



GAME DESIGN 4

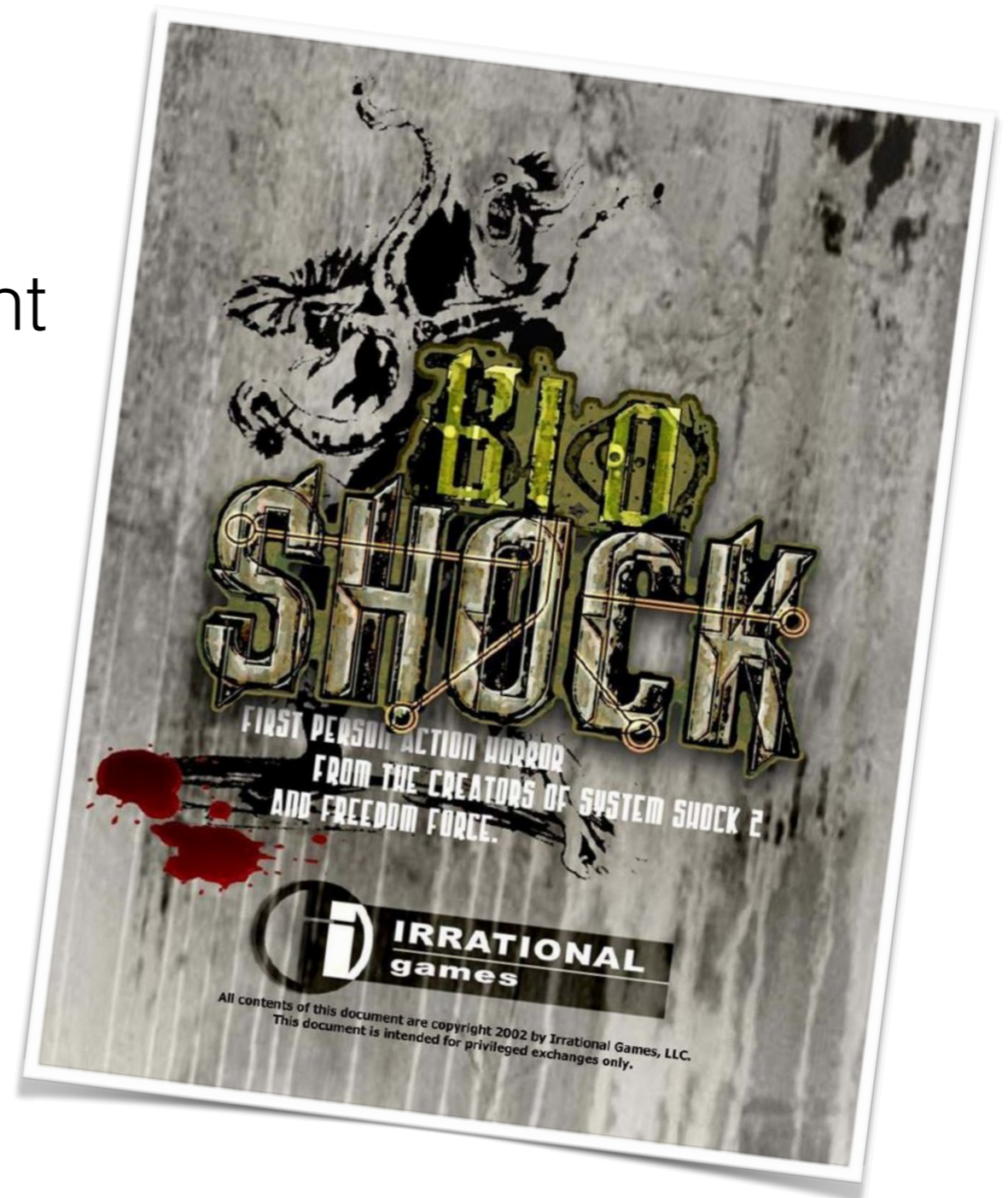
Une introduction par Théo Marchal



Level 4

Concrete game design

- Interface : UI, UX
- Les étapes de développement
- Pré-production : GDD
- Faire un bon GDD
- Playtest
- Et pour finir...



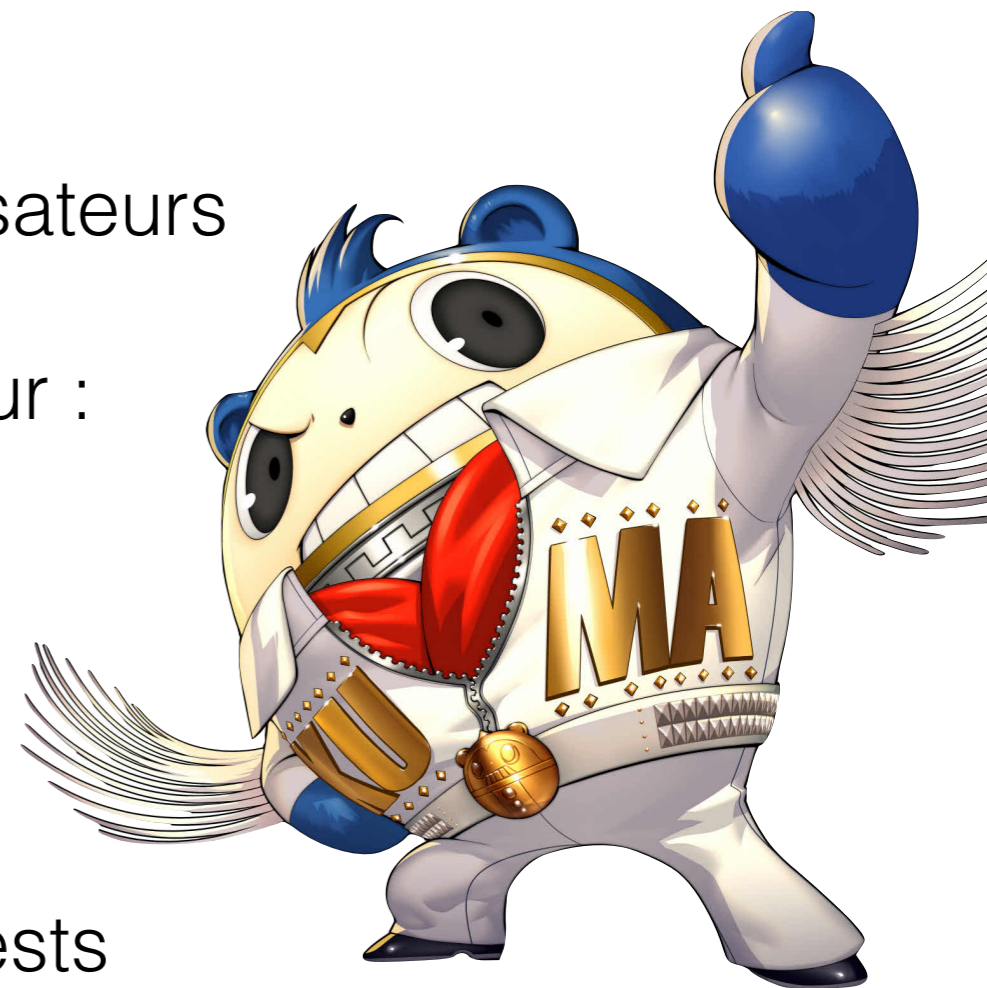
Interface

- **UI** : user interface
- **UX** : user eXperience



UX

- Se base sur les neurosciences et la psychologie
- But : rendre l'immersion et l'expérience la plus agréable possible pour le joueur
- Utile pour comprendre les feedbacks utilisateurs
- UX designers font des analyses basées sur :
 - les connaissances du cerveau
 - les expériences passées
 - les données recueillis lors des playtests



UX

- La perception est différente entre chaque individu
- L'UX se fait tout au long du développement du jeu
- Affordance : le principe que la forme suit la fonction. Son utilité est explicite, juste à le regarder
- Faire les bons compromis qui vont dans le sens de l'expérience recherchée



UI

- But : permettre au jeu d'être perçu correctement
- Doit mettre en avant les éléments nécessaires à la situation actuelle
- Nécessité de réduire la complexité pour l'accessibilité



Les étapes de développement

- C'est une création itérative
- Les étapes :
 - le concept
 - la pré-production
 - production
 - la post-production



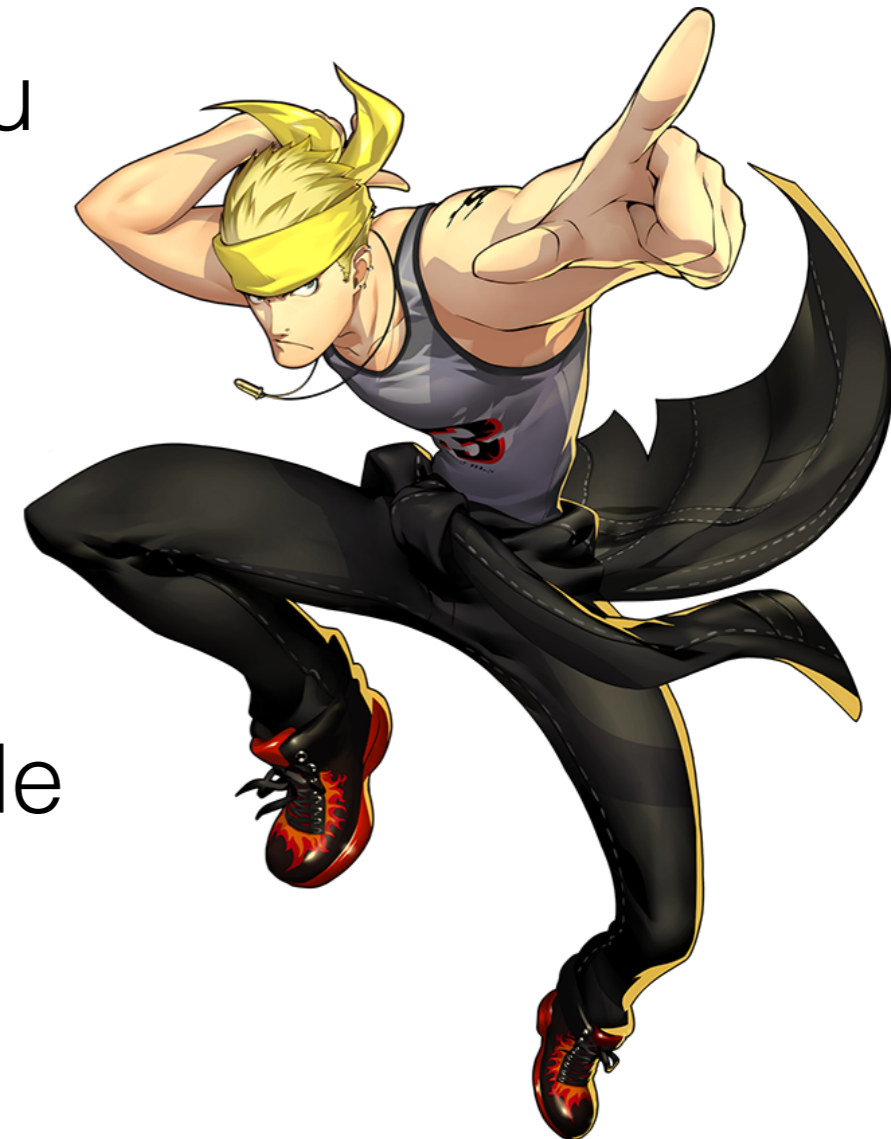
Les étapes de développement

- Production :
 - prototype
 - playtest
 - ajustements
 - recommencer



Pré-production

- Symbolisé par la création du Game Design Document (GDD)
- Un GDD explique l'intégralité du jeu
- Il y a différentes étapes de création du GDD, qui s'enrichit et est modifié au fur et à mesure
- Il n'y a pas une manière standard de faire un GDD



Un exemple de GDD

- Une première partie générale pour donner une idée précise du jeu et de son originalité
 - une première description permettant d'avoir une image rapide
 - une vue d'ensemble plus détaillée
 - des concepts arts pour une représentation visuelle



Un exemple de GDD



- Puis une deuxième partie comportant des informations de game design comprenant, notamment et possiblement :
 - high concept
 - backstory
 - ton et type d'histoire, narration envisagée
 - objectifs du jeu
 - gameplay de A à Z
 - mécaniques de jeu
 - commandes de jeu
 - difficulté du jeu

Un exemple de GDD

- interface de jeu
- temps de jeu
- démographie envisagée
- les personnages
- musiques et les sons
- description du monde
- déroulement entier d'une partie
- description d'IA
- 3C
- description d'une partie multi-joueur
- séparations du jeu

Écrire un bon GDD

- Décrire l'âme du jeu
- Écrire clairement, lisible et aéré
- Prioritiser les différents éléments
- Tout détailler. Tout justifier.
- Écrivez ce qui fait l'intérêt de votre création. Un petit dessin, un prototype, un storyboard d'animation...
- Fournissez des alternatives
- Organisez le document pour permettre les modifications



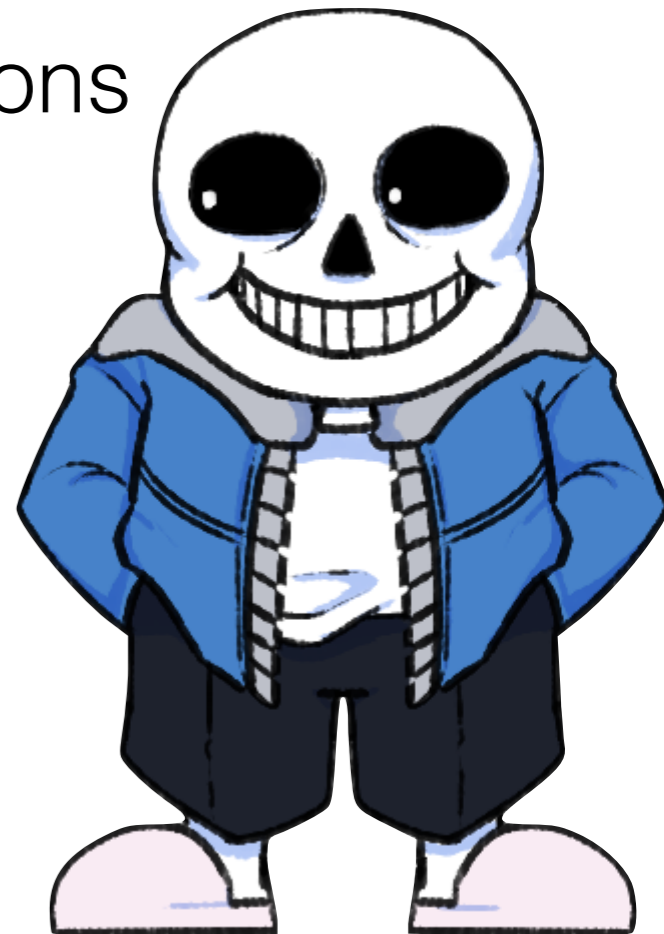
Playtest

- Ce sont des tests effectués en petit comités pour analyser les réactions des joueurs
- De préférence, qui n'ont jamais joué à votre jeu pour avoir un avis "pur"
- Permet de tester l'engagement, le rythme, la faisabilité...
- Permet d'adapter son tutoriel pour l'usabilité



Playtest

- Attention à qui vous faites playtester votre jeu !
- Ne faites tester qu'une portion du jeu, *sans* bugs et *sans* contraintes majeures
- Mettez vos joueurs dans de bonnes conditions pour une expérience optimale
- Évitez de tester avec des personnes que vous connaissez
- Dans l'idéal, playtestez le chaque semaine



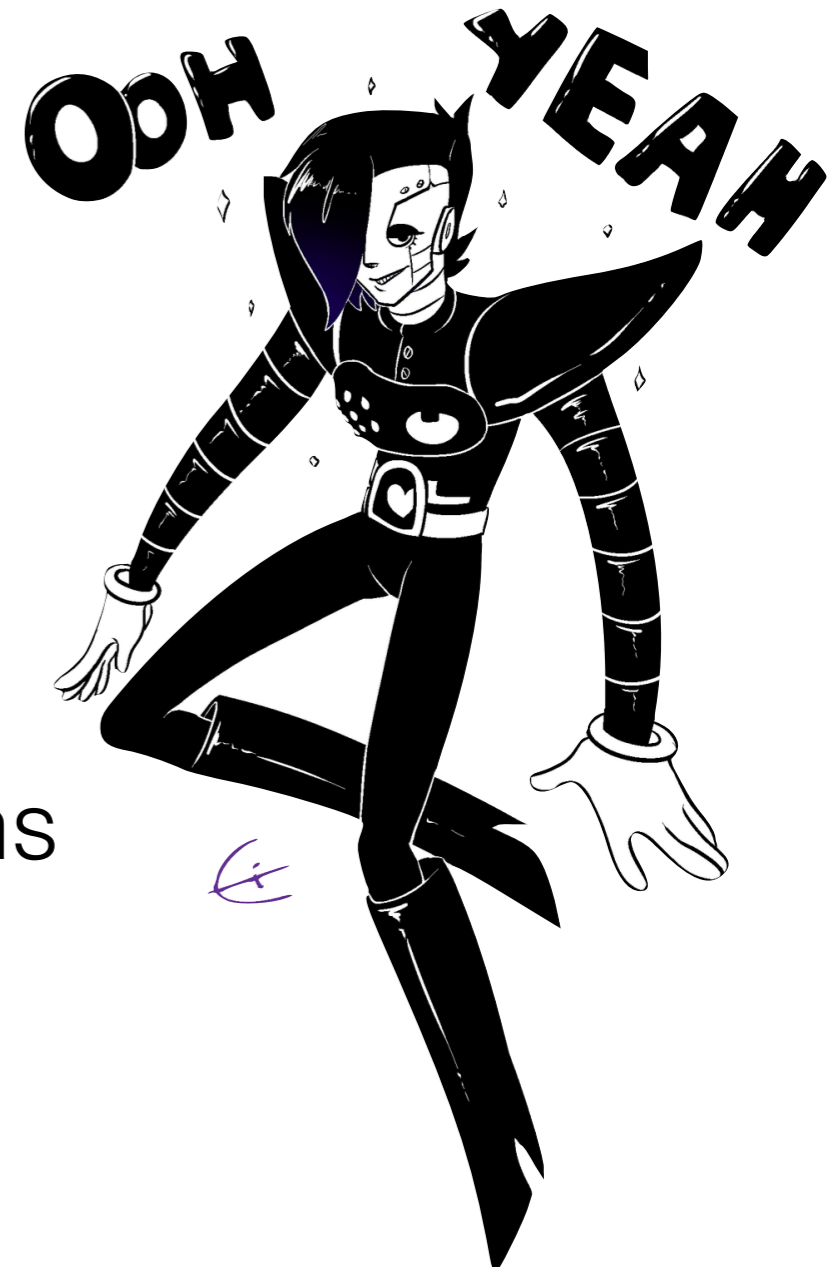
Déroulement d'un playtest

- Vous demandez à une personne de jouer à votre jeu (généralement, 15 minutes)
- Vous le regardez, prenez des notes sur ses interactions, ses difficultés, ses réactions
- Ne l'aidez **ABSOLUMENT PAS** (même s'il demande de l'aide !)
- Aidez-le *uniquement* s'il reste bloqué pendant un long moment (~2+ minutes)



Après le playtest

- Vous pouvez donner une fiche à remplir avec différentes informations
- Restez polis malgré les critiques et remerciez le joueur
- Restez humble
- Vous pouvez leur poser des questions et analyser leur ressenti



Fiche de playtest

- Machines utilisées
- Temps de jeu par semaine
- Compréhension des commandes
- Amusement
- Appréciation du design
- Appréciation des musiques
- Disposition à l'achat
- ...

5 types de questions essentielles

- **Maîtrise** : "quand j'ai réussi à battre le boss, je me suis senti super fort"
- **Autonomie** : "j'aime les différentes possibilités de résolutions de l'énigme"
- **Connexion** : "j'ai énormément apprécié de travailler en équipe pour finir le niveau"
- **But** : "je devais compléter la mission finale parce que le destin du monde dépendait de moi"
- **Sûreté** : "j'ai senti que je pouvais prendre des risques parce que la mort n'était pas rédhibitoire"

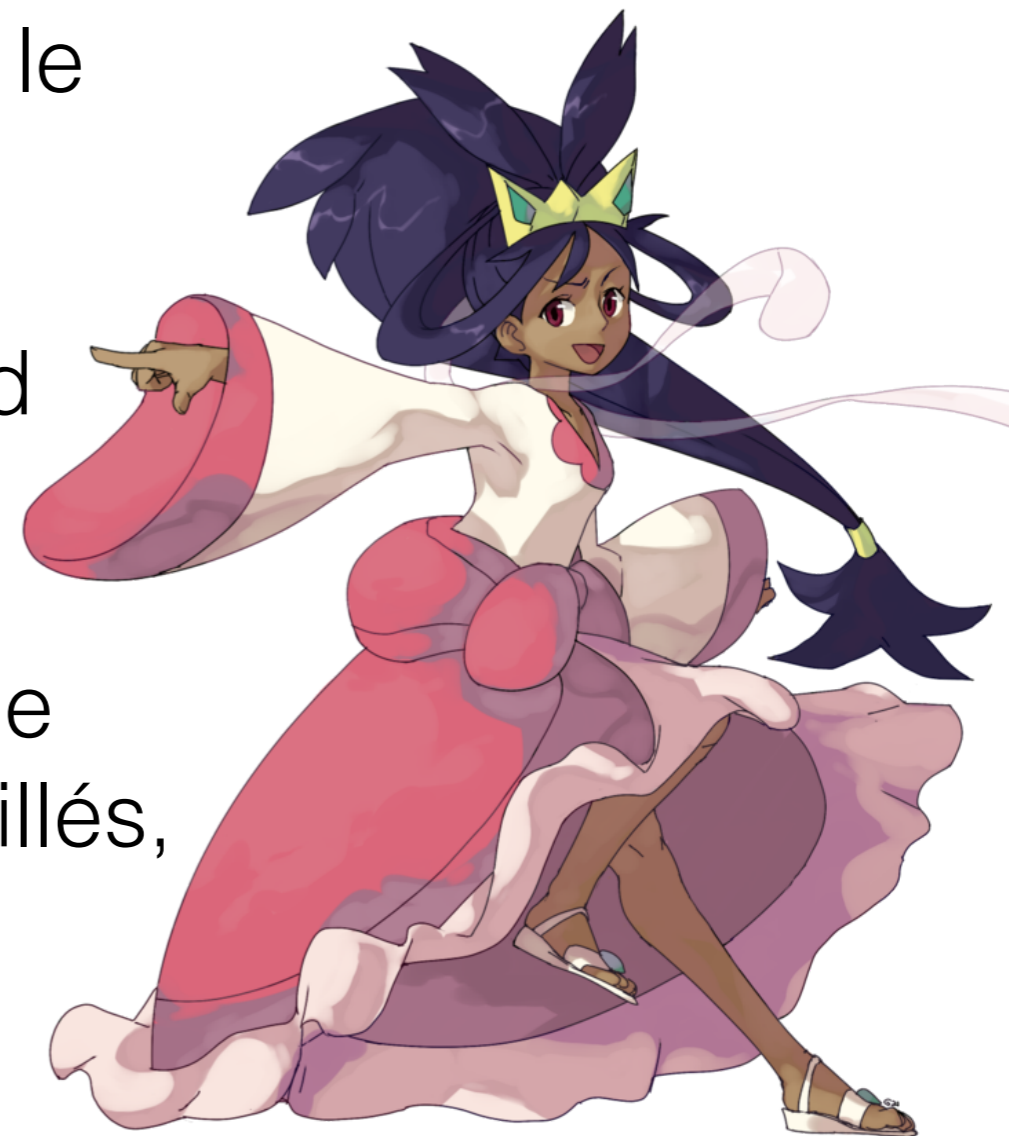
Et pour finir...

- Une des plus grandes difficultés de la création d'un jeu est de le finir
- Si vous recommenciez, vous pourriez sûrement faire mieux...
- ...mais gardez ces compétences pour un futur projet !
- Réussir à finir un projet et le publier est une qualité en temps que tel
- Utilisez des deadlines pour vous fixer des objectifs (salons, expositions...)



Et pour finir...

- Apprenez à supprimer ce qui marche moins bien dans votre jeu
- Magnifiez l'essentiel, faites ressortir le cœur de votre jeu
- Ne rajoutez pas une mécanique tard dans le développement
- Concentrez-vous sur les niveaux que vous avez, en les rendant plus détaillés, plus intéressants



Vous pouvez retrouver toutes ces informations,
bibliographie, slide et textes sur :

<http://theomarchal.com/gamedesign.html>

Game over



Thank you for playing!



HERE COMES A NEW
CHALLENGER



Workshop

- Création d'un Game Design Document pour Mario Kart 64
- Mode solo (course)
- Détaillez les différentes mécaniques, leur utilité et leurs implications
- Le but n'est pas de faire un document extrêmement complet mais une ébauche pour appréhender la discipline
- Si vous avez une idée de jeu original, je vous invite à écrire la première ébauche de GDD à la place de Mario Kart

