

# 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](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/>

[Retour au début](#)

# L'ACTIVITÉ « JOUER »

Selon [Johan Huizinga](#) [1]

- ▶ Libre
- ▶ Séparé
- ▶ Incertaine
- ▶ Improductive
- ▶ Régulée



Photo de Johan Huizinga provenant de [wikipedia.fr](https://fr.wikipedia.org/wiki/Johan_Huizinga)

## LE JEU (STRUCTURE)

Selon [Stéphane Chauvier](#) [2]

- ▶ **Actions** : navigation entre les états du jeu
- ▶ **Etats** : ensembles des possibilités
- ▶ **Règles** : chemins de navigation possibles
- ▶ **Objectifs** : ensembles des états à atteindre ou à éviter
- ▶ **Joueurs** : éléments qui font vivre le jeu
- ▶ **Facteur d'échec** : éléments qui ralentissent la progression

## RÈGLES ET MÉCANIQUES

- ▶ Un jeu est composé d'un ensemble de règles
- ▶ En conception on parle plus de mécaniques
- ▶ Quel est le lien mécaniques et règles ?

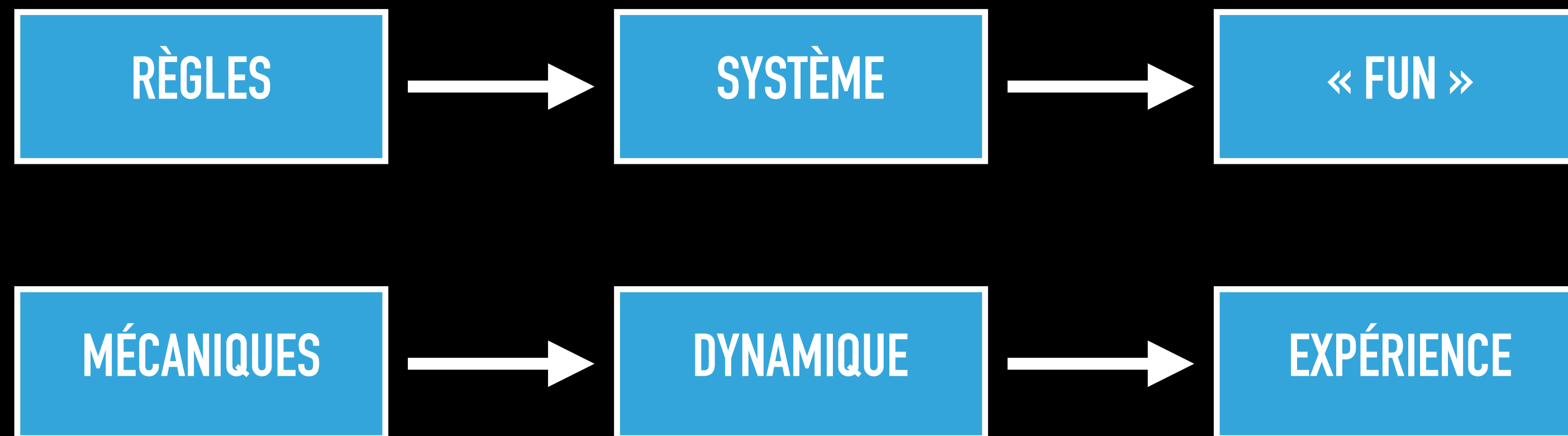


Schéma adapté du « MDA framework » de Hunicke et al. [3]

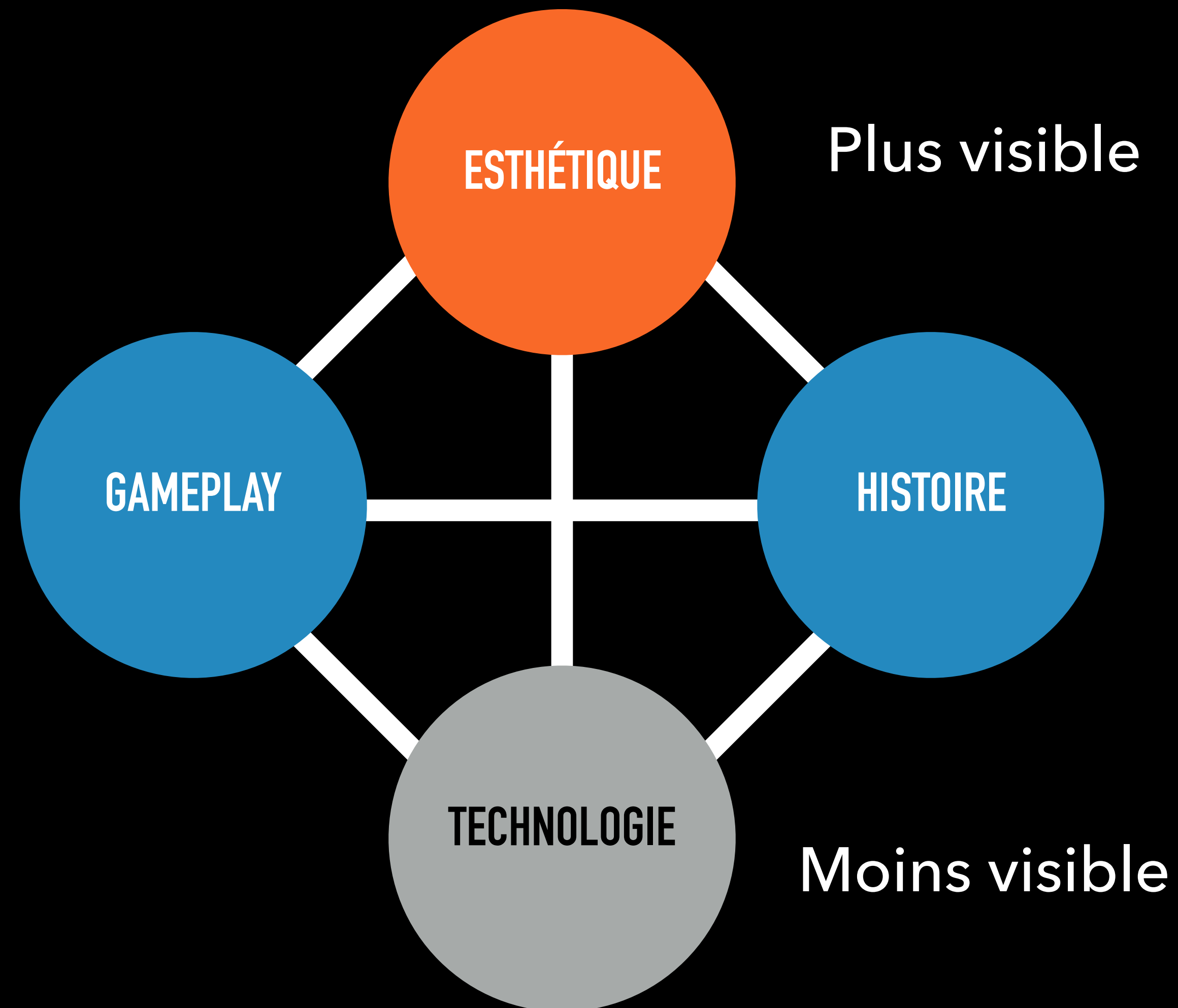
## RÈGLES ET MÉCANIQUES

- ▶ « Game mechanics are methods invoked by agents, designed for interaction with the game state. » [Miguel Sicart \[4\]](#)
  - ➔ « Les mécaniques de jeu sont des méthodes utilisées par les agents, pensées pour l'interaction avec l'état du jeu. »
- ▶ Les mécaniques sont des boîtes noires qui composent le « gameplay »
- ▶ Les règles sont des composants des mécaniques



Vidéo d'une mécanique d'un saut propulsé prise de [giphy.com](https://giphy.com)

# UN JEU EST UN SYSTÈME INTERACTIF





# UN JEU EST UN SYSTÈME MULTIMÉDIA

## Boucle d'interaction

1. Une entrée est déclenchée sur le contrôleur et les données sont envoyées dans l'espace système
2. Le système gère les données, effectue toutes les simulations nécessaires et génère ensuite un ensemble de données abstraites
3. Les données abstraites sont envoyées dans l'espace histoire où elles sont mises en contexte
4. Une collection de sons d'animations, de graphiques etc. est produite
5. Ces dernières sont envoyées aux différents sens du joueur
6. Les sens du joueur transmettent les données au cerveau
7. Les impressions du joueur sont ajoutées au modèle mental du joueur
8. Ce modèle est mis à jours
9. Le joueur utilise ce nouveau modèle pour déterminer un plan d'action
10. Il applique ce plan d'action en entrant de nouvelles entrées

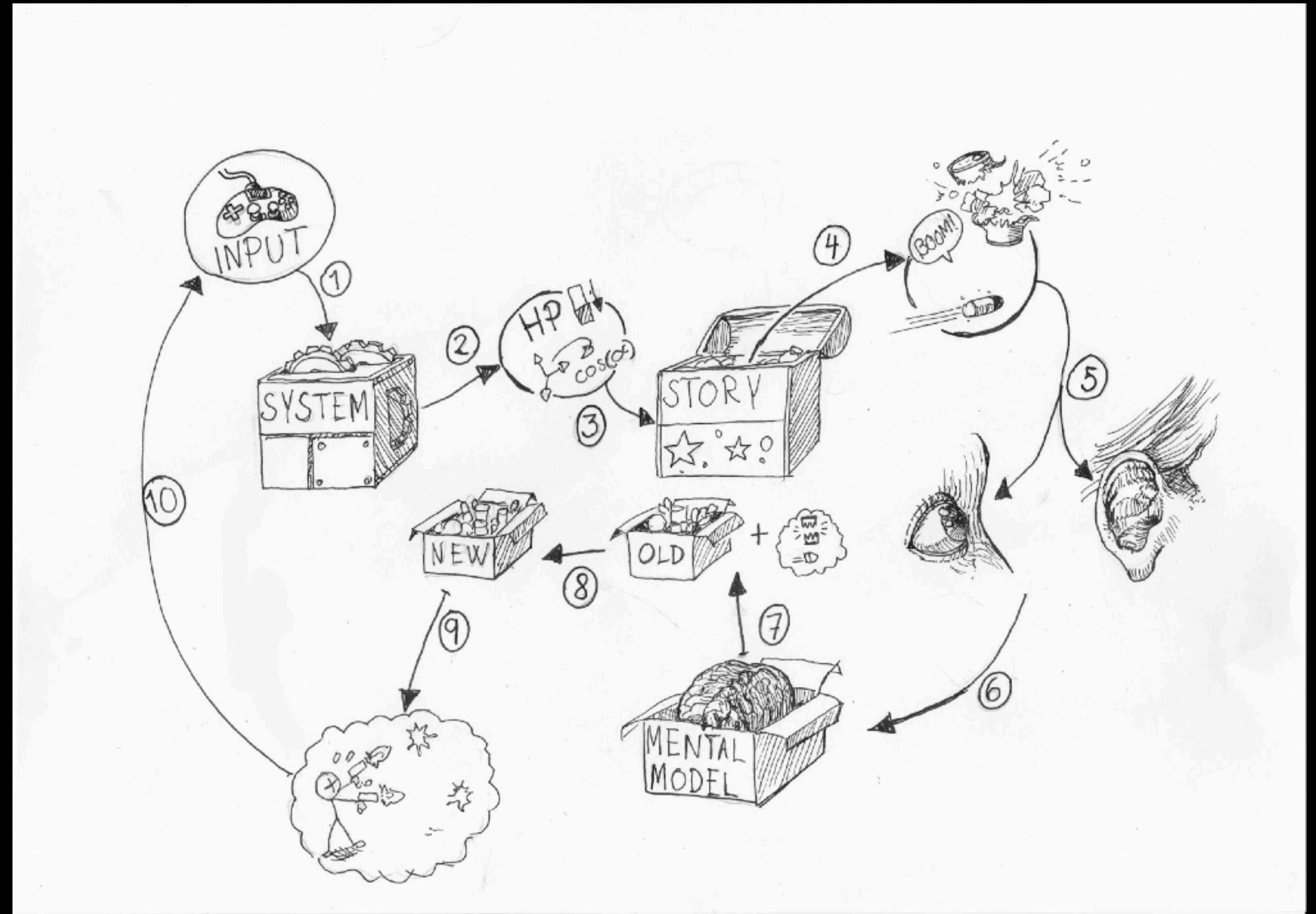


Image provenant de l'article « The SSM Framework of Game Design » [6]  
de [frictionalgames.blogspot.com](http://frictionalgames.blogspot.com)