appliquée aux jeux vidéo : « Je perd donc je pense »



Oiligarchy

- Jeu vidéo sur la dépendance du monde au pétrole
- L'objectif est d'augmenter sans fin et toujours plus la production de pétrole dans l'entreprise
- Game over obligatoire à la fin, mais fin alternative





