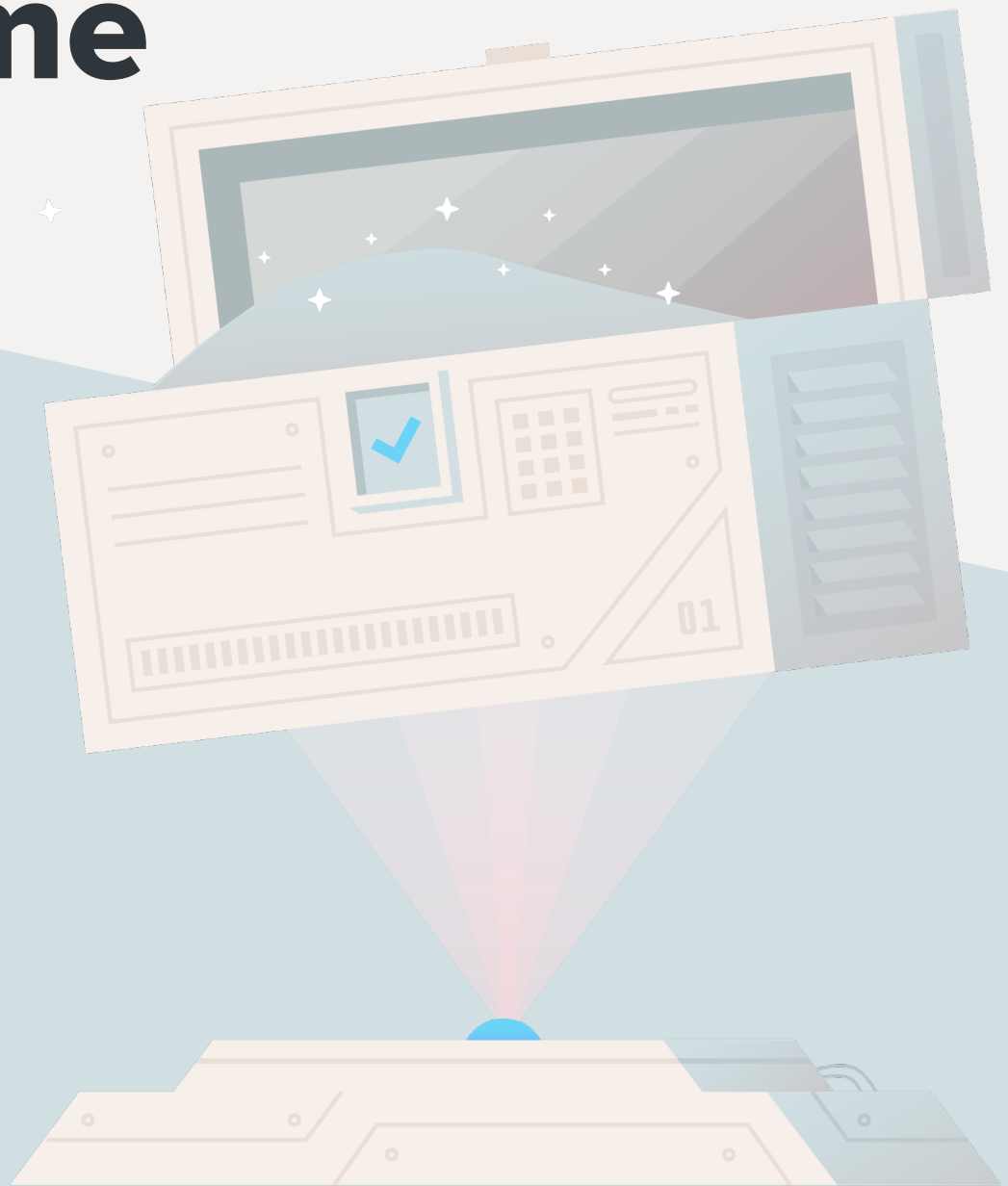


Module 2 : objectifs et rythme

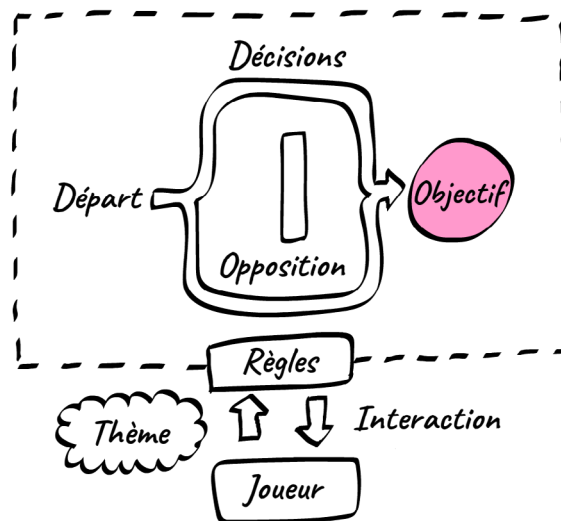


Idées principales



Objectif(s)

Ce module **se concentre sur la partie « Objectif »** du cadre du game design. Les objectifs sont importants pour créer un rythme (plus particulièrement pour les sous-objectifs) et donner un but aux joueurs.



Objectif(s) de l'élève :

Cours n°1 et n°2 - Objectifs et rythme

- Des objectifs clairs et intuitifs permettent aux joueurs de savoir ce qu'ils doivent faire à tout moment et donnent du sens à leurs actions.
- Une bonne hiérarchie d'objectifs et de sous-objectifs donne un rythme de jeu qui empêche le joueur de s'ennuyer ou d'être submergé.
- De bons objectifs créent un gameplay clair et intuitif, tandis que de mauvais objectifs engendrent un comportement indésirable.

Vue d'ensemble



Sommaire

Cours n°1 - Objectifs et sous-objectifs

- Jeu des objectifs (35 min)
- **Contexte du professeur (5 minutes de lecture)**
- Discussion sur le jeu des objectifs (25 min)

Cours n°2 - Objectifs et rythme

- Création de nouveaux objectifs par les élèves (15 min)
- Test des nouveaux objectifs par les élèves (20 min)
- **Contexte du professeur (5 minutes de lecture)**
- Évaluation des travaux (15 min)
- Discussion (15 min)

Devoirs

- Partie « Objectif » du cadre du game design
- Évaluation des cartes d'objectif (200 mots)
 - Évaluation des nouvelles cartes d'objectif créées par les élèves.



Matériel

Matériel du professeur :

- Ordinateur / Vidéoprojecteur
pour les liens externes

Matériel de l'élève :

- Papier / Stylo

Matériel pour le jeu des objectifs :

- Table
- **Pour tous les groupes de 4, utiliser :**
 - 8 feuilles de papier
 - Ciseaux
 - Ruban adhésif
 - Liste d'objectifs (*détaillée dans les instructions de cours*)
 - Marqueur ou stylo (*4 couleurs différentes si possible*)

Cours n°1

Objectifs et sous-objectifs

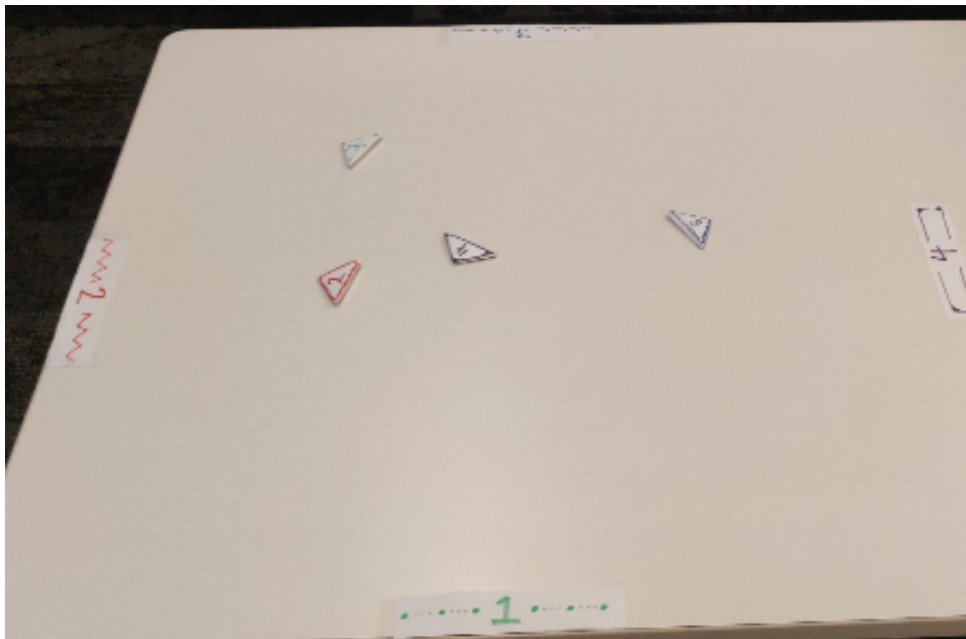
Dans cette activité, les règles du jeu sont constantes, mais le but du jeu change. Les élèves comprendront combien le but peut changer fondamentalement un jeu. Les élèves comprendront la différence entre de bons ou de mauvais objectifs et ce qui rend les objectifs (et la structure de ceux-ci) bons ou mauvais.

35 MIN

Jeu des objectifs

INTRODUCTION : 3 MIN

1. Divisez les élèves en groupes de 4.
2. Expliquez que les joueurs vont installer un plateau de jeu comme illustré ci-dessous. Ils vont créer 4 ballons de football en papier et 4 buts.



CRÉER LE MATÉRIEL DU JEU : 10 MIN

3. Créez 4 ballons de football en papier.

Prenez 4 feuilles A4 ou de papier à lettre et suivez les instructions suivantes :
<https://www.instructables.com/id/How-To-Make-A-Paper-Football/5>

Chaque ballon de foot nécessite une feuille de papier.

Pendant que les élèves créent leur ballon de foot, écrivez au tableau les règles listées en **étape 6**.

4. Décorez chaque ballon de foot en papier.

Les ballons de foot doivent être identifiés par un chiffre (et pourquoi pas une couleur) correspondant au joueur.



5. Créez 4 buts en papier et scotchez-les à la table comme illustré sur l'image ci-dessus.

RÈGLES DU JEU : 2 MIN

6. Expliquez les règles du jeu.

- Commencez le jeu en plaçant tous les ballons de foot au centre de la table.
- Si un ballon de foot sort de la table, remplacez-le au centre.
- L'**objectif** du jeu est d'utiliser votre ballon de foot pour pousser le ballon des autres joueurs dans leur propre but.
Par exemple, le joueur 3 peut utiliser son ballon (numéroté 3) pour pousser le ballon du joueur 2 dans le but du joueur 2 et marquer un point.
- Chaque joueur peut faire 3 mouvements par tour.
- Les joueurs peuvent déplacer leur pièce de n'importe quelle façon, tant que le mouvement est continu.
Par exemple, une pichenette, une poussée avec le doigt ou un coup sec, etc.
- Le tour d'un joueur se termine si un ballon sort de la table.

REMPLISSEZ AUTANT D'OBJECTIFS QUE POSSIBLE : 20 MIN

7. Lorsqu'un élève remplit un objectif, notez-le puis passez à l'objectif suivant. Jouez chaque objectif pendant 5 minutes ou jusqu'à ce que l'objectif soit accompli.

OBJECTIFS

- **Objectif : marquez le plus de points en 5 minutes.**
 Sous-objectif : Marquez un point.
- **Objectif : détenez le second plus grand nombre de points à la fin des 5 minutes.**
 Sous-objectif : Si vous êtes second, essayez d'empêcher les joueurs derrière vous de marquer des points. Si vous n'êtes pas second, essayez de marquer le plus de points pour rattraper votre retard.
- **Objectif : marquez une fois contre chaque joueur.**
 Sous-objectif : Marquez contre un joueur.
- **Objectif : si un joueur se prend un but, il est éliminé. Le dernier joueur dans la course gagne.**
 Sous-objectif : Déterminer qui est le plus à même d'éliminer les autres, selon qui a « remporté » le plus d'objectifs ou qui joue au prochain tour.

8. Le joueur qui a complété le plus d'objectifs remporte la partie.

Contexte du professeur

5 MINUTES DE LECTURE

Le rythme d'un jeu est établi en ayant des objectifs et des sous-objectifs **clairs** tout au long du jeu. Ils permettent ainsi de faire varier l'engagement du joueur.

Un joueur doit avoir un mélange d'objectifs à court terme et à long terme. Faites varier le rythme de ces objectifs : d'un moment à un autre, d'une partie à une autre, d'une session à une autre, d'un mois à un autre, etc. À chaque moment, l'expérience du jeu doit être conçue de sorte que le joueur ait un objectif en tête.

Certains joueurs sont naturellement motivés et capables de créer leurs propres objectifs, tandis que d'autres non. Pour aider les joueurs naturellement non motivés, fournir des motivations extérieures, comme des systèmes de progression méta-game (c'est-à-dire des manières de progresser en dehors de l'expérience de jeu principale), permet d'assurer ces cycles d'engagement à plus long terme (d'une session à une autre, d'un mois à un autre).

Par exemple, au basket-ball, un objectif d'un moment à un autre est de marquer un point lorsque vous possédez la balle. Un objectif à court terme est de marquer plus de points que l'adversaire dans un quart-temps. Un objectif à moyen terme est de remporter le match. Un objectif à long terme est de remporter la saison (progression méta-game, extérieure à l'expérience de jeu actuelle).

Une expérience de jeu doit associer l'objectif d'un joueur à une récompense appropriée. De bons objectifs sont immédiatement identifiables par le joueur (par exemple, je dois explorer la zone A), tandis que de mauvais objectifs tendent à générer un comportement indésirable (par exemple, les anti-patterns) ou égarent le joueur dans ce qu'il doit faire.

Les anti-patterns sont des choix de conception **généralement négatifs**, comme la paralysie d'analyse (trop de choix ne permettent pas au joueur de prendre une décision), une optimisation peu claire, un amusement qui ne dépasse pas la frustration générée (surtout chez les autres joueurs du jeu), des choix erronés, une rupture des attentes, etc.

25 MIN

Discussion sur le jeu des objectifs

Connaissances acquises

- Des objectifs clairs et intuitifs permettent aux joueurs de réfléchir à ce qu'ils essaient d'accomplir à un moment donné, ce qui donne du sens à leurs actions.
- Une bonne hiérarchie d'objectifs et de sous-objectifs donne un rythme de jeu qui empêche le joueur de s'ennuyer ou d'être submergé.
- De bons objectifs créent un gameplay clair et intuitif, tandis que de mauvais objectifs engendrent un comportement indésirable.

Questions essentielles

Quels étaient les objectifs et sous-objectifs du jeu et pourquoi étaient-ils importants ?

- Les sous-objectifs sont de plus petits objectifs à l'intérieur de l'expérience du jeu.
*Par exemple, au football, un **sous-objectif** est de prendre position dans la partie de terrain de l'adversaire, alors que l'**objectif** est de marquer un but.*

OBJECTIF GÉNÉRAL : REMPLISSEZ LE PLUS D'OBJECTIFS.

- **Objectif : marquez le plus de points en 5 minutes.**
Sous-objectif : Marquez un point.
- **Objectif : détenez le second plus grand nombre de points à la fin des 5 minutes.**
Sous-objectif : Si vous êtes second, essayez d'empêcher les joueurs derrière vous de marquer des points. Si vous n'êtes pas second, essayez de marquer le plus de points pour rattraper votre retard.
- **Objectif : marquez une fois contre chaque joueur.**
Sous-objectif : Marquez contre un joueur.
- **Objectif : si un joueur se prend un but, il est éliminé. Le dernier joueur dans la course gagne.** Sous-objectif : Marquez contre un joueur.
- Les sous-objectifs permettent de donner un rythme et donnent aux joueurs un sentiment de progression.
- Les objectifs peuvent presque toujours être divisés en plusieurs sous-objectifs.
 - L'objectif « Remplissez le plus d'objectifs » est divisé en de plus petits sous-objectifs (obtenir le plus de points en 5 minutes, obtenir le second plus grand nombre de points après 5 minutes, marquer une fois contre un joueur, marquer deux fois en un tour).
 - « Marquez une fois contre chaque joueur » a un sous-objectif : marquer contre un joueur. Lorsque vous aurez marqué contre un certain joueur, vous essaieriez de marquer contre un autre.
- De bons sous-objectifs permettent au joueur d'évaluer sa progression vers un objectif plus général.
 - Dans cet exercice, chaque fois qu'un joueur remplit un objectif, il s'approche de l'objectif final de devenir champion.
- La tension monte généralement lorsque plusieurs joueurs approchent de l'objectif final (remplir le plus d'objectifs).
- Si une expérience de jeu manque de sous-objectifs, les joueurs ont plus de difficultés à comprendre leur progression (que ce soit au début du jeu, au milieu, à la fin, qu'il soit en train de gagner ou de perdre).

Est-ce qu'un jeu (par exemple, le football américain) serait mieux ou moins bien sans sous-objectifs ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?

- Au football américain, l'équipe en possession du ballon a quatre tentatives pour avancer le ballon de 10 mètres (**sous-objectif**). S'ils ne réussissent pas, le ballon passe à l'autre équipe.

Imaginez une version de football américain sans ce système de tentatives, mais avec une possession infinie. Le jeu en serait-il meilleur ?

- En règle générale, non.
- Les sous-objectifs permettent des variations d'intensité.
- Ils permettent aux joueurs d'évaluer leur progression tout au long de leur expérience de jeu sur une échelle de temps plus petite et plus appréciable.

Quels objectifs étaient bons et pourquoi ?

- De bons objectifs produisent des états de jeu dynamiques et créent de l'interaction (gameplay) entre les joueurs.
 - **Objectif : marquez une fois contre chaque joueur.**
Les joueurs devront constamment réévaluer leur position par rapport aux autres joueurs contre qui ils doivent encore marquer et adapter leur prise de décision en conséquence.
 - **Objectif : si un joueur se prend un but, il est éliminé. Le dernier joueur dans la course gagne.**
Un joueur peut essayer d'éliminer un autre joueur qui est actuellement en train de gagner pour le ralentir.
- Par exemple, si le joueur A est en train de gagner le jeu, mais qu'il est facile de marquer contre le joueur B, on pourrait être tenté de marquer plutôt contre le joueur A.
- Un gameplay est bon lorsque les joueurs sont capables d'adapter leurs décisions selon l'état du jeu.

Quels objectifs étaient mauvais et pourquoi ?

- Les objectifs insignifiants, frustrants pour tout le monde ou qui manquent de gameplay ou décisions importantes, sont typiquement mauvais.
- Les objectifs avec trop de conditions peuvent manquer de clarté et mener à une maigre satisfaction.
 - **Objectif : gagnez en étant second.**
 - Avec cet objectif, il n'y a aucune incitation à marquer, puisque dès qu'un joueur marque, tout le monde doit s'arrêter de marquer pour être en seconde place.
 - De plus, l'objectif n'est pas clair. Est-ce que second veut dire être en seconde place ou être le seul second ? Si un joueur est à 1 point et que tous les autres sont à 0, est-ce que cela veut dire que tous les autres joueurs gagnent ?
 - L'objectif est mauvais parce que son optimisation est mauvaise et qu'il engendre un mauvais gameplay.

Cours n°2

Objectifs et rythme

CRÉATION DE NOUVEAUX OBJECTIFS PAR LES ÉLÈVES : 15 MINUTES

1. **Chaque élève crée deux nouveaux objectifs (ils ne doivent pas trop ressembler aux objectifs auxquels ils ont déjà joués).**
2. **Encouragez les élèves à faire des objectifs simples qui entraînent une bonne prise de décision.**
3. **Demandez aux élèves de travailler à rebours pour les aider à réfléchir de façon plus abstraite sur la façon dont une bonne prise de décision se crée.**

TRAVAILLER À REBOURS

- Commencez le processus de création en encourageant les élèves à parler de ce qui rend leur version du jeu intéressante (par exemple, une bonne prise de décision), puis faites-les travailler à rebours.

Par exemple, un tour est intéressante lorsque la décision d'un joueur a un impact sur la décision d'un autre joueur.

Par exemple, un tour est intéressant lorsque la décision d'un joueur a un impact sur ses prochains tours.

- En faisant commencer les élèves par ce qu'ils veulent accomplir, ils auront plus de facilité à trouver un bon objectif.
- Les élèves peuvent se trouver en situation de « paralysie d'analyse » (ils ont des difficultés à réfléchir de façon abstraite ou ne trouvent pas de bonnes idées). Encouragez-les à s'inspirer d'objectifs déjà existants.
- Faites-les réfléchir à comment modifier la façon dont les joueurs voient généralement leur tour ou celui des autres joueurs dans le jeu.

Voici quelques exemples d'objectifs ou de manières d'y réfléchir en tant que concepteur :

- **Faites réfléchir les joueurs sur la manière dont ils voient les autres joueurs :**
 - **Objectif : marquez contre le joueur qui possède le ballon avec le chiffre supérieur au vôtre.** Pour ce jeu, le chiffre 1 est « supérieur » au chiffre 4.
Sous-objectif:
 - Essayez de rester loin de la personne qui a le ballon avec le chiffre inférieur au vôtre.
 - Essayez de vous positionner pour marquer facilement contre la personne avec le chiffre supérieur au vôtre.
- **Faites réfléchir les joueurs différemment à leur manière d'utiliser leur tour :**
 - **Objectif : marquez deux fois en un tour.**

Sous-objectif : Marquez une fois.

- Après avoir marqué, essayez de prévoir la position de votre ballon pour le prochain but.

- **Objectif : frappez le ballon de n'importe quel joueur, puis marquez contre un autre joueur lors de la prochaine action.** Les joueurs devront réfléchir différemment à la manière dont ils organisent leurs opportunités de but.

Sous-objectif : Marquez contre un joueur. Marquez contre un autre joueur.

- **Objectif : frappez le ballon de chaque joueur une fois.** Les joueurs devront organiser intelligemment leur tour. Cet objectif peut être trop difficile !

Sous-objectif: Frappez un ballon.

4. Chaque élève choisit le meilleur de leurs deux nouveaux objectifs, selon leurs critères d'évaluation.

Les élèves doivent créer leurs propres critères d'évaluation et les noter dans leur cahier.

TEST DES NOUVEAUX OBJECTIFS PAR LES ÉLÈVES : 20 MIN

5. Les joueurs testent leurs nouveaux objectifs dans les mêmes conditions que le cours précédent. Chaque élève doit pouvoir jouer une manche avec l'objectif qu'il a créé.

Contexte du professeur

5 MINUTES DE LECTURE

Les créations sont généralement évaluées sur plusieurs axes :

01 Innovation

Est-ce que l'objectif est unique ? Est-ce qu'il plairait à un joueur ?

02 Profondeur (gameplay)

Est-ce que l'objectif a un bon gameplay ?

Est-ce qu'il incite à une bonne prise de décision ? Est-ce qu'il peut pousser les joueurs à décider en fonction des autres joueurs ?

03 Complexité

Est-ce que l'objectif est simple et a-t-il de la profondeur de jeu (plusieurs situations peuvent se présenter) ?

Idéalement, un objectif devrait être aussi simple que possible, tout en étant aussi profond que possible.

04 Cohérence (hors sujet pour cette activité)

Est-ce que la thématique, la narration, le type d'amusement et les mécaniques fonctionnent bien ensemble et produisent un design de qualité ?

05 Satisfaction

Est-ce que l'objectif était amusant ? L'objectif peut être bien étudié, mais ne pas être amusant (surtout s'il est complexe). A-t-il mené à des actions satisfaisantes ?

À quel type d'amusement la carte a-t-elle fait appel ? Les objectifs qui ciblent explicitement certains types d'amusement sont plus enclins à générer une grande satisfaction chez les joueurs qui aiment ce type d'amusement. Un objectif qui encourage les joueurs à prévoir leur tour, comme « marquez un point en touchant une fois le ballon de chaque autre joueur » peut être particulièrement efficace chez un joueur qui apprécie le défi.

15 MIN

Évaluation des travaux

ÉVALUATION DES TRAVAUX : 10 MIN

1. Les élèves évaluent si l'objectif qu'ils ont choisi est bien étudié en donnant quelques raisons.
2. Lorsque les élèves ont terminé d'évaluer leurs objectifs avec leur propre méthode, expliquez chacune des catégories d'évaluation standards listées précédemment.
Les élèves devraient noter ces critères dans leur cahier, puisqu'ils les utiliseront souvent dans les prochains modules.
3. Les élèves notent la qualité de chacune de leurs créations en utilisant le nouveau cadre (une note de 1 à 5 avec des arguments).

CORRECTION DES OBJECTIFS : 5 MIN

4. Après avoir découvert les nouveaux critères, les élèves peuvent apporter des corrections à leurs objectifs (ils sont autorisés à les refaire).

15 MIN

Discussion

Connaissances acquises

- De bons objectifs créent un gameplay clair et intuitif, tandis que de mauvais objectifs engendrent un comportement indésirable.
- Demandez à plusieurs élèves de partager leur objectif avec la classe et de parler d'un obstacle qu'ils ont rencontré.

Questions essentielles

Quels problèmes a-t-on rencontré lors de la création d'un objectif intéressant ?

- Penser à un problème de façon abstraite est un concept à explorer, car les élèves n'ont sûrement pas souvent eu l'occasion de réfléchir de façon abstraite à un design.
- Jusqu'ici, beaucoup de concepts étaient soit bons, soit mauvais. L'élève doit maintenant réfléchir à ce qui rend un tour intéressant, ce qu'est une décision et effectuer une évaluation **subjective** de leur création.
- Généralement, les concepteurs s'aident de **cadres** pour évaluer les compromis (les pour et les contre) concernant certains choix de design, en fonction des publics ciblés.

Par exemple, est-ce que la complexité d'un design vaut d'en sacrifier la profondeur ?

Par exemple, est-ce que l'augmentation de l'amusement chez un type de joueur vaut de réduire l'amusement chez un autre type de joueur ?

- Il arrive souvent que les concepteurs ne soient pas d'accord concernant l'évaluation globale d'une création.

Quelles caractéristiques ont fait un bon ou un mauvais objectif ?

- Similaire à l'évaluation des objectifs du cours précédent, mais avec plus d'emphasis sur comment les élèves ont essayé de créer de bons objectifs et d'éviter d'en créer des mauvais.
- Comment les élèves ont-ils choisi le meilleur de leurs deux objectifs ?
- Les élèves ont-ils pu identifier ce qu'était un bon et un mauvais objectif ?
- Est-ce que les bons et les mauvais designs existent ?
 - Objectivement, les mauvais designs existent. Il s'agit d'un design qui ne sert aucun public.
 - Un bon design peut-être de niche et servir un petit public, tout en étant impopulaire auprès d'un plus grand public.

Devoirs

Fiche d'exercice du cadre du game design

1. Les élèves doivent écrire ce qu'ils ont appris de la section « Objectifs » et les points clés à retenir (au moins 3).
 - L'idée est de se concentrer sur la façon dont ces connaissances s'appliquent aux jeux en général ou au jeu qu'ils créeront lors du dernier module.
 - Les réponses doivent être ouvertes.

Évaluation du design de l'objectif

1. Demandez-leur d'expliquer pourquoi l'objectif qu'ils ont choisi comme étant le meilleur est le meilleur qu'ils aient créé. (environ 200 mots).
2. Encouragez les élèves à évaluer leurs créations avec **leur propre méthode** et le **cadre de design fourni**.
3. Les élèves doivent réfléchir à la façon dont le nouveau cadre les a aidés ou non dans leur processus de création et pourquoi (ont-ils fait des ajustements en l'utilisant ?).