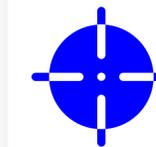
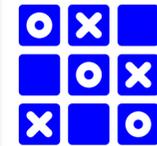
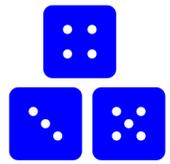


CPES-CAAP Chopin

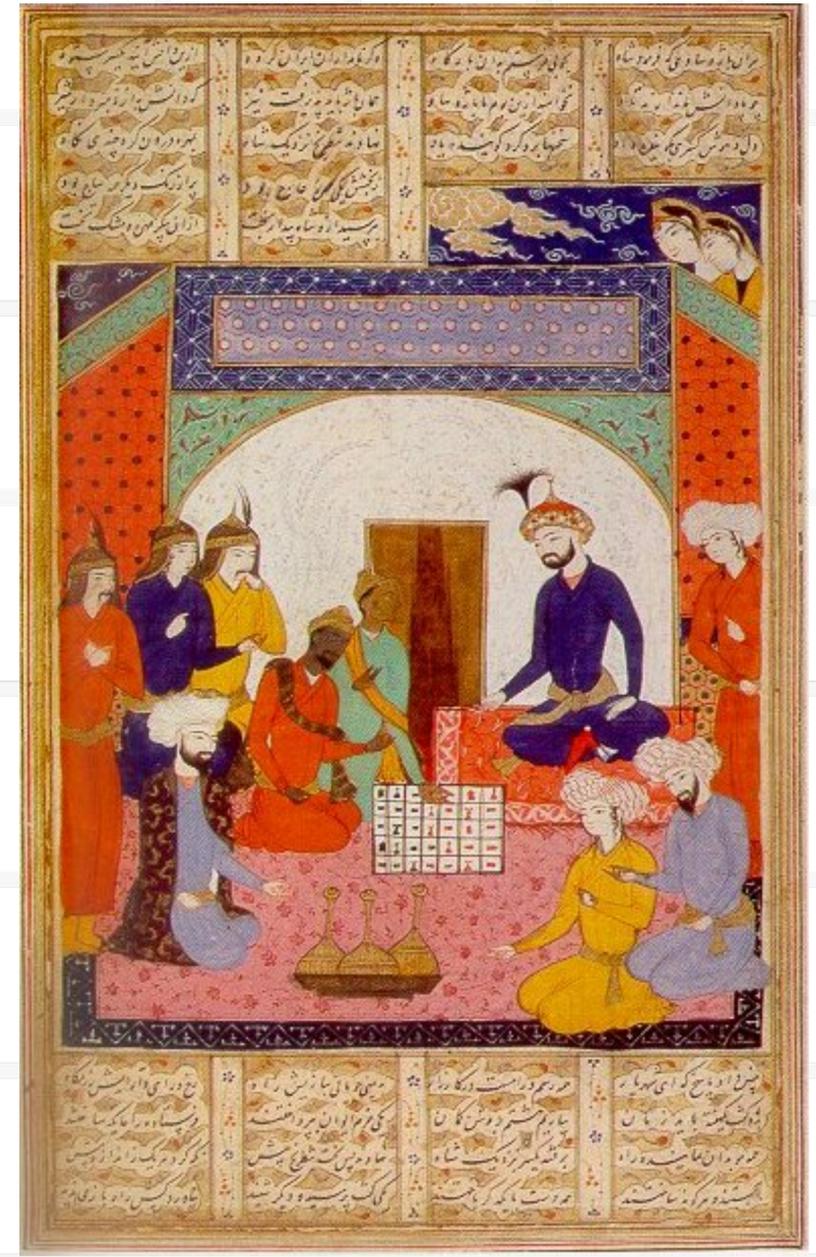
Workshop Jeu (vidéo et autres...)



Le jeu avant la culture

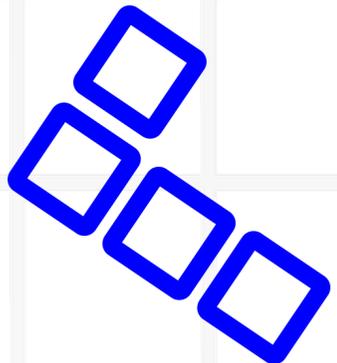


Le jeu depuis le début de l'humanité



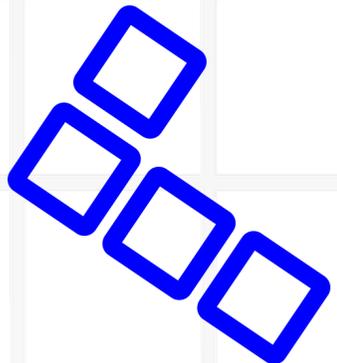
Workshop Jeu

- Définir le type de jeu et les objectifs (comment gagner le jeu)
 - Choisir le thème du jeu
 - Choisir des mécaniques de jeu
 - Ecrire les règles du jeu et son déroulement (début / fin)
-
- Faire un prototype pour le tester
 - Affiner votre prototype et vos règles après le test
 - Passer à la réalisation



Workshop Jeu

- **Définir le type de jeu et les objectifs (comment gagner le jeu)**
 - Choisir le thème du jeu
 - Choisir des mécaniques de jeu
 - Ecrire les règles du jeu et son déroulement (début / fin)
-
- Faire un prototype pour le tester
 - Affiner votre prototype et vos règles après le test
 - Passer à la réalisation



Type de jeux

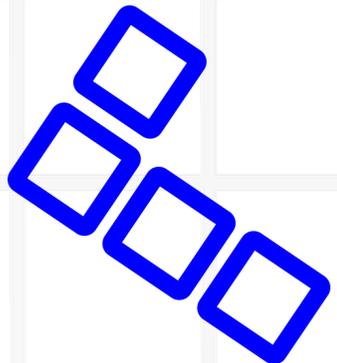
- **Jeu de cartes ou de dominos** = Belote, Bridge, Poker, Rami, Tarot, Uno, Jungle Speed, Mahjong...
- **Jeux de stratégie** = Backgammon, Échecs, Dames, Bataille Navale, Risk, Stratego, Carcassonne...
- **Jeux de lettres** = Scrabble, Boggle, Pendu...
- **Jeux de hasard pur** = Jeu de l'oie, Loto, Bataille, Pierre-Papier-Ciseaux **ou hasard raisonné** = Monopoly, Poker...
- **Jeux d'adresse** = Mikado, Jenga, Fléchettes, Twister...
- **Jeux de connaissances** = Trivial poursuit, Time's Up, Quiz, Blind Test...
- **Jeux coopératifs** = Unlock (Escape game), Code Names, Pandemic...
- **Jeux de Rôles** = Donjons et Dragons, L'Appel de Cthulhu...

Type de jeux vidéo

- **Action / Aventure (infiltration / survival horror) = Hitman, Assassin's Creed, Metal Gear, Resident Evil...**
- **Jeu de rôle (RPG / MMORPG / Hack'n'slash) = Skyrim, Final Fantasy, Breath of the Wild...**
- **Simulation, gestion et Stratégie = SimCity, Les Sims, Animal Crossing, StarCraft...**
- **Jeux d'Action (Combat / Beat'em all / Plates-formes) = Street Fighter, Double Dragon, Super Mario Bros...**
- **Réflexion (Labyrinthe et Puzzle) = Pac-Man, Dig Dug, Bomberman, Tetris...**
- **Jeux de Tir (FPS / TPS / Shoot them up) = Doom, Half-Life, Counter-Strike, Gradius...**
- **Autres genres (Sports / courses / Rythme) = Fifa, Wii Sports, Gran Turismo, Forza Horizon, Guitar Hero,...**
- **Fiction interactive / Point and click / Visual novel = Colossal Cave Adventure, Zork, Gabriel Knight...**

Workshop Jeu

- Définir le type de jeu et les objectifs (comment gagner le jeu)
 - **Choisir le thème du jeu**
 - Choisir des mécaniques de jeu
 - Ecrire les règles du jeu et son déroulement (début / fin)
-
- Faire un prototype pour le tester
 - Affiner votre prototype et vos règles après le test
 - Passer à la réalisation



Définir son thème

Univers Réaliste

Problématique sociale

Epoque historique

Géo-Politique

Fantasy

Magie

Science-Fiction

Anticipation

Space Opera

Uchronie

Voyages dans le temps

Steampunk

CyberPunk

Extraterrestres

Intelligence Artificielle

Univers parallèles

Post Apocalyptique / Zombie

Cataclysme et Pandémie

Fantômes et créatures occultes

Dragons et Monstres légendaires

Féerique

Mythes et Légendes

Mythe Arthurien

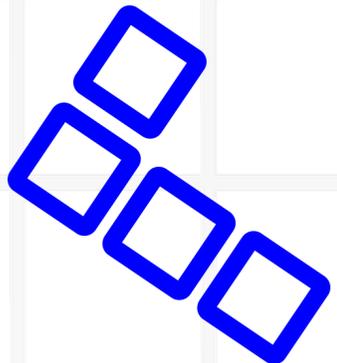
Momies

Super Héros

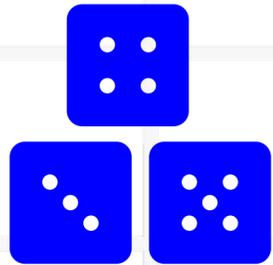
Crimes / Mafia...

Workshop Jeu

- Définir le type de jeu et les objectifs (comment gagner le jeu)
 - Choisir le thème du jeu
 - **Choisir des mécaniques de jeu**
 - Ecrire les règles du jeu et son déroulement (début / fin)
-
- Faire un prototype pour le tester
 - Affiner votre prototype et vos règles après le test
 - Passer à la réalisation



Définir ses mécaniques de jeu (classiques)



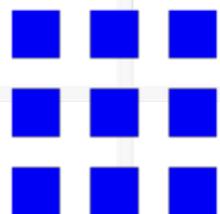
Lancer de dés

Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements. Un grand classique indémodable. Cette mécanique laisse la place au hasard et équilibre les chances de victoire.



Course

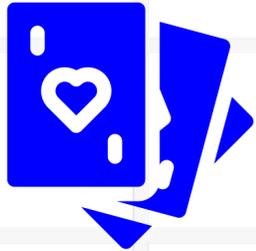
Le premier arrivé a gagné. Encore un classique du genre que l'on trouvait déjà dans les petit chevaux et le jeu de l'oie. Très souvent utilisée et sans cesse réinventée.



Placement de tuile

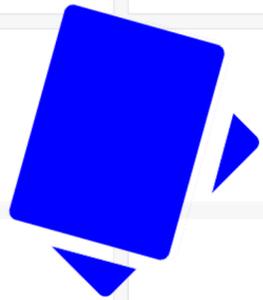
Comme aux dominos ou au Scrabble, on place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.

Définir ses mécaniques de jeu (classiques)



Gestion de main

Vous avez un main de carte, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement possible ou bien les échanger. Mécanique centrale du Uno.



Jeux de plis

Vous jouez des cartes, les plis remportés vous rapportent des points. Mécanique fondamentale de nombreux jeux de cartes (Tarot, Belote...)



Adresse et dextérité

Base du Mikado ou de Docteur Maboul, plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.

Définir ses mécaniques de jeu (classiques)



Bluff

Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose, comme au poker par exemple.



Quizz / Deviner

Classique parmi les classiques, vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.



Mémoire

Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser. Idéal pour changer du memory.

Définir ses mécaniques de jeu (classiques)



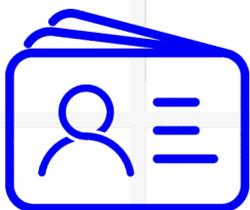
Défi

Tout est dans le titre, vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...



Stop ou encore

Élément central du BlackJack, vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.



Collection

Vous devez collecter des éléments semblables pour gagner des points, comme aux 7 familles par exemple.

Définir ses mécaniques de jeu (modernes)



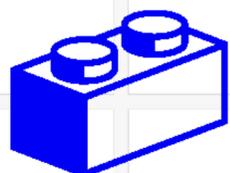
Contrôle de territoire

Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points. [Catan](#)



Placement d'ouvrier

Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques. [Agricola](#)



Construction

Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources. [Citadelles](#)



Observation

Mécanique très à la mode actuellement dans le jeu moderne. La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoires. Où est Charlie ? [Kezao](#)

Définir ses mécaniques de jeu (modernes)



Enquête/Déduction

Autre genre avec le vent en poupe, vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes. Unlock



Deck Building

Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard. Les jeux comme Magic en ont fait leur mécanique centrale. Dominion l'a démocratisé dans le monde des jeux de société.



Draft

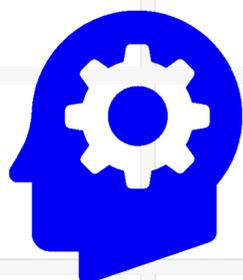
Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restant. Votre choix peut donc vous avantager ou gêner vos adversaires. 7 Wonders

Définir ses mécaniques de jeu (modernes)



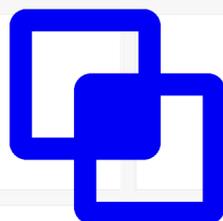
Enchère

Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements et gagner des points, créant des parties souvent dynamiques. [La fièvre de l'or](#)



Programmation

Vous devez planifier vos actions avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins. Cela est très souvent associé à de la gestion de temps. [Colt Express](#)



Combinaison

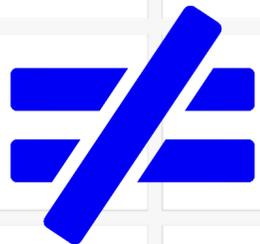
Vous devez planifier vos actions avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins. Cela est très souvent associé à de la gestion de temps. [Catan](#)

Définir ses mécaniques de jeu (sociales)



Coopération

L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun. Cette mécanique très en vogue, elle est également très présente dans les jeux à destination des enfants. La coopération permet en effet de limiter la frustration liée à la défaite et de rendre le jeu toujours plus agréable. [Pandemic](#)



Asymétrie

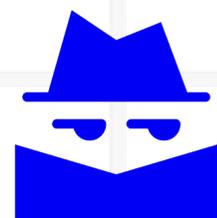
Les différents joueurs nourrissent des objectifs différents. L'asymétrie peut être complète : chaque joueur joue des actions bien spécifiques, ou partielles, un joueur jouera un rôle et les autres s'uniront contre lui. [Villainous](#)



Objectif secret

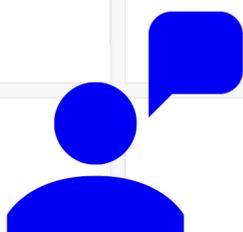
Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître. Cela permet d'alimenter un certain trouble dans l'avancée des joueurs et d'apporter de la tension à la partie. [Les aventuriers du rail](#)

Définir ses mécaniques de jeu (sociales)



Identité secrète

Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. [Les Loups-garous de Thiercelieux](#).



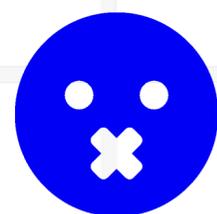
Expression

La mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires. [Dixit](#)



Négociation

Vous devrez faire preuve de ruse et de diplomatie pour arriver à vos fins. Elle est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles. [Catan](#)



Silence

La coopération a révolutionné le jeux de société. Le Silence a renouvelé la coopération. Ici, il est demandé aux joueurs de coopérer mais sans échanger aucun mot. [Magic Maze](#)

Workshop Jeu

- Définir le type de jeu et les objectifs (comment gagner le jeu)
 - Choisir le thème du jeu
 - Choisir des mécaniques de jeu
 - **Ecrire les règles du jeu et son déroulement (début / fin)**
-
- Faire un prototype pour le tester
 - Affiner votre prototype et vos règles après le test
 - Passer à la réalisation

