

Introduction

- ▶ Un jeu est avant tout une création technologique (code)
- ▶ Par un processus itératif et incrémental
- ▶ Gameplay est la contraction de « How the game plays »
 - ▶ Jouabilité (amusant), Mécanismes de jeu
 - ▶ Le game design doit permettre de produire une bonne jouabilité
- ▶ Game Design (dessein : l'intention), le game designer est un concepteur
- ▶ Level Design (!= Game Design)
- ▶ La notion de 3C au cœur du Game Design (FPS vs Tetris)
- ▶ La narration : habillage ou gameplay ?
- ▶ Vocabulaire filmique / Vocabulaire vidéoludique

Introduction

- ▶ Les émotions
 - ▶ Les émotions fictionnelles
 - ▶ Les émotions artistiques
 - ▶ Les émotions vidéoludiques (propres aux jeux vidéo)
 - ▶ Réussir à résoudre des énigmes
 - ▶ Réussir à remporter un duel contre l'IA ou un autre joueur
 - ▶ Explorer un monde virtuel
 - ▶ Échouer de nombreuses fois pour finalement réussir (jeux punitifs)
 - ▶ Contempler un univers tout en interagissant avec ses éléments

Définir les objectifs

- ▶ Pourquoi ?
 - ▶ Pourquoi avez-vous besoin de créer un jeu vidéo ?
 - ▶ Quelles sont vos motivations et vos limites ?
- ▶ Quoi ?
 - ▶ Il s'agit du fond
 - ▶ Quel est le sujet de votre jeu vidéo ?
 - ▶ Que voulez-vous transmettre aux joueurs ?
 - ▶ Quelle est votre cible ?
 - ▶ En équipe (AAA) ou en individuel (indé & jeu d'auteur)
- ▶ Comment ?
 - ▶ Il s'agit de la forme, du style (le + important)
 - ▶ Comment souhaitez-vous mettre en scène votre idée ?
 - ▶ Comment allez-vous exprimer votre sujet ?

Définir les objectifs : les 4F

Afin de clarifier ses objectifs et de les identifier plus facilement pour ne pas s'égarer, il existe 4 critères à prendre en compte :

- ▶ FUN
 - ▶ L'amusement dans votre jeu vidéo
- ▶ FOND
 - ▶ Le sens de votre projet
- ▶ FORME
 - ▶ L'expression de votre intention
- ▶ FEELING
 - ▶ L'impact émotionnel sur vos joueurs

4F : FUN

- ▶ Il s'agit d'un ressenti
- ▶ Prendre du plaisir par l'amusement
- ▶ Vivre quelque chose qui nous plaît (émotions positives ou négatives)
- ▶ Vivre un stress, une tristesse, une injustice... Le joueur doit « vibrer ».
- ▶ Le concepteur doit se demander ce qui sera fun pour le joueur en se mettant à sa place et en se projetant (faire un jeu pour soi n'a en fait aucun sens)
- ▶ Demandez à votre entourage de tester votre jeu (bon exercice salon) :
 - ▶ Il doit d'abord être attiré par l'apparence de votre jeu (globalité)
 - ▶ Il doit ensuite pouvoir entrer dans le jeu naturellement sans friction (selon la cible)
 - ▶ Il doit enfin s'attacher au jeu (l'être humain aime les répétitions, son mode de fonctionnement est itératif et incrémental)

4F : FOND

- ▶ Quelles sont les valeurs de votre jeu ?
 - ▶ Le message universel à faire passer
 - ▶ Des valeurs positives : loyauté, amitié, amour, respect, courage...
 - ▶ Des valeurs négatives :
 - ▶ Pour les dénoncer en montrant leurs conséquences néfastes (approche plus subtile)
 - ▶ Pour montrer qu'elles peuvent avoir parfois des conséquences positives dans un contexte précis (l'intérêt général vs l'individu)
 - ▶ Ces valeurs doivent faire partie du gameplay
- ▶ Quel sera l'impact sur vos joueurs après l'avoir fini ?
 - ▶ Faire passer un message qui aura une utilité dans leur vie
 - ▶ Laisser un souvenir marquant par l'expérience (agréable ou désagréable)
 - ▶ Faire découvrir, amener les joueurs vers un sujet peu médiatisé
 - ▶ Provoquer pour faire réfléchir et se poser de nouvelles questions
 - ▶ Les réactions seront personnelles (ça ne sert à rien de vouloir imposer une vision)

4F : FORME

- ▶ Le genre (dramatique)
 - ▶ Polar, Drame, SF, Horreur...
- ▶ Le contexte : où et quand
 - ▶ Placer vos personnages dans l'espace et le temps
 - ▶ Il s'agit de votre univers
- ▶ L'esthétique
 - ▶ Le style artistique
 - ▶ Graphisme, Son, Représentation de votre contexte...
- ▶ Le type (gameplay)
 - ▶ Propre aux jeux vidéo (FPS, réflexion, aventure, course...)
- ▶ La tonalité
 - ▶ Ce qui vous permettra de relier le tout pour créer une forme cohérente
 - ▶ Il est possible de créer des contrastes pour renforcer une idée (ça/anachronisme)

4F : FEELING

- ▶ Le ressenti général
 - ▶ Quelles sensations profondes seront au cœur de votre jeu ?
- ▶ Les émotions
 - ▶ Les émotions fictionnelles (scénario interactif)
 - ▶ Les émotions artistiques
 - ▶ Graphisme
 - ▶ Musique
 - ▶ Mise en scène
 - ▶ Les émotions vidéoludiques
 - ▶ Le cadre (activité, rythme, limites...)
 - ▶ Le rôle du joueur (choix)
 - ▶ Les récompenses
 - ▶ L'apprentissage

4F : FEELING

- ▶ L'identification
 - ▶ Le joueur doit incarner le héros (d'autant plus qu'au cinéma car le joueur est acteur)
 - ▶ Le héros n'est pas forcément un personnage neutre (=> facilité)
 - ▶ On peut incarner un slasher sans pour autant en être un
 - ▶ Le héros peut donc avoir une personnalité marquée si le joueur arrive à l'incarner pour un but précis
 - ▶ L'immersion pour faire oublier au joueur qu'il est en train de jouer
 - ▶ Au cinéma, la maîtrise du cadre est essentielle (hors champ, règle des 180° et 30°). Le cadre est bien défini mais il n'est pas apparent.
 - ▶ Il est possible de reproduire l'immersion du cinéma dans les jeux (Limbo/Inside poussent l'immersion à fond)
 - ▶ Idéal pour les jeux narratifs
- ▶ Assumer le jeu vidéo
 - ▶ Pour des jeux moins narratifs, le cadre est clairement défini et visible à l'écran avec des informations supplémentaires (GUI)

Le Gameplay & le Game Design

▶ Micro-gameplay

- ▶ L'instant
- ▶ Séquences courtes du jeu
- ▶ Que pouvons-nous faire en 5mn de jeu ?
- ▶ Donner envie au joueur de poursuivre la partie
- ▶ 6 principes à identifier pour construire le micro-gameplay

▶ Macro-gameplay

- ▶ La durée
- ▶ Les objectifs à atteindre
- ▶ Que devons-nous faire pour avancer dans le jeu ?
- ▶ Donner envie au joueur de reprendre la partie sur une longue période
- ▶ 6 principes à identifier pour construire le macro-gameplay

Micro-gameplay

- ▶ [1] Le cœur du jeu
 - ▶ 90% du temps total du jeu
 - ▶ Il faut définir les actions courtes répétitives
 - ▶ Jeu de course : pilotage
 - ▶ FPS : déplacement du perso
 - ▶ P&C : objet/inventaire, dialogues
 - ▶ Plateformes : courir, sauter
 - ▶ Foot : tacler, dribbler, tirer

Micro-gameplay

- ▶ [2] Les briques de gameplay
 - ▶ Élément satellite au cœur de jeu (!= noyau)
 - ▶ Enrichir les possibilités du cœur de jeu
 - ▶ Emboîter les briques pour créer de nouvelles situations
 - ▶ Plateforme : plusieurs façons d'effectuer un saut ou de franchir un obstacle
 - ▶ Course : un circuit est un ensemble de virages et d'obstacles

Micro-gameplay

- ▶ [3] Les 3C
 - ▶ Cameras
 - ▶ La vision de votre jeu
 - ▶ Point de vue / Mise en scène (comme au cinéma)
 - ▶ Controls
 - ▶ Comment agir sur vos personnages
 - ▶ Les interactions avec les personnages via le contrôleur physique
 - ▶ Characters
 - ▶ Le personnage
 - ▶ Ses actions réalisables (FPS, course...)
- ▶ La difficulté est de faire interagir les 3C de manière cohérente et intuitive

Micro-gameplay

- ▶ [4] Challenge et difficulté
 - ▶ Manier les deux naturellement (comme dans la vie)
 - ▶ Commencer par cibler votre public
 - ▶ Définir un profil pour des buts précis :
 - ▶ Finir le scénario
 - ▶ Compléter toutes les missions du jeu (y compris les missions facultatives)
 - ▶ Permettre une rejouabilité
 - ▶ Définir les actions courtes qui seront faciles ou difficiles

Micro-gameplay

- ▶ [5] Conditions d'échec et de réussite
 - ▶ Identifier les phases pour parvenir à la réussite
 - ▶ Une succession d'actions à enchaîner
 - ▶ Identifier les situations qui pourraient nous faire échouer
 - ▶ Interception, attaque
 - ▶ Blocage
 - ▶ Énergie
 - ▶ En cas d'échec, à quel endroit sommes-nous « téléporté » ?
 - ▶ On pourrait imaginer un jeu sans réussite (globale) mais pas un jeu sans échecs
 - ▶ Souvenirs positifs de nombreux jeux sans les avoir terminés

Micro-gameplay

- ▶ [6] Signes et feedback
 - ▶ Communiquer avec le joueur subtilement pour l'avertir s'il fait fausse route ou si au contraire il parvient à enchaîner les réussites.
 - ▶ Lui donner des indices sur ce qu'il doit faire et comment il doit s'y prendre
 - ▶ Feedback (intervient après l'action)
 - ▶ Immédiat : synchronisé avec l'action du joueur
 - ▶ Lien : en rapport avec l'action effectuée
 - ▶ Clair : éviter toute confusion sur le sens du feedback (picto ayant un sens contraire)
 - ▶ Perceptible : il doit être perçu comme un symbole et non comme un élément du jeu
 - ▶ Signe (intervient avant l'action comme un guide)
 - ▶ Perceptible : prioritaire et facilement identifiable sinon le joueur pourrait être bloqué
 - ▶ Clair : limiter les interprétations possibles
 - ▶ Compréhensible : un indice non compris n'est plus un indice

Macro-gameplay

- ▶ [1] La boucle de jeu
 - ▶ Objectif => Challenge => Récompense
 - ▶ Objectif : précis/clair (p&c) ou ouvert (gta)
 - ▶ Challenge : difficulté, investissement
 - ▶ Récompense : envie de poursuivre, relâcher la pression (rire, repos)...
 - ▶ La durée des boucles
 - ▶ Quelques secondes pour une action précise (saut, tir...)
 - ▶ Quelques minutes pour des petites énigmes (puzzle, limbo)
 - ▶ Une mission, un niveau, une séquence complète (fps, lemmings)
 - ▶ Un chapitre, changement de thème, monde supérieur
 - ▶ L'objectif pour finir le jeu (boucle principale)
 - ▶ La récompense
 - ▶ Liée à l'accomplissement d'un challenge
 - ▶ Proportionnelle à l'effort fourni

Macro-gameplay

- ▶ [2] La motivation
 - ▶ Abandon par le joueur
 - ▶ Deux types de motivation :
 - ▶ Extrinsèque (pas d'impact sur le joueur mais sur son avatar) : bonus, pv, argent virtuel...
 - ▶ Intrinsèque (utile en dehors du jeu) : physique, mental, social
 - ▶ La pyramide de Maslow : 2 liens à retenir
 - ▶ Accomplissement personnel (boucle principale, vers une motivation intrinsèque)
 - ▶ Estime des autres
 - ▶ Appartenance sociale (boucle plus longue)
 - ▶ Sécurité (énigmes)
 - ▶ Survie (boucle courte, extrinsèque) => QTE (quick time event), instinct

Macro-gameplay

- ▶ [3] Le système de jeu
 - ▶ Le cadre dans lequel le joueur évolue
 - ▶ Les règles et les lois qui seront appliquées
 - ▶ Le système est figé : par exemple pour un jeu sportif ou jeu de plateau, les règles sont fixées avant le début de la partie par les joueurs.

Macro-gameplay

- ▶ [4] Les méthodes « Systémique » et « Narrative »
 - ▶ Deux méthodes opposées mais pas incompatibles
 - ▶ Systémique : combinaisons d'interactions non prévues effectuées par le joueur, basées sur des règles définies. La partie n'est jamais écrite à l'avance. (foot, échecs)
 - ▶ Narrative : la progression repose sur une histoire, un fil conducteur. (p&c)
 - ▶ Les deux méthodes sont souvent employées dans le même jeu
 - ▶ Il est possible d'adapter les éléments du jeu au joueur (niveau, habitudes...) pour lui offrir une expérience sur mesure => analyser son comportement

Macro-gameplay

- ▶ [5] La structure du jeu
 - ▶ L'espace
 - ▶ Progression linéaire (basée sur l'histoire)
 - ▶ Partiellement linéaire (carrefour avec plusieurs directions)
 - ▶ Monde ouvert (gta)
 - ▶ Pas d'évolution (cf. Systémique)
 - ▶ Le temps
 - ▶ Le temps passé dans chaque cœur du jeu (en pourcentage)
 - ▶ Le déroulement en se basant sur la durée d'une boucle moyenne (mission)
 - ▶ Ces informations vous aideront à quantifier le développement et à chiffrer votre budget

Macro-gameplay

- ▶ [6] L'accessibilité (lien entre le jeu et le joueur)
 - ▶ L'utilisabilité : rendre le jeu agréable dans son utilisation (casual vs hardcore)
 - ▶ L'apprentissage : rendre l'apprentissage amusant (ludique)
 - ▶ La difficulté : adapter la difficulté pour toutes vos cibles