

GAME DESIGN

Une introduction par Théo Marchal



Level 1

Introduction et concepts



- Qu'est-ce que le game design?
- Qu'est-ce qu'un game designer?
- Ludologues et narratologues
- Les 3C
- La boucle de jeu, macro, micro
- Le jeu vidéo est une succession de détails

SCORE 160

LIVES



Un jeu

consiste à résoudre des **problèmes**
de manière **ludique**



|



(Admettons-le selon la définition de Jesse Schelle)

Qu'est-ce que le game design?

- «le processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu» (Wikipédia)
- Level design, équilibrage, feedbacks, interface, difficulté, création d'objectifs, ergonomie...
- Notion encore floue et pas scientifique
- Plusieurs écoles spécialisées
- Il n'y a pas de règles, il y a des **outils**



Quelques écoles...

ISART
DIGITAL
PARIS - MONTREAL - NIIGATA

ican institut de
création et
animation
numériques

SUPINFOGAME

RUBIKA

ÉCOLE SUPÉRIEURE PRIVÉE
ARIES
GRAPHIC AND MOTION DESIGN

etpa

le **cnam**
École nationale du jeu
et des médias interactifs numériques
enjmin

e·artsup

L'ÉCOLE
MULTI
MÉDIA

BELLECOUR
ÉCOLE

Qu'est-ce qu'un game designer?

Markus Persson

Hideki Kamiya

Shinji Mikami

Will Wright

Kim Swift

Hideo Kojima

Fumito Ueda

Sid Meier

Masahiro Sakurai

Koji Igarashi

Yu Suzuki

Yuji Naka

Shigeru Miyamoto

Michel Ancel

American McGee

Ted Price

Tetsuya Nomura



Qu'est-ce qu'un game designer?

- Une multitude de métiers : level designer, world designer, character designer, system designer, UI designer, UX designer...
- Un game designer est **curieux** et s'intéresse à plein de domaines
- Extrêmement polyvalent et touche-à-tout
- Qualités d'un GD : organisation, communication, écriture, imagination, motivation, enthousiasme, curiosité, patience...



Qu'est-ce qu'un game designer?

- Le but du cours est de vous faire découvrir les notions
- Vous pourrez alors commencer à réfléchir aux problématiques et mieux travailler avec des GD
- La pratique, et toujours la pratique



Ludologues et narratologues

- **Ludologues**

- le gameplay est primordial, l'histoire peut se raconter à travers les mécaniques

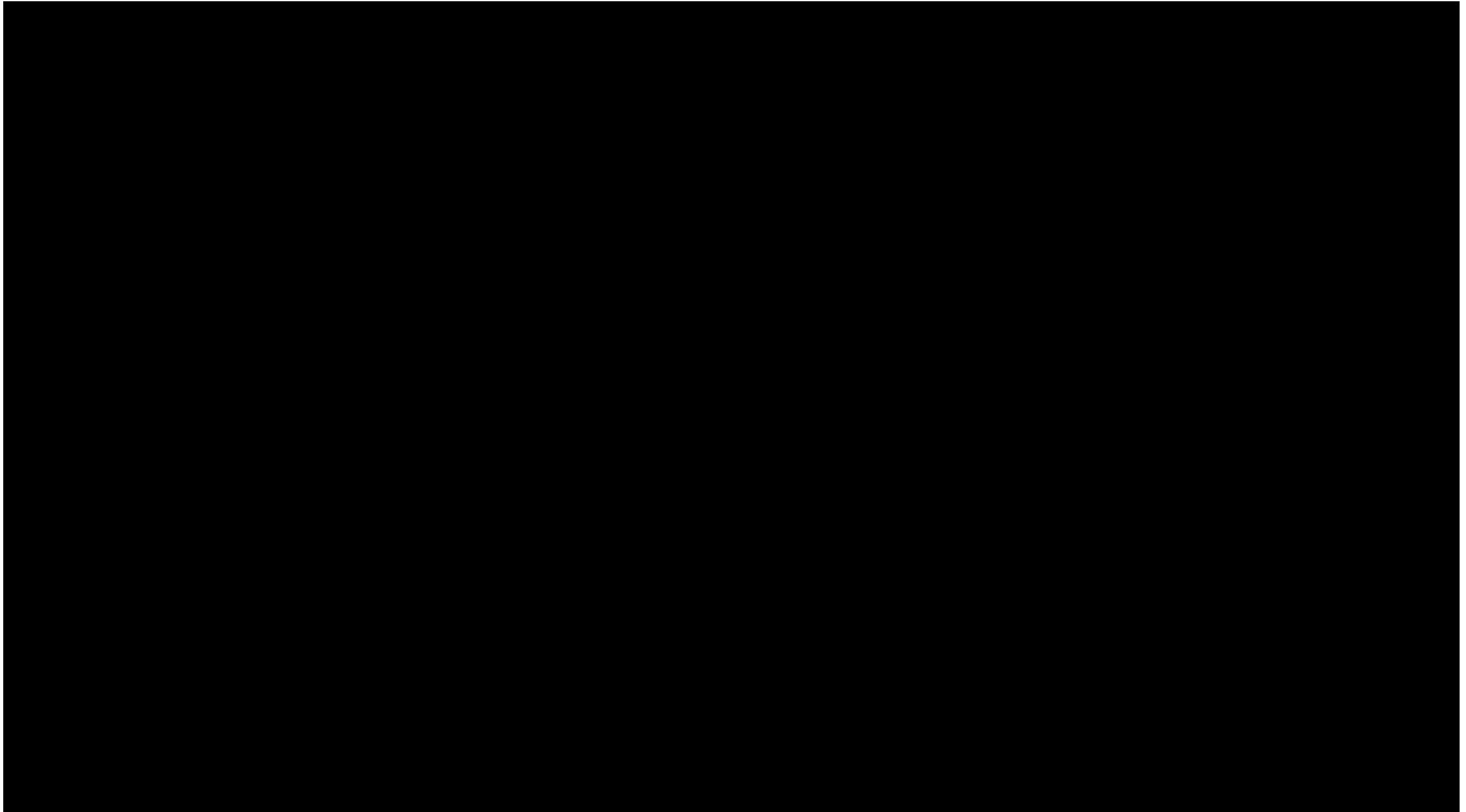
- **Narratologues**

- l'histoire est primordiale, le gameplay est un outil

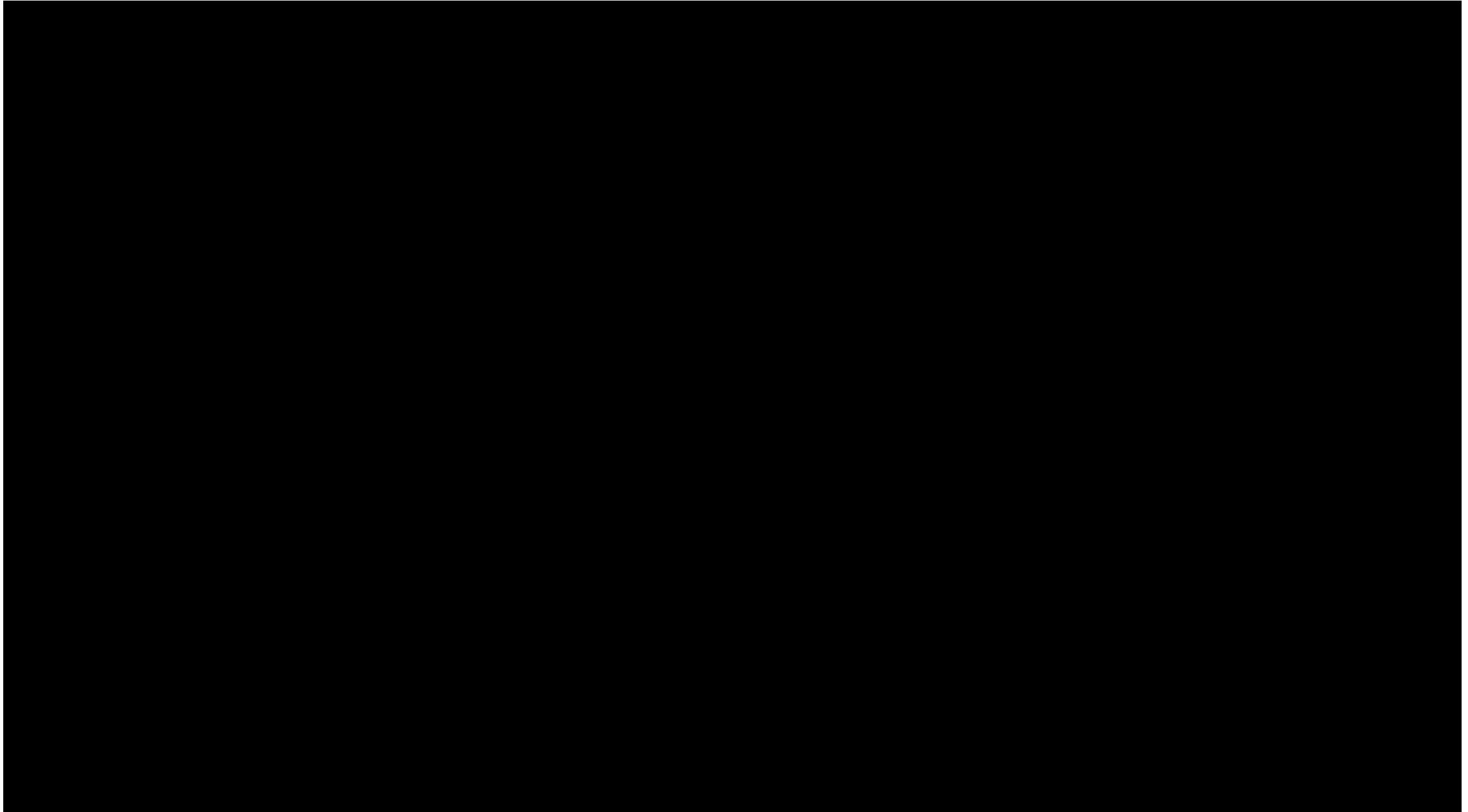
- Bon équilibre nécessaire en fonction du jeu



Ludologie



Narratologie



Les 3C

- La caméra, le contrôleur et le character
- Éléments indispensables constitutifs du jeu vidéo
- Impacte directement la sensation de jeu
- Chaque choix doit être minutieusement réfléchi



La boucle de jeu

- Gameplay loop
- Permet d'analyser les suites d'exécution à différents niveaux (macro, micro)
- Permet d'avoir une meilleure structure de jeu, de chercher le fun, de le comprendre, de faire ressentir de la progression, etc



La boucle de jeu



Une succession de détails

- Ce qui rend un jeu agréable, c'est la succession de détails qui lui ont été insufflé
- En général, quand un développeur pense avoir fini, le jeu n'en est qu'à la moitié
- Le but est de faire ressentir au joueur une émotion, et c'est plus dur avec des cubes gris



Game over

Thank you for playing!

NEXT WEEK

LEVEL 2

"PLAIRE AU JOUEUR"

THE REAL CHALLENGE BEGINS...

Lecture

- **The Art Of Game Design**
Jesse Schelle
- **Challenges For Game Designers**
Brenda Brathwaite & Ian Schreiber
- **A Theory Of Fun For Game Design**
Raph Koster

