

Initiation au game design

CM1-2 : Concept de jeu vidéo

Mickaël Martin Nevot

V1.1.1



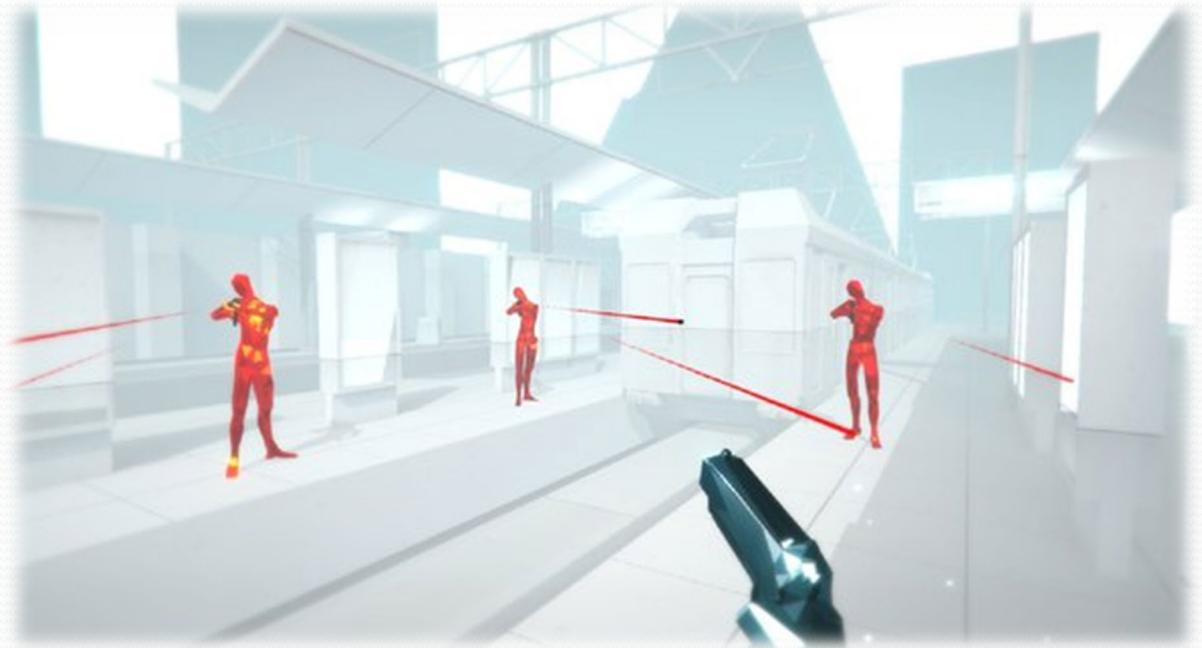
Cette œuvre de Mickaël Martin Nevot est mise à disposition sous licence Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Partage dans les mêmes conditions.

Initiation au game design

- I. Présentation
- II. Marketing de game design
- III. Concept de jeu vidéo
- IV. Gameplay, micro-gameplay

High concept et 4F

- ***High concept*** : idée directrice forte, simple, attractive et universelle
- Les 4F :
 - **Fun**
 - **Fond**
 - **Forme**
 - **Feeling**



Fun

- Plaisir éprouvé suite à : Patterns
 - Apprentissage de **nouveaux motifs** (le cerveau « aime » ça)
 - **Résolution mentale d'un challenge**
- Faire naître des **émotions** (une séduction) chez le joueur :
 - A la première vision : **envie d'essayer le jeu**
 - Premier essai, manette en main : envie de **continuer à jouer**
 - Sur la durée : plaisir et envie de jouer (**assuétude**)

Au premier essai, le comportement du joueur s'infantilise, le jugement produit est donc sans concession et révélateur

« Tout loisir peut être source d'isolement ou d'ouverture au monde »
— Laurent Michaud

Fond

- Fond :
 - **Valeurs** (au sens moral) : soutenir l'universalité du concept
 - **Trace** (impact sur la perception au monde du joueur) :
 - Pas nécessairement liée à un message
 - Émotions marquantes et, souvent, durables
 - De différentes natures : immersives, visuelles, sonores, intellectuelles

Encore assez peu utilisée, la notion de trace, issue du cinéma, a de plus en plus sa place, notamment pour les productions AAA

« L'ambition de toute œuvre artistique est de laisser une trace, de changer une petite partie de vous, en vous faisant voir quelque chose du monde que vous n'aviez encore pas vu, ou simplement de vous faire voir les choses d'une autre manière »

— Marc Albinet

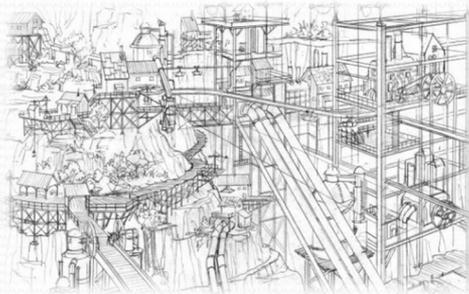
Forme

- **Genre** (dramatique) : comédie, drame sentimental, polar, etc.
- **Type** (de *gameplay*) : réflexes, action, aventure, etc.
- **Contexte** : univers stylistique
(noir, réaliste, *cartoon*, onyrique, etc.)
- **Style/esthétique** : apparence artistique
(expressionniste, réaliste, néoréaliste, photoréaliste)
- **Tonalité/ambiance** : sombre, colorée, triste, optimiste, etc.

La tonalité représente la cohérence des quatre autres caractéristiques

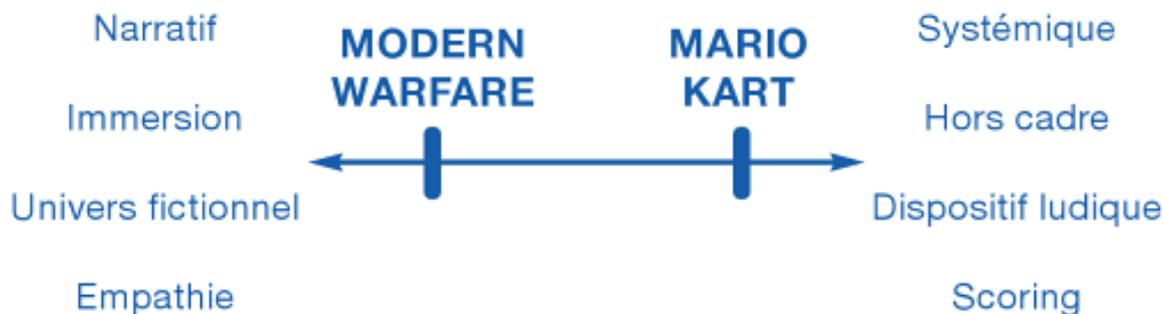
Feeling

- **Ressenti général** (sensations profondes et générales)
- **Émotions :**
 - **Fictionnelles :**
 - « Qui », « quoi », « où », « comment » ?
 - **Artistiques :**
 - Style graphique, travail optique, son, mise en scène
 - **Vidéoludiques :**
 - Genre d'activité, type de rythme , implication



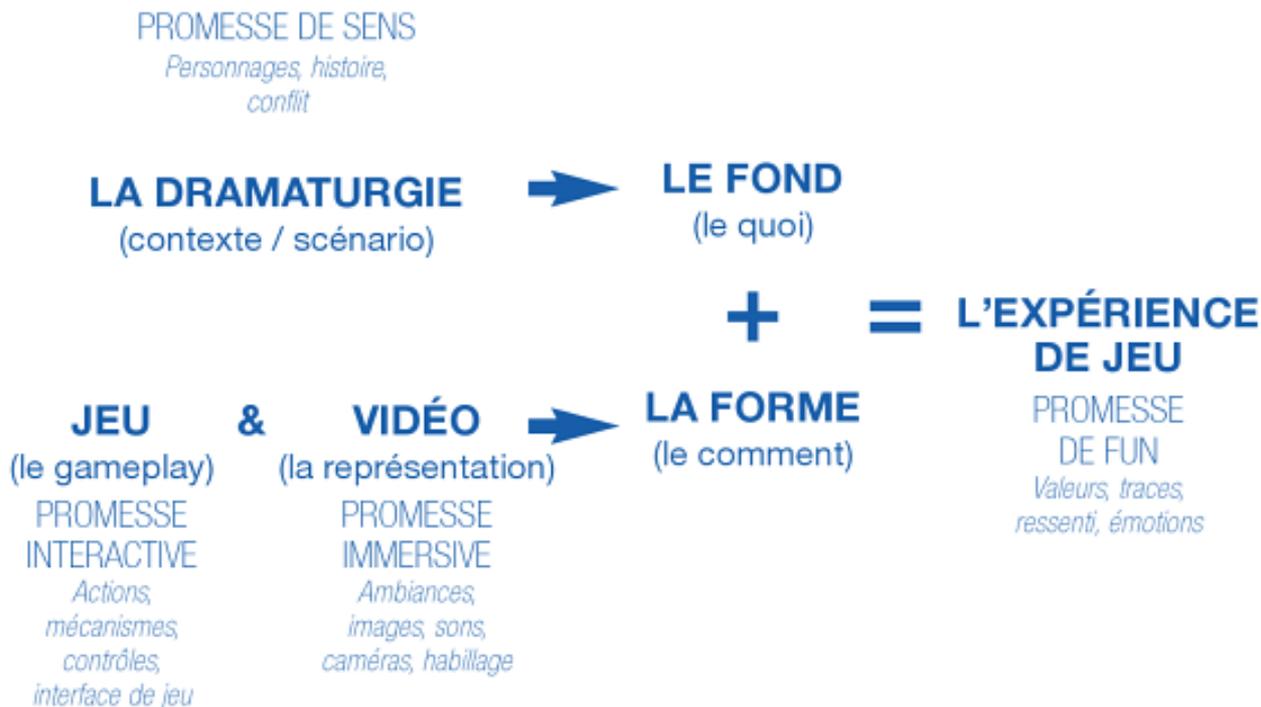
Empathie et comportementalisme

- **Empathie** : mettre en place des situations avec une forte composante morale : influence les choix et l'immersion
- **Comportement** :
 - **Progressif** : positif, grand public
 - **Transgressif** : rebelle
 - **Régressif** : déconstruction primaire, défouloir
- **Identification du joueur** :



Expérience de jeu

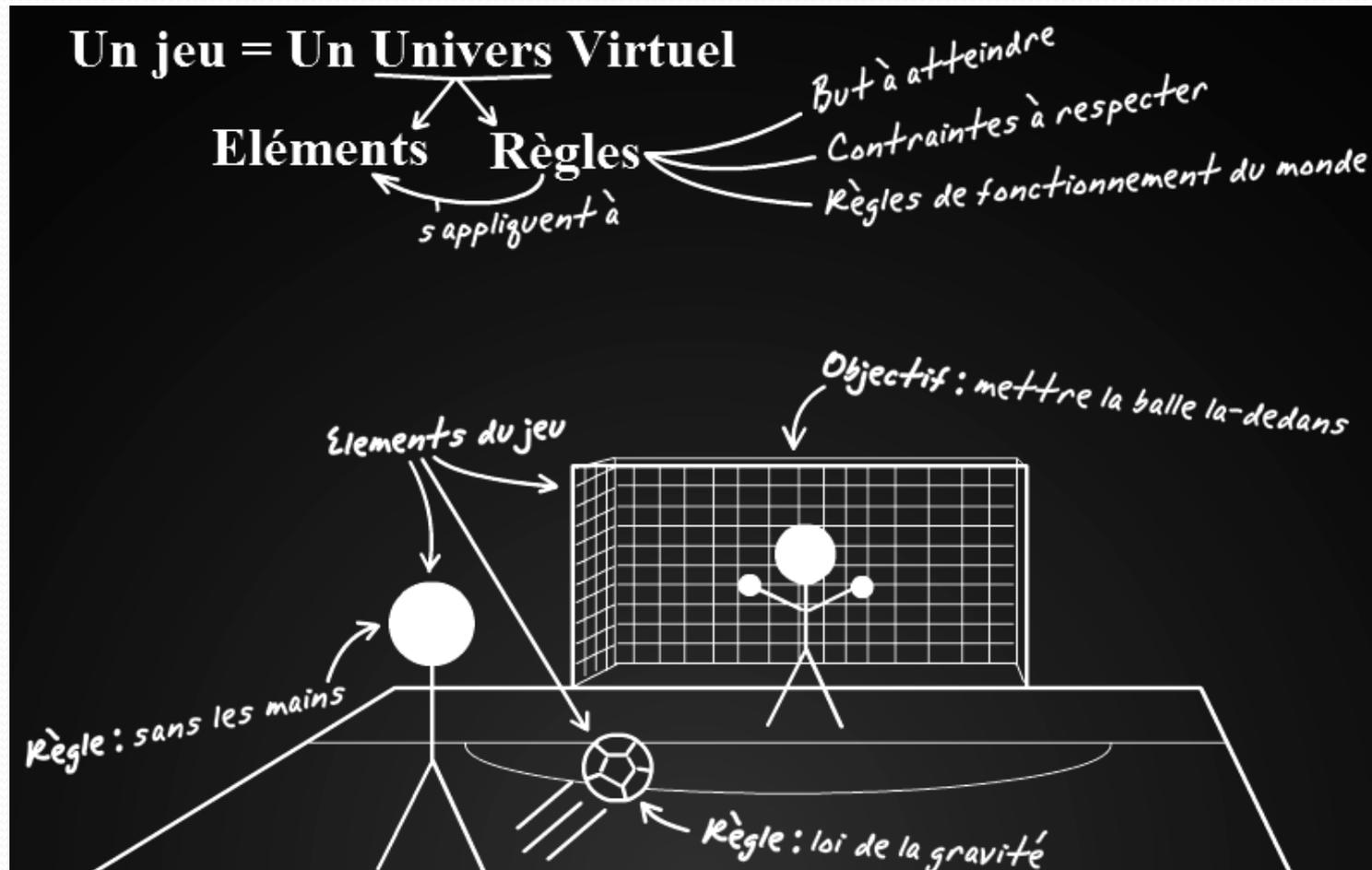
- **Actions et sensations induites** que permet de faire vivre le jeu : **bénéfice ludique**



Onboarding : 1^{ère} expérience

- Tension, suspens ou surprise dès le lancement du jeu (éviter la routine d'un début de jeu trop convenu)
- Offrir des **choix pertinents** très tôt
- **Réponse émotionnelle** à l'entrée dans l'environnement du jeu
- Toute découverte a un **sens** (futures opportunités)
- Fournir d'intéressants **objectifs à court terme**
- **Déblocage progressif** des fonctions du jeu
- **Aperçu** de ce qu'on peut espérer en s'investissant dans le jeu
- **Pas de perte de temps** dans des lieux peu intéressants
- Mettre en place la **grammaire du *level design***

Vision conceptuelle d'un jeu



Bonus : pitch de concept



<https://youtu.be/Ej3yzxDLcT8>

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

- Vincent Artaud

Cours en ligne sur : www.mickael-martin-nevot.com

