



# GPIs



Gameplay Ingredients



# C'est quoi?

---

- Des outils pour tester le joueur
- Des façons différentes de tester la maîtrise du joueur
- Des méthodes de modifier la difficulté d'un niveau
- Ex: trappes, lance-flammes, patrouilles, long sauts, objets qui permettent le parkour, des haches qui swingent à travers un corridor

# Euh de quossé?

---

- Dans les cours précédents, on s'est concentré beaucoup sur ce que le joueur fait, dans la boucle de jeu par exemple et comment il le fait (les 3Cs)
- Avec les GPIs, on ajoute ce qui bloque le chemin du joueur, les épreuves que le joueur doit traverser afin d'obtenir le droit de brandir fièrement son e-penis et de forcer le monde à admirer son size spectaculaire.
- Les GPIs forment une des bases de chaque jeu.
- Un jeu sans GPI ressemble souvent à un walking simulator.

# Quels GPIs choisir?

---

- Le but est de choisir des GPIs qui vont permettre de challenger les player skills qu'on veut mettre à l'épreuve.
- Re les skills qu'on a choisi il y a plusieurs semaines.
- Donc on peut prendre chaque skill et ensuite on se demande, DANS LE CADRE DE NOTRE JEU!!! Comment on peut challenger ce skill-là?

# Exemple page 1

---

- Mettons que je travaille sur un jeu de Mahjong Solitaire pour des femmes d'expérience
  - Les skills que je veux challenger sont:
    - Observation
    - Planning
    - Mémoire
  - Vu que mon target audience est vieux et pas particulièrement habile, je ne challengerai pas le timing ou la précision

# Ensuite?

---

- Une fois que mes skills sont trouvés, je vais essayer de trouver les extrêmes pour chaque skill
- J'imagine le skill étant challengé d'une façon impossible à manquer (auto-win style), je l'imagine ensuite impossible à réussir (automatic fail)
- J'ai maintenant mon range où je peux aller chercher mes tests pour mon joueur

# Exemple page 2

---

- Observation

- Auto-Win: 1 objet, toujours visible, statique, facile à reconnaître
- Auto-Fail: beaucoup d'objets en même temps, visible une fraction de seconde, en mouvement hyper rapide constant, tous identiques.

- Planning

- Auto-Win: Toutes les étapes sont prévisibles, rien ne vient altérer les plans, toute l'information est accessible au joueur
- Auto-Fail: les étapes sont random, un plan va changer sans prévenir, aucune information est disponible ou trop d'information inutiles sont poussées.

- Mémoire

- Auto-Win: 1 objet à mémoriser, tout le temps disponible pour mémoriser, aucun effet négatif associé au fail.
- Auto-Fail : une multitude d'objets à mémoriser, fraction de seconde pour mémoriser, objets se déplacent constamment, aucun lien entre les objets.

# Ensuite ??

---

- On sort notre imagination et on trouve quelque chose qui fitte dans notre univers et qui en même temps nous permet de tester nos joueurs
- Idéalement notre GPI peut être modifié pour pouvoir être utilisé pour plusieurs niveaux de difficulté
  - Exemple: dans un jeu de plateforme, des plateformes amovible sont parmi les gpis les plus fréquents.
    - La largeur de la plateforme est un paramètre.
    - La vitesse de déplacement itou.
    - Le path, la variable qui fait que la plateforme se dissout sont aussi des paramètres.



# And then

---

- On a trouvé les extrêmes, maintenant, on va trouver le milieu
- Qu'est ce que la moitié de mon target audience va réussir du premier coup
  - Une personne moyenne va réussir 50% des fois LA PREMIÈRE FOIS qu'il l'essaie
- Une fois qu'on a un milieu, on peut trouver quelque chose de plus facile et aussi de plus difficile

# And NOW!

---

- Maintenant la partie le fun est de se trouver une façon de challenger les joueurs en utilisant un ou plusieurs des axes qu'on vient de trouver
- Un GPI qui utilise seulement un axe est BEAUCOUP moins utile qu'un gpi qui en utilise plus qu'un.

# Exercice

---

## En équipe

- 2 jeux
  - Dans chaque jeu trouvez 3 GPIs
    - Chaque GPI donnez 2 leviers
    - Vidéos des GPIs “en Action”
- Meilleure présentation donne à l'équipe 1 point supp pour la session
  - Richard, Frédéric, Alex et Olivier se méritent le point