

UN JEU EST UN SYSTÈME INTERACTIF

Objectifs et conditions de victoire

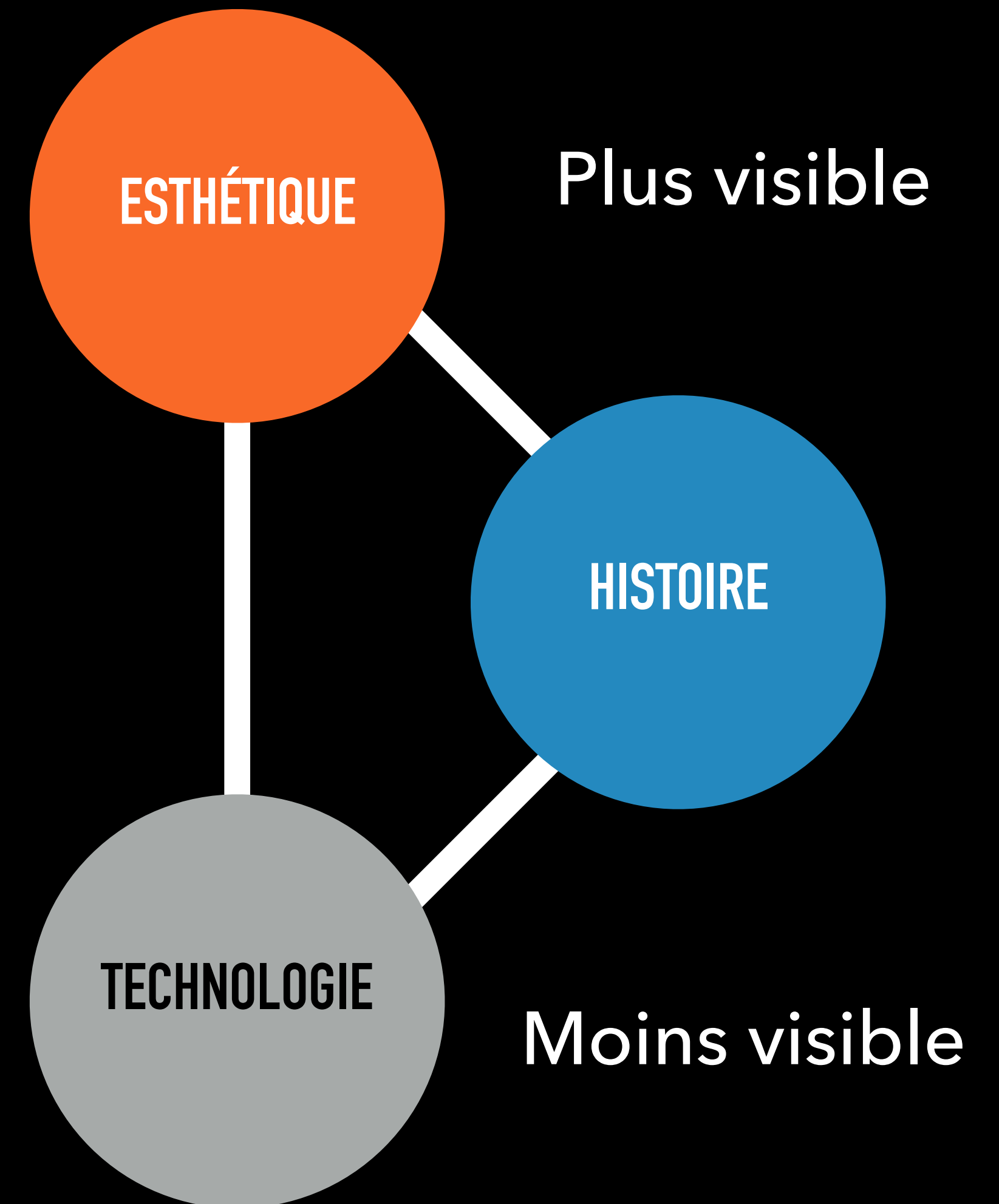
- ▶ Déterminent la fin de partie et le gagnant
- ▶ Exemples : Temps terminé, nombre de points atteint, aucun coup restant possible, réserve d'un type de jeton épuisée, etc.
- ▶ Définir les conditions de victoire peut sembler trivial
- ▶ **MAIS**
 - ▶ une condition mal calibrée ou définie peut gâcher l'expérience du joueur,
 - ▶ ou rendre le jeu peu intéressant,
 - ▶ malgré de bonnes mécaniques de jeu

UN JEU EST UN SYSTÈME INTERACTIF

- ▶ Divertissement sans interaction n'est pas un jeu
- ▶ Attention, il ne faut pas juste avoir des interactions pour être un jeu



Extrait du film « [A scanner Darkly](#) » pris sur [giphy.com](#)



Tétraèdre de Jesse Schell [5] modifié