

Analyse d'un jeu vidéo (20%)
AFT-574-011-BT
Date de remise: Le 7 octobre en classe

Description

L'Analyse est une documentation rigide, froide et objective du fonctionnement d'un jeu, de ses mécaniques et de ses systèmes. Il faut cibler les mécaniques du titre, comment elles sont implémentées et comment elles sont expliquées aux joueurs.

Imaginez que vous travaillez dans la compagnie ayant développé le jeu que vous allez analyser et que vous deviez expliquer à l'équipe ou à un client très technique comment tout fonctionne.

Objectif

Évaluer la capacité de l'étudiant à voir plus loin que la surface d'un jeu, à comparer différents jeux d'un même type et à s'extraire de ses opinions lorsqu'il analyse différents systèmes.

Détails techniques

- Le travail vaut 20%,
- Il est fait individuellement (**pas en équipe**),
- Le travail doit avoir **entre 500 et 800 mots** et vous pouvez utiliser des images,
- Il faut trouver les **informations techniques du jeu**,
- Le texte devra documenter les points suivants :
 - Le **type de jeu** avec des exemples de **titres populaires du même genre** (il est intéressant de le comparer à des jeux sortis dans la même période),
 - Le **concept**
 - Les **trois C** (Caméra, Character, Controls),
 - Les **mécaniques principales**,
 - **Développer en profondeur au moins une mécanique** ou un système et **Comment ce jeu se démarque** par rapport aux autres jeux du même genre
 - **Ce qui est bien fait**, toujours par rapport à d'autres jeux qui sont des succès,
 - **Ce qui est mal fait**, encore en comparaison à d'autres titres à succès,