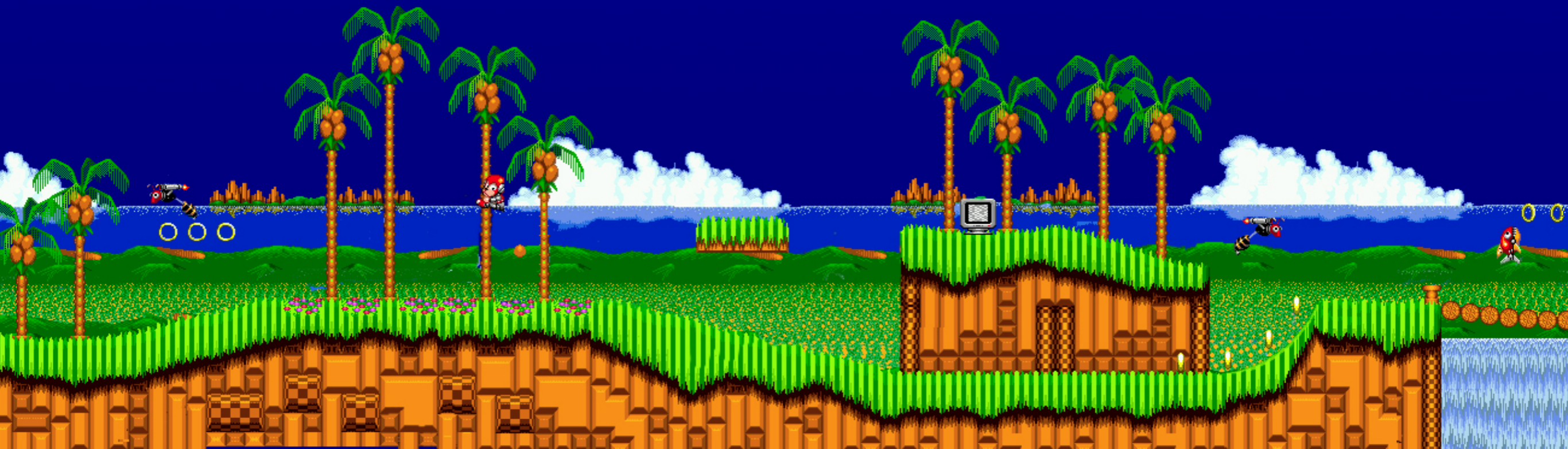




GAME DESIGN 2

Une introduction par Théo Marchal



Level 2

Plaire au joueur

- Design goal
- Intrinsèque et extrinsèque
- La simplicité
- Le rythme
- Alignement émotionnel
- Choix
- Feedbacks
- Game feel



Design goal

- La vision du jeu doit être visible dans les *core mechanics*
- Ce sont la base du jeu, qu'il faut réussir à rendre fun avant de pouvoir construire par dessus
- Qu'est-ce que je veux que le joueur ressente à ce moment ?
Quelle expérience suis-je en train de créer pour le joueur ?
- La vision globale sera magnifiée par les sensibilités de l'équipe
- Design goal pour un jeu entier, mais aussi un niveau, un personnage, une arme...



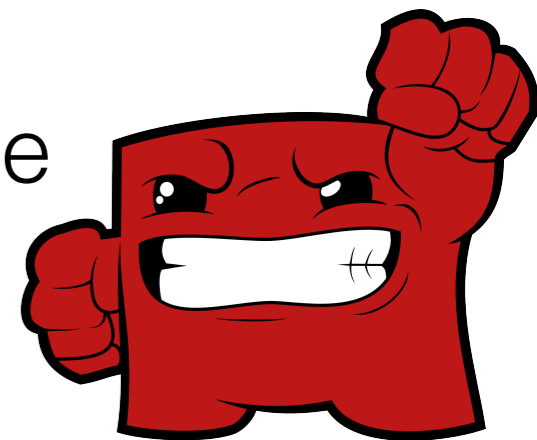
Intrinsèque & extrinsèque

- Est-ce que les activités que je fais dans ce jeu sont intéressantes **en elles-même** ?
- Ou bien suis-je en train de les effectuer pour accéder à **quelque chose d'autre** qui m'intéresse ?



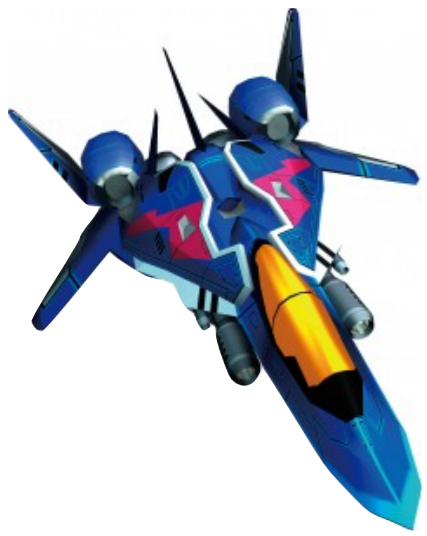
Simplicité

- Contrairement à certaines idées de la communauté gamer, la complexité est une chose **affreuse**
- Il est facile d'implémenter plein de fonctionnalités, mais il est difficile d'implémenter une seule *bonne* fonctionnalité
- Des interactions trop complexes vont déplaire au joueur
- Faites faire le maximum de chose à la machine



Simplifiez vos mécaniques
ajoutez leur de la **profondeur**





Simplicité

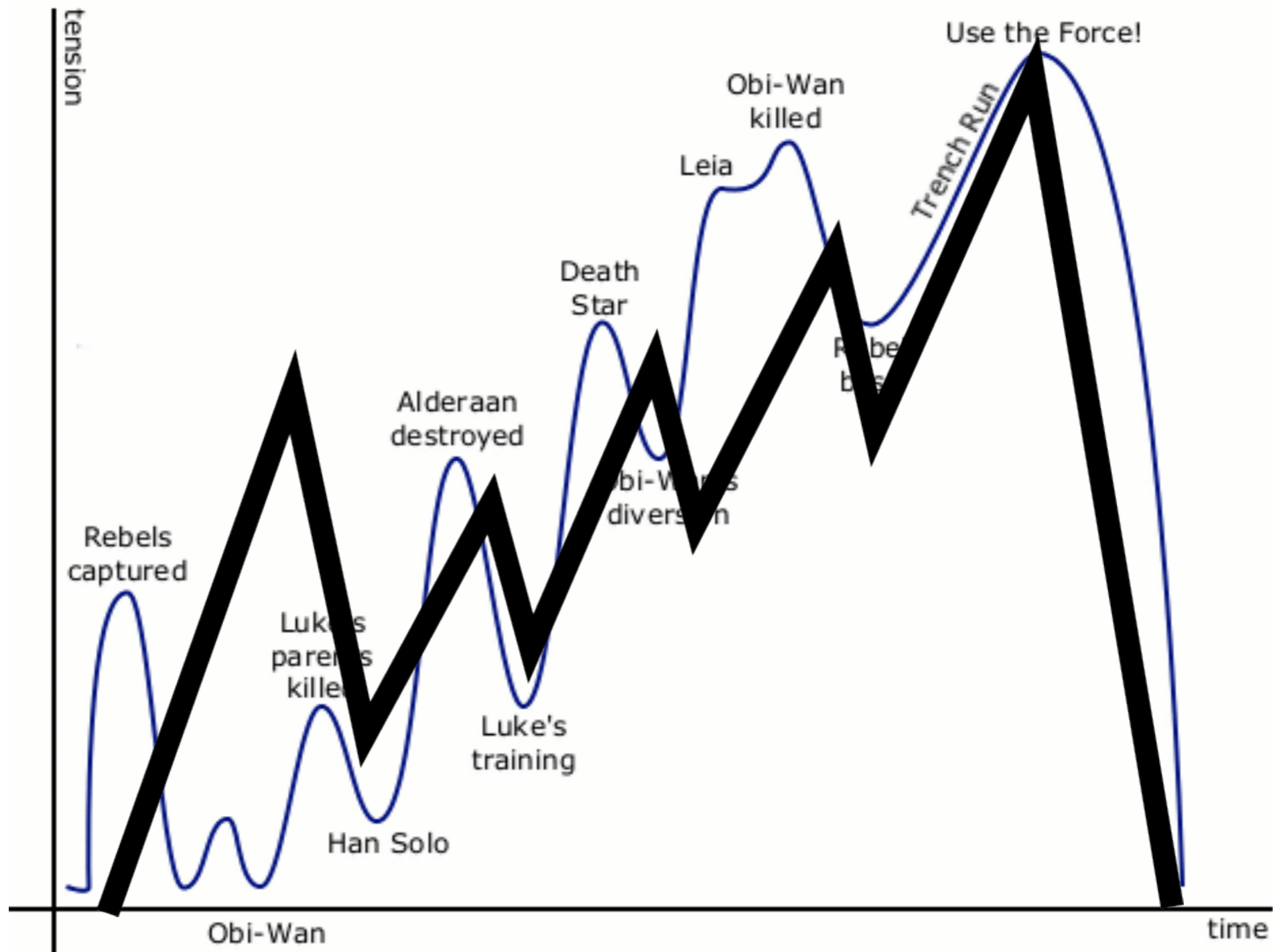
- *Complexité de compréhension* : difficulté à comprendre comment les choses fonctionnent
- *Complexité de suivi* : difficulté à comprendre ce qui se passe
- **Profondeur** : difficulté à trouver la meilleure chose à faire
- Moins vous aurez de fonctionnalités, plus vous pourrez travailler sur celles-ci et les peaufiner

Simplicité

- Cela ne veut pas dire que votre jeu doit être simple, mais que sa prise en main doit être **agréable**
- De manière générale, seul un jeu de niche peut se permettre d'avoir une prise en main compliquée
- Il faut se concentrer sur les core mechanics, qui sont peu nombreuses mais qui représentent la base du jeu



Rythme



Rythme



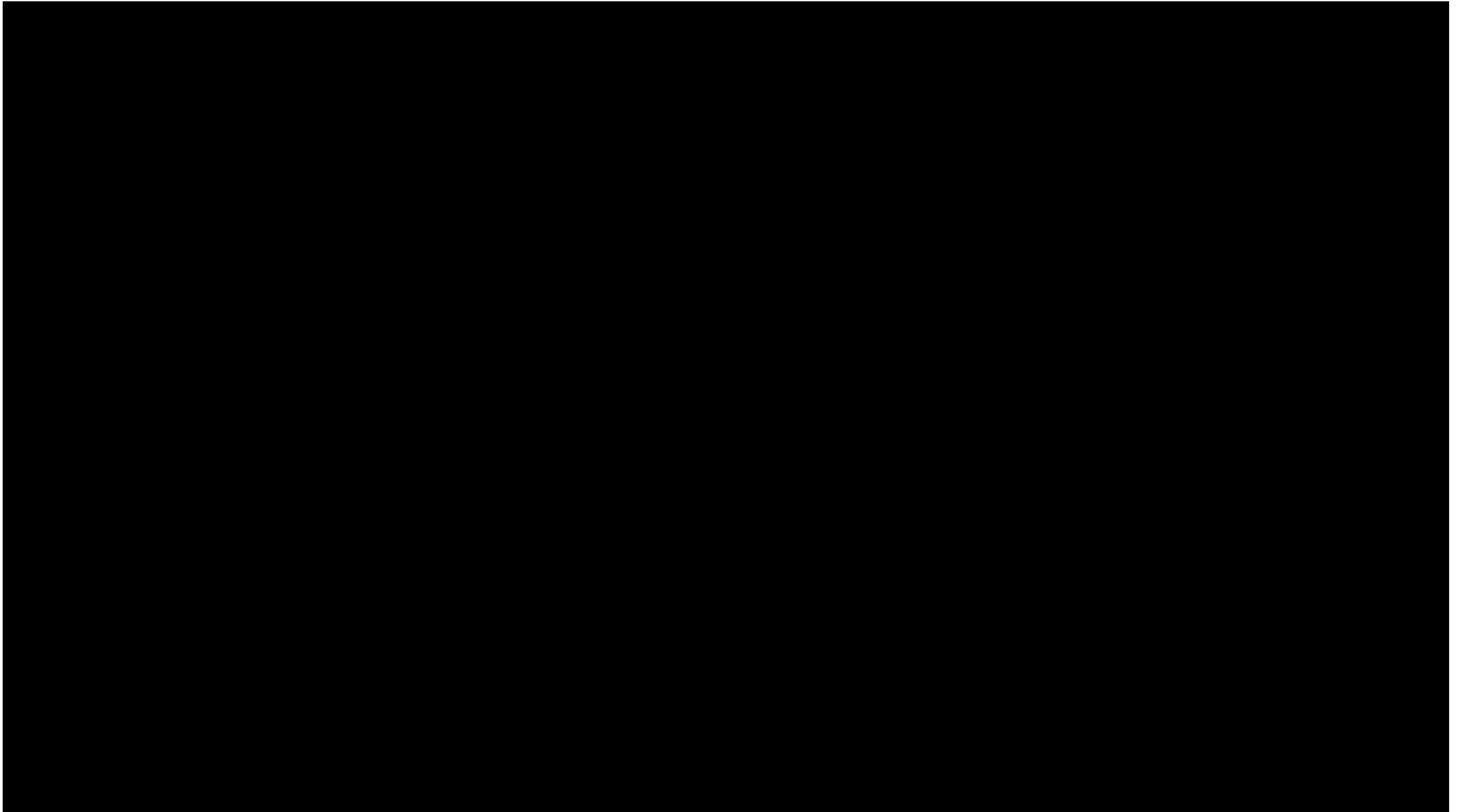
- Tout média a besoin d'un rythme soigné
- Il faut alterner les éléments positifs et négatifs jusqu'à atteindre le climax
- «Le **climax** est le point culminant dans une progression à travers le temps»
- 1 pas → ; 2 pas ← ; 3 pas → ; 4 pas → ; **C L I M A X**
- Attention à la surenchère !
- Un mauvais rythme peut détruire toutes vos intentions

Rythme

- Une autre approche : 起承転結 (kishōtenketsu)
- 起 = commencer (introduction)
承 = continuer (développement)
転 = changer (twist)
結 = rejoindre (conclusion)
- Structure plus classique :
 - situation initiale
 - élément perturbateur
 - dénouement



Rythme



Alignement émotionnel

- C'est quand le jeu répond aux attentes du joueur, en réalisant ses désirs
- Motivez le joueur à rester, comprenez pourquoi il joue à votre jeu. Curiosité, bonnes sensations de jeu, sentiment de puissance...
- Il ne faut jamais donner la **motivation ET l'opportunité** au joueur de s'écarter du chemin prévu par le designers



Choix

- Choix = réponse à un conflit. Ce n'est pas un calcul, il n'y a pas une meilleure solution qu'une autre, il y a un *choix*
- Il faut une différence fondamentale entre les choix
- Mais il n'est pas nécessaire que les conséquences soient très différentes ou même différentes du tout
- C'est ce qu'on appelle l'illusion du choix
- Il suffit que le joueur ait l'*impression* d'avoir fait quelque chose d'**important**



Choix

- Le but : que le joueur se sente important. Qu'il croit avoir un vrai impact sur le jeu.
- La question : est-ce qu'il y a assez de choix que ses actions aient de l'importance ?



Feedbacks

- C'est un retour. On appuie sur une touche => il se passe quelque chose
- Cela permet d'informer le joueur sur différents éléments (actions, états...)
- Trop de feedbacks rendent le jeu illisible
- Trop peu de feedbacks le rend incompréhensible



Feedbacks



- **Action** : un joueur appuie pour la première fois sur un bouton
- **Simulation** : détection de l'appuie et le personnage saute
- **Feedback** : il y a un son et une animation de saut
- **Compréhension** : en appuyant sur ce bouton, le personnage saute

Feedbacks





Feedbacks



- Les feedbacks permettent au joueur d'intégrer des notions dans le cerveau
- Cela permet de développer leurs skills
- Vous pouvez ainsi créer des chaînes de skill et augmenter de difficulté dans les niveaux
- À prendre en compte : les skills pré-existants de vos joueurs

Game Feel

- «Sensation de jeu»
- Très peu d'écrit sur le sujet, mais pourtant bien perceptible
- Quand le jeu est agréable à manipuler, dans lequel on se sent bien, on dit qu'il a un bon game feel
- Dose le fun et l'engagement du joueur pour le jeu



Le secret du game feel

Devenez



Shigeru



Miyamoto

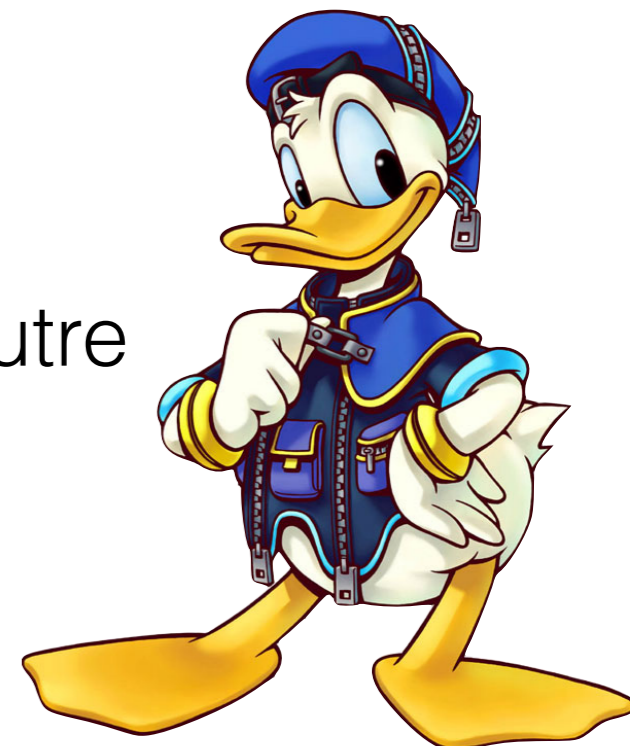
Game Feel

- Quelques principes de base pour un bon game feel :
 - Résultats prédictibles
 - Réponse instantanée
 - Simple mais profond
 - Nouveauté
 - Réponse agréable à l'écran
 - Harmonie

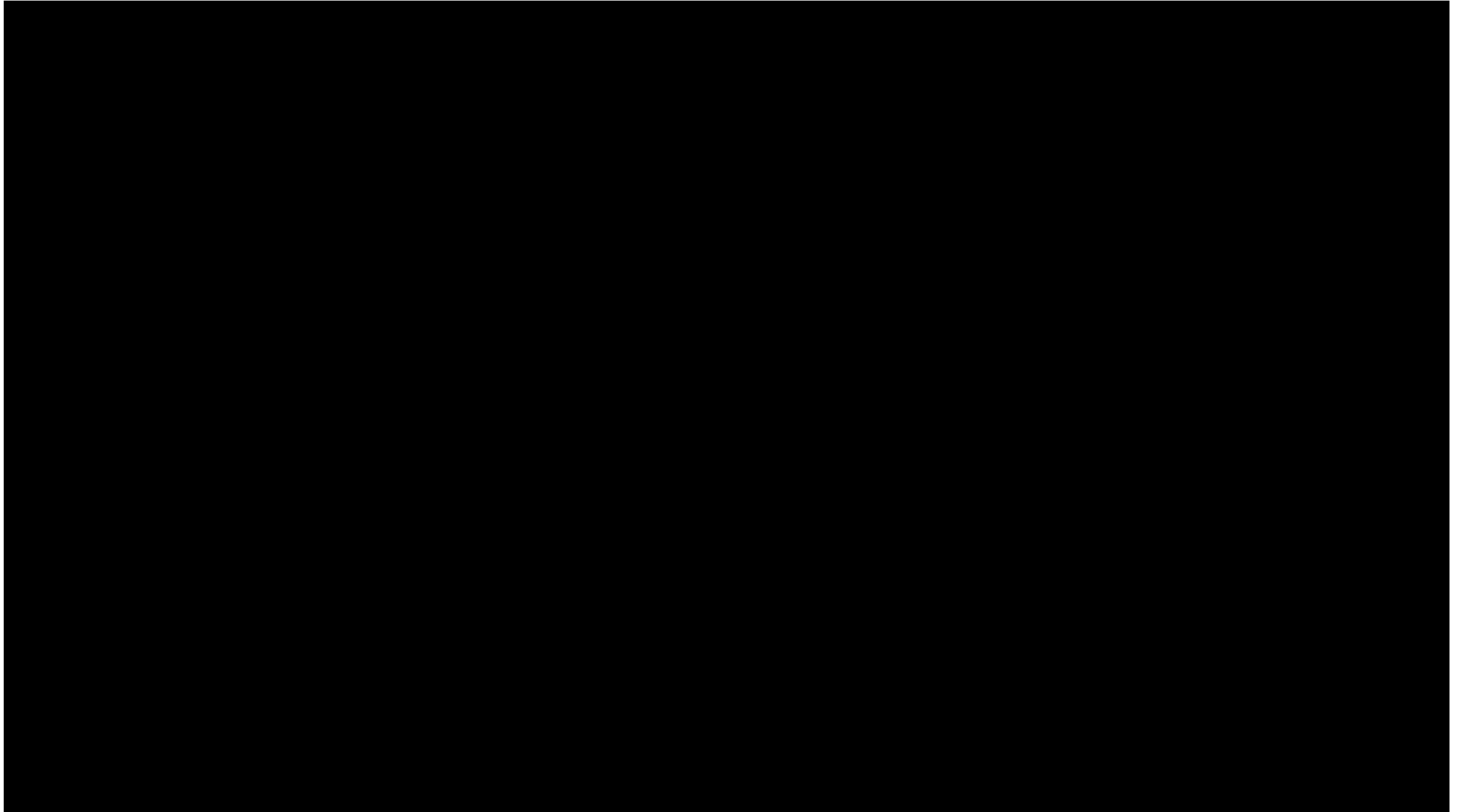


Game Feel

- Création d'un «jardin d'expérimentation»
- Création des mécaniques de manière *polie* (dans SM64, beaucoup des animations étaient faites avant d'avoir un seul niveau)
- Création de différents éléments avec lesquels interagir (objets, armes...)
- Potentiellement plusieurs mois de finition des mécaniques avant de faire quoi que ce soit d'autre
- Clarté nécessaire sur tous les points de vue



Game Feel



Lecture

- **Game Feel**
Steve Swink



Game over

Thank you for playing!

NEXT WEEK

LEVEL 3

"LEVEL DESIGN"

LET'S MAKE THOSE LEVELS!

HERE COMES A NEW
CHALLENGER



Workshop



- Création d'un jeu de plateau basé sur le mode versus de Mario Kart 64
- Étapes conseillés :
 - 1/ Identifiez le thème et le but
 - 2/ Identifiez les mécaniques, de la plus simple à la plus complexe
 - 3/ Identifiez le conflit entre les joueurs
- Et création du jeu ! Le but est d'identifier les mécaniques basiques d'un jeu, au-delà de tout artifice visuel

Workshop

