

LE JEU VIDÉO

Lelong Romain, Frasin Morgan

UTC — Mineur TCN

Mardi 11 décembre 2007

PLAN

1 INTRODUCTION

INTRODUCTION

POURQUOI ?

Pourquoi parler du jeu vidéo dans SI28 et TCN ?

QUOI ?

De quoi allons nous parler exactement ?

REMARQUE

Ce qui suit n'a aucune prétention à l'exhaustivité

INTRODUCTION

POURQUOI ?

Pourquoi parler du jeu vidéo dans SI28 et TCN ?

QUOI ?

De quoi allons nous parler exactement ?

REMARQUE

Ce qui suit n'a aucune prétention à l'exhaustivité

INTRODUCTION

POURQUOI ?

Pourquoi parler du jeu vidéo dans SI28 et TCN ?

QUOI ?

De quoi allons nous parler exactement ?

REMARQUE

Ce qui suit n'a aucune prétention à l'exhaustivité

Partie I

ÉCRIRE UN JEU

PLAN

2 QU'ENTENDONS NOUS PAR "JEU VIDÉO"

3 CRÉER UN JEU VIDÉO : APPROCHE NAÏVE

4 CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

5 CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

QU'ENTENDONS NOUS PAR "JEU VIDÉO" ?

LES DÉFINITIONS SONT NOMBREUSES, AUSSI ESSAYONS D'EN POSER QUELQUES UNES POUR GUIDER LA PRÉSENTATION

- Un objet technologique
- Un objet culturel
- Un objet industriel et commercial
- Un objet esthétique

QU'ENTENDONS NOUS PAR "JEU VIDÉO" ?

LES DÉFINITIONS SONT NOMBREUSES, AUSSI ESSAYONS D'EN POSER QUELQUES UNES POUR GUIDER LA PRÉSENTATION

- Un objet technologique
- Un objet culturel
- Un objet industriel et commercial
- Un objet esthétique

QU'ENTENDONS NOUS PAR "JEU VIDÉO" ?

LES DÉFINITIONS SONT NOMBREUSES, AUSSI ESSAYONS D'EN POSER QUELQUES UNES POUR GUIDER LA PRÉSENTATION

- Un objet technologique
- Un objet culturel
- Un objet industriel et commercial
- Un objet esthétique

QU'ENTENDONS NOUS PAR "JEU VIDÉO" ?

LES DÉFINITIONS SONT NOMBREUSES, AUSSI ESSAYONS D'EN POSER QUELQUES UNES POUR GUIDER LA PRÉSENTATION

- Un objet technologique
- Un objet culturel
- Un objet industriel et commercial
- Un objet esthétique

PLAN

2 QU'ENTENDONS NOUS PAR "JEU VIDÉO"

3 CRÉER UN JEU VIDÉO : APPROCHE NAÏVE

4 CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

5 CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

CRÉER UN JEU VIDÉO : APPROCHE NAÏVE

LES PRINCIPALES ERREURS DES DÉBUTS

- L'illusion esthétique de l'objet fini
- Le jeu écrit comme témoignage de l'expérience d'un joueur
- La confusion avec l'écriture romanesque et l'écriture cinématographique

CRÉER UN JEU VIDÉO : APPROCHE NAÏVE

LES PRINCIPALES ERREURS DES DÉBUTS

- L'illusion esthétique de l'objet fini
- Le jeu écrit comme témoignage de l'expérience d'un joueur
- La confusion avec l'écriture romanesque et l'écriture cinématographique

CRÉER UN JEU VIDÉO : APPROCHE NAÏVE

LES PRINCIPALES ERREURS DES DÉBUTS

- L'illusion esthétique de l'objet fini
- Le jeu écrit comme témoignage de l'expérience d'un joueur
- La confusion avec l'écriture romanesque et l'écriture cinématographique

PLAN

2 QU'ENTENDONS NOUS PAR "JEU VIDÉO"

3 CRÉER UN JEU VIDÉO : APPROCHE NAÏVE

4 CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

5 CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

DÉCOUPAGE EN 3 ASPECTS : SCÉNARIO, GAMEDESIGN ET LEVELDESIGN

- Le scénario : ni un roman, ni un film
- Le gamedesign : le coeur ludologique du jeu
- Le leveledesign : concrétise le discours vidéoludique

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE SCÉNARIO : NI UN ROMAN, NI UN FILM

- Une trame que le joueur va vivre
- Des péripéties que le joueur va jouer : le vécu "vidéoludique"
- Un univers à explorer
- Une somme "encyclopédique" des connaissances de l'univers

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE SCÉNARIO : NI UN ROMAN, NI UN FILM

- Une trame que le joueur va vivre
- Des péripéties que le joueur va jouer : le vécu "vidéoludique"
- Un univers à explorer
- Une somme "encyclopédique" des connaissances de l'univers

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE SCÉNARIO : NI UN ROMAN, NI UN FILM

- Une trame que le joueur va vivre
- Des péripéties que le joueur va jouer : le vécu "vidéoludique"
- Un univers à explorer
- Une somme "encyclopédique" des connaissances de l'univers

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE SCÉNARIO : NI UN ROMAN, NI UN FILM

- Une trame que le joueur va vivre
- Des péripéties que le joueur va jouer : le vécu "vidéoludique"
- Un univers à explorer
- Une somme "encyclopédique" des connaissances de l'univers

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE GAMEDESIGN : LE COEUR LUDOLOGIQUE DU JEU

- Décrit les actions possibles données au joueur
- Définit les réactions du jeu aux actions du joueur
- Discrétise l'univers du jeu en éléments pertinents
- Donne pour chaque élément l'apparence qui fera sens pour le joueur
- Détermine ainsi le système de jeu, la "grammaire"

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE GAMEDESIGN : LE COEUR LUDOLOGIQUE DU JEU

- Décrit les actions possibles données au joueur
- Définit les réactions du jeu aux actions du joueur
- Discrétise l'univers du jeu en éléments pertinents
- Donne pour chaque élément l'apparence qui fera sens pour le joueur
- Détermine ainsi le système de jeu, la "grammaire"

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE GAMEDESIGN : LE COEUR LUDOLOGIQUE DU JEU

- Décrit les actions possibles données au joueur
- Définit les réactions du jeu aux actions du joueur
- Discrétise l'univers du jeu en éléments pertinents
- Donne pour chaque élément l'apparence qui fera sens pour le joueur
- Détermine ainsi le système de jeu, la "grammaire"

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE GAMEDESIGN : LE COEUR LUDOLOGIQUE DU JEU

- Décrit les actions possibles données au joueur
- Définit les réactions du jeu aux actions du joueur
- Discrétise l'univers du jeu en éléments pertinents
- Donne pour chaque élément l'apparence qui fera sens pour le joueur
- Détermine ainsi le système de jeu, la "grammaire"

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE GAMEDESIGN : LE COEUR LUDOLOGIQUE DU JEU

- Décrit les actions possibles données au joueur
- Définit les réactions du jeu aux actions du joueur
- Discrétise l'univers du jeu en éléments pertinents
- Donne pour chaque élément l'apparence qui fera sens pour le joueur
- Détermine ainsi le système de jeu, la "grammaire"

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE LEVELDESIGN : CONCRÉTISE LE DISCOURS

VIDÉOLUDIQUE EN SPATIALISANT RÉCIT ET JEU

- **Écrire le scénario avec les briques du gamedesign**
- Fait converger le récit et l'interactivité
- L'espace du décor comme lieu commun d'écriture
- Une description exhaustive de ce que sera le jeu

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE LEVELDESIGN : CONCRÉTISE LE DISCOURS

VIDÉOLUDIQUE EN SPATIALISANT RÉCIT ET JEU

- Ecrire le scénario avec les briques du gamedesign
- Fait converger le récit et l'interactivité
- L'espace du décor comme lieu commun d'écriture
- Une description exhaustive de ce que sera le jeu

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE LEVELDESIGN : CONCRÉTISE LE DISCOURS

VIDÉOLUDIQUE EN SPATIALISANT RÉCIT ET JEU

- Ecrire le scénario avec les briques du gamedesign
- Fait converger le récit et l'interactivité
- L'espace du décor comme lieu commun d'écriture
- Une description exhaustive de ce que sera le jeu

CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE

LE LEVELDESIGN : CONCRÉTISE LE DISCOURS

VIDÉOLUDIQUE EN SPATIALISANT RÉCIT ET JEU

- Ecrire le scénario avec les briques du gamedesign
- Fait converger le récit et l'interactivité
- L'espace du décor comme lieu commun d'écriture
- Une description exhaustive de ce que sera le jeu

PLAN

- 2 QU'ENTENDONS NOUS PAR "JEU VIDÉO"
- 3 CRÉER UN JEU VIDÉO : APPROCHE NAÏVE
- 4 CRÉER UN JEU VIDÉO : PROPOSITION CONCRÈTE
- 5 CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

- L'évasion du prisonnier
- "Mais où est la forge ?"

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

L'ÉVASION DU PRISONNIER 1/2

- Aspect scénario : le héros, enfermé, veut s'échapper
- Aspect gamedesign : le joueur doit pouvoir marcher / sauter / ouvrir une grille / ramper
- Aspect leveldesign : placer une grille "interactive" et les murs
- Aspect scénario : avant de s'enfuir, le héros doit recevoir des informations importantes de la part de son voisin de cellule, comment empêcher le joueur de s'enfuir avant ?

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

L'ÉVASION DU PRISONNIER 1/2

- Aspect scénario : le héros, enfermé, veut s'échapper
- Aspect gamedesign : le joueur doit pouvoir marcher / sauter / ouvrir une grille / ramper
- Aspect leveldesign : placer une grille "interactive" et les murs
- Aspect scénario : avant de s'enfuir, le héros doit recevoir des informations importantes de la part de son voisin de cellule, comment empêcher le joueur de s'enfuir avant ?

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

L'ÉVASION DU PRISONNIER 1/2

- Aspect scénario : le héros, enfermé, veut s'échapper
- Aspect gamedesign : le joueur doit pouvoir marcher / sauter / ouvrir une grille / ramper
- Aspect leveledesign : placer une grille "interactive" et les murs
- Aspect scénario : avant de s'enfuir, le héros doit recevoir des informations importantes de la part de son voisin de cellule, comment empêcher le joueur de s'enfuir avant ?

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

L'ÉVASION DU PRISONNIER 1/2

- Aspect scénario : le héros, enfermé, veut s'échapper
- Aspect gamedesign : le joueur doit pouvoir marcher / sauter / ouvrir une grille / ramper
- Aspect leveledesign : placer une grille "interactive" et les murs
- Aspect scénario : avant de s'enfuir, le héros doit recevoir des informations importantes de la part de son voisin de cellule, comment empêcher le joueur de s'enfuir avant ?

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

L'ÉVASION DU PRISONNIER 2/2

- Solution par le leveledesign : la grille est artificiellement "inaccessible" tant que le héros n'a pas discuté avec son voisin
- Solution par le scénario : le joueur a un bras dans le plâtre et doit attendre la guérison pour pouvoir agir ; la guérison ne sera "possible" qu'une fois la discussion avec le voisin réalisée
- Solution par le gamedesign : la grille est verrouillée et ne peut être ouverte qu'avec un objet spécial donné par le voisin suite à la conversation

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

L'ÉVASION DU PRISONNIER 2/2

- Solution par le leveledesign : la grille est artificiellement "inaccessible" tant que le héros n'a pas discuté avec son voisin
- Solution par le scénario : le joueur a un bras dans le plâtre et doit attendre la guérison pour pouvoir agir ; la guérison ne sera "possible" qu'une fois la discussion avec le voisin réalisée
- Solution par le gamedesign : la grille est verrouillée et ne peut être ouverte qu'avec un objet spécial donné par le voisin suite à la conversation

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

L'ÉVASION DU PRISONNIER 2/2

- Solution par le leveledesign : la grille est artificiellement "inaccessible" tant que le héros n'a pas discuté avec son voisin
- Solution par le scénario : le joueur a un bras dans le plâtre et doit attendre la guérison pour pouvoir agir ; la guérison ne sera "possible" qu'une fois la discussion avec le voisin réalisée
- Solution par le gamedesign : la grille est verrouillée et ne peut être ouverte qu'avec un objet spécial donné par le voisin suite à la conversation

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

"MAIS OÙ EST LA FORGE ?"

Ou comment mettre la charrue avant les boeufs

- Dans l'effervescence des débuts du projet est réalisé le dessin complet du décor du premier village (satisfaction rapide garantie et excellent objet de communication extérieure)
- Au fur et à mesure du développement du scénario, un personnage de forgeron apparaît et devient de plus en plus important
- Pour des raisons de cohérence, ce forgeron doit être présent dès le début du jeu, il doit donc être un habitant du premier village
- En regardant le décor de ce village, une question surgit alors : "Mais où est la forge ?"

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

"MAIS OÙ EST LA FORGE ?"

Ou comment mettre la charrue avant les boeufs

- Dans l'effervescence des débuts du projet est réalisé le dessin complet du décor du premier village (satisfaction rapide garantie et excellent objet de communication extérieure)
- Au fur et à mesure du développement du scénario, un personnage de forgeron apparaît et devient de plus en plus important
- Pour des raisons de cohérence, ce forgeron doit être présent dès le début du jeu, il doit donc être un habitant du premier village
- En regardant le décor de ce village, une question surgit alors : "Mais où est la forge ?"

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

"MAIS OÙ EST LA FORGE ?"

Ou comment mettre la charrue avant les boeufs

- Dans l'effervescence des débuts du projet est réalisé le dessin complet du décor du premier village (satisfaction rapide garantie et excellent objet de communication extérieure)
- Au fur et à mesure du développement du scénario, un personnage de forgeron apparaît et devient de plus en plus important
- Pour des raisons de cohérence, ce forgeron doit être présent dès le début du jeu, il doit donc être un habitant du premier village
- En regardant le décor de ce village, une question surgit alors : "Mais où est la forge ?"

CRÉER UN JEU VIDÉO : QUELQUES CAS D'EXEMPLE

"MAIS OÙ EST LA FORGE ?"

Ou comment mettre la charrue avant les boeufs

- Dans l'effervescence des débuts du projet est réalisé le dessin complet du décor du premier village (satisfaction rapide garantie et excellent objet de communication extérieure)
- Au fur et à mesure du développement du scénario, un personnage de forgeron apparaît et devient de plus en plus important
- Pour des raisons de cohérence, ce forgeron doit être présent dès le début du jeu, il doit donc être un habitant du premier village
- En regardant le décor de ce village, une question surgit alors : "Mais où est la forge ?"