

Design de jeux vidéo

CM0 : Présentation du cours

Mickaël Martin Nevot

V3.6.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique
3.0 non transposé.

Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser aux démarches ergonomiques et anthropocentré
- Savoir mettre en œuvre une Interface homme-machine
- Notions sur l'ergonomie des logiciels
- Connaître le marché des jeux vidéo
- Avoir de bonnes notions de *game design*
- Avoir de bonnes notions de *gameplay*
- Avoir des notions de *level design*
- Connaitre la documentation en *game design*
- Savoir réaliser un *design document*
- Connaitre et savoir appliquer la ludification
- Connaitre les modèles économiques émergents de jeux vidéo

Anthropocentré = centré utilisateur

Prérequis

- Conscience que les jeux vidéo ne se réalisent dorénavant plus seul mais en équipe
- Conscience que l'on peut aiguïser notre créativité avec des outils et des connaissances
- Conscience qu'il faut être à l'écoute de l'utilisateur final
- Conscience des inégalités des utilisateurs face à des interfaces



Modalités d'évaluation

- Concept de jeu vidéo (GDO)
- *Game design* de jeu vidéo (GDD)
- Prototype de jeu vidéo



Rappel : qu'est-ce qu'un jeu ?

- Ludique : du latin *ludus* (école)
- Définition par Roger Caillois :
 - Libre
 - Séparée
 - Incertaine
 - Improductive
 - Réglée
 - Fictive



« L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité » — Sigmund Freud

« On n'arrête pas de jouer aux jeux vidéo parce qu'on a vieilli mais on vieillit parce qu'on a arrêté de jouer » — Yū Kamiya (manga No Game No Life)

Jouet, jeux et jeux vidéo

- Différences entre jouet et jeux :
 - Un jouet est un accessoire de jeu
 - Un jeu a des règles, des objectifs et il est interactif

« Un concepteur de jeux vidéo est en droit de cacher des informations au joueur » — Chris Crawford



Qu'est-ce que jouer ?

- Faire comme si
- Prendre une décision
- Faire l'exercice du possible



Game design

- Apparition : 1994
- **Empirique et peu théorisé**
- *Design* : conception, « intention », « dessein » ←
- **Conception des mécaniques d'un jeu** avant son élaboration
- Conception de l'**univers**, du **but** du jeu et des **règles**
- Concevoir un jeu selon des **contraintes** :
 - **Technologiques**
 - **Budgétaires** (et temporelles)
 - **Marketing**
- Conception **ergonomique et itérative**

Game design $\neq$ magie

Game design = art

Dessein $\neq$ dessin

Métier = game designer

Domaines du game design

- **Contexte** (histoire) :
 - Époque, style, référence historique/mythique, etc.
- **Scénario**/narration :
 - Personnages, cartographie, chronologie, etc.
- **Mécanismes** (fonctionnalités) :
 - Obligatoires (noyau) et optionnels (chrome)
- *Look and feel* (interface) :
 - Univers graphique et sonore
- **Gameplay** :
 - Modes de jeu, but du jeu, règles, stratégie
- **Ergonomie** :
 - Interface, apprentissage, sauvegarde/chargement, etc.

Domaines du game design



Métier(s) du game designer

- *Level designer*
- *Game mechanic*
- Documentaliste
- **Ergonomiste**
- Menu/HUD
- **Scénariste**
- Scripteur
- Dialoguiste

Ludologue

Narrativiste



Game designer

- Références (culturelles) :
 - **Pour avoir des idées, il faut avoir des références**
- Un *game designer* c'est un peu comme un **maître de jeu** :
 - Une bonne culture générale et connaissance des différents domaines du *game design* est un plus



Armes du *game designer* : transdisciplinarité, usage et réflexion itérative

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

Cours en ligne sur : www.mickael-martin-nevot.com

