

# Atelier Game Design

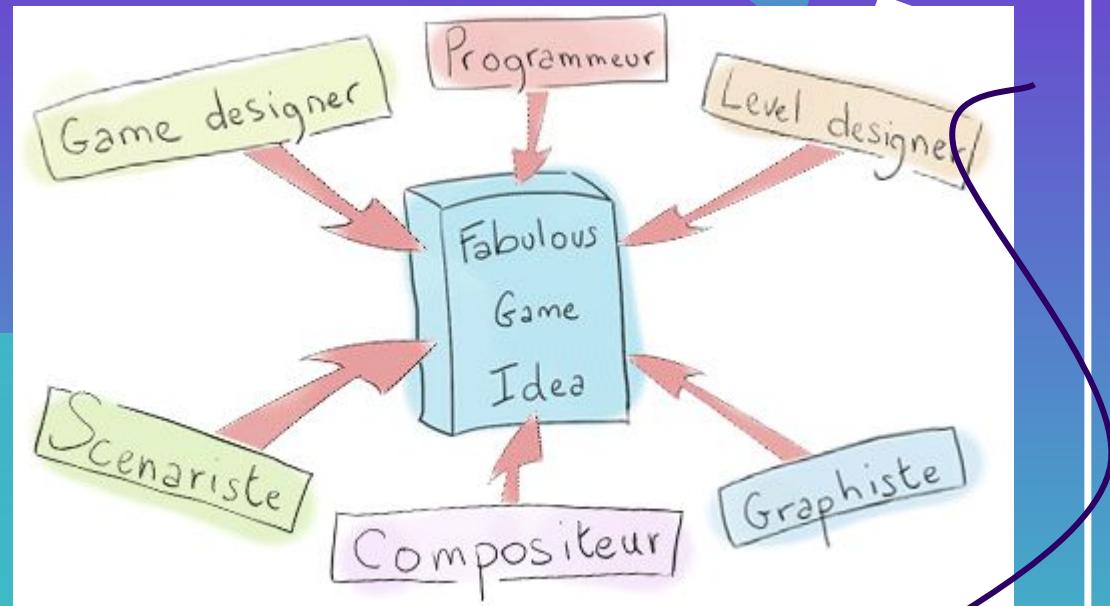
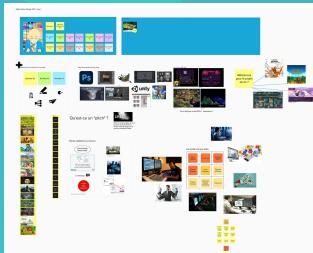


# La Ligne du Temps de cet atelier



# Brainstorming !

- Voter pour le meilleur pitch
- Définition des groupes
- Qui fait quoi ?
- Lien Mural (outil interactif pour faire du brainstorming)



# Les 3Cs ?

- Character (personnage)
- Camera (caméra)
- Control (contrôle - les boutons etc.)

À ton tour :

Définissez les 3Cs du jeu...

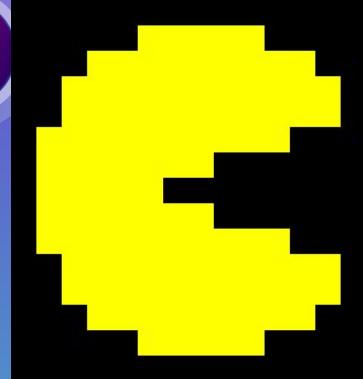


# 01 Le Character

- Description visuelle
- Comportement / attitude etc.
- Des pouvoirs ? Des privilèges ?



# 01 Le Character



# 02

# Les

# CAMERAS

Pourquoi un angle spécifique ?



02

# Quel type de CAMÉRA ?



FF6



03

# Contrôle / Control

Qui s'en occupe ?



PRIMARY CONTROL  
SECONDARY CONTROL  
SUPPORT

03

# Contrôle / Control

Présentation



03

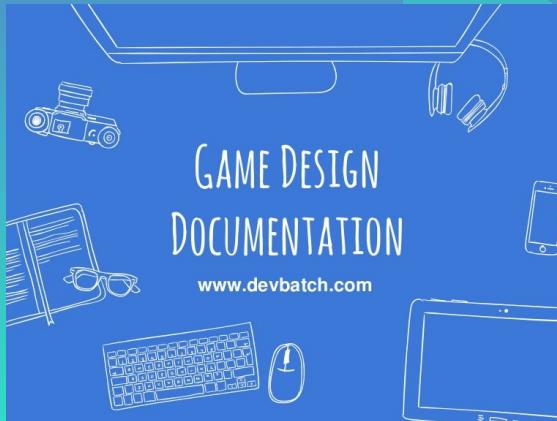
# Définissez les 3Cs de...



SNES
+
A
B
X
Y
L
R
START
SELECT

# Le GDD

(Game Design Document)



**Player Abilities - CQC Basic & Advanced Techniques**

Ability	Description	Damage	Required Input
Basic CQC Attacks	A basic CQC attack which the player can perform at any time.	10 damage	Left Click
Table 1: Basic CQC Attacks			

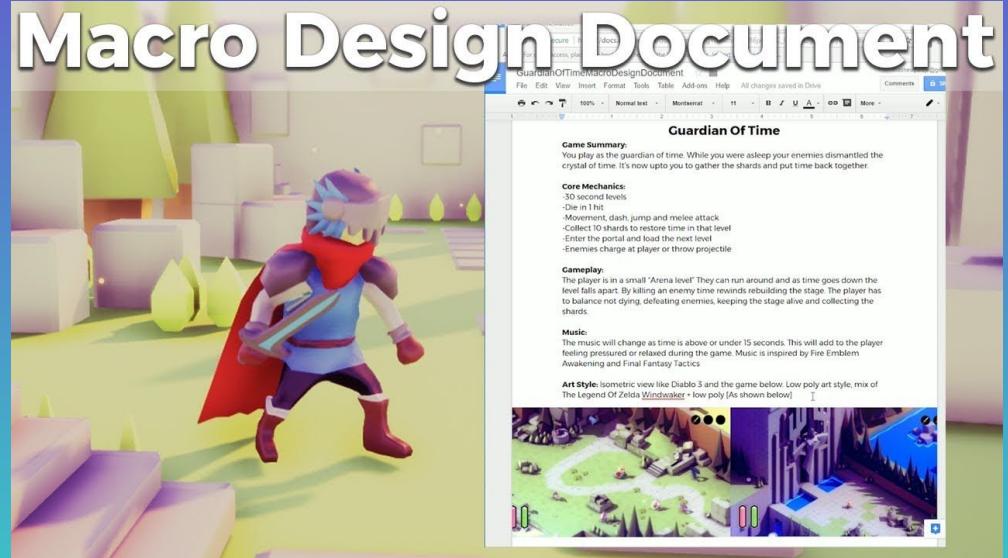
**Game Design Document Outline  
(for serious games)**  
(modified from the document by Diane Pozefsky)

1. Title Page
- 1.1. Game Name – Perhaps also add a subtitle or high concept sentence.
2. Game Overview
- 2.1. Game Concept
- 2.2. Storyline
- 2.3. Target Audience
- 2.4. Pedagogical objective(s)
- 2.5. Game Flow Summary – How does the player move through the game. Both through framing interface and the game itself.
- 2.6. Look and Feel – What is the basic look and feel of the game? What is the visual style?
- 2.7. How does the game insert itself in a pedagogical scenario?
3. Gameplay and Mechanics
- 3.1. Gameplay
- 3.2. Rules – What are the rules to the game, both implicit and explicit. This is the model of the universe that the game works under. Think of it as a simulation of a world, how do all the pieces interact? This actually can be a very large section.
- 3.3. Game Options – What are the options and how do they affect game play and mechanics?
- 3.4. Constraints due to the pedagogical objective. What are the player's behaviors to avoid or encourage?
4. Story, Setting and Character
- 4.1. Story and Narrative
- 4.2. Game World
- 4.3. Characters.
5. Levels
- 5.1. Levels. Each level should include a synopsis, the required introductory material (and how it is provided), the objectives, and the details of what happens in the level. Depending on the game, this may mean the physical description of the map, the critical path that the player needs to take, and what encounters are important or incidental.
- 5.2. Training Level
- 5.3. Assessment. How are the knowledge/competencies developed in the game tested?
6. Interface
- 6.1. Visual System. If you have a HUD, what is on it? What menus are you displaying? What is the camera model?
- 6.2. Control System – How does the game player control the game? What are the specific commands?
- 6.3. Audio, music, sound effects
- 6.4. Help System

# Le GDD

One-Page GDD  
Macro Game Design Document

04



# Qu'est-ce que le GAMEPLAY ?

Définition  
Gameplay =/= jouabilité

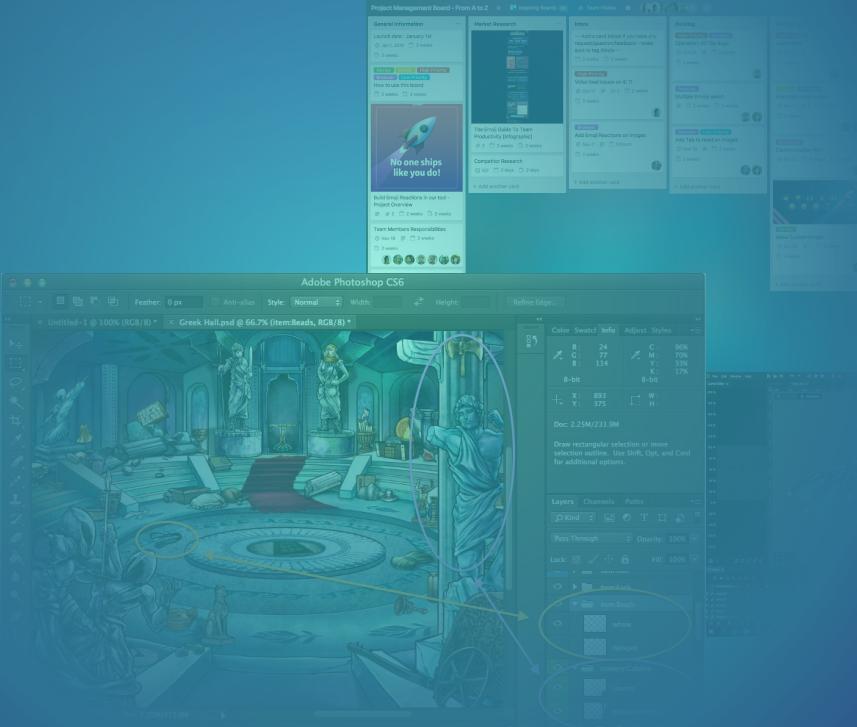
Exemple : match de foot

À ton tour :  
Définissez la gameplay du jeu...



# Les outils pour la production

space



## en groupe

page GDD"

d'un gameplay  
ique

The Game

Rules

Values

Roles

Style

Resources



## Gameplay : Driving

Mécanique:

conduire  
volant

Ingrédients :

obstacle  
route, au  
les virag

Compétences

Paramèt

Précision

angle

Timing

Angle



# Rational Game Design

## EXAMPLE #4: Stealth mechanic (like Tom Clancy's Splinter Cell)

[1] Goal of Gameplay:

[2] Mechanic:

[3] Skills:

[4] Inputs:

[5] Atomic Parameters:      | No Case      | Easy      | Medium

[6] LD Patterns: Variations of the above!



# Rational Game Design

## EXAMPLE #4: Stealth mechanic (like in Call of Duty)

[1] **Goal of Gameplay:** Reach destination without being detected

[2] **Mechanic:** Move character and/or camera

[3] **Skills:** Timing, Precision, Measurement (not Observation--invisibility)

[4] **Inputs:** Move the joysticks with your thumbs

[5] **Atomic Parameters:**      | No Case      | Easy      | Medium

### PRECISION:

Analogue (Joystick) Angle of Tolerance (direction): | loose | medium | tight

### TIMING:

WoO:      |      | long | medium

Predictability: | camera | guard, repeating pattern | long | short

Anticipation Time      | far away | medium | near

Input Change Frequency | no change | 1 input/sec | 3 inputs/sec

### MEASUREMENT (stick massaging):

Analogue Zone Size (physical zone of tolerance)

Analogue Zone Placement (where joystick goes)

[6] **LD Patterns:** Variations of the above!



ception  
veaux  
esign

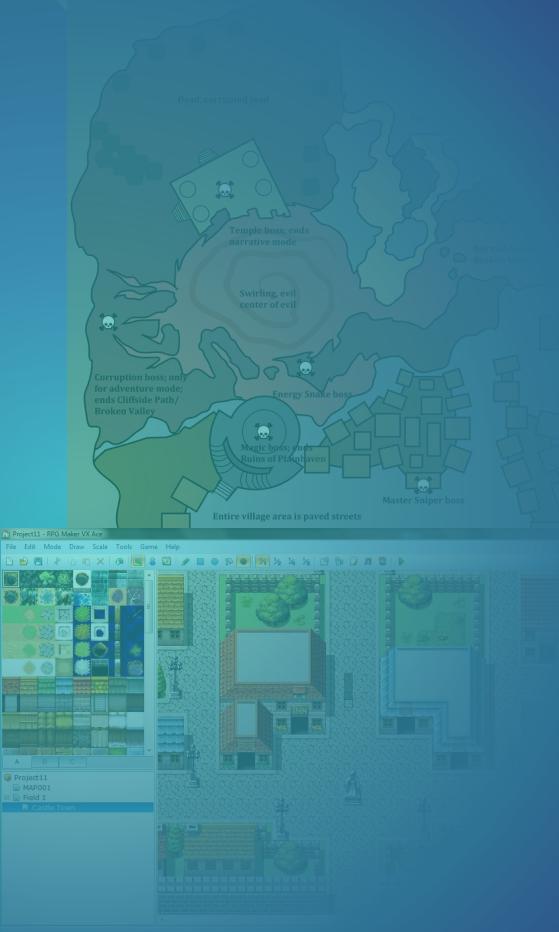


# Bridge Field

05

03

# ception veaux esign

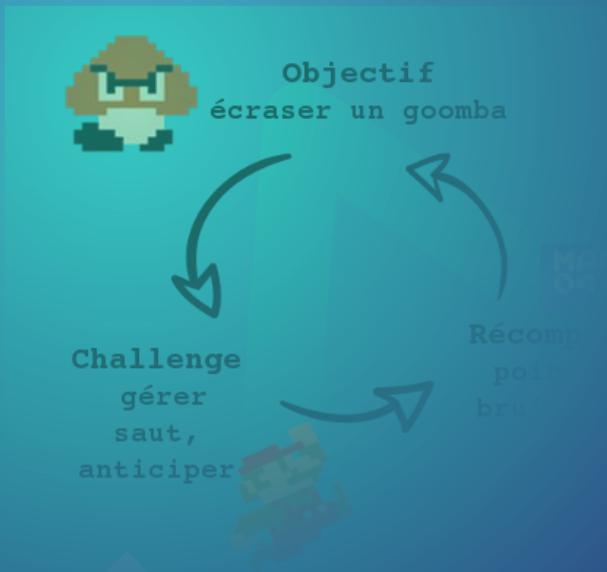


ducles  
eplay

Objecti

Challenge

# ducles eplay



# Objectifs du jeu

# Replay



Objectif  
doubler un ka



Challenge

?





## en groupe

points :

otre jeu que vous

ur votre GDD  
es mécaniques  
on

de gameplay

The Game

Rules

Values

Resources

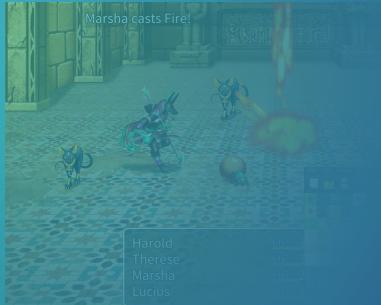
Roles

Style

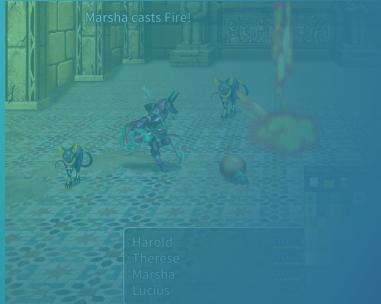
play :  
gameplay (faisabilité)  
de gameplay aux autres

vous allez intégrer le thème ?

on de l'interface  
les réglages d'un jeu template  
qui est un « tileset »  
l'utiliser dans ce logiciel  
des assets\* au template  
méliorations possibles  
du projet (à présenter)



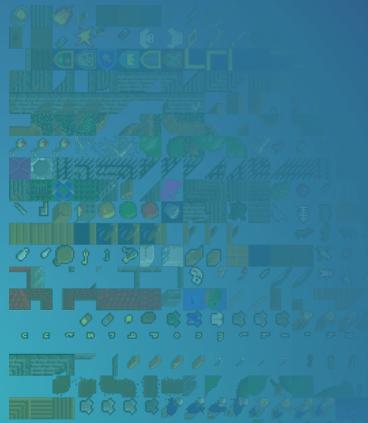
finir le doc pour la prochaine  
références pour le jeu  
l'intégration



## Finalisation des GDDs

- Présentation de l'interface
- Configuration des réglages d'un jeu template
- Explication de ce qui est un « tileset »
- Explication de comment l'utiliser dans ce logiciel
- Ajout des assets\* au template
- Présentation des améliorations possibles
- Présentation du niveau projet (projet final)

(à télécharger pour voir le doc pour la suite)  
• Télécharger les ressources pour le jeu  
• Télécharger la documentation



# Accessibilité

01

Le jeu plus  
? ▾

02

Est-ce que  
boutons so  
pour telles  
? ▾

03

Pourrait  
les de  
? ▾

04

Est-ce  
sur l'e  
et ? ▾



# GDD

Ajustements et Finalisation du GDD

## Level Design

- Playtest/Watch Fall Guys
- Créer un niveau pour Fall Guys
- Préparation du niveau du projet final
  - Exemples des niveaux de RPG
  - Comment créer des niveaux sur Photoshop ?



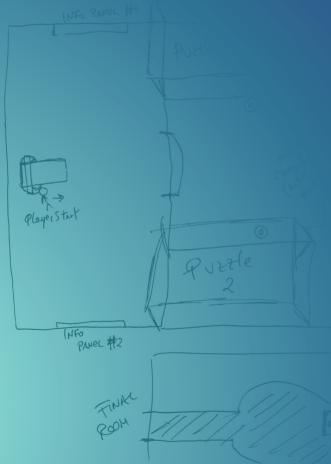
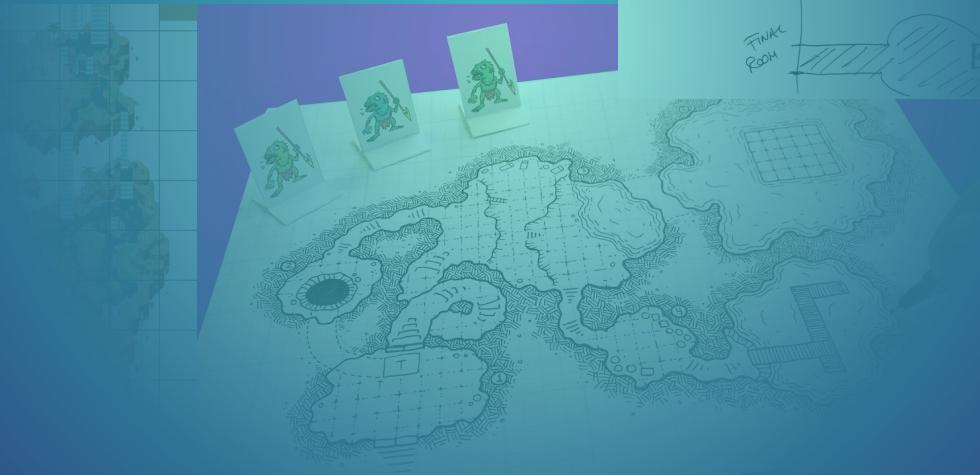
## Travail en groupe

- Comment innover dans l'industrie du jeu vidéo ?
- Créer Liste des **assets** sur Trello ([trello.com](https://trello.com))
  - Croquis des premiers niveaux (PF)

gn



des  
parties ?  
de chaque partie ?  
des évoquées ?



que !

que  
avec des DA fortes comme Gris,  
Gunner et Yoshi wooly  
Paper Guy



que !

des jeux alternatifs  
[Minutes to Ship](#)  
un jeu à contrôle alternatif  
([ethatbutton.com/](#))  
+ l'idée de gameplay aux  
génies de chaque groupe

Quel avenir dans l'industrie du jeu vidéo ?  
Ce projet apporte quelque chose  
au niveau contrôle, mécanique,  
graphique...  
Est-ce qu'il y a une palette de  
possibilités ?  
Éléments graphiques/sonores et  
interactions



Makey Makey







## Les métiers du jeu vidéo »

### Partie II

Techniques et stratégies pour ceux qui ne

utilisent pas de matériels comme la tablette

ou les moodboards e/ou wireframes

Définition et différence entre différents types d'art

(Pixel Art, Flat art, Dessin à la main, autres styles)

(les carrés qui composent le sol d'un niveau par exemple)

Comment créer des tilesets plus facilement

Création des éléments graphiques

Création des tilesets pour le projet







## Les métiers du jeu vidéo »

Graphiste

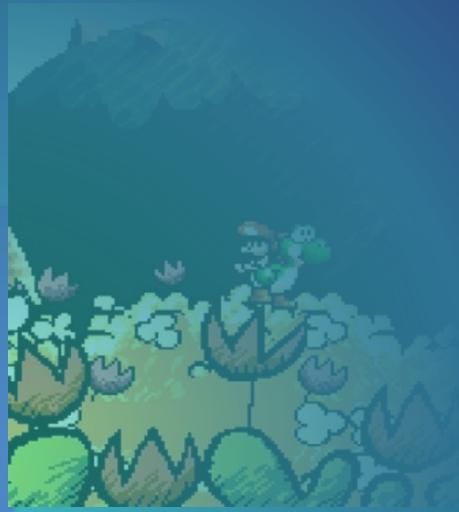
- un son qui accompagne l'action (jeu) ;
- (récompense) vs Sons négatifs

• Mélangez avec des sons ;  
• Utilisez de sons libre de droit ;  
• Utilisez les licences (cc0, standard...);  
• Ajoutez des sons dans Audacity !  
• Mélangez les sons dans RPG Maker

( travail en équipe)

- créer un sound design d'un jeu
- ajouter des sons (dans RPG Maker)

Votre PF ?  
Ajouter des sons





## du jeu vidéo » - Partie I

Quel est le son de la nature ?  
Des plantes = différentes sons ?  
Des animaux = diffèrentes sons ?  
Les objets = diffèrentes sons ?  
Ton personnage = diffèrentes sons ?  
Ton personnage = bruitage de pas ou pas ?



Ton personnage

## du jeu vidéo » - Partie II

er

pour enregistrer des sons  
"différent"...

pour enregistrer et éditer les sons  
Création/ Édition des sons pour le





# Exercice {?:}

« Métiers du jeu vidéo »

## Prise

Il est temps de se lancer. Exercice : écrivez un scénario logique derrière la quête « Trouver 5 morceaux de bois pour un PNJ » (Personnage Non-Joueur) ? Récompense : il pourra entrer dans un lieu secret. Recopiez tous les éléments qu'il faudra pour la programmation, comme l'item « Morceau de bois », le PNJ etc.

Si vous avez des schémas /dessins pour lier les éléments, écrivez exactement ce que vous allez faire...

Si tout fait sur papier, essayez de le faire aussi dans RPG Maker.

# RPG MAK

```
Request.click: function() {
    if (this._isPreview) {
        this._closeFullPreview();
        this._openPreview();
    } else {
        this._router.navigate(c.routerNames.sel.addClass("1"));
    }
}
```





## « Les métiers du jeu vidéo »

### (polyvalent)

rapide des documents à rédiger pour la partie en projet plus large  
taches liées au poste : gestion du projet, (parfois), direction artistique et autres.  
à mettre à jour toutes les séances pour progression de chaque projet. Il sera

solidaire.

des règles du jeu  
de l'interface du jeu  
de nouveaux éléments graphiques et



# Responsable

des jeux bienveillants et comme  
réfléter dans le jeu.  
membre dans l'équipe ?

Ethique et l'écologie  
Life Adventure, Gris, A Short Hike

thème pour voir s'il est pertinent

jeu pour le test ou montrer la  
développement aux autres

ant sur chaque projet  
actuel (chaque groupe va  
groupe différent et leur



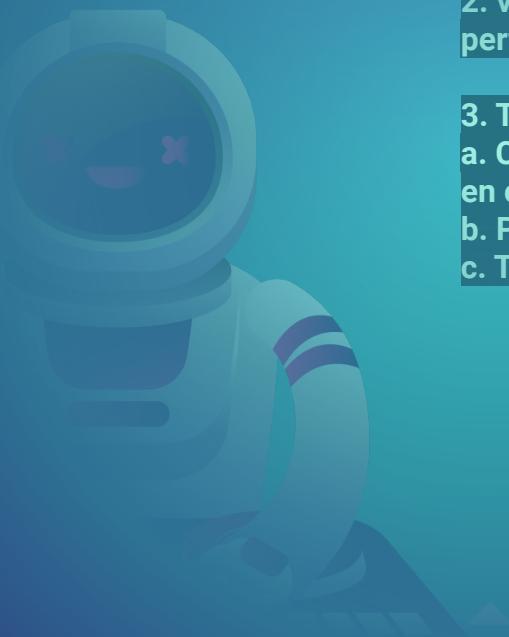
# Suivi des projets

**1. Suivi de projet et revenir sur des points si les participants ont plus de difficultés**

**2. vérifier comment iels vont intégrer les éléments pertinents**

**3. Travail en groupe :**

- a. Continuer à travailler sur le projet final en considération les retours**
- b. Préparation du jeu (prototype)**
- c. Travailler sur la présentation du jeu**



1.

Derniers retouches sur prototype

2.

Présentation du Projet Final (Comment est-ce que  
le thème a été intégré dans le jeu ?)

3.

Test des jeux entre les groupes

4.

Post-mortem : Partage des expériences



me

A photograph of a person's hands holding a smartphone horizontally. The screen of the phone displays a game over message, with the words "GAME OVER" in large, bold, white capital letters. The background of the phone's screen shows a colorful, abstract pattern. The person's hands are visible at the bottom of the phone, and the overall image has a blue-tinted, slightly blurred effect.

GAME OVER