

# Le Game Design

1

**GENEVIEVE TEDDY**  
**MASTER 2 IMAGE ET MULTIMÉDIA**  
**UNIVERSITÉ PAUL SABATIER**

# Plan

2

- **Définition**
- **Objectifs**
- **Game Design : deux points de vues**
- **Game Design : différents métiers**
- **Game Design : qualités requises**
- **Apports aux joueurs**
- **Quelques grands Game Designer**

# Définition

3

- Terme apparu en 1994 de la nécessité de formaliser le métier dans le jeu vidéo.
- S'applique aussi aux jeux de cartes et de sociétés.
- Composé de différentes étapes :
  - Définition / conception de l'architecture du jeu
  - Ecriture du scénario
  - Choix des personnages et de l'univers
  - Définition / conception du gameplay

# Objectifs : Conception

4

- **Concevoir un jeu selon des contraintes :**
  - Technologiques (puissance de la machine, ...)
  - Budgétaire / Planning
- **Imposer les règles (libertés et contraintes).**
- **Imposer les structures :**
  - Spatiale
  - Temporelle
  - Narrative

# Objectifs : Conception

5

- **Choix du mode de commandes :**
  - Clavier / souris
  - Manette
  - Accessoires (volant, tapis de danse, gun, ...)



# Objectifs : Cibler le public

6

## Final Fantasy XII

- Age : 15-35 ans
- Sexe : Masculin
- Joueur : Passionné



## Les Sims

- Age : 15-35 ans
- Sexe : Féminin
- Joueur : Occasionnel



# Objectifs : Argument Clé de Vente

7

## Burnout 3

## Shenmue

- ACV : le « Takedown »



- ACV : Quick Time Event





# Objectifs : Argument Clé de Vente

8

## Alone in the Dark

- ACV : 1<sup>er</sup> « survival horror »



## Prey

- ACV : séparer corps et esprit





# Game Design : deux points de vues

9

## Les Narrativistes

- Conception selon la narration au même titre qu'un film ou d'un livre
- Privilégier l'histoire
- Privilégier les personnages

## Les Ludologues

- Conception en termes de règles, d'interfaces, de concept de jeu ...
- Privilégier le gameplay
- Privilégier l'ergonomie

# Game Design : différents métiers

10

- **Gameplay Designer : règles du jeu**
- **Story Designer : scénario**
- **Background Designer : univers du jeu**
- **Character Designer : personnages**
- **GUI Designer : interfaces**
- **Directeur artistique : choix artistiques**

# Game Design : qualités requises

11

- **Capacité à expliquer ses propositions**
- **Capacité à synthétiser les idées des autres**
- **Capacité à convaincre et accepter les idées des autres**
- **Grande culture du jeu vidéo**
- **Etre capable de travailler sur n'importe quel jeu**

# Apports aux joueurs : Expériences

12

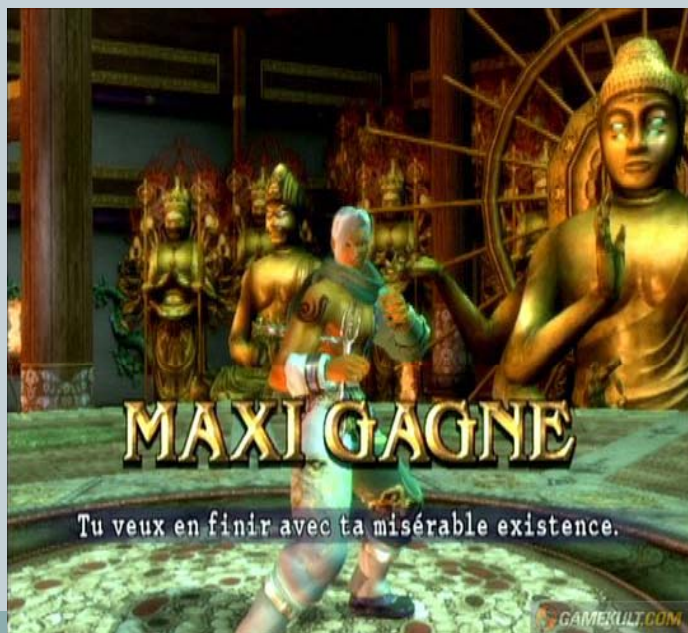
- Créer des expériences nouvelles, irréalisables ou interdites dans la vie réelle:
  - Etre un criminel (GTA)
  - Course poursuite avec la police : (NFS)
  - Etre un Dieu (Black & White)



# Apports aux joueurs : Plaisir

13

- Expériences ➔ plaisir / sensations / sentiments :
  - Sentiment de puissance (lors des victoires)
  - Sensation de vitesse (jeux de courses)
  - La peur, l'angoisse (Doom, Silent Hill, ...)





# Quelques grands Game Designer

14

## Sid Meier (Firaxis Games)

- Civilization
- Railroad Tycoon
- Pirates!



## Peter Molyneux (Lionhead)

- Populous
- Black & White
- Fable

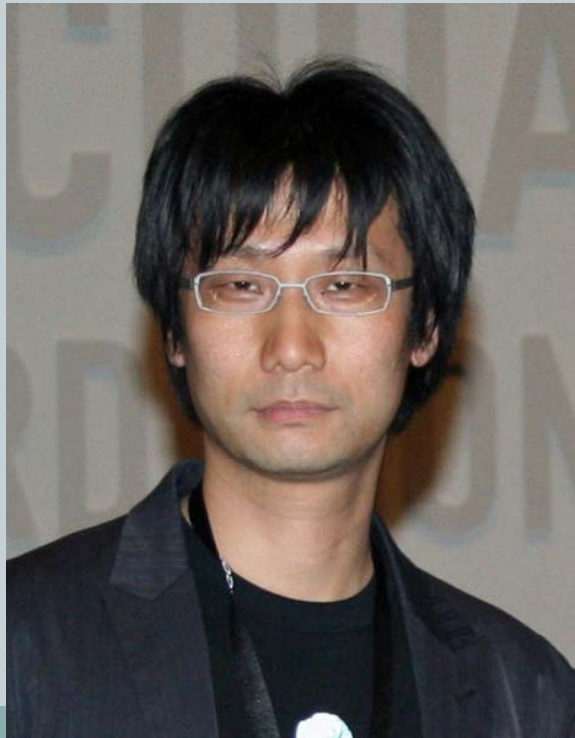


# Quelques grands Game Designer

15

## Hideo Kojima (Konami)

- Metal Gear Solid
- Zone Of the Enders
- Boktai



## Shigeru Miyamoto (Nintendo)

- Donkey Kong
- Mario
- Zelda





# Sources

16

- <http://fr.wikipedia.org/>
- <http://www.jeuxvideo.com/>
- <http://www.gamekult.com/>
- <http://images.google.fr/>

FIN