



Types de Joueurs et Public cible



C'est pour qui ça?



Motivation



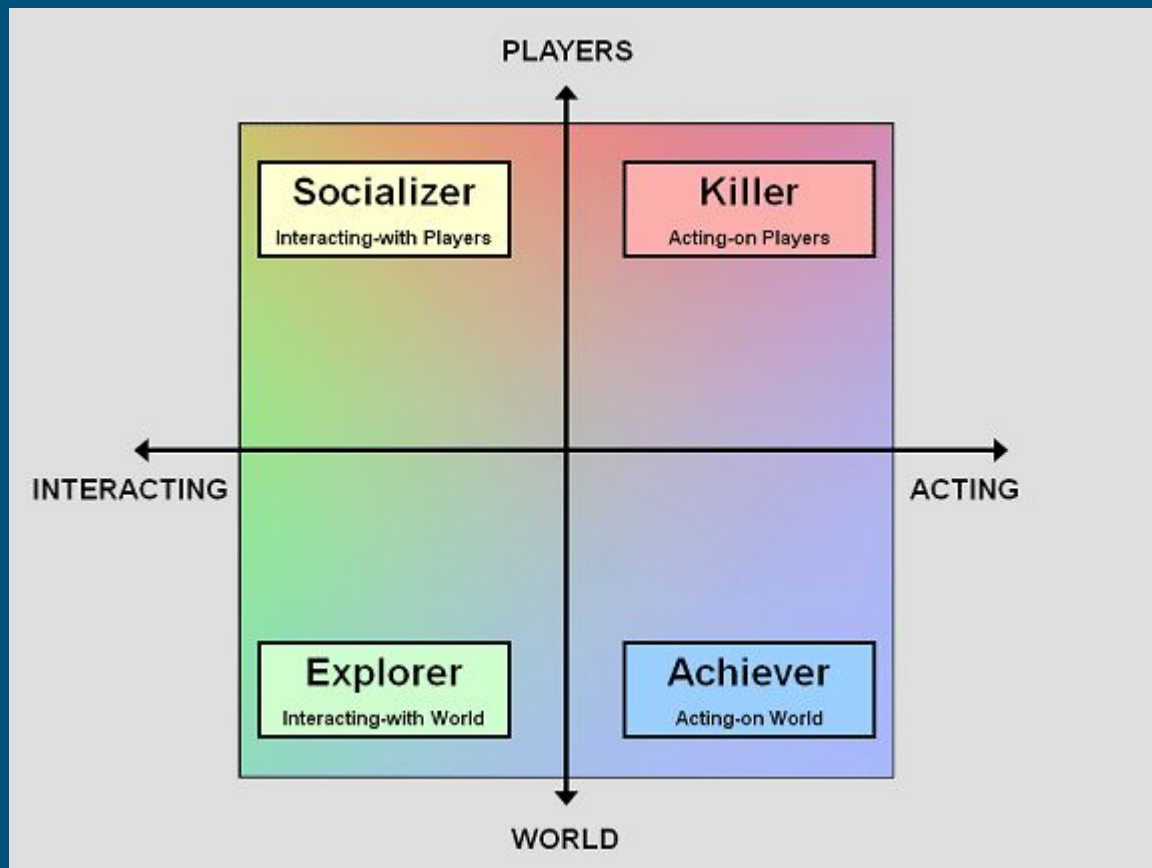
Pyramide des besoins de Maslow

Myers-Briggs

- Extraversion (E) vs Introversion (I)
- Sens (S) vs Intuition (N)
- Pensée (T) vs Feeling (F)
- Jugement (J) vs Perception (P)
- 16 types de personnalités

Bartle

- 4 Types
 - Killer
 - Achiever
 - Socializer
 - Explorer



Bartle

- Killer: interfère avec le fonctionnement du game world ou avec les expériences d'autres joueurs
- Achiever: Utilise les règles du monde pour accumuler des symboles de statut
- Socializer: Forme des relations avec d'autres joueurs en créant des histoires dans le game world
- Explorer: Découvre les règles du monde.

Bartle

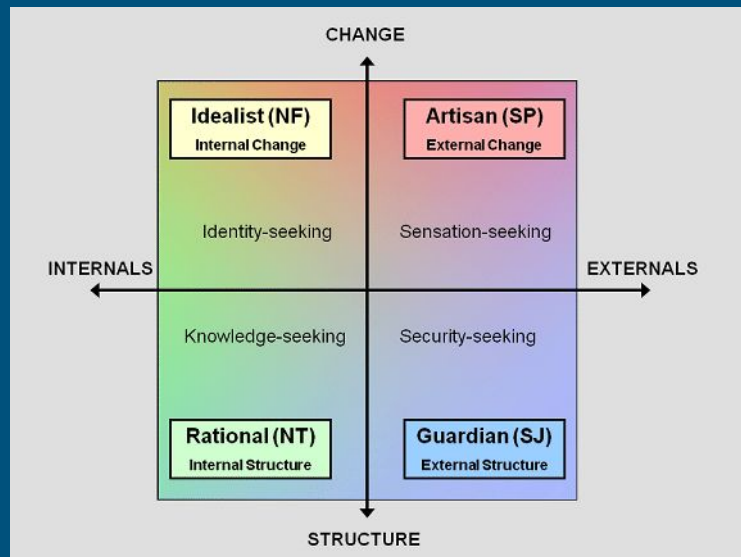
- Agir / Interagir = Contrôle
 - En agissant, le joueur impose sa volonté sur le sujet
 - En interagissant, le joueur travaille avec le sujet
- Personnes / monde = Contenu
 - Pour les personnes, le joueur est en relation avec d'autres personnes (PvP)
 - Pour le monde, le joueur est en relation avec un monde imaginaire (PvE)

Tempéraments Keirsey

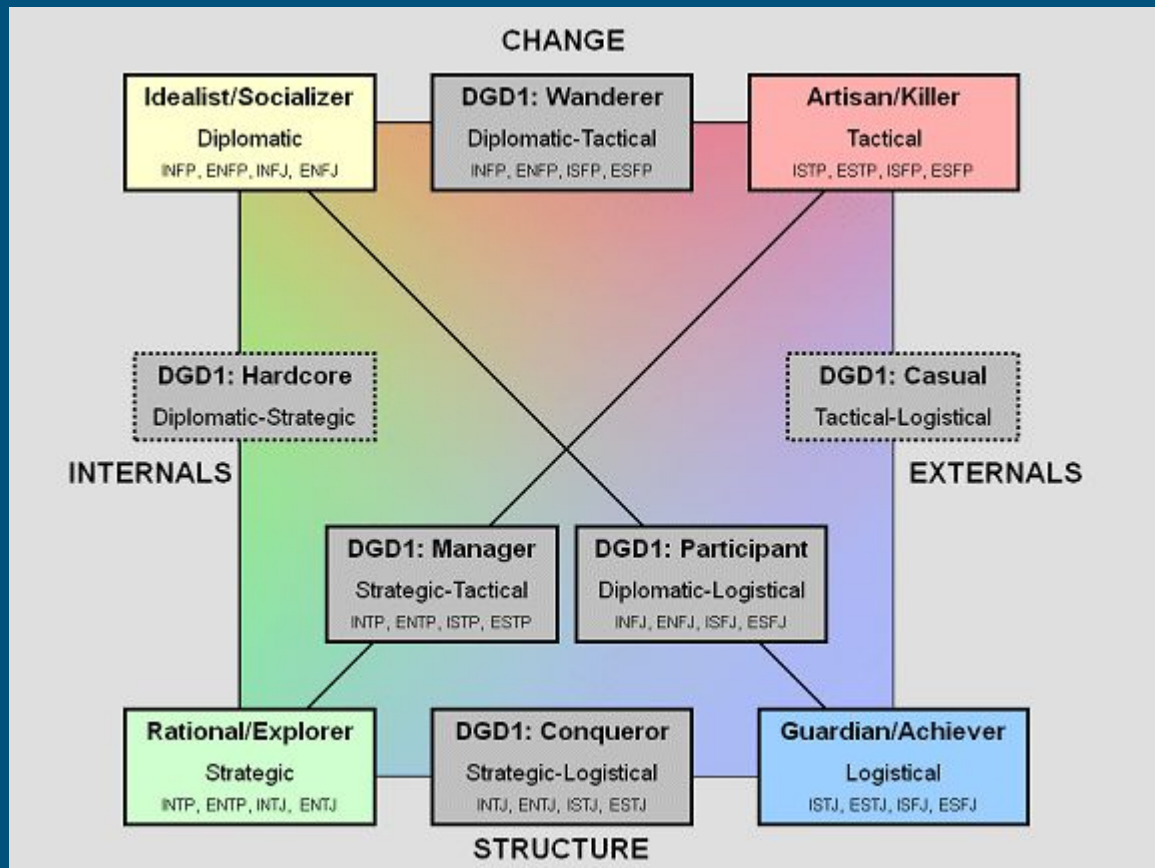
- 4 types basés sur les 16 types de Myers-Briggs
 - Artisan (sens + perception)
 - Réaliste, tactique, manipulateur (choses ou personnes), pragmatique, impulsif, focalisé sur l'action, à la recherche de sensations.
 - Gardien (sens + jugement)
 - Pratique, logistique, hiérarchique, organisé, attention aux détails, possessif, focalisé sur les processus, cherche la sécurité
 - Rationnel (intuition + pensée)
 - Innovateur, stratégique, logique, scientifique, orienté vers le future, focalisé sur les résultats, avide de connaissances
 - Idéaliste (intuition + feeling)
 - Imaginatif, diplomatique, émotionnel, orienté sur les relations, dramatique, focalisé sur les personnes, à la recherche d'identité.

Tempéraments Keirsey

- On peut trouver 2 axes différents ici aussi
 - Interne
 - Voir les possibilités et l'abstrait
 - Externe
 - Voir le concret et le réaliste
 - Changement
 - Liberté et opportunité
 - Structure
 - Organisation et règles



Bateman



Exercise

GENRE	TYPICAL GAMES	CORE PLAY STYLES
FPS	Halo, Call of Duty, Half-life, Crysis	Killer, socializer, achiever
CRPG	Darklands, Fallout 1 / 2, Baldur's Gate	Explorer achiever
FPS-CRPG	Deus Ex, Bioshock, Mass Effect	Explorer achiever
Open-world CRPG	Elder Scrolls, Fallout 3, Two Worlds	Explorer,
MMORPG	WoW, Eve Online, Guild wars	All of them
MMOG	Unreal tournament, Team Fortress	

Exercise 2

GENRE	TYPICAL GAMES	CORE PLAY STYLES
Adventure	King's Quest, Myst, The Longest Journey	explorer
Action	Tomb Raider, Uncharted, Angry Birds	achiever
Survival- Horror	Resident Evil, Dead Space, Amnesia	Explorer
Turn-Based Strategy	Civilization, Master of Orion	explorer
Physics puzzler	Half-life 2, Portal, World of Goo	explorer
RTS	Age of Empires, Starcraft, Supreme Commander	Explorer achiever

Exercise 3

GENRE	TYPICAL GAMES	CORE PLAY STYLES
Flight Simulator	Falcon 4.0, Microsoft Flight Simulator X	explorer
Space Shooter	Wing Commander, Star Citizen	Explorer achiever,
Music	Rock band, Guitar Hero, Audiosurf	Achiever, Socializer
Simulation	SimCity, Railroad Tycoon	Explorer
Social	Farmville	Achiever et Socializer
Online Gambling	Texas Hold'em Poker	killer

Player Skills

- Dépendamment du public cible, par gameplay, il faut définir les skills que le jeu veut challenger
- Il existe 3 types de skills :
 - Physique
 - Reflex
 - Timing
 - Gauging analog controls
 - Précision
 - Endurance
 - etc.

—

Player skills 2

- Social
 - Communication
 - Cooperation
 - Leadership
 - Action coordination
 - Negotiation
 - Bargaining
 - etc.

Game Skills 3

- Mental
 - Management
 - Tactic
 - Analyze
 - Organization
 - Mathematics
 - Information assimilation
 - etc.

Exercice

- Sensation
- Fantaisie
- Narrative
- Challenge
- Camaraderie
- Découverte
- Expression
- Soumission
- Killer
- Achiever
- Socializer
- Explorer

- Physiques
- Mentaux
- Sociaux

Skill List

– Physique

- Reflex
- Timing
- Gauging analog controls
- Précision
- Endurance
- etc.

– Social

- Communication
- Cooperation
- Leadership
- Action coordination
- Negotiation
- Bargaining
- etc.

– Mental

- Management
- Tactic
- Analyze
- Organization
- Mathematics
- Information assimilation
- etc.