

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

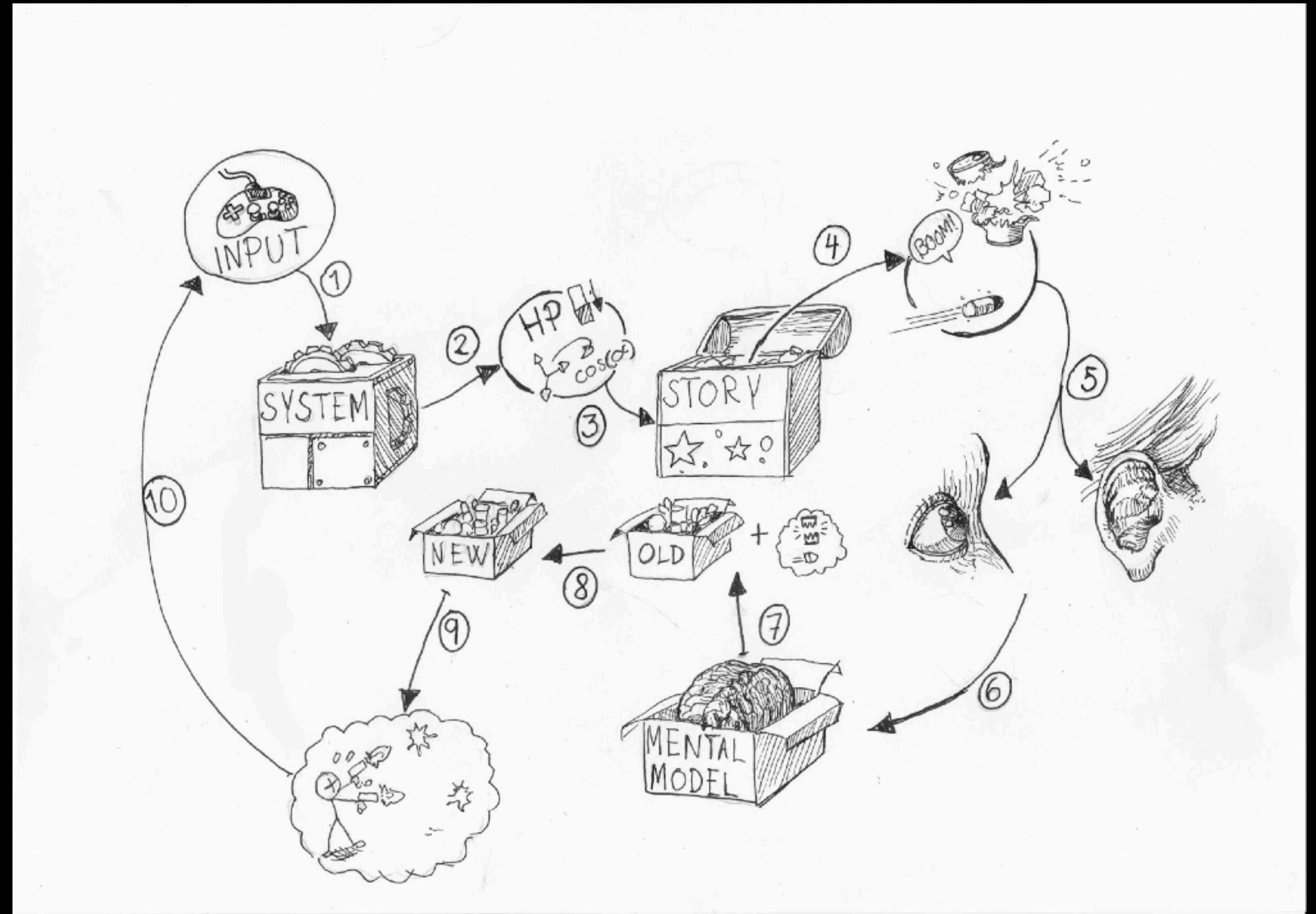


Image provenant de l'article « The SSM Framework of Game Design » [6]
de frictionalgames.blogspot.com

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.)

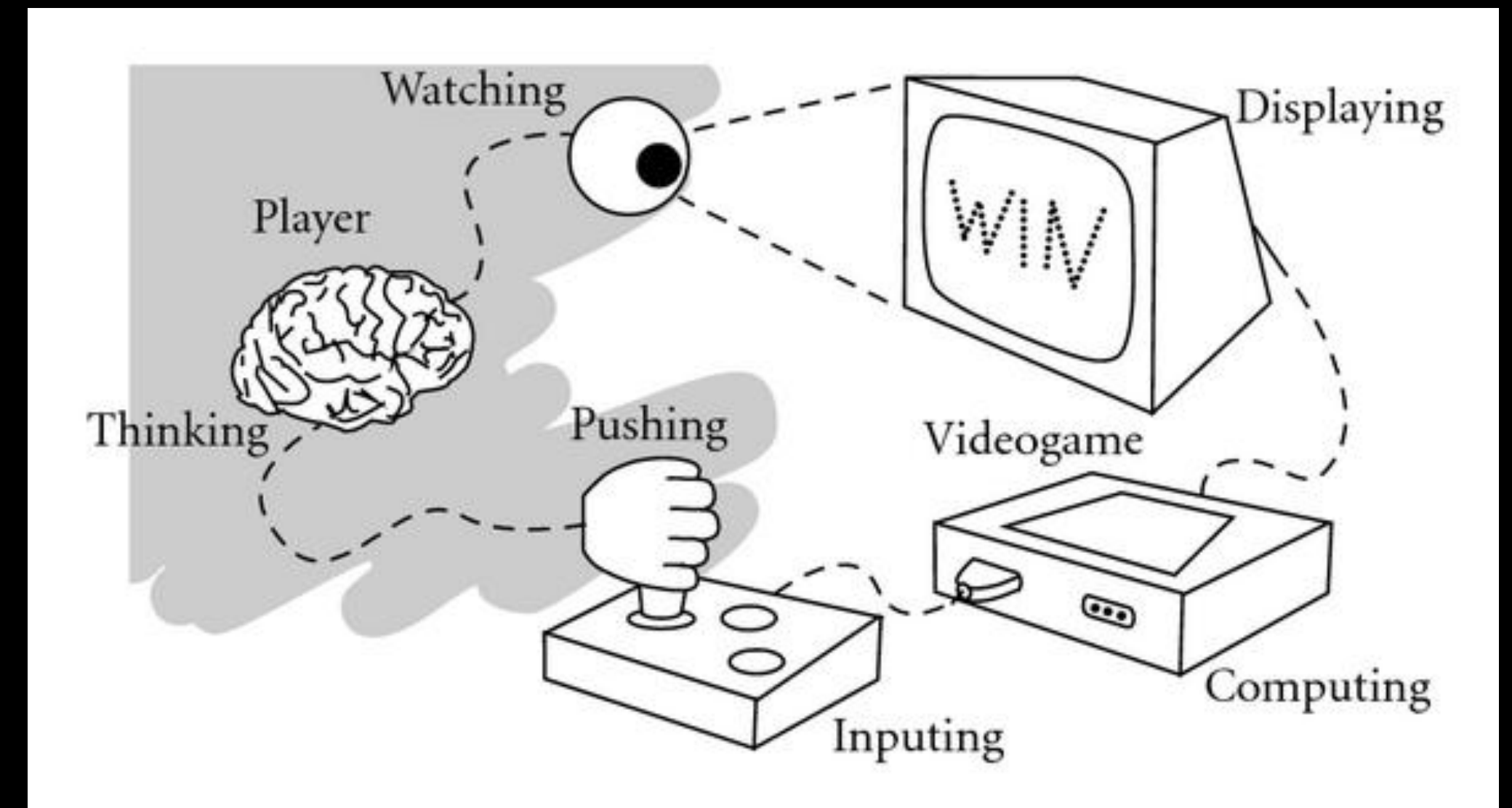


Image provenant de l'article « A Gameplay Definition through Videogame Classification » [7] de [Djaouti et al.](#)

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/>