

Initiation au game design

CM1-3 : Gameplay, micro-gameplay

Mickaël Martin Nevot

V1.0.0



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.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Initiation au game design

- I. Présentation
- II. Marketing de game design
- III. Concept de jeu vidéo
- IV. Gameplay, micro-gameplay

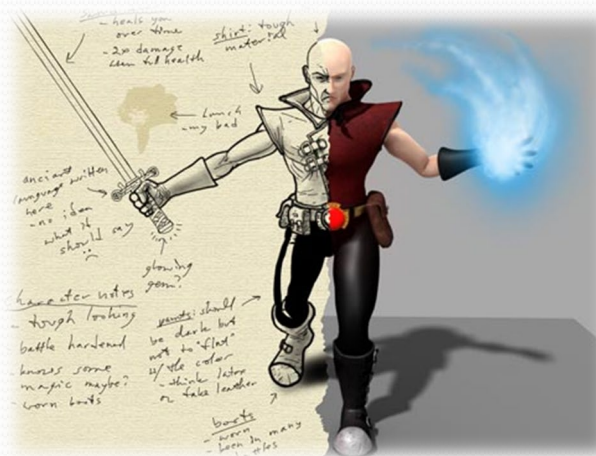
Gameplay

« Game » = règle du jeu

« Play » = amusement

- « **Jouabilité** », maniabilité, difficulté
- Donner une **sensation de liberté** au joueur dans un **univers interactif ouvert** mais **guidé**
- *Rational game design* (RGD) :
 - Description rationnelle des mécaniques mises en jeu (*gameplay*, mécaniques, *challenges*, système de jeu)

« *Forms follows function* »
— Louis Sullivan



Principes de gameplay

Micro-gameplay

- Cœur et briques de jeu
- 3C
- Échec et réussite
- Difficulté et virtuosité
- Indicateurs de *gameplay*

Micro-gameplay : détails du jeu

Macro-gameplay

- Boucle de jeu
- Motivation
- Système de jeu
- Narration
- Structure de jeu

Macro-gameplay : jeu dans sa globalité



Cœur et briques de jeu

- **Cœur de jeu** (*coregameplay*):

- Principale **mécanique** de jeu
- Monocœur ou multi-cœur
- **Type** de cœur : FPS, plateforme, course

Réaliser un monocœur ou un multi-cœur présente des difficultés différentes

- **Briques de jeu** :

- Élément satellite au cœur de jeu
- Catégories de briques :
 - **Capacités du héros** : armes, mouvements, attaques, etc.
 - **Ennemis** : type d'ennemi, comportement, etc.
 - **Éléments interactifs du décor** : leviers, pièges, bonus, etc.
 - **Décors** : topologie du terrain, points d'intérêts, etc.
 - « **Abstrait**s » : compte à rebours, ordre d'exécution, etc.

Composables entre eux (comme des Lego)

Cameras, controls et character

- **Cameras** (vue) : subjective, à la 3^e personne, panoramique
- **Controls** (« contrôles ») :
 - Doivent être adaptés à la **vue**, au **niveau** du joueur, à la **complexité** du *gameplay*
 - Relatif à **l'écran** ou au **personnage** (en fonction de la vue)
- **Character** (personnage) :
 - Déterminer les actions possibles par le personnage
 - Doivent être cohérentes avec les « contrôles »
 - Peuvent altérer la vue (vision thermographique)

Les 3C sont solidaires

Challenge et flow

- ***Challenge*** : défi, épreuve
- ***Flow*** : état psychologique d'une personne **totale**ment immergée dans l'**accomplissement** d'une tâche
 - Généralement caractérisé par :
 - Très haut niveau de **concentration** et de **focalisation**
 - **Perception du temps faussée**
 - Obtenu grâce à :
 - **Objectifs** à atteindre clair et précis
 - **Valorisation de l'effort** intrinsèque à l'activité
 - Équilibre entre les **capacités** et l'**objectif**

Le *Flow* est issu d'un *challenge* de bonne difficulté mais motivant

Liens entre un jeu et un joueur

- <https://youtu.be/H-eOrm0-Sb4>



Échec et réussite et difficulté

- **Échec et réussite :**

- **Oscillation** du joueur entre l'échec et la réussite

- **Difficulté et virtuosité :**

Virtuosité $\neq$ dextérité

- Identification de l'ensemble des **joueurs** potentiels
- Identification du **niveau de maîtrise** (virtuosité)
- **Adapter la difficulté** (brique de jeu): *challenge* progressif

Niveau de virtuosité nécessaire pour finir le scénario



Niveau de virtuosité nécessaire pour terminer le jeu à 100 %



Axe de virtuosité

Attention : la plupart du temps, une IA peut facilement être « injustement » trop élevée

Indicateurs de gameplay

- Caractéristiques générales :
 - **Perceptible** : facile à percevoir et prioritaire
 - **Sans ambiguïté** (formelle) : sens évident
- Signe (*stimulus* aux actions du joueur) :
 - **Compréhensible** : forme adaptée et cohérente
- *Feedback* (réponse à l'action du joueur) :
 - **Immédiat** : pas de décalage avec l'action
 - **Relié à l'action** : association claire avec l'action



Les indicateurs de *gameplay* ne sont pas des éléments du HUD, ils doivent être mis en scène et intégrés à l'univers en préservant l'immersion et la cohérence

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

- Vincent Artaud

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

