

USRS2V - Game/Level design

Présentation

Prérequis

Auditeur du DIE56

Objectifs pédagogiques

Fournir des bases solides de compréhension de deux disciplines importantes du monde du jeu vidéo : le Game Design et le Level Design.

Compétences

En suivant cette UE, il est possible d'assimiler les bonnes pratiques à adopter lorsqu'on cherche à créer une expérience de jeu efficace et innovante.

Programme

Contenu

La nature du jeu et du jeu vidéo.

Les joueurs : analyse sociologique, motivations et plaisirs référents. Le rôle du Game Design, la boucle d'interaction à court terme.

Univers, histoire, récit et narration. Personnages, conflit et dramaturgie.

Nature des conflits dans un jeu. Structure des mécanismes de Gameplay: défi, stratégie, décisions et récompenses. Le Flow et la progression de la difficulté. Construction d'un gameplay.

Le rôle de l'univers et de la narration. Structure temporelle et spatiale d'un jeu. Gestion des connaissances révélées au joueur.

Le Level Design : principes et méthodes. Conception d'un niveau simple.

Analyse de la structure de quelques jeux. Réalisation d'un MOD en temps limité.

Organisation et production du Game Design La théorie du fun.

Présentation du rôle d'un Game Designer et des enjeux d'un Game Design de qualité.

Etude de cas de Game Design exemplaires (Super Mario Bros., Dark Souls, etc...).

L'imagination de mécaniques de jeu originales.

Les principes fondamentaux du Game Design : l'accomplissement, l'isolation, le teaching without teaching, la récompense cachée, la moralité réelle, etc...

Présentation du métier de Level Designer et de son rôle par rapport au Game Design établi.

Etude de cas de Level Design exemplaires : le tout premier niveau de Super Mario Bros. sorti en 1985 fait figure de cas d'école.

Le choix d'un rythme et d'un sentiment à faire passer à travers un niveau de jeu.

Mis à jour le 17-07-2017



Code : USRS2V

Unité spécifique de type cours
8 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / 1