

À fond les manettes : trois techniques que les développeurs de jeux utilisent pour simuler l'action

Par Eliane P.

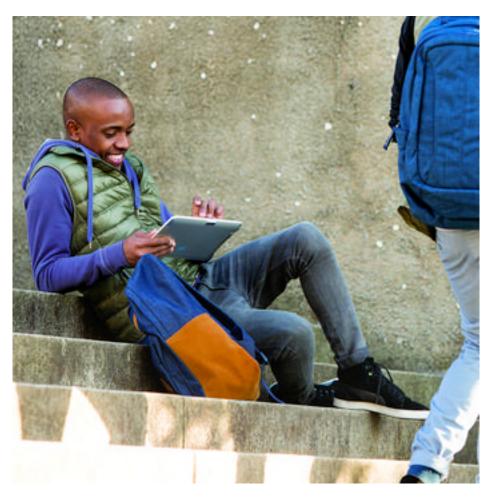
Date de publication : 14 janvier 2016



۱ -	- Comment les concepteurs de jeux nous donnent-ils le sentiment d'être effectivement en train de jouer ?	3
Ш	- Ressources	4



I - Comment les concepteurs de jeux nous donnent-ils le sentiment d'être effectivement en train de jouer ?



Vous souvenez-vous de la première fois que vous êtes monté sur une montagne russe ? Cette sensation sauvage de vitesse, de force centrifuge, de montée et de descente, à la fois amusante et terrifiante ? Durant les deux dernières décennies, les développeurs de jeux ont cherché à établir comment ces sensations pourraient être simulées visuellement, et plus encore qu'être simplement un passager à bord pour un tour, les joueurs expérimentent la sensation réaliste de contrôler l'action.

Perspective à la première personne. Les concepteurs de jeux peuvent simuler l'action en recréant une perspective à la première personne. Plutôt que diriger un petit personnage de dessin animé à l'écran sautant par-dessus tout ce qu'il trouve à la Super Mario Bros., les concepteurs de jeux mettent ainsi le joueur dans le siège du conducteur, en concevant le point de vue qu'il verrait, s'il était réellement le personnage mis en scène.

Des graphismes réalistes. Les images de synthèse ont tellement progressé que parfois, il est difficile de dire si l'image est réelle ou pas. Avec des jeux qui nécessitent autant d'informations visuelles, l'avancée réalisée par les concepteurs ces dix dernières années est impressionnante. Des animations fluides et des couleurs saturées fonctionnent pour réinventer une forme d'hyperconscience.

Une attitude de jeu rythmée. Dès leurs débuts, les jeux vidéo ont mis en place des systèmes de jeu qui suscitaient un apprentissage pour accrocher le joueur. Une partie du plaisir de jeu est la sensation que vous vous améliorez, que le jeu vous apprend comment réussir ses niveaux plus avancés. Les études concernant les jeux vidéo suggèrent que ceux qui jouent ont des temps de réaction réduits, ce qui apporte une satisfaction unique.





L'un des jeux sur le marché qui illustre ces techniques relativement nouvelles dans le monde du jeu est Unpossible, d'Acceleroto. Ce jeu de course sans fin est un test de réflexes dans un contexte de science-fiction qui est à la fois frustrant et complètement addictif. Le joueur fonce sur un tube truffé d'obstacles tranchants, tournant à 360 degrés à une vitesse affolante. Les séquences se répètent et enseignent à l'utilisateur comment éviter les collisions, en utilisant l'inclinaison. Il s'agit d'une réalité parallèle palpitante, qui absorbe le joueur dans un monde captivant et indiscipliné.

En combinant ces techniques avec une image magnifiquement dessinée, une musique originale et des effets sonores réalistes, les développeurs de jeux d'Acceleroto sont en mesure d'inclure pleinement les utilisateurs. Les concepteurs travaillent avec des espaces imaginatifs, et la combinaison de nouveauté et de familiarité n'en devient que plus élaborée et intéressante.

L'application Unpossible est aujourd'hui disponible pour les tablettes Android équipées de processeurs Intel® Atom™. Pour plus d'informations sur ce jeu novateur, visitez le magasin **3 Google Play ici**.

Pour plus d'informations sur le développement de jeux, rendez-vous sur la **La Zone des Développeurs Intel**.

Retrouvez également des astuces, conseils et retours d'expériences sur le **#forum Intel**.

II - Ressources

- #PDF: Increasing processing speed with action video games Dye Green Bavelier
- ■ Unity Ressource Center
- Intel GameDev Tools
- Intel GPA
- **Intel INDE**