

CONSTRUIRE

LE JEU

Crédits : T. Lebrun (Le Dôme) / Photo : Alice Gu - Unsplash



CONSTRUIRE LE JEU

Le Dôme et Kruptos s'associent pour proposer **une série de webinaires de game design appliqué à l'esprit critique** pour les professionnel·le·s de la médiation, avec le soutien du Département du Calvados et de Ministère de la Culture.



AU PROGRAMME

#1 DÉCONSTRUIRE LE JEU
MARDI 29 MARS | 13H-14H30

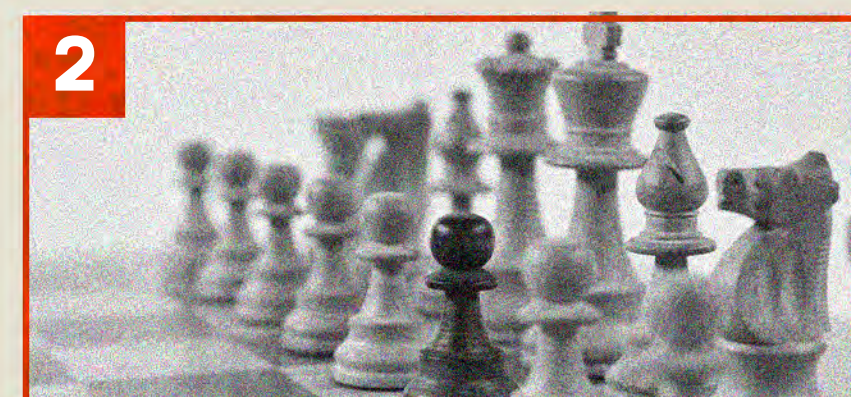
#2 CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 26 AVRIL | 13H-14H30

#3 CO-CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 24 MAI | 13H-14H30

#4 RE-CONSTRUIRE LE JEU
MARDI 5 JUILLET | 13H-14H30



DÉCOUVRIR LA MÉTHODE DE CONCEPTION



DÉFINIR LES ACTIONS & STRATÉGIES

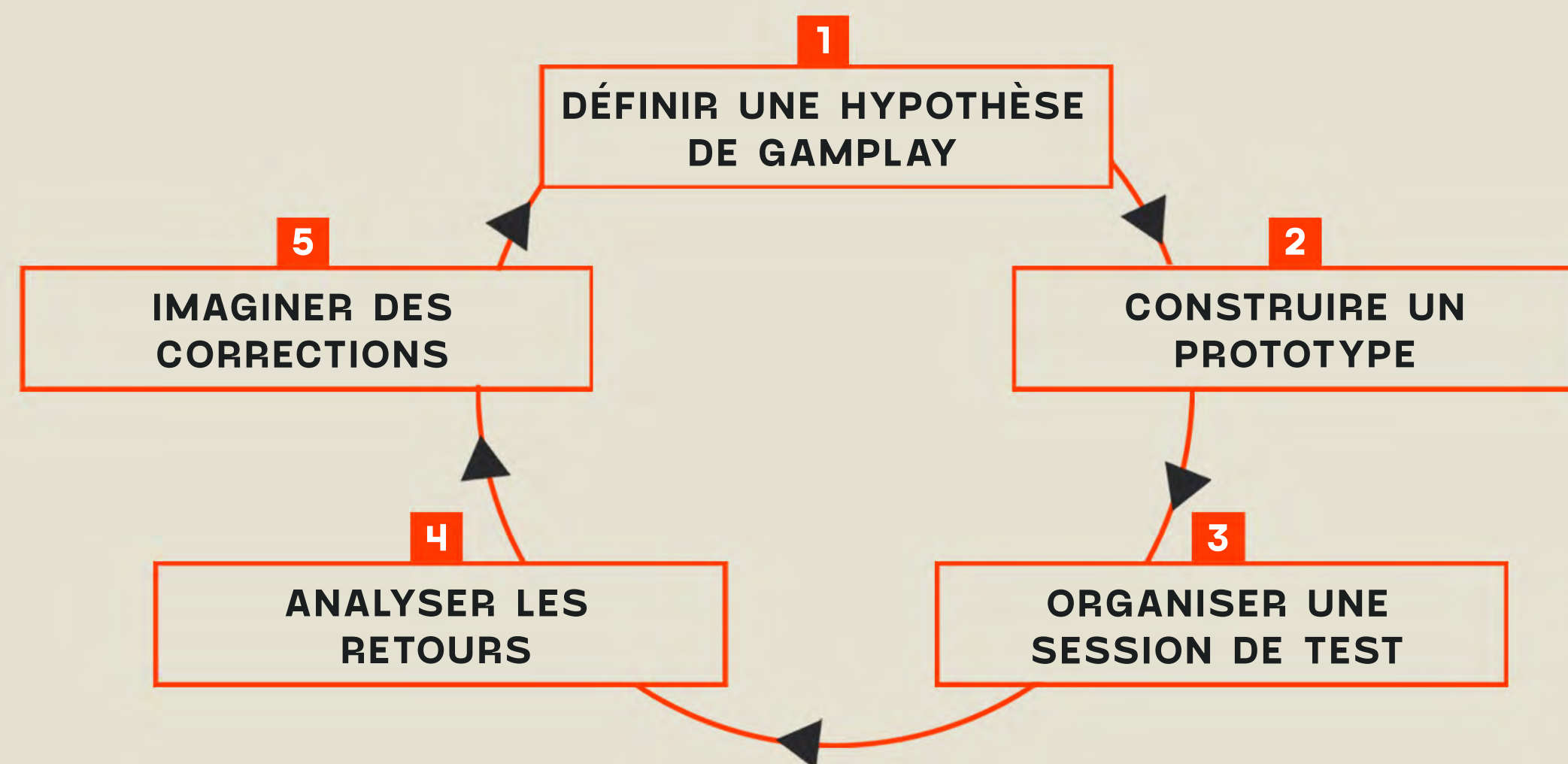


S'ADAPTER À SES PUBLICS

LA RÈGLE DE LA BOUCLE

LA BOUCLE DE CONCEPTION

Chaque idée que vous souhaitez implémenter dans le jeu est **une hypothèse de gameplay**. Elle ne sera validée que lorsque des personnes l'auront testée et appréciée pendant une session de jeu.



Jouer est une expérience subjective. Autrement dit, **il est impossible de prévoir à l'avance l'accueil que les joueur-se-s réserveront au jeu !** Pour cette raison, même si cela ressemble à une perte de temps, il est essentiel de **tester chaque élément avant de l'incorporer dans le jeu.**

UNE RÈGLE D'OR

Cette règle est simple : **plus le jeu connaîtra de boucles, meilleur il sera !** Cela signifie qu'il faut maximiser le nombre de boucles que vous accomplirez sur le temps de conception du jeu.



2 HYPOTHÈSES DE GAMEPLAY

Chaque nouvelle idée formulée sur un composant du jeu est une **hypothèse** : elle n'est validée ou infirmée qu'à partir du moment où elle a été testée. C'est le seul moyen de s'assurer que le jeu fasse vivre l'expérience attendue !



Votre nouvelle idée peut porter sur une ou plusieurs de ces quatre catégories : **pensez à conserver une forme de cohérence avec l'existant !**

 TECHNOLOGIE	 ESTHÉTISME
Matériel de jeu Écran, plateau, pions, cartes, dés,...	Charte graphique Couleurs, formes, thème, références artistiques,...
 MÉCANISMES	 HISTOIRE
Règles du jeu But du jeu, actions, contraintes, interactions,...	Contexte Personnages, décor, environnement, objets,...



HYPOTHÈSE
Et si j'inondais la table de jeu de cartes informations ?

3 CONSTRUIRE LE PROTOTYPE

Vous cherchez à organiser le maximum de boucles, donc **pour le prototype, allez à l'essentiel !**



Pour tester l'hypothèse «inonder la table de cartes informations», il faut :

- De **cartes informations** (des tweets glanées sur le net pour aller plus vite)
- **Un mécanisme de jeu** pour interagir avec (des jetons like & un temps limité)

Et des joueur·se·s pour le test !

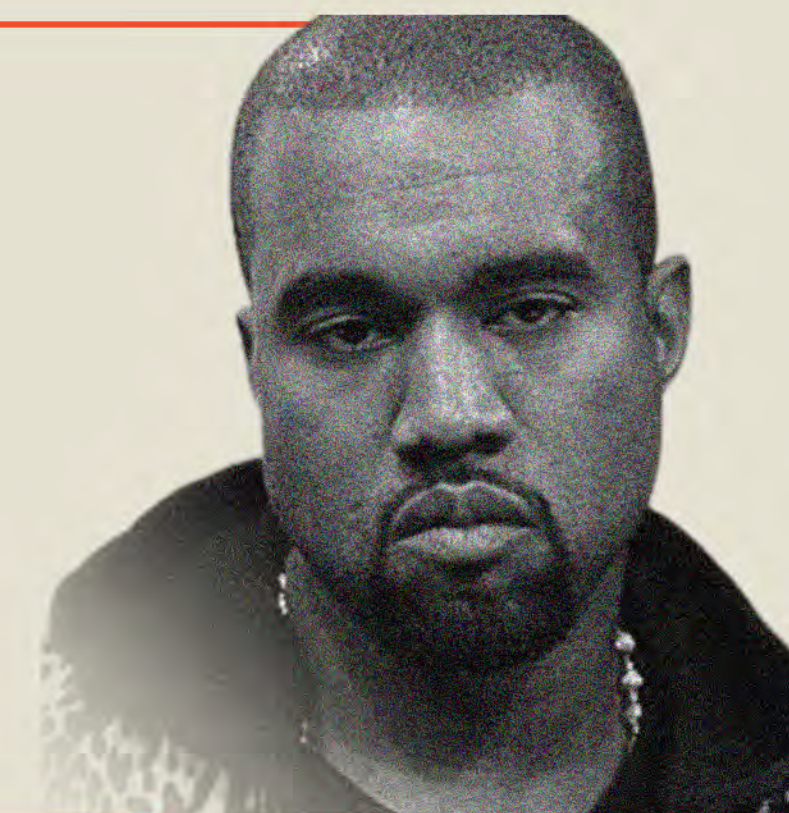
Le prototype n'est pas un bon jeu : c'est une bonne question !

Il sert à soumettre vos hypothèses de gameplay aux joueur·se·s : est-ce que ce mécanisme est amusant ? Est-ce que le matériel est ergonomique ? Les règles intuitives ?

RÉSULTAT

«C'est frustrant plus qu'amusant»

La frustration naît du temps limité qui empêche de **profiter du contenu des cartes** qui, elles, sont amusantes !



Ma prochaine hypothèse penchera pour un mécanisme de jeu **qui mettent les cartes en valeur !**



ACTIONS OPÉRATOIRES

La base des mécanismes d'un jeu est de proposer aux joueur·se·s **une série d'actions explicitées dans les règles** : ce sont les actions opératoires.



Prenons l'exemple des échecs ! **Il existe deux types d'actions : se déplacer et manger une pièce adverse.**

Je suis la seule pièce à manger différemment de mon déplacement ! **Sans moi, on pourrait simplement dire que manger est le résultat d'un déplacement.**



LA TOUR

Se déplace et mange
en vertical



LE CAVALIER

Se déplace et mange
en forme de L



LE FOU

Se déplace et mange
en diagonal



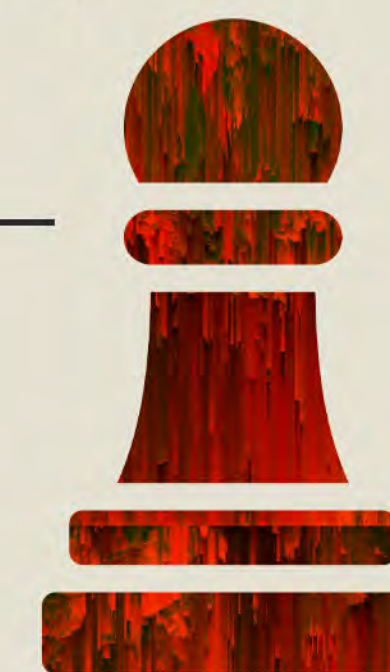
LA REINE

Se déplace et mange
en vertical ET diagonal



LE ROI

Se déplace et mange
d'une case en vertical
ET diagonal



LE PION ?!

Se déplace **d'une case**
en vertical vers le côté
adverse
mange en diagonal
d'une case

5

ACTIONS RÉSULTANTES

Les joueur·se·s vont sélectionner dans de ce répertoire limité d'actions opératoires celles qui leur permettront d'**atteindre un objectif sur le moyen ou long terme** : ce sont des actions résultantes.

EXEMPLES



LEURRER SON ADVERSAIRE
en sacrifiant une pièce



CRÉER UNE LIGNE DE DÉFENSE
en alignant des pions



METTRE L'ADVERSAIRE EN ÉCHEC
en menaçant son roi

UN JEU ÉLÉGANT



La qualité d'un jeu réside en grande partie dans **sa capacité à proposer des choix intéressants**. Plutôt que de multiplier les actions opératoires et d'alourdir les règles, il est plus «élégant» de s'assurer que celles déjà en place proposent des interactions subtiles, suprenantes et amusantes.

C'est une question d'équilibre : intégrer de nouvelles actions peut enrichir l'expérience, **mais gare à la surenchère, au risque de perdre en accessibilité !**



6 TYPOLOGIE DES JOUEUR-SE-S

Inventé en 1996 par Richard Bartle, pionnier du monde des MMO, la typologie des joueur-se-s est un outil servant à **déterminer un profil en fonction de leurs actions et interactions sur le jeu.**



KILLERS

TUEUR-SE-S

Ultra compétitifs, cherchent à gagner, être reconnu-e-s, performer



SOCIALIZERS

SOCIAL

Cherchent le contact et la coopération, les interactions



ACHIEVERS

COLLECTIONNEUR-SE-S

Veut finir le jeu à 100%, découvrir tous les objets, secrets, défis à relever.

EXPLORERS

EXPLORATEUR-ICE-S

Veut tout connaître sur le jeu : son histoire, son univers, ses paysages.



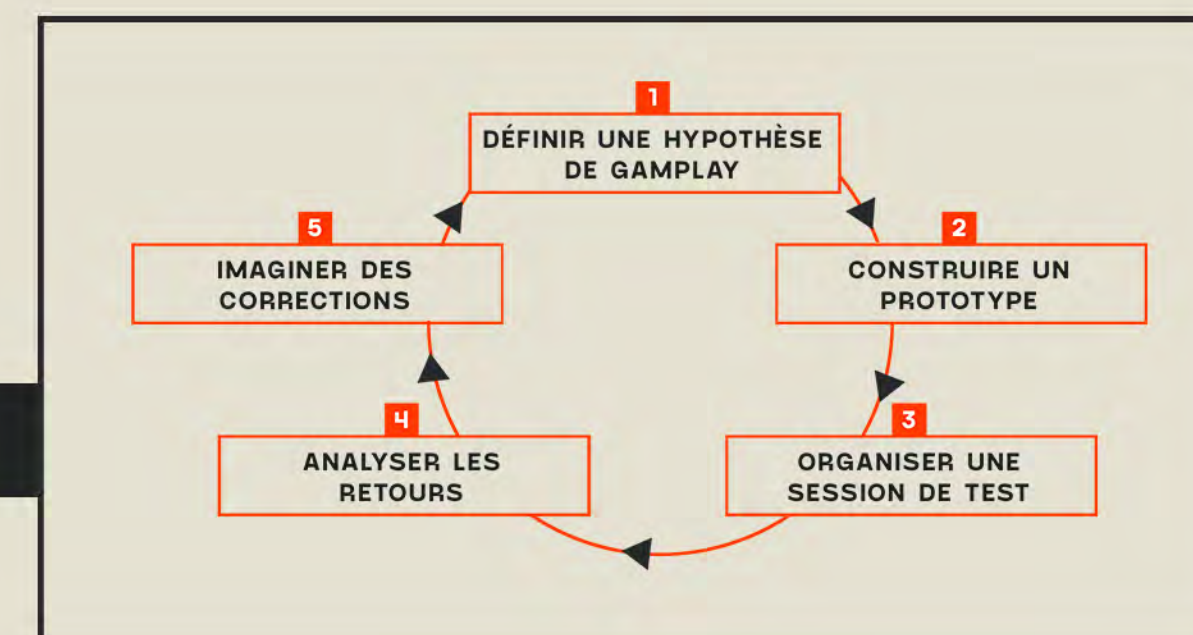
EN RÉSUMÉ

Fidèle à la méthodologie du design thinking, **construire le jeu est un processus itératif**, qui demande une capacité à tester rapidement ses idées et une écoute attentive des retours des joueur·se·s.



DÉCOUVRIR LA MÉTHODE DE CONCEPTION

LA BOUCLE DE PROTOTYPAGE



DÉFINIR LES ACTIONS & STRATÉGIES

ACTIONS OPÉRATOIRES & RÉSULTANTES



S'ADAPTER À SES PUBLICS

TYPOLOGIE DES JOUEUR-SE-S



Infographies, vidéos, carnet de recherche : retrouvez toutes les ressources dans notre dossier «**Kruptos, brigade anti-fake news**» !