

UN JEU EST UN
SYSTÈME MULTIMÉDIA



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

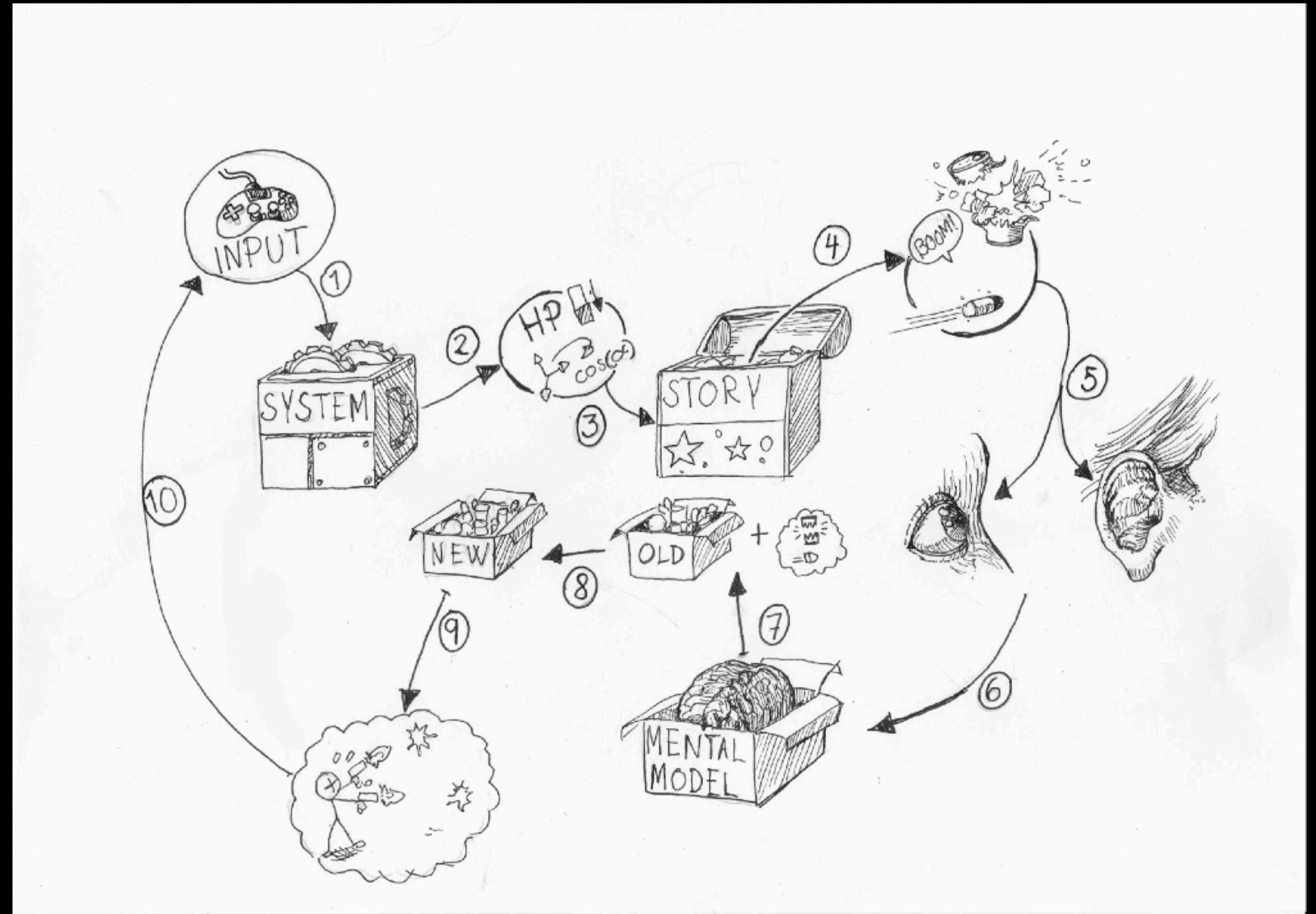


Image provenant de l'article « The SSM Framework of Game Design » [6]
de frictionalgames.blogspot.com