



Fun et Idéation



Le fun, quossé ça?



Une game c'est...

- Un jeu c'est une série de choix intéressants - Sid Meier
- Un jeu est l'essai volontaire de vaincre des obstacles non nécessaires - Bernard Suits
- Un système formel et fermé qui engage les joueurs dans un conflit structuré et qui résout ses incertitudes d'une manière inégale - Tracy Fullerton

D'après les étudiants une game c'est:

- Objectif
- Conflit
- Interaction
- Diversité
- Divertissement
- Histoire
- Reward
- Avancement
- Règles
- joueurs
-

Une game c'est...

- Participation volontaire
- Un but
- Un conflit
- Des règles
- Peut être gagné et perdu
- Des interactions
- Du challenge
- Des récompenses intrinsèques

Types de fun

- Sensation
- Fantaisie
- Narrative
- Challenge
- Camaraderie
- Découverte
- Expression
- Soumission

Types de Fun: Sensation

- Engagement des sens.
 - Vue: le visuel léché quasi réaliste des jeux AAA ou le pixel art d'un jeu rétro, nos yeux peuvent trouver un plaisir à voir les divers éléments à l'écran.
 - Ouïe: les sons / la trame sonore affecte énormément la perception d'un jeu.
 - Toucher: les contrôles, le maniement de la manette ou la danse nécessaire pour jouer à Dance Dance Revolution.

Types de Fun: Fantaisie

- Évasion dans un monde imaginaire
 - L'humain aime s'inventer des histoire "What if".
 - Ça lui permet d'explorer une réalité différente et donc d'isoler certaines variables.

Types de Fun: Narrative

- Vivre une histoire
 - Cette histoire ne vient pas nécessairement d'un designer mais peut aussi provenir du joueur lui-même.
 - Une trame narrative permet de lier les différents éléments ensemble.

Types de Fun: Challenge

- Le thrill de la compétition
 - Peut être contre soi-même ou contre un (ou des) adversaires.
 - Quand un joueur compétitionne contre lui-même, il tente de surpasser un obstacle soit placé sur son chemin par le jeu (battre le Boss) ou se surpasser (battre mon temps de speedrun)

Types de Fun: Camaraderie

- Les interactions sociales
 - Avoir une présence autre proche, qu'elle soit amie ou ennemie nous fait sentir partie d'un groupe.
 - Les jeux multiplayer utilisent ce fun çà pour continuer à survivre

Types de Fun: Découverte

- Apprendre à découvrir les règles d'un jeu, en explorer les limites, explorer l'environnement.
 - Une des raisons pourquoi League of Legends n'arrêtera jamais de modifier ses items / personnages; ça leur permet de satisfaire tous ceux qui cherchent le prochain build OP.

Types de Fun: Expression

- Laisser le joueur exprimer ses goûts
 - Que ce soit par la customization du look d'un personnage, du loadout, ou la construction du Danemark dans Minecraft, l'expression aide le joueur à connecter avec le jeu.

Types de Fun: Soumission

- Les demandes du jeu sont obéies
 - Reviens dans 4 heures pour récolter ton maïs
 - Soit loggé à 19h tous les mardis pour raider avec la guilde
 - Plus sur le long terme que sur l'instant présent

Émotions “le fun”

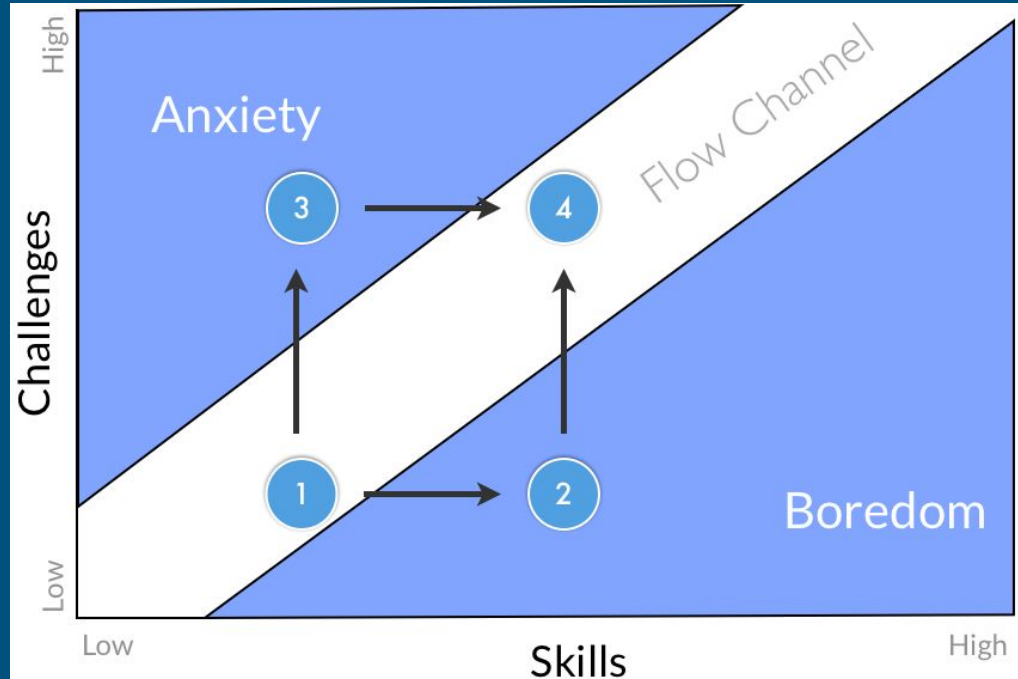
- Fiero
 - Émotion ressentie quand on complète quelque chose de significatif
 - Vous dans un an
- Schadenfreude
 - Émotion qui vient de voir ses rivaux perdre
 - Le gars qui m’a coupé en char vient de se faire pincer

Émotions “le fun”

- Naches
 - Émotion quand ton enfant / protégé / élève réussit à qqch
 - Je suis tellement fier de toi mon grand!
 - Moi dans un an
- Kvell
 - Émotion quand on se vante des exploits d'autrui (enfant / protégé / élève)
 - Mon enfant a fini 1ere au tir à l'arc au Québec
 - Moi au Scanner quand je parles de vous

FLOW

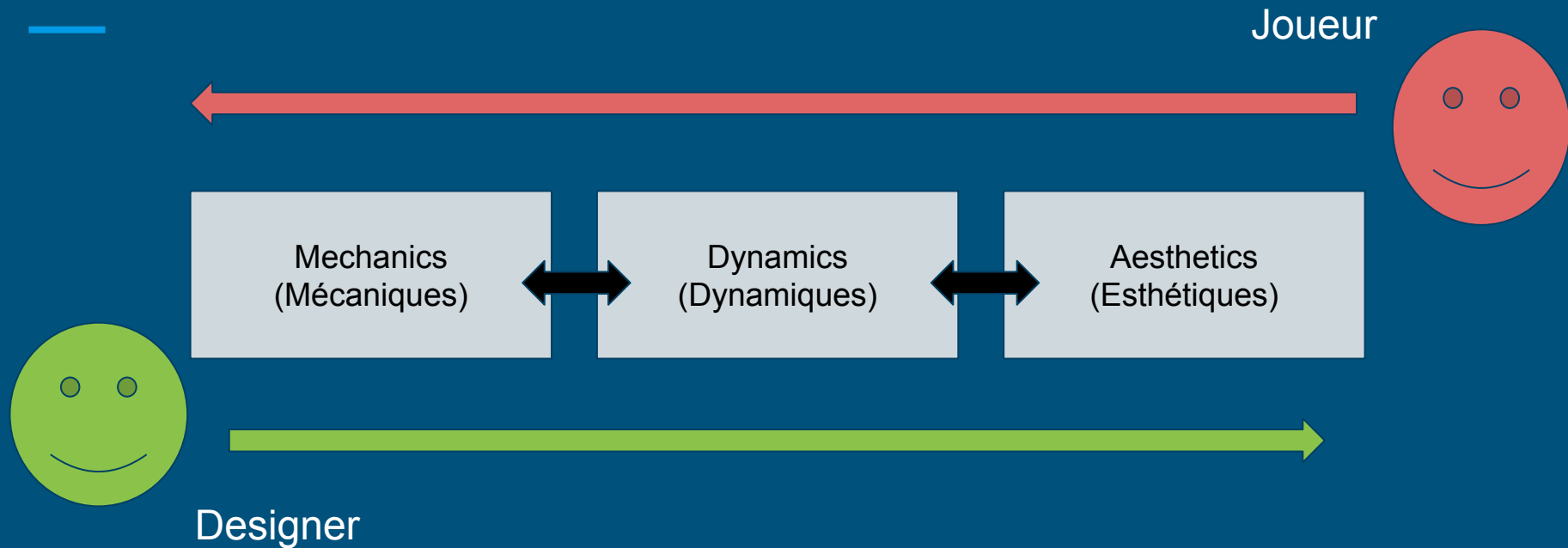
- Être “in the Zone”



Quels types de fun dans...

- Final Fantasy 15
- World of Warcraft
- Far Cry 5
- Minesweeper
- Bejeweled
- Fortnite
- The Messenger
- Sim City

MDA



MDA: Mécaniques

- La plus simple unité utilisée par un designer
- Une seule manoeuvre, un seul effet, un seul Power-up
- Par exemple:
 - Un saut dans Mario
 - Ramasser l'arme des Bosses dans Mégaman
 - Faire des combos dans Street Fighter 3

MDA: Dynamiques

- L'effet créé par plusieurs mécaniques regroupées ensemble
- Les mécaniques sont affectées et affectent les dynamiques
- Les dynamiques sont pas mal l'équivalent des fonctionnalités
- Par exemple:
 - Un combat tour-par-tour à la Final Fantasy
 - Un système Metroidvania à la The Messenger
 - Contrôler les véhicules dans une ville comme dans GTA5

MDA: Aesthetics

- L'effet créé par plusieurs dynamiques regroupées ensemble
- Ce qui génère une émotion chez le joueur
- Par Exemple:
 - Je suis un Ninja! À la The Messenger
 - Je suis un Pirate! À la Assassin's Creed: Black Flag
 - Je suis attaqué par des Zombies! À la Left 4 dead

MDA

- On peut commencer par n'importe où
 - T'as une bonne mécanique? À quoi elle peut servir?
 - T'as une idée pour un AI complètement fou? T'as besoin de quoi pour le faire fonctionner? À quoi il peut servir?
 - Tu veux être un astronaute? Un lapin? Un arbre qui pousse? De quelle fonctionnalités t'as besoin?

MDA

- Coups de pieds
 - Détective
 - Améliorations d'équipement
 - Auto-lock
 - Furtivité
 - Bosses
 - Combos
- Analyser des indices
 - Inventaire
 - Patrouilles
 - Caméra 3e personne
 - Énigmes

MDA

Réponse?

Quels sont les MDAs dans...

- Final Fantasy 15
- World of Warcraft
- Far Cry 5
- Minesweeper
- Bejeweled
- Fortnite
- The Messenger
- Sim City

FF15

Mecaniques

1. inventaire
2. combo
3. Teleport
4. récolte
- 5.

Dynamiques

1. bossés
2. crafting

Aesthetics

1. Prince épais qui fuit ses responsabilités

World of Warcraft

Mecaniques

1. inventaire
2. piocher
3. abilité
4. Monture volante

Dynamiques

1. Talent tree
2. farming

Aesthetics

1. Guerrier for the Horde!

Far Cry 5

Mecaniques

1. tirer
2. patrouiller
3. sauter
4. marcher

Dynamiques

1. déplacement
2. Amélioration des armes

Aesthetics

1. Police vs culte

Minesweeper

Mecaniques

1. Sélection
2. détection
3. victoire
4. défaite
- 5.

Dynamiques

1. leaderboard
2. timer

Aesthetics

1. T'es un démineur

Bejeweled

Mecaniques

1. Déplacer une piece
2. combo
3. points
4. temps

Dynamiques

1. Gems spéciales
2. leaderboard

Aesthetics

1. Explosions bling bling

Fortnite

Mecaniques

1. tirer
2. Action de construire
3. saut
4. zone

Dynamiques

1. construction
2. déplacement

Aesthetics

1. Battle royale

The Messenger

Mecaniques

1. saut
2. attaque
3. piege
4. patrouille

Dynamiques

1. skills
2. Cloud step

Aesthetics

1. ninja

Sim City

Mecaniques

1. Place building
2. Placer une riviere
3. Nivelier le terrain
4. Construire des routes

Dynamiques

1. Gestion de ressources
2. désastres

Aesthetics

1. I am God