

Cours de création de jeux vidéo

4. Game Design : Mécaniques et Emotions

par Panagiotis Tsiapkolis (Panthavma)

le 10 Mars 2024

– La dernière fois

- * On a vu comment on fait des graphismes
- * On a vu comment programmer des mécaniques de gameplay.
- * Aujourd'hui, on va voir comment définir ces mécaniques, comment passer à la conception de jeux.
- * Plus orienté discussion

– Game Design

- * Domaine nouveau, pas encore codifié
- * Peu d'outils, beaucoup de tests
- * Ressources montrent que des petites parties, peu de vues holistiques
- * Je maîtrise pas le domaine, peut avoir des imprécisions.

– QUESTION:

Quels sont les premiers jeux ?

– Types de jeux

- * Jeux de cour de récré (Cache-cache...)
- * Sports (Pankration, Football...)
- * Jeux de société (Echecs...)
- * Jeux vidéo
- * La pratique du jeu est naturelle chez l'animal et l'Homme

– Exemples de jeux de société

- * Jeux de course: Nyout, Pachisi, Backgammon
 - Souvent utilisé pour les paris ou divination
- * Guerre/Territoire: Go, Echecs
- * Jeux de cartes, jeux de rôle papier

– Premiers jeux vidéos

- * Tennis for two (1958), Spacewar! (1961)
- * Arcades: Computer Space (1971), Pong (1972), Pac-Man (1980), Donkey Kong (1981)
- * Consoles: Magnavox Odyssey (1972), Atari 2600 (1978), ColecoVision (1982), Vectrex (1982)
- * Ordinateurs: Colossal Cave Adventure (1976), Zork (1977), MUD (1978), Rogue (1980), IBM PC (1981)
- * Crash en 1983, NES en 1983-1985 (Diffère beaucoup par pays)

– QUESTION:

Qu'est ce qu'un jeu ?

– Exemple de définition par niveaux

- * Système Interactif
- * + Problème = Puzzle
- * + Compétition = Concours
- * + Décisions = Jeu

– Limites de cette définition

- * Vision très sèche des mécaniques
- * Ignore les parties esthétiques (émotions)
- * Convient pour plus que le jeu vidéo

– QUESTION:

Comment classer des jeux dans cette définition ?

– **Expérience et piliers**

- * Vision au contraire plus esthétique que mécanique
- * Voir le jeu comme une expérience, et des piliers (éléments principaux)
- * Les définir et évaluer les éléments pour voir si ils les soutiennent

– QUESTION:

Comment classer des jeux dans cette définition ?

– Tests de capacités

- * Physiques (viser, réagir, timing) ou mentaux (analyse, stratégie...)
- * Testés par des obstacles, différents types de jeux testent différentes capacités
- * Important de déterminer quelles capacités son jeu teste, si ça rentre dans l'expérience
- * Si la difficulté et le niveau du joueur sont en accord, avec un peu de variation, peut arriver à un état dit de "flow"
- * Une partie importante des méthodologies de Rational Game Design

– QUESTION:

Comment classer des jeux dans cette définition ?

– L'aspect du jouet

- * Est-ce que le jeu est fun sans objectif ?
- * Est-ce qu'on a envie d'essayer rien qu'en le regardant ? Est-ce que les actions de base sont agréables à utiliser ?
- * Si c'est le cas, très bon signe. Lié au concept de "jus" qui passe par
 - Vitesse de réaction du jeu
 - Mécaniques (physique, récompenses)
 - Esthétique (retour visuel, auditif, haptique)

– Choix

- * Peut aussi voir un jeu comme suite de choix, il est important de les définir
- * Il faut les rendre intéressants et donner des raisons de les prendre pour pas qu'ils dégènèrent
- * Différentes échelles de temps, court-moyen-long terme. Bien définir les choix permet de faire des meilleurs boucles de jeu.

– Complexité

- * Plus de mécaniques ajoute de la complexité au jeu, mais trop peuvent le rendre compliqué.
- * Mécaniques qui ont plusieurs rôles, qui résolvent plusieurs problèmes. Lié au concept d' "élégance"
- * Mécaniques simples qui interagissent de façon complexe. Lié au concept de complexité émergente.
- * Communiquer est important, par exemple avec les "affordances / potentialité"

– QUESTION:

Quels sont des outils de game design ?

– Prototypes

- * Comment savoir si le jeu est fun ?
- * Construire un prototype : une version à peine fonctionnelle qui permet d'avoir une idée
- * Peut aussi être un prototype papier, surtout pour les jeux en tour par tour.
- * Quels sont les éléments principaux ? Tester ceux-là
- * Peut aussi prototyper qu'une partie risquée / inconnue -> plusieurs prototypes

– Voir le design sous plusieurs angles

- * Une seule vue est limitée, il faut analyser sous plusieurs angles régulièrement
- * Garder en tête l'expérience qu'on veut donner, et le joueur qui va la recevoir
- * Il faut tester et ajuster, long mais très efficace

– Questions ?

- * Lien Discord : <https://discord.gg/CWjWfC9K9T>
- * Site du cours : <https://panthavma.com/gamedevclass/fr/>
- * La prochaine fois : Programmation Outils (17 Mars 2024)
- * A côté : Faire un prototype papier, définir des piliers pour un jeu, faire un prototype !
- * Livres: Art of game design (Jesse Schell), Game Design Theory (Keith Burgun)