Le « Game Feel », ou « Game Juice »

Bonnes pratiques

Liens

Quelques vidéos expliquant ce qu'est le « Game Feel » ou « Game Juice » :

- Merci Dorian - Le Game Feel (français)
- Comment le Game Feel rend un jeu meilleur ? Parlons Game design #2 (français)
- Secrets of Game Feel and Juice (anglais)
- Juice it or lose it - a talk by Martin Jonasson & Petri Purho (anglais)
- 6 Ways To Make Your Game Better - With GDevelop (anglais)
- How To Do Game Feel Right - With GDevelop (anglais)

Les composantes du « fun » :

- Can We Make This Button Fun To Press? (anglais)
- Un exemple interactif de comment implémenter du « Game Feel », ou « Game Juice » dans GDevelop : https://gdevelop.io/game-example/free/game-feel-demo (anglais)

Description

Le terme « **Game Feel** » ou « **Game Juice** », emprunté de l'anglais, n'a pas de réelle équivalence en français, mais pourrait être librement traduit par « sensation de

jeu ». Il s’agit d’un paramètre invisible, une caractéristique des jeux qui représente le degré de plaisir qu'il y a à interagir avec eux.

Le « Juice » (jus en français) représente ce que les joueurs doivent ressentir lorsqu'ils sont impliqués dans le jeu, en particulier cette agréable sensation qu'ils éprouvent lorsqu'ils interagissent avec le jeu.
Un jeu « juicy » semble vivre et répondre à tout ce que vous faites, des tonnes d'actions et de réponses en cascade pour un minimum d'intervention de la part de l'utilisateur.
Qu'est-ce que le « Game Juice » dans une aventure textuelle ? C’est la surprise, les choses inattendues qui se produisent lorsque nous essayons un choix dans le jeu !
Les liens de cette fiche renvoient vers des ressources qui expliquent ce que sont le « Game feel » et le « Game Juice » et qui peuvent vous aider à les mettre en œuvre dans vos jeux.

Caractéristiques

Ces vidéos fournissent des exemples de conseils et d'astuces pour dynamiser vos jeux.

Prix

Gratuit

Pourquoi l'utiliser

Il est crucial de s'efforcer de donner du « Game Juice » à vos jeux, autrement dit de les dynamiser. En effet, il est plus difficile de délaisser un jeu « juicy » (juteux), et c'est précisément le but à atteindre pour captiver l'attention de vos élèves.

Comment l'utiliser

Découvrez comment le « Game Feel » est implémenté dans GDevelop en cliquant sur ce lien : https://gdevelop.io/game-example/free/game-feel-demo. Si votre type de jeu est difficile à concevoir, concentrez-vous sur ce qui rend l'expérience de jeu amusante.

Cofinancé par l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : https://www.d-esl.eu