

Du Thème au Gameplay : Sujets de jeu

La mécanique de jeu comme base de l'histoire qu'on se raconte

Problématique

À l'opposée des jeux « cinématographiques » (Walking Dead, Final Fantasy), le jeu vidéo permet de se raconter sa propre histoire : quelles sont les modalités de cette « maison de poupée » virtuelle ?

Pitch du jeu

Orienter toute la conception autour de la notion de narration générée par le joueur.

Références

Les Sims : Côté "Maison de poupée" où un ensemble d'objets est donné au joueur, à lui de les agencer comme il veut. La réaction des personnages à cet environnement modelé par le joueur n'est que suggestive et non mise en scène par du texte ou une narration préétablie, au joueur de s'en créer l'interprétation qu'il veut.

Sim City : Liberté du joueur dans la manière dont il crée sa ville.

Football Manager : Le joueur gère son équipe de foot, à lui d'en faire ce qu'il veut.

Minecraft : Fondamentalement un jeu de Lego, sans presque rien d'autre par-dessus, donc forcément une liberté narrative et imaginative totale pour le joueur.

Spore : Le joueur fabrique la créature qu'il veut et la faire évoluer du microcosme (bouillon originel) au macrocosme (départ dans l'espace). La manière dont la créature a été façonnée déterminera comment elle peut interagir avec l'environnement.

GTA : Pour le côté "gameplay émergent" : outre l'histoire principale avec cinématiques et objectifs obligatoires, de nombreuses histoires ponctuelles peuvent naître des interactions du joueur avec les éléments de l'univers. Ces histoires, pas du tout préétablies par les concepteurs, découlent de la manière dont les différents acteurs du monde interagissent entre eux, donc du gameplay.

EVE Online : Un MMORPG de conquête spatiale, avec une forte composante politique et économique, menant les joueurs à recréer les fonctionnements du monde réel, ce qui donne au fil des événements une véritable "Histoire" à ce monde virtuel persistant.

The Movies : Jeu de Peter Molyneux mettant le joueur à la tête d'un studio de cinéma : à lui de concevoir ses propres films !

Planning des rendus

Séance 2

Game Concept + Proto.

Séance 3

Version Alpha : Tout le gameplay, reste à faire sprites et niveaux.

Séance 4

Version Beta : Reste à polish et debugger.

Séance 5

Jury.