

COEUR DE JEU ET BRIQUES DE GAMEPLAY

LES ÉLÉMENTS CONSTITUTIFS DU GAMEPLAY

I. GAME DESIGN ?

Le Game Designer ⁽¹⁾ conçoit un "système ludique" en organisant l'ensemble des éléments constituant un jeu ainsi que ses règles, que le jeu soit vidéo ou pas. Il travaille sur le *Gameplay* ⁽²⁾ afin de maintenir la motivation du joueur qui lui donnera envie de continuer à jouer et lui procurera du fun.



Dans notre projet, les connaissances relatives au Gameplay pourront se limiter à des notions élémentaires car il y a un cadre pré-établi. En effet, les jeux développés devront correspondre à un ensemble limité de *types de jeux* ⁽³⁾ dont les codes sont assez fixés. Les outils de développement que nous utiliseront sont également limités à ces types de jeu. Il n'y aura donc pas de grands mondes ouverts AAA en 3D...

Cela laisse tout de même une large part à la créativité, et des notions élémentaires de Gameplay pourront permettre aux élèves de se poser les bonnes questions pour structurer leurs jeux et les rendre engageants. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser des *mécaniques de jeu* efficaces, c'est à dire un bon **coeur de jeu** et de bonnes **briques de gameplay**



II. COEUR DE JEU

DÉFINITION - LE COEUR DE JEU

Le **coeur de jeu** est la (ou les) mécaniques centrales correspondant à une **action répétée** durant l'ensemble de l'expérience de jeu. On peut l'exprimer à l'aide de plusieurs verbes d'**action**.

EXEMPLES - COEURS DE TYPES DE JEUX

Dans un jeu de plateforme comme *Mario Bros.* les actions principales tournent autour du fait de **se déplacer et sauter**. Dans un FPS, le joueur passe son temps à **se déplacer et viser**, etc. Les jeux d'un même type possèdent généralement les mêmes coeurs de jeu. En voici quelques-uns :



Coeur de jeu d'un
plateformer



Coeur de jeu d'un
FPS



Coeur de jeu d'un
Shoot Them Up



Coeur de jeu d'un
Point 'n Click



Coeur de jeu d'un
Visual Novel

Pour autant, si deux jeux ont le même coeur, il ne proposent pas nécessairement la même expérience car celle-ci dépendra également de l'ambiance, de l'histoire, des graphismes, etc. Par exemple, deux jeux aussi différents que *Mario Bros.* et *Limbo* ont un coeur très similaire.



Super Mario Bros



Limbo

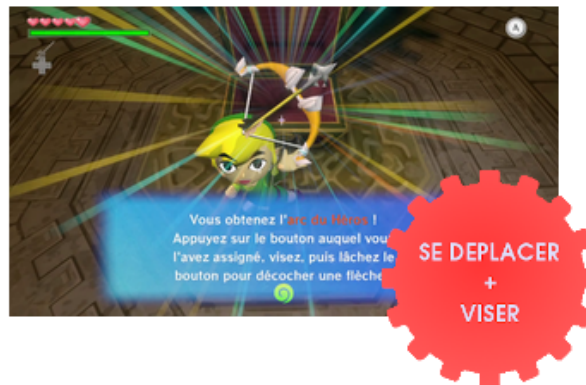
Un peu peu posséder **deux coeurs** ou davantage. Dans le cas de *Phoenix Wright* l'expérience est divisée en deux phases définies par deux coeurs différents : les phases procès et interrogatoire, sont proches du *Visual Novel* et les phases d'investigation sont plus proches du *Point 'n Click*.



De même, le *Professeur Layton* alterne entre des phases *Visual Novel* et des énigmes dont chacune a son propre coeur de jeu.



Autre exemple de jeu à plusieurs coeurs avec *Zelda*. A la différence que ceux-ci sont introduits au fur et à mesure du jeu quand un nouvel objet est introduit, comme l'arc qui donne une nouvelle dimension FPS au jeu.



III. BRIQUES DE GAMEPLAY

Le coeur ne suffit pas à faire un jeu complet et intéressant. En effet, un jeu de plateforme qui se résume à déplacer un personnage et le faire sauter est très vite ennuyeux. Il a besoin de variété pour conserver l'intérêt du joueur. C'est ce qu'apportent les **briques de gameplay**.

DÉFINITION - BRIQUE DE GAMEPLAY

Les **briques de gameplay** sont des mécaniques de jeu qui étendent les possibilités d'un *coeur de jeu*. Elles peuvent se combiner entre elles pour créer de nouvelles situations et/ou possibilités.



Reprenons l'exemple de *Mario Bros.* : **se déplacer et sauter** ne serait pas très intéressant sans les obstacles rencontrés, les ennemis variés, les transformations du personnage, etc. Ce sont ce qu'on appelle les **briques de gameplay** et il en existe différents types :

Type de brique	Exemples
Capacité du personnage	courir est une <i>brique</i> qui améliore la portée du saut. L' attaque rodéo ⁽⁴⁾ , le dash ⁽⁵⁾ ou le double saut sont des briques apparues plus tard dans la série des Mario.
Ennemis	Les <i>patterns</i> ⁽⁶⁾ des ennemis sont pensés pour que le joueur utilise le déplacement et le saut de différentes manières. La tortue verte ira toujours tout droit, la tortue rouge alterne, les plantes ne peuvent pas être tuées en sautant dessus, etc.
Décors	De nombreux éléments du décor sont aussi des briques de gameplay. Les trous, les plateformes (mouvantes, fixes), les tuyaux, etc.
Objets interactifs, collectables	Les blocs destructibles par un saut peuvent donner des bonus, mais les faire disparaître peut également priver le joueur d'un passage intéressant. Les objets collectables sont des briques classiques des RPG et des Point 'n Click.
Abstraites	Il existe également des briques plus abstraites comme le compteur de jeu dans Mario qui pressera le joueur de finir le niveau en prenant plus de risques.

EXEMPLE - DÉBLOQUER LES BRIQUES

Souvent, dans les jeux modernes ayant un *coeur plateforme* le joueur débloque tout au long du jeu des briques "capacités" étendant le saut. Ces *power up* ⁽⁷⁾ permettent alors d'atteindre de nouvelles zones compatibles avec ce nouveau pouvoir.



IV. QUELQUES EXEMPLES DE TRAITEMENT DES DIALOGUES

Les jeux narratifs avec un coeur de jeu basé sur des dialogues ne sont pas en reste concernant les briques de gameplay. Les *choix de réponse* ont bien sûr des conséquences sur l'histoire, mais il arrive qu'une brique de gameplay leur donne une tournure plus originale.

EXEMPLE LES DUELS DE MONKEY ISLAND

Dans la série des Monkey Island, les duels d'épée donnent lieu à des échanges d'insulte. Celui qui a les meilleurs insultes et les meilleures réparties est plus habile à l'épée. Pour devenir fort à l'épée, il faut donc participer à de nombreux duels, et retenir les meilleures répliques de ses adversaires...



Du point de vue du système de jeu, les répliques sont des objets collectables à utiliser dans le bon contexte.

Dans certains jeux, on peut augmenter les choix de dialogue en développant certaines compétences liées au dialogues :

EXEMPLE - CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

Dans *Witcher 3*, il est possible de régler certaines situations en utilisant ses talents de *persuasion* ...

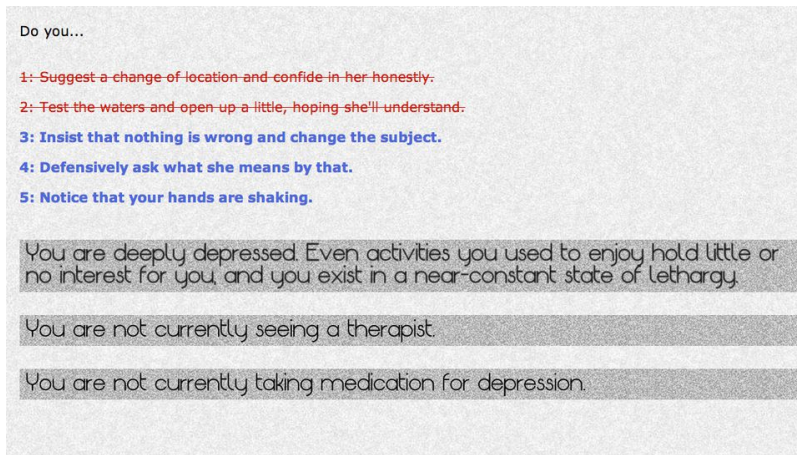


Techniquement, c'est un jeu de hasard avec un facteur de risque réduit lorsque l'expérience du personnage est importante.

Au contraire, réduire les choix de dialogues peut contraindre le joueur et provoquer chez lui une frustration utile dans un certain contexte :

EXEMPLE - JEU ENGAGÉ

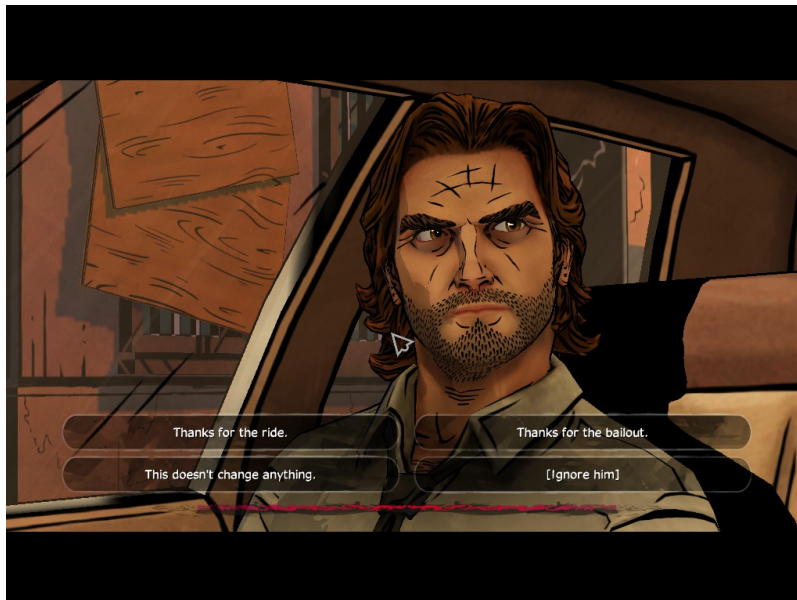
Dans *Depression Quest*, la créatrice du jeu souhaite sensibiliser le joueur à cette maladie terrible qu'est la dépression. Pour lui faire comprendre le manque d'énergie et l'état mental d'une personne trop déprimée pour prendre des décisions habituellement simple, des choix de réponses sont barrés et impossibles à sélectionner pour le joueur.



Parfois il est préférable de ne rien dire. Pourtant dans la plupart des dialogues interactifs, le silence n'est pas une option.

EXEMPLE A COURT D'IDÉE

Dans les jeux des développeurs *TellTale* spécialisés dans des jeux à *choix moraux*⁽⁸⁾, il y a une limite de temps pour choisir la réponse dans un dialogue. Il arrive parfois qu'on n'ait pas le temps de se décider, ce qui procure au joueur le sentiment d'être resté bouche bée !



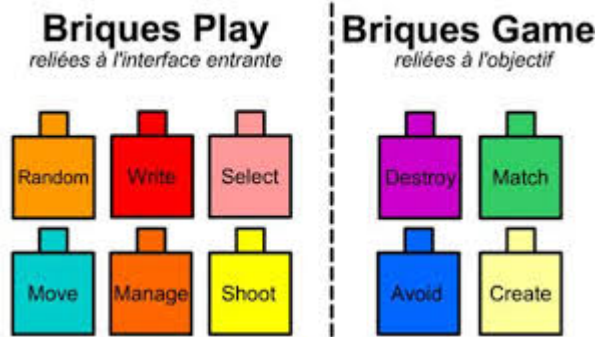
De bonnes briques de gameplay qui étendent les possibilités des dialogues ne suffisent pas à faire une bonne histoire, mais renforcent l'immersion du joueur et subliment un bon travail d'écriture.

V. D'AUTRES APPROCHES

L'approche *coeur de jeu / briques de gameplay*, que nous choisissons de présenter pour le projet, est un modèle parmi d'autres tout aussi pertinents. On peut par exemples citer les briques de *Game* et de *Play*

décrites par Julian Alvarez :

MORPHOLOGIE DU JV



Une autre approche qui décompose le coeur de jeu en une brique de Game et une brique de Play



APPROCHE ATOMIQUE



Le livre de Julian Alvarez dont est tiré l'article précédent...



CLASSIFICATION

EVITER 	ATTEINDRE 	DETRUIRE 	CREER 	GERER
DEPLACER 	ALEATOIRE 	CHOISIR 	TIRER 	ECRIRE

Cette approche a permis une classification précise des jeux.

VI. BIBLIOGRAPHIE

- [Marc Albinet - Concevoir un jeu vidéo](#)
- [GamaSutra - Rational Design](#)