

UN JEU EST UN SYSTÈME MULTIMÉDIA

- ▶ Communication homme-machine au coeur des préoccupations
- ▶ Gestion adéquate de :
 - ▶ Entrées (souris, clavier, manettes, réseau, etc.)
 - ▶ Traitement de la logique de jeu
 - ▶ Sorties (images, audio, haptic, etc.)

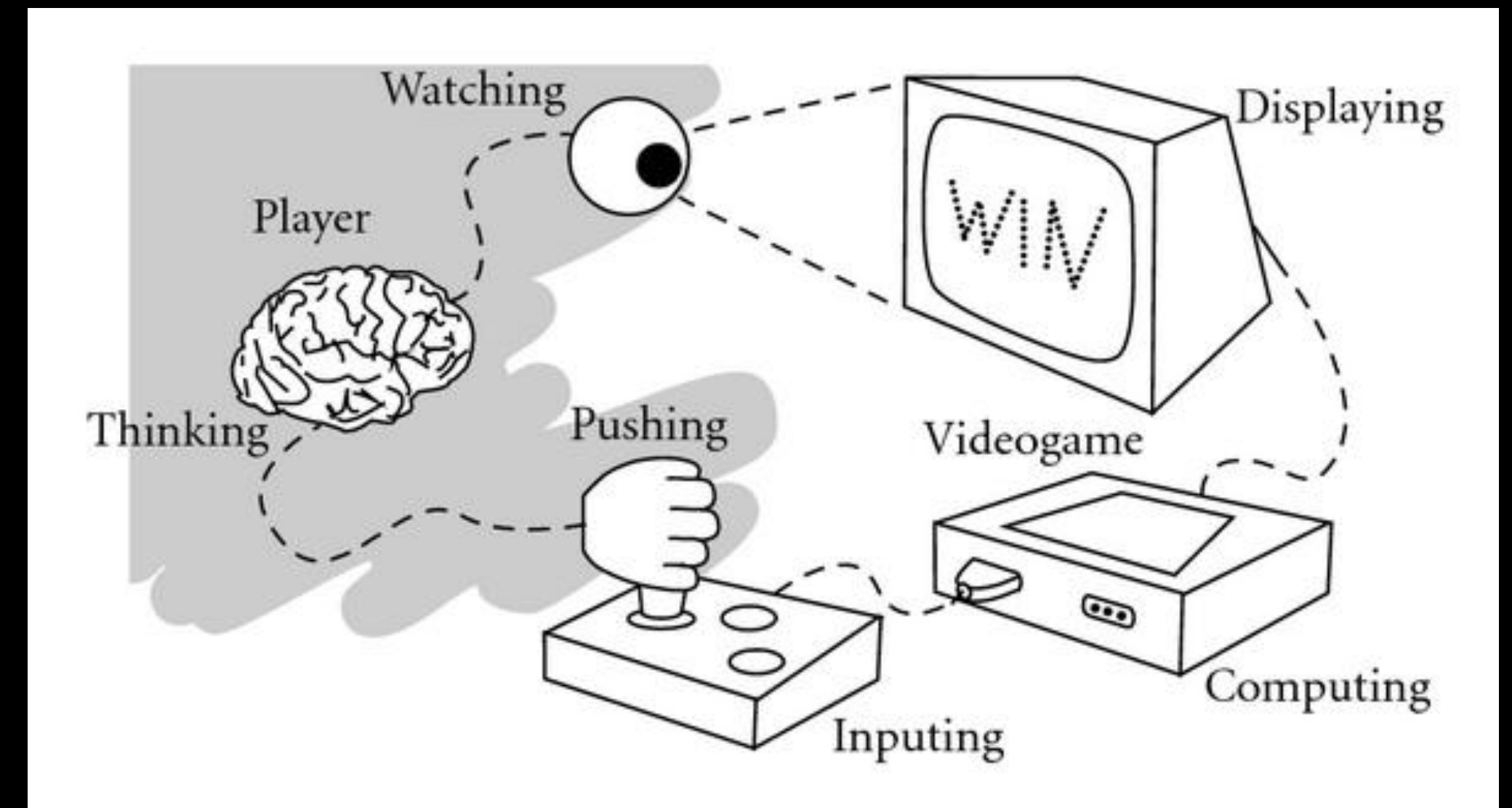


Image provenant de l'article « A Gameplay Definition through Videogame Classification » [7] de [Djaouti et al.](#)

UN JEU EST UN SYSTÈME MULTIMÉDIA

Maintenir un jeu fluide

- ▶ Quel est la frame rate optimal (au de la duquel il est inutile de l'augmenter) ?
- ▶ Cinéma 24/30 IPS
- ▶ Jeu à 24 FPS semble pas fluide
- ▶ Perception du mouvement basée sur :
 - ▶ Persistance rétinienne
 - ▶ Effet Phi
 - ▶ Mouvement Beta

RÉFÉRENCES

- ▶ [1] - Homo Ludens, A study of the play-element in culture, Johan Huizinga, http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf
- ▶ [2] - Qu'est-ce qu'un jeu? Stéphane Chauvier, <http://www.vrin.fr/book.php?code=9782711619283>
- ▶ [3] - MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research, Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- ▶ [4] - Defining Game Mechanics, Miguel Sicart, <http://www.gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- ▶ [5] - The Art of Game Design, Jesse Schell, <https://www.jesseschell.com>
- ▶ [6] - The SSM Framework of Game Design - Frictional Games, <https://frictionalgames.blogspot.com/2017/05/the-ssm-framework-of-game-design.html>
- ▶ [39] - A Gameplay Definition through Videogame Classification, Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methel et Pierre Molinier, <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/470350/>