



COURS CJRV

Dr. Amel OURAHMOUNE

VARIÉTÉ ET MATÉRIELS

- PC
- Console
- PSP
- Nintendo
- Téléphone Portable
- Wii et accessoires
- Kinect
- Casque VR et accessoires

PUBLIC CIBLÉ

Tenir compte du public ciblé

- Hardcore Gamer
- Joueur occasionnel
- Public féminin
- Public plus âgé

LES MÉTIERS DU JEU VIRTUEL

- Chef de projet : gestion administrative
 - Réalisateur
 - Game designer
 - Level designer
- } documentation, scénarios
- Programmeur
 - Concepteur Graphique
 - Concepteur de son
- Testeurs



LES ÉTAPES DE RÉALISATION D'UN JEU VIRTUEL

1- Conception

2- Pré-production

3- Production

4- Evaluation

LES ÉTAPES DE RÉALISATION D'UN JEU VIRTUEL

- L'idée du jeu

 - le Game design : concevoir l'univers, l'objectif, les règles

- Développer l'idée du jeu

 - le Level Design : Description du scénario

LES ÉTAPES DE RÉALISATION D'UN JEU VIRTUEL

Déterminer

- le game play

 - le 1^{er} niveau pour faciliter la prise en main,

 - progression de la difficulté éviter à l'utilisateur de décrocher

- l'interaction utilisateur

 - manette, les boutons, Game pad

- le graphique de la scène du jeu, le sonore

 - le lieu où se déroule le jeu

- la plateforme cible

 - console, pc, mobile ...

- les outils et langage utilisés

 - blender, Unity, C#

- un prototype jouable rapidement

MOTEUR DE JEU

Moteur Graphique

- Gère la création et l’affichage de la scène,
- L’optimisation des rendus, les effets spéciaux,
- Le chargement et la sauvegarde des modèles, ...

Moteur Physique

- Gère l’apesanteur, les collisions,
- Le comportement des objets, des fluides, ...

Moteur Réseau

- Gère les communications
- Performances optimales

Moteur Audio

- Gère le chargement, la lecture
- Gère le son 3D et toute sorte d’effets spéciaux

Exemples [Bungie's](#), [Forge & Anvil](#), [Fear&Loathing](#), [Valve's Hammer Editor](#), [Epic's UnrealEd](#), [Aurora Toolset](#) de [BioWare](#) et [GtkRadiant](#)

DOCUMENT GAME DESIGN

- High Concept (l'idée générale du jeu)
- les caractéristiques liées à la vente
- l'objectif du jeu
- les règles du jeu
- la structure du jeu
- Game Play (controls, camera
- joueur (caractéristique, l'état,,
- level design
- audio