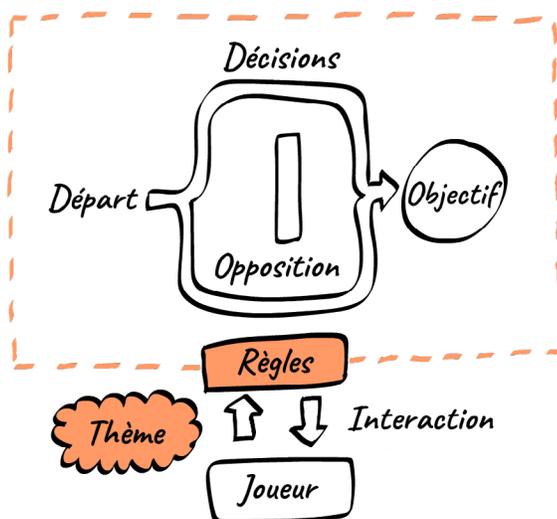


Idées principales



Objectif(s)

Ce module **se concentre sur la partie « Règles et thématiques »** du cadre du game design. Les règles incluent des éléments tels que les mécaniques et les systèmes du jeu. Elles sont des consignes grâce auxquelles le jeu fonctionne et autour desquelles se construit un gameplay.



Objectif(s) de l'élève :

Les thématiques permettent d'expliquer facilement des mécaniques grâce au « piggybacking » et augmentent l'immersion à travers la résonance.

Vue d'ensemble



Sommaire

Cours n°1 - Résonance, thématiques et complexité

- Contexte du professeur (5 minutes de lecture)
- Introduction sur les thématiques (20 min)
- Exercice sur les thématiques (40 min)

Devoirs

- Partie « Règles et thématiques » du cadre du game design
- Documents du brainstorming sur les thématiques
 - Liste de thèmes créée en brainstorming et raisonnements autour du thème choisi.



Matériel

Matériel du professeur

- Ordinateur / Vidéoprojecteur
Pour les liens externes

Matériel de l'élève

- Papier / Stylo

Cours n°1

Contexte du professeur : Thématique

5 MINUTES DE LECTURE

THÉMATIQUE

Une thématique est une idée uniforme présente dans les mécaniques, la narration, l'audio, les effets visuels et l'esthétique générale d'un jeu.

Une thématique forte et cohérente à travers chaque élément du contenu facilite l'immersion du joueur grâce à la résonance.

Parmi des exemples de thématiques utilisées dans les jeux, on peut citer :

- Le médiéval avec de la fantasy (par exemple, des dragons)
- L'espace
- L'époque contemporaine
- Une époque futuriste

RÉSONANCE ET DISSONANCE

Il s'agit de la capacité d'un jeu à évoquer un sentiment (positif ou négatif) ainsi qu'un sentiment de haute intensité chez un joueur.

La résonance ne suscite pas forcément des émotions positives. Par exemple, les jeux d'horreur ont une forte résonance, même s'ils inspirent de la peur et de l'angoisse.

La dissonance d'une thématique gâche généralement l'immersion du joueur et le détache de son expérience de jeu.

Exemple - Associer une esthétique pour un jeune public avec un gameplay très complexe aura tendance à être dissonant. De la même façon, associer une esthétique horrifique avec une musique joyeuse créera de la dissonance.

COMPLEXITÉ

La complexité est la quantité d'informations qu'un joueur doit connaître pour prendre une décision. Pour résumer, elle peut être comparée au nombre de phrases nécessaires pour expliquer comment jouer au jeu ou effectuer une action (par exemple, à quel point il est compliqué).

La complexité est souvent confondue avec la difficulté. Même si un contenu avec une haute complexité est souvent plus difficile, la difficulté n'est pas ce dont parlent les concepteurs quand ils parlent de complexité.

En game design, la complexité est considérée comme un coût puisqu'elle influence sur l'accessibilité d'un jeu, le temps nécessaire avant qu'un joueur commence à s'amuser et le temps nécessaire pour qu'un joueur comprenne véritablement les implications d'un gameplay.

En game design, on réduit souvent la complexité en se servant d'un comportement déjà connu d'un objet ou d'une idée (stratégie appelée le piggybacking) pour accélérer l'apprentissage de règles ou expliquer des événements arbitraires.

Par exemple : tout le monde sait qu'un feu se propage. Si une mécanique de jeu implique de rendre des éléments du plateau de jeu progressivement inutilisables, le feu serait une bonne thématique pour expliquer cette mécanique sans trop augmenter la complexité.

NARRATION

La narration est le ciment qui lie le gameplay et le thème d'un jeu. Elle explique facilement les motivations des personnages ou fournit des informations quant à l'univers global (par exemple « Pourquoi le dragon de l'exemple ci-dessus voudrait mettre le feu à la ville ? » ou « Pourquoi cet univers est situé dans ce lieu et cette époque ? »).

Deux expériences différentes peuvent avoir la même narration, mais la thématique choisie peut faire varier le sentiment et le ton de l'expérience entière. Voici quelques exemples :

Le Monde de Nemo vs Taken: Un père surprotecteur se met en danger pour retrouver son enfant disparu.

Aladdin vs Les Misérables: Un pauvre vole du pain, va en prison, devient riche, se rebelle contre le gouvernement et provoque la défaite de son ennemi.

Beaucoup de jeux partagent le même fonctionnement, mais les actions effectuées et la thématique choisie différencient le sentiment créé par le jeu et son expérience.

Pour créer un jeu immersif et parlant, la narration, la thématique, le son, les graphismes et les mécaniques doivent s'harmoniser pour créer un ensemble cohérent.

20 MIN

Introduction sur les thématiques

1. Expliquez aux élèves qu'ils vont devoir imaginer un nouveau thème pour **Nous vs Ça**.
 - Le jeu ne se vend pas bien et l'éditeur a décidé que le thème actuel était trop masculin. Il aimerait un thème plus attractif et plus neutre.
 - Cela implique de changer la **narration, renommer le jeu, renommer chaque capacité** (y compris leurs capacités personnalisées) et **donner un nouveau thème pour les personnages contrôlés par les joueurs** (les tanks). Les mécaniques du jeu ne doivent pas changer.
2. Pour aider les élèves à choisir un nouveau thème pour leur jeu, écrivez quelques conseils suivants au tableau. N'hésitez pas à leur donner autant d'informations supplémentaires du « Contexte du professeur » que nécessaire.

RÉSONANCE

Montrez cette vidéo pour illustrer les points ci-dessous.



Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned

La résonance est importante.

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=466&end=584>

Réfléchissez sur la résonance et la dissonance.

- Est-ce que le joueur pourrait s'imaginer en train de jouer comme s'il était ce personnage ?
- Si le thème est « dragon » et que la capacité du laser est remplacée par « jeter une pierre », ça n'a pas autant d'écho que « cracher du feu » ou « lancer une boule de feu ».
- Cracher du feu vous fait vous sentir comme un dragon (vous pourriez vous imaginer en train de l'incarner), tandis que jeter des pierres n'a rien d'intéressant et risque fort d'entraver l'immersion du joueur.
- Les designs résonants utilisent la **narration, l'art, le son, le thème et les mécaniques (règles du jeu)** en harmonie pour renforcer le ton et l'univers d'un jeu et proposer une meilleure immersion.
- Dans les designs dissonants, la narration, la thématique et les mécaniques ne correspondent pas, ce qui réduit l'immersion.
- Les joueurs ont des attentes préconçues sur les thématiques, qui peuvent différer selon la culture.

Par exemple, les dragons occidentaux et orientaux n'évoquent pas la même chose chez leur public.

Un jeu qui décrit un dragon avec un tempérament explosif ou cupide peut poser problème avec un public majoritairement oriental qui perçoit les dragons comme des symboles de chance ou de bon augure.

PIGGYBACKING

Montrez cette vidéo pour illustrer quelques points ci-dessous.



Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned

Utiliser le piggybacking

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=649&end=790>

Réfléchissez à la façon dont votre thème peut expliquer un comportement qui, sans ça, n'aurait pas de sens.

- Si votre nouveau thème est « la bibliothèque », il sera difficile pour les élèves de trouver une bonne capacité pour remplacer le laser, parce qu'il a une longue portée.
- Si votre nouveau thème est « les dragons », le laser pourrait facilement être remplacé par « lancer une boule de feu ».

MOTIVATIONS ET NARRATION

Réfléchissez sur les motivations des personnages et la narration globale.

- Qui envahirait une zone (le robot) et qui voudrait les arrêter (les tanks) ?
- Peut-être qu'il peut s'agir d'une dispute de territoire entre des chats et des chiens.
- Il ne faut pas choisir un thème où les deux camps n'aiment pas se battre, puisqu'il serait trop dissonant (par exemple, deux villages pacifiques qui vivent l'un près de l'autre).

40 MIN

Exercice sur les thématiques

1. Expliquez aux élèves qu'ils vont faire un brainstorming pour cette activité.
2. Montrez cette vidéo aux élèves pour les aider.



3 MINUTES

Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned***Des restrictions naît la créativité.***<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=3200&end=335410>

BRAINSTORMING : 15 MIN

3. Les élèves forment une liste de toutes les idées de thème qu'ils ont eues.
Il n'y a pas de mauvaise idée. Encouragez-les à créer une liste d'au moins 10 idées.

QUELQUES EXEMPLES

- Chats vs Chiens
- Bien vs Mal
- Nature vs Société
- Maladies (la peste) vs Humanité

Encouragez les élèves à réfléchir aux expériences qu'ils ont appréciées, aux médias populaires, etc.

En utilisant l'astuce « **Des restrictions naît la créativité** », imposez des restrictions au groupe avant chaque session de brainstorming :

Si les élèves sont coincés, quelques-uns des thèmes suivants pourraient être utiles :

3 minutes sur un thème au choix :

- Médias populaires, fantasy, société, thèmes insolites, sport, romance, genre, amis, etc.

RÉDUCTION DES LISTES: 10 MIN

4. Les élèves réduisent leur liste à 1 ou 2 de leurs meilleures idées.

Les élèves passent les 10 prochaines minutes à débattre au sein de leur groupe et retirent les idées qui ne fonctionneront pas, selon les critères ci-dessous (ou d'autres critères).

CHECK-LIST

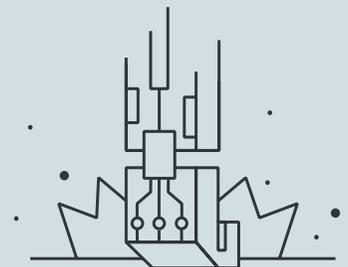
- La narration est résonnante/parlante.
 - Est-ce que ces deux camps ont des raisons d'être en conflit ?
- Capacité à changer le thème des mécaniques de façon pertinente.
- Capacité à trouver un thème approprié pour les personnages contrôlés par le joueur (tanks) et le personnage principal (le robot).
- Capacité à créer de nouvelles capacités.

FIN DE L'ACTIVITÉ : 10 MIN

5. Les élèves mènent une de leurs idées jusqu'au bout, en incluant les éléments suivants :

- Narration
- Nom du jeu
- « Nom du robot »
- « Robot » (ne devrait plus être un robot)
- Noms des capacités
- « Tanks » (ne devraient plus être des tanks)

Si un groupe finit plus vite que les autres, faites-leur créer plusieurs thèmes. C'est un bon entraînement pour le projet final.



Devoirs

Fiche d'exercice du cadre du game design

1. Les élèves doivent écrire ce qu'ils ont appris de la section « Règles et thématiques » 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.

Documents du brainstorming sur les thématiques

1. Listez les thèmes créés lors du brainstorming.
2. Décrivez pourquoi le thème final était le meilleur.
3. Quels thèmes étaient proches d'être choisis ? Pourquoi n'ont-ils pas été choisis ?

