

Lien entre paramètres de jeu et théories psychologiques

Liste des théories employées

Enjeu 3 types de Difficulté Découverte et apprentissage State of Flow Immersion
Engagement Conditionnement Accomplissement Dissonance cognitive Punitivité

<u>Paramètres</u>	<u>Théories associées</u>
<i>Paramètres généraux</i>	/
Feedback	Conditionnement Découverte et apprentissage Immersion Dissonance cognitive Difficulté(sensorielle et logique) State of Flow (contrôle)
Mécanismes globaux du jeu	/
choix entre jeu solo / multijoueur	Enjeux Immersion?
vitesse de jeu	3 types de Difficulté
durée des différentes boucles de jeu (fun à court / moyen / long terme)	Découverte et apprentissage Accomplissement
→ meta paramètres très haut niveau :	/
difficulté du jeu	/
vitesse de progression de la difficulté	3 types de Difficulté Découverte et apprentissage
performance attendue (évaluation du score)	Dissonance cognitive Accomplissement Engagement 3 types de Difficulté
lisibilité des informations	State of Flow? Difficulté(sensorielle) Dissonance cognitive
Interactions (In Game)	State of Flow (contrôle, excitation)

nombre d'options de jeu possibles (actions, techniques, interactions, etc)	“ + types de Difficulté (logique, motrice) Découverte et apprentissage Immersion
vitesse d'apparition de nouveaux concepts de jeu	“ + <u>Découverte</u> et apprentissage
longueur des cycles d'expertises (temps d'assimilation d'une technique, d'un mécanisme de jeu)	types de Difficulté (logique, motrice) Découverte et <u>apprentissage</u> Conditionnement
Interactions sociales et multijoueur	
Nombre et complexité ?	Enjeu 3 types de Difficulté Immersion Découverte et apprentissage
collaboration VS confrontation	Engagement Accomplissement
Co-Design (participation active du joueur dans la conception du jeu)	Immersion Découverte et apprentissage State of Flow Engagement
multiplicité des actions du joueur pouvant impacter l'évolution du monde virtuel	“
influence de ces actions (nature et 'puissance')	“ + Enjeu
Méthodes de contrôle	type de Difficulté (motrice) State of Flow (contrôle) Immersion Dissonance cognitive
Actions du joueur	3 types de Difficulté State of Flow Découverte et apprentissage
multiplicité des actions possibles (nombre de 'touches' de jeu ayant un effet)	“
complexité des actions (association de 'touches' ou de mouvements donnant un effet)	“
GUI	type de Difficulté (sensorielle)

HUD	types de Difficulté (sensorielle, logique) Immersion
Paramètres graphiques et audio (indépendants des 'ajustements feedback')	Immersion
<i>Paramètres spécifiques au type de jeu</i>	/
Contrôle de la vue	Immersion State of Flow type de Difficulté (sensorielle)
Propriétés des objets	3 types de Difficulté Immersion Découverte et apprentissage
Paramètres d'une partie (conditions de victoire, défaite, choix carte, etc.)	3 types de Difficulté Accomplissement Punitivité Enjeu Découverte et apprentissage
Entités du jeu	/
comportements des entités du jeu (pnj et autres) → très vaste	3 types de Difficulté Immersion Découverte et apprentissage
Scénarisation	Immersion Engagement Conditionnement Accomplissement Enjeu type de Difficulté (logique)