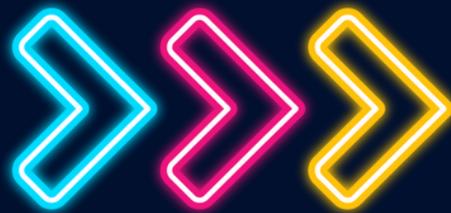
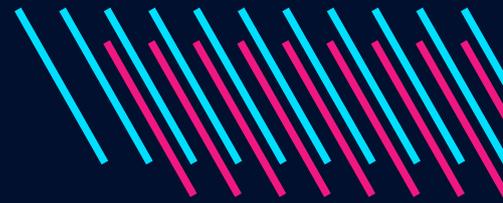




Cofinancé par
l'Union européenne



VIDEO GAMES FOR GOOD

Principes de conception de jeux, Développement de jeux : phase de pré-production

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur ; la Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

| | |
|------------------------------|--|
| Durée: | 3 semaines (2 à 3 heures chacune) |
| Âge: | 20 à 30 ans |
| Taille du groupe : | Groupes de 4 ou individuels |
| But: | Doter les participants des connaissances fondamentales en matière de conception de jeux |
| Objectifs : | <ul style="list-style-type: none">• Comprendre et concevoir les boucles de jeu et le gameplay principal• Explorez les briques de jeu• Planifier la motivation et la progression des joueurs à long terme |
| Matériel nécessaire : | Outils de prototypage (Figma, Miro, LucidApp), moteurs de jeu (GameMaker, Construct3, Unity, Unreal) avec des modèles ou des plug-ins appropriés pour des types de jeux spécifiques. |

Cet atelier guide les participants à travers le développement détaillé de leur jeu, la phase de préproduction où le concept est développé et consolidé. Ils explorent et appliquent les concepts de conception de jeu, depuis la conception du gameplay jusqu'à la création des briques de jeu et leur combinaison pour créer une expérience de jeu plus longue.



Structure de l'atelier



1. Principes de conception de jeux (1 heure) Semaine 0 : Concept de jeu

Si les participants n'ont pas encore de concept de jeu (activité 1), ils devraient prendre le temps d'en trouver un. Ils devraient définir ce qu'ils souhaitent que leurs joueurs ressentent ou apprennent en jouant.

Ensuite, ils doivent définir leurs piliers de conception.

Demandez-leur d'examiner, par exemple, les piliers de conception de jeux, ou organisez une petite activité où vous leur donnez une liste de jeux et une liste de piliers de conception, et ils doivent deviner à quel jeu ils appartiennent.

Semaine 1 : Cartographie du gameplay principal (3 heures)

Les participants décident des 3 C de leur jeu : caméra, commandes et personnage. Demandez-leur d'expliquer pourquoi ils font ces choix.

- Comment leur jeu est-il contrôlé ?
- Que regarde la caméra ?
- De quelle distance ?
- Est-ce manuel ou automatique ?
- Que peut faire le personnage principal ?
- Quelles sont leurs capacités, à quelle vitesse se déplacent-ils ?

Ils peuvent prototyper leurs vues de jeu à l'aide d'un outil de prototypage comme Miro, Figma ou LucidApp.

Si la combinaison de leurs 3C correspond à un genre de jeu connu (roman visuel, jeu de plateforme...), ils peuvent rechercher un moteur de jeu ou un outil de prototypage qui les aidera à tester rapidement leurs 3C. Par exemple, Construct3, GameMaker2, ou des plugins/modèles pour Unreal Engine, Unity, Godot... S'ils ne réinventent pas la roue en termes de gameplay, il existe probablement un modèle adapté à leur type de jeu.

Pour garantir une bonne expérience de jeu, les participants doivent identifier les défis de leur jeu. Quelles questions se posent-ils pour les résoudre ? Par exemple, les micro-décisions dans un jeu d'action peuvent être : dois-je utiliser plusieurs attaques rapides et légères ou une seule attaque lente et puissante ? Sur quels obstacles dois-je me concentrer ? Dans quel ordre ? Avec quels outils ?

Semaine 2 : Concevoir des briques de jeu (3 heures)

Une fois que les participants ont décidé d'un gameplay de base (3C), ils doivent réfléchir à la manière dont ils peuvent créer diverses situations à l'aide de briques de jeu.

Ces briques peuvent être des ennemis, des obstacles ou des événements... qui complètent et enrichissent le gameplay de base.

Demandez aux apprenants de réfléchir à l'esthétique, à la mécanique et à la dynamique :

- Quelle émotion ou expérience la brique devrait-elle créer ? (par exemple, tension, curiosité, excitation).
- Quelles sont les règles/le comportement de la brique dans le jeu ?
- Comment les joueurs interagiraient-ils avec lui ?

Par exemple, le jeu d'horreur coopératif Lethal Company possède un gameplay simple à la première personne, mais chaque nouveau monstre ajouté apporte une nouvelle variante. Semaine 2 : Prototypage Les équipes passeront deux heures à créer un prototype numérique ou papier de leur jeu, en se concentrant sur une seule mécanique principale. Cette session permet aux participants d'approfondir le processus pratique de développement de leurs concepts de jeu. Par exemple, une équipe pourrait développer un jeu de société simulant la gestion de l'approvisionnement en eau d'une ville, obligeant les joueurs à prendre des décisions stratégiques sur l'allocation des ressources et le développement des infrastructures. Alternativement, un autre groupe pourrait concevoir un jeu de cartes représentant l'équilibre délicat des écosystèmes, où les joueurs doivent gérer divers facteurs environnementaux pour maintenir l'harmonie écologique. En consacrant plus de temps à cette phase, les équipes peuvent itérer plus efficacement, affiner leurs conceptions en fonction des retours initiaux et explorer différentes solutions créatives. Cette session met l'accent sur la collaboration et la résolution de problèmes, qui sont essentielles pour créer des jeux percutants avec des objectifs transformationnels.

Semaine 3. Engagement et motivation (2 heures)

Les participants doivent maintenant planifier la progression à long terme de leur jeu. Comment répartiront-ils les briques pendant la partie ? Quels outils, compétences, nouvelles mécaniques ou obstacles... apparaîtront au fil du jeu.

Les participants doivent trouver des moyens d'accroître le défi ainsi que les compétences et les capacités de jeu des joueurs.

Pour maintenir l'intérêt des joueurs, une bonne méthode consiste à imaginer le jeu comme une poupée russe composée de boucles. Une boucle de jeu est composée d'un objectif, d'un défi et d'une récompense. Il existe plusieurs tailles de boucles dans un jeu : les boucles à long terme : terminer suffisamment de niveaux pour accéder au chapitre suivant, qui offre un nouvel environnement ou un nouveau type d'ennemi ; vaincre suffisamment d'ennemis pour obtenir suffisamment d'XP et acquérir une nouvelle compétence.

Demandez aux participants d'identifier les différentes tailles de boucle de jeu dans leur jeu.

Vous pouvez avoir une petite activité pour illustrer cela avec l'exemple des boucles de World of Warcraft, demandez aux participants de remettre les composants de la boucle de ce tableau :

| A chaque moment | A chaque minute | Toutes les heures | Chaque jour |
|--|---|--|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Identifier les ressources2. Affronter les ennemis3. Esquiver les attaques4. Vaincre les ennemis5. Collecter les ressources (↻ répéter) | <ol style="list-style-type: none">1. Identifier la source des quêtes2. Activer les quêtes3. Se rendre vers le lieu de la quête4. Réaliser la quête5. Obtenir la récompense (↻ répéter) | <ol style="list-style-type: none">1. Réaliser les quêtes2. Créer un meilleur équipement3. Ajuster les sorts et compétences4. Vendre des ressources (↻ répéter) | <ol style="list-style-type: none">1. Voyager vers de nouvelles zones2. Obtenir de nouveaux objectifs3. Rencontrer de nouvelles personnes4. Planifier les raids5. Combat PVP (↻ répéter) |



Références



- Fullerton, T. (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (3rd ed.). CRC Press.
- Quantic Foundry. (n.d.). The Gamer Motivation Model. Retrieved from <https://quanticfoundry.com/2019/04/24/gamer-motivation-model-reference/>
- Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: UX, Engagement, Immersion, Retention. Retrieved from <https://celiahodent.com/gamers-brain-part-3-ux-engagement-immersion-retention-gdc17-talk/>
- Extra Credits. (2019). Game Loops. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=mGL5YGcAxEI>
- Brown, M. (2022). How Video Game Economies are Designed. Game Maker's Toolkit. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=Zrf1cou_yVo4