

# UE « Game Design 1 »

Tacq. V - Daniel. F



# SHIFT QUANTUM



## **TABLE DES MATIERES**

Choix du jeu .....	2
Analyse du jeu vidéo .....	3 - 8
Le prototype et ses règles .....	9 - 10
L'évolution du prototype .....	11
Analyse du jeu de société .....	12 - 14
Un mot sur l'équipe .....	15
Post mortem .....	16
Conclusion .....	17

## 1 - CHOIX DU JEU

Un jeu belge :

J'ai remarqué que les contraintes amélioraient la manière dont on travaille en nous mettant des limites claires à partir desquelles travailler. La contrainte initiale nous laisse le choix entre 5 genres à partir desquels, par pur hasard, j'ai choisi le puzzle game (j'ai lancé un dé). Ensuite, je me suis posé mes propres contraintes ; Le jeu devait être belge. D'une part car j'aime bien analyser la manière dont les développeurs et développeuses belges travaillent et d'autre part, car en tant que futur acteur de l'industrie en Belgique, j'estime qu'il est important de connaître et d'être conscient de ce qu'il se fait chez nous et par quoi ont été influencés les choix de nos confrères et consoeurs.

Ma seconde contrainte a été de choisir un jeu wallon. Etant plus proche des acteurs et actrices de la partie wallonne de notre pays, il est, pour l'instant, plus facile pour moi de comprendre de manière globale les jeux de chez nous. J'entends par là le fait d'avoir d'avantage de recul sur l'industrie car, à travers les divers rencontres et évènements, j'ai pu avoir une meilleure compréhension des équipes de développement wallones.

Voilà donc ce qu'il m'a amené à choisir le jeu Shift Quantum du studio Fishing Catus :



[https://store.playstation.com/fr-be/product/EP4807-CUSA11475\\_00-SHIFTQUANTUM0001](https://store.playstation.com/fr-be/product/EP4807-CUSA11475_00-SHIFTQUANTUM0001)

Enfin, j'aime beaucoup me lancer des défis, c'est pourquoi j'ai choisi un jeu avec lequel je n'ai aucune affinité, que ce soit de genre ou bien de type de gameplay, direction artistique, etc. J'avais envie de me prouver que, si je tend à devenir créateur, l'exercice de transformer n'importe quel jeu vidéo en jeu de société ne me fera plus peur. Pourquoi vouloir rester dans sa zone de confort quand l'essence même du design est d'innover pour créer des choses nouvelles, parfois usuelles, parfois amusantes pour se prouver qu'on peut répondre à un problème ou bien explorer l'inconnu ?

## 2 - ANALYSE DU JEU VIDEO

### — PILIERS D'EXPERIENCE —



Shift



● Le concept central du jeu repose sur la mécanique de "shift", qui permet aux joueurs d'inverser le monde du jeu, transformant les espaces vides en solides et vice versa. Cette mécanique unique est au cœur de l'expérience du jeu et des énigmes. On sent que l'équipe a veillé à ce que le shift reste toujours au centre du gameplay.



Shift



Résolution  
d'énigmes



● Le jeu est construit autour de défis de réflexions complexes, les joueurs vont devoir établir des stratégies dans chaque niveau, essayer d'anticiper et de trouver comment terminer le niveau de manière efficace. Lors de mon expérience personnelle, j'ai essayé de trouver le chemin le plus optimisé pour finir chaque niveau.



Shift



Résolution  
d'énigmes



Progression  
et défi



● Les niveaux sont conçus pour devenir progressivement plus difficiles, introduisant de nouvelles mécaniques au fur et à mesure de l'avancement dans le jeu. Un pilier qui paraît logique mais qui n'est pas à oublier lorsqu'on crée ce type de jeux.



Shift



Résolution  
d'énigmes



Progression  
et défi



Expérience  
intragatéctique

- Le jeu ne dispose pas d'interface utilisateur durant le gameplay, un élément toujours bien accueilli qui renforce l'immersion. On peut retrouver ce type d'expérience dans des jeux tels qu'Inside ou Limbo.

### — LES 3C —

- **Character :** Dans Shift Quantum, le personnage principal (Subject 32763) est un avatar assez minimaliste et s'aligne bien avec l'esthétique générale du jeu. Il peut courir, sauter et surtout "Shifter", une compétence spéciale qui, forcément, donne son nom au jeu.



<https://www.indiegamewebsite.com/2018/06/16/shift-quantum-switch-review/>

- **Camera :** Le jeu utilise une caméra centrée sur l'avatar en vue de côté, typique des jeux de plateforme et de réflexion. Le point de vue permet aux joueurs et joueuses de voir clairement les énigmes, les obstacles et les éléments interactifs du niveau. Je trouve que ça aide aussi à concentrer l'attention du joueur sur la résolution des énigmes.



[https://store.steampowered.com/app/700520/Shift\\_Quantum\\_-\\_A\\_Cyber\\_Noir\\_Puzzle\\_Platformer/?l=turkish](https://store.steampowered.com/app/700520/Shift_Quantum_-_A_Cyber_Noir_Puzzle_Platformer/?l=turkish)

- **Controls** : Les contrôles sont assez simples et intuitifs, on comprend ce qu'on fait et surtout ce qu'on peut faire. Car, comme je le disais plus tôt, on peut passer beaucoup de temps à établir une stratégie même si je ne doute pas que certain(e)s joueurs et joueuses préfèrent foncer dans le tas et expérimenter. Dans les 2 cas, les contrôles n'empiètent pas sur l'expérience voulue.

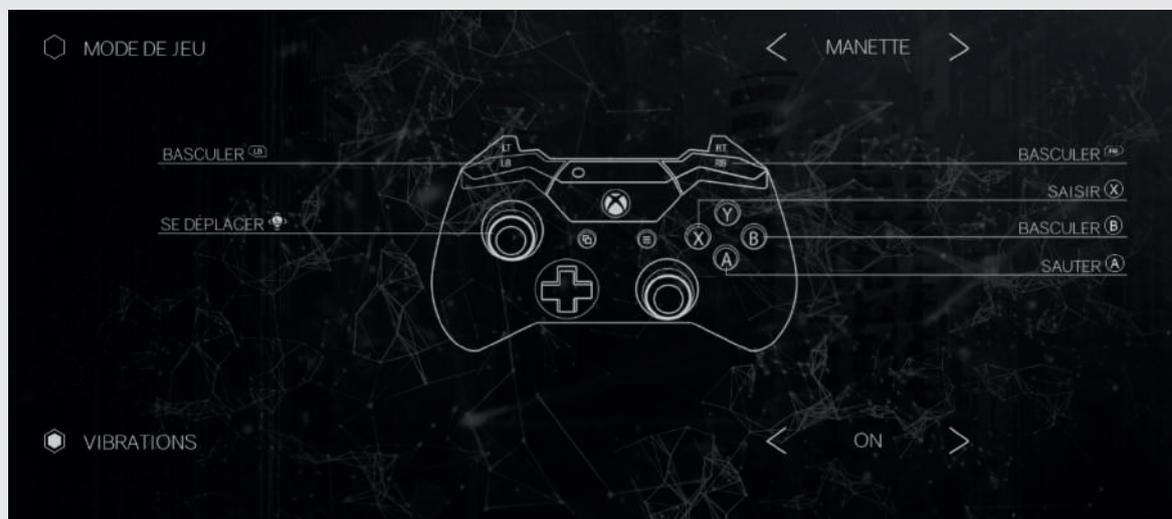
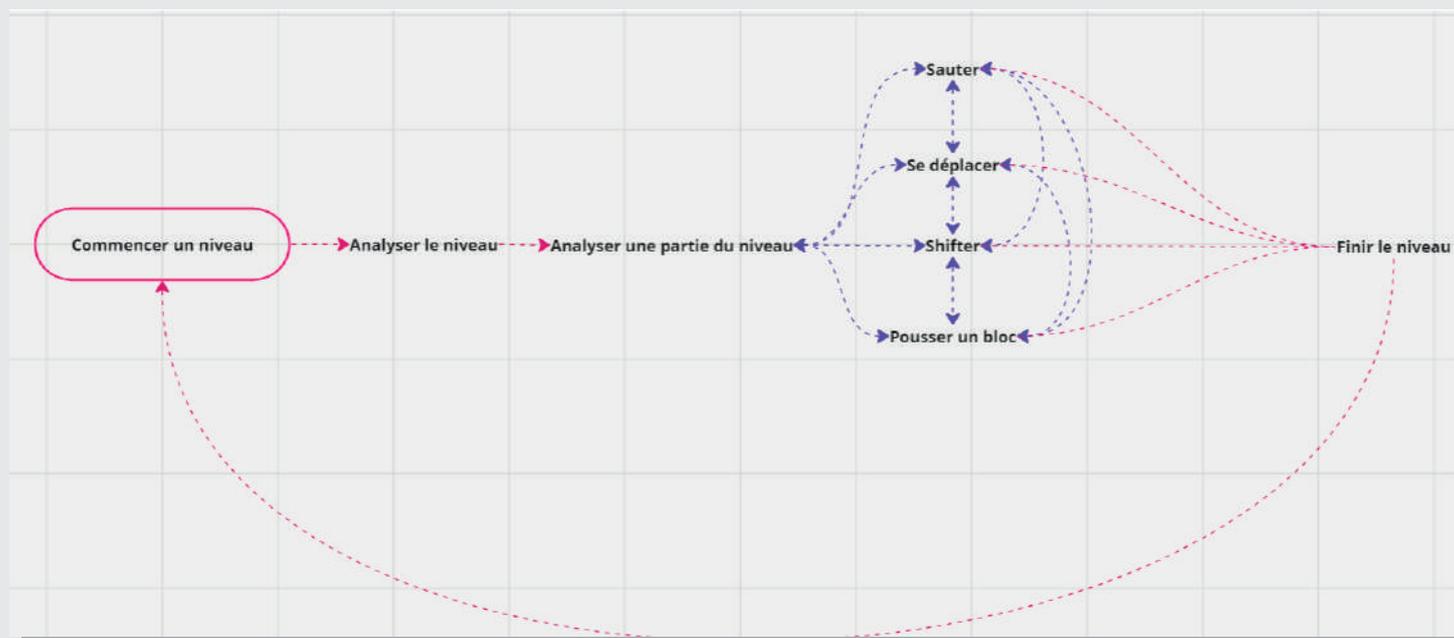


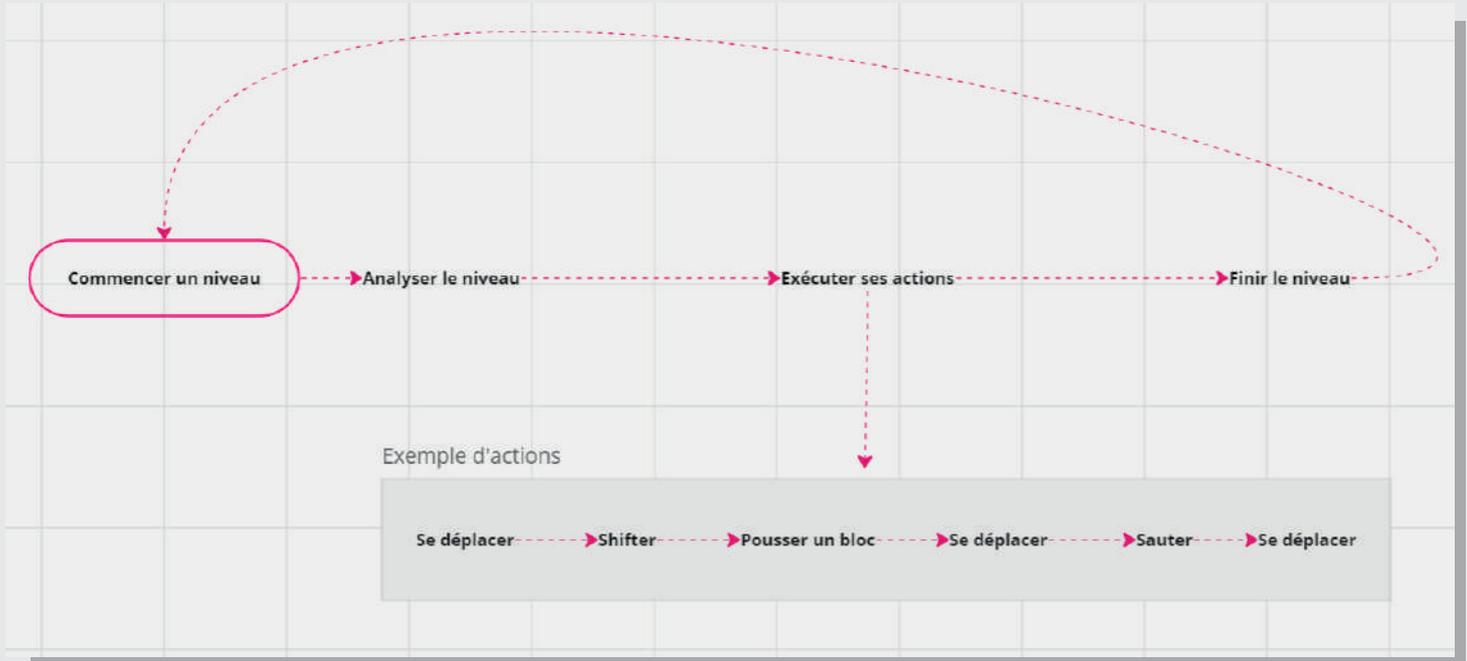
Image tirée du jeu

## — BOUCLES DE GAMEPLAY —

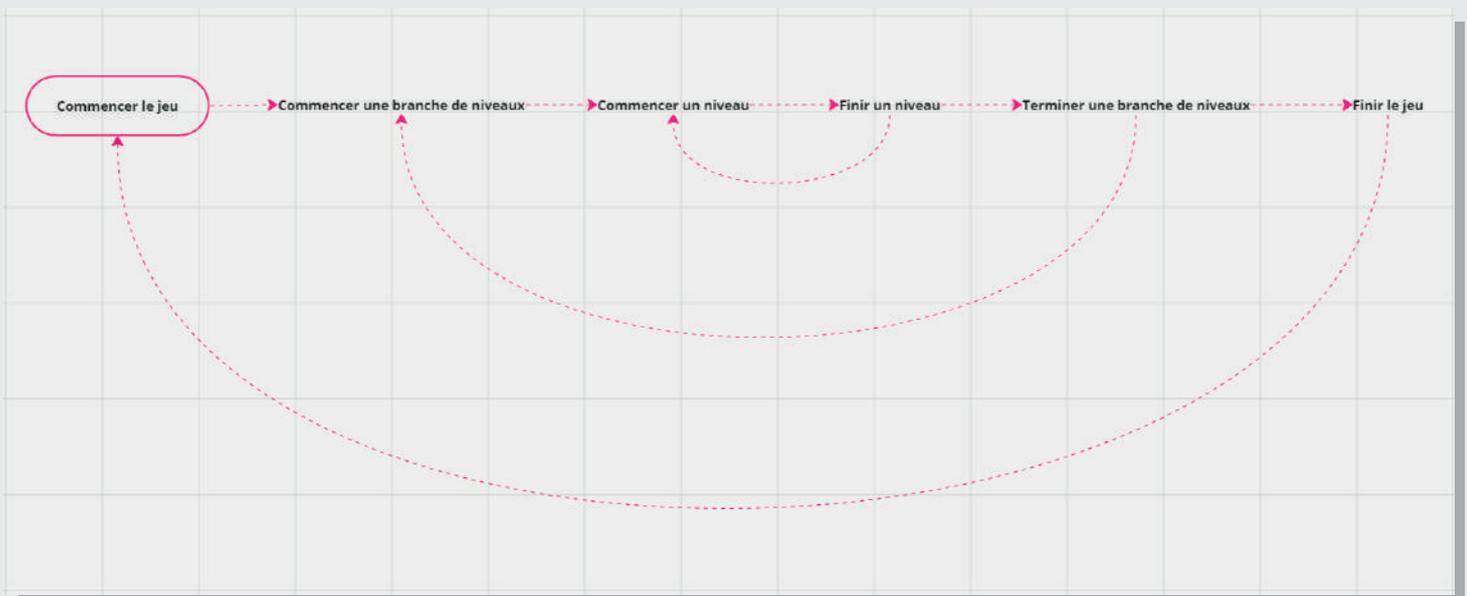
- Dans cette première boucle à l'échelle d'un niveau, on peut voir les actions à réaliser pour terminer un niveau. Toute la résolution réside en une succession de ces actions qui se renvoient la balle pour arriver au bout du niveau. Entre ces actions, le joueur est évidemment libre d'analyser une partie du niveau.



- Dans cette seconde boucle à l'échelle d'un niveau, je montre l'exemple d'un joueur ou d'une joueuse qui à réfléchi ses coups en avance.



- Enfin, cette troisième boucle vise le long terme et montre simplement comment terminer le jeu.



## — ONBOARDING —

● En terme d'onboarding, le jeu prend le temps de s'attarder à montrer aux joueurs et joueuses les mécaniques les une après les autres à travers de niveaux dédiés. Le fait de finir ces niveaux confirme le fait qu'on maîtrise à présent la nouvelle mécanique introduite. De plus, j'ai beaucoup aimé la manière dont sont introduites les mécaniques grâce à des écrans flottants sur lequel la mécanique est montrée en exemple.



<https://www.youtube.com/watch?v=QO72p11PhLk&t=879s>

● Je voudrais souligner que l'onboarding est souvent complexe à intégrer de manière cohérente quand on veut qu'il soit intradiégétique. Ici le jeu le fait très bien en montrant à l'avatar même, comment faire.

## — SIGNES ET FEEDBACKS —

● J'aimerais cibler cette partie en montrant les plus importants feedbacks du jeu, à savoir, les feedbacks quand on "shift". Lorsque les joueurs et joueuses utilisent cette compétence, le jeu renvoie plusieurs feedbacks. D'abord, l'avatar frappe dans le sol pour montrer qu'il veut le traverser, ensuite, le vide devient solide et le sol devient vide. La couleur du sol est inversée et l'écran se retourne. Un petit effet de particules au pied de l'avatar vient aussi renforcer le fait qu'il a traversé le sol à la fin de son action. Le fait de mettre autant de feedbacks sur cette action renforce encore une fois ce pilier d'expérience du jeu.

Voici un lien vidéo pour exprimer clairement mes propos :

<https://www.youtube.com/watch?v=QO72p11PhLk&t=445s>

## — SMART DESIGN —

● Selon moi, le level design du jeu possède un élément complexe qui relève du smart design. En effet, les designers ont réussi à rendre le vide utile, encore une fois à travers le "shift". Les joueurs et joueuses doivent prendre en compte ce qui fait partie des plateformes mais aussi ce qui n'en fait pas partie car, à tout moment, vous pouvez inverser totalement le cours du jeu. Le design des niveaux a dû être complexe car ils ont dû créer des environnements avec ce qu'ils voyaient et ce qu'ils ne voyaient pas. On peut dire que ça a aussi été un puzzle game pour les level designers de créer des niveaux cohérents avec la pipeline du jeu en prenant en compte sans cesse les contraintes établies.

## — AUTONOMY & AGENCY —

● En terme d'autonomy, le jeu montre bien que les joueurs et joueuses sont libres et autonomes d'expérimenter à l'intérieur des niveaux. Pour l'agency, je rappelle encore une fois le shift qui vient bousculer la tournure du jeu, le jeu réagit et peut transporter le joueur à la demande à 180° vers le bas.

## — SURPRISE —

● Comme montré ci-dessous, certains niveaux plus spéciaux et originaux que les autres viennent casser la cadence des niveaux qui se ressemblent. Cela, combiné aux niveaux dédiés à l'introduction de nouvelles mécaniques, permet de ne pas laisser le temps aux joueurs et joueuses de s'ennuyer.



### 3 - LE PROTOTYPE ET SES REGLES

● Préparez-vous pour l'aventure ultime avec Shift Quantum : The Board Game ! Dans cette course palpitante pour 2 à 4 joueurs.euses, chaque participant.e se lance dans un parcours qu'il faudra traverser le plus vite possible. Votre objectif ? Atteindre la sortie avant les autres, mais attention : le chemin est jonché d'évènements imprévisibles qui mettront votre stratégie et votre agilité à rude épreuve. Faites preuve d'ingéniosité et triomphez vos adversaires pour remporter la victoire. Êtes-vous prêt.e à relever le défi ? Lancez les dés et que la course commence !

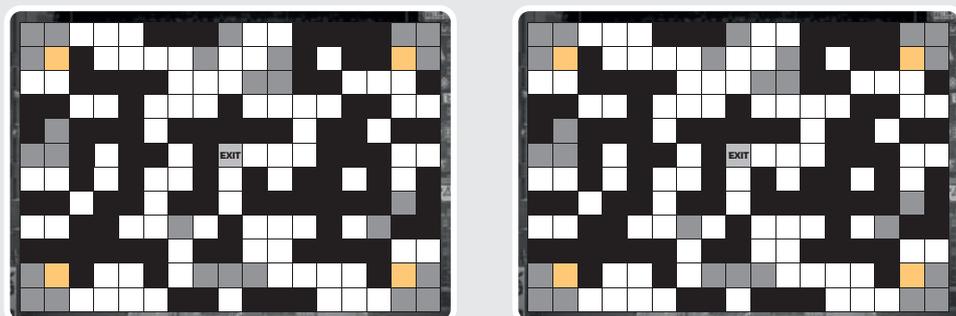


● Lien vers la présentation du prototype : [https://youtu.be/EhxyYrvs5OM?si=oLGyRj\\_hpQRnv-LD](https://youtu.be/EhxyYrvs5OM?si=oLGyRj_hpQRnv-LD)

1. Chaque joueur.euse positionne son agent sur une des quatre cases orange de départ.
2. Actuellement, tou.te.s peuvent se déplacer sur les cases blanches.
3. Le.a premier.ère joueur.euse lance le dé et bouge son agent. Selon leur position, les agents peuvent être affecté.e.s par la gravité, tombant de plusieurs cases sans coût de déplacement supplémentaire.
4. Après leur tour, il.elle pioche une carte, la gardant secrète des autres joueur.euse.s :
  - Avec une carte "Shift", il.elle peut inverser la position des agents, avant ou après le lancer de dé. Sur une case grise, l'agent ne subit pas le shift.
  - Une carte "Glitch" octroie une ressource glitch de la boîte de jeu, comptée en fin de partie.
  - Avec "Saut", il.elle peut faire bondir son agent de deux cases, avant ou après le lancer de dé. Pour un saut d'une case, cette carte n'est pas nécessaire.
5. Une seule carte "Shift" ou "Saut" est utilisable par tour de joueur.euse.
6. Le jeu se poursuit selon ces règles, et le.a premier.ère à atteindre "Exit" gagne le niveau et trois ressources glitch.
7. Après chaque niveau, on passe au suivant jusqu'au niveau 4. En fin de partie, les ressources glitch sont comptées pour déterminer le.a gagnant.e.

## — LE MATERIEL —

- 2 plateaux recto/verso représentant des niveaux de jeu.



- 4 agents représentant les joueurs.



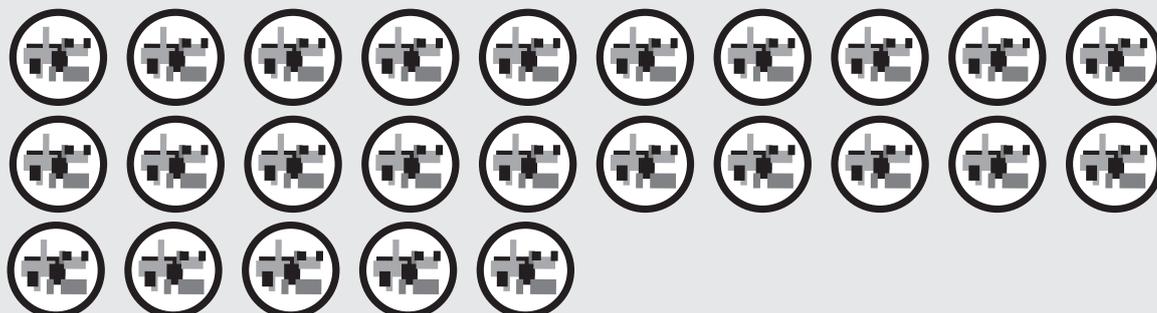
- 30 cartes de jeu (15 shift, 8 glitch, 7 sauts).



- Un dé.



- 25 ressources glitch.



## 4 - L'EVOLUTION DU PROTOTYPE

- Au départ du développement, le jeu devait être solo. Comme pour le jeu vidéo, l'objectif était simplement de réussir à passer chaque niveau. J'ai alors commencé à reproduire un niveau du jeu vidéo pour tester seul et voir les points forts et les points faibles.

J'ai pu en déduire un gros manque de dynamisme et de motivation pour jouer. De plus, j'avais l'impression de me rapprocher trop étroitement du jeu initial sans trop créer. Un sentiment que je n'ai pas aimé ressentir.

J'ai alors réfléchi à la manière dont je pouvais combler ces faiblesses grâce à des techniques qui me seraient utiles pour «transformer» une oeuvre initiale en une oeuvre nouvelle en gardant l'ADN même de l'initiale.

J'ai tout de suite pensé au «réalignement architextuel». Cette technique démontrée par Mr Gilson avec qui nous avons eu cours l'an passé est «un processus de MÉDIATISATION qui consiste à remédier la structure narrative et les motifs d'un récit-source – un HYPOTEXTE – à travers le LUDOTEXTE produit par l'utilisateur au fil de son PARCOURS D'INTERPRÉTATION. Peut dès lors correspondre à un HYPER-TEXTE du récit-source»

- Après avoir repensé mes ludèmes, j'en ai déduit qu'il fallait changer plusieurs aspects. Le jeu devait être une course vers la sortie (Ajouter un objectif clair et sujet à compétition), il devait pouvoir être multijoueur (Dynamisme et compétition) et surtout, en tant que jeu de société, il devait inclure des éléments propres à celui-ci en mettant en place du matériel bien pensé qui traduit bien l'intention du jeu vidéo vers le jeu de société.

C'est comme ça qu'après plusieurs tests, au niveau du nombre de joueur.euses et de leurs retours, que j'en ai conclu que cette version, à mon échelle, me semble équilibrée. Nous avons pu passer de bons moments à y jouer. Les parties ne sont ni trop longues ni trop courtes et je suis assez satisfait de la manière dont j'ai essayé de reproduire la key feature du jeu vidéo choisi.

## 5 - ANALYSE DU JEU DE SOCIÉTÉ

Amusement	Cherchez-vous à créer un jeu amusant ? <b>Pas forcément</b> - Si oui, quelles sont les parties amusantes ? - - Quelles sont les parties qui ne le sont pas assez ? -
Interactions	Y a-t-il des moments d'interaction entre les joueuses ? <b>Oui</b> Pour quelles raisons ? <b>Certaines actions peuvent modifier la manière dont les autres avaient prévu de jouer</b> Cette configuration correspond-elle au mieux à votre intention ? <b>Oui</b>
Avatars	Les personnages et leurs histoires permettent-ils aux joueuses de s'y projeter ? <b>Non</b>
Courbes d'apprentissage	Les joueuses peuvent-ils apprendre des stratégies efficaces au fur et à mesure d'une seule partie ? <b>Oui</b> Cet apprentissage n'est-il plutôt possible qu'en étant étalé sur plusieurs parties ? <b>Oui</b> Cela pose-t-il problème ? <b>Non</b>
Immersion	Le jeu est-il destiné à plonger les joueuses dans une histoire ou une expérience très enveloppante ? <b>Non</b> - Si oui, chaque élément pousse-t-il à cette immersion (illustrations, lore, matériel, ...) -
Fonctionnalité des premiers prototypes	<b>Non, le jeu de base a une direction artistique assez simple ce qui m'a permis d'aller assez vite dans le prototypage</b> Ne perdez-vous pas du temps à réaliser des versions du jeu trop décorées alors qu'il est encore en plein développement ? Ne perdez-vous pas de vue que l'objectif est d'avoir une version jouable, sans fioritures ? <b>Non</b> Testez-vous le plus rapidement possibles vos idées à l'aide d'un prototype sommaire afin de concrétiser les dynamiques
Matérialisation	que vous avez imaginées ? <b>Oui</b> Cela donne-t-il ce que vous imaginiez ? <b>Pas toujours, le jeu a demandé beaucoup d'équilibrage</b>
Appréciation	Appréciez-vous votre projet de jeu ? <b>Oui, beaucoup</b> En cas de coautariat, est-ce que toute l'équipe apprécie le projet ? - Si non, quels changements pourraient y être apportés ? -
Procès d'intention	Que préfèrent dans ce jeu les personnes qui y jouent ? <b>S'affronter et mettre des batons dans les roues des autres</b> Qu'aiment le moins ces personnes dans le jeu ? <b>Le manque de lore, de profondeur dans l'univers du jeu</b> Pourquoi ? <b>Car cela pourrait aider à compléter l'expérience pour qu'elle soit plus enveloppante</b> Quelles stratégies utilisent-ils ? <b>Ils essayent de prévoir les actions des adversaires</b> Cela correspond-il à votre intention ? <b>Oui</b>
Ecriture des règles	Avez-vous rédigé les règles complètes ? <b>Oui</b> Avez-vous prêter attention à la mise en forme pour renforcer leur compréhension ? <b>Oui</b> Comment mesurez-vous leur bonne compréhension ? <b>J'ai regardé lors des playtests si c'était bien compris</b> Comment améliorer cette dernière ? <b>Toujours faire tester à des public différents</b>

Animation des tests	Avez-vous pensé à l'impact de votre présence et de vos explications sur les tests avec les joueuses ? <b>Non</b>
	Avez-vous effectué vos tests en variant vos interventions ? <b>Non</b>
	Avez-vous fait jouer des parties sans vous (avec une autre personne en observation) ? <b>Oui</b>
	Avez-vous donné le jeu à des joueuses en les laissant lire les règles en autonomie ? <b>Oui</b>
	Avez-vous organisé des tests avec des personnes inconnues pour favoriser des retours plus francs ? <b>Non</b>
Tests publics	Que cherchez-vous à évaluer à chacun de vos différents tests ? (installation, phases, fin de partie, changement de règles, ...) <b>Au départ, les règles, puis l'équilibrage et actuellement la durée idéale de partie.</b>
	Comment allez-vous récolter les retours qui vous sont nécessaires, lors d'un test précis ? <b>Vérifier la durée moyenne</b>
	Avez-vous bien préparé les questions que vous allez poser, défini les éléments à observer, ... ? <b>Oui</b>
Transmission des règles en animation	Avez-vous bien préparé la transmission orale des règles (aide écrite pour vous, pour les joueuses, ...) ? <b>Non</b>
	Comment mesurez-vous leur bonne compréhension ?
	Comment améliorer cette dernière ?
Prise en compte du public	Est-ce que le jeu est adapté au public visé ? <b>Oui</b>
	Avez-vous testé intensivement (50-100 fois) le jeu auprès du public visé pour vous en assurer ? <b>Non</b>
Renforcement	Qu'est-ce que le jeu récompense comme action chez les joueuses ?
	Comment les récompense-t-il ? Par quelle mécanique ?
	Est-ce que l'impact positif leur semble juste ?
	Pousse-t-il les joueuses à s'améliorer ?
Punition	Qu'est-ce que le jeu punit ou décourage comme action chez les joueuses ?
	Comment les décourage-t-il ? Par quelle mécanique ?
	Est-ce que l'impact négatif leur semble juste ?
	Pousse-t-il les joueuses à s'améliorer ?
Adéquation matérielle	La complexité ou la simplicité des éléments matériels du jeu sert-elle l'expérience de jeu prévue ? <b>Oui</b>
Usage	Le jeu et son niveau de finition est-il en adéquation avec l'usage qui en est fait ? <b>Oui</b>
	* L'attrait des joueuses, pour des tests, des concours, des festivals, ...
	* La fonctionnalité, pour la présentation aux maisons d'édition
	* L'impeccabilité, pour l'autodiffusion physique
	* La légèreté graphique, pour la diffusion en print'n'play
Lisibilité	Est-ce que le plateau, les cartes, ... sont compréhensibles ? <b>Oui</b>
	Les joueuses visées s'y retrouvent-elles ? <b>Oui</b>
	Quelles aides de jeu adéquates sont prévues pour faciliter la prise en main des éléments du jeu par les joueuses ? <b>Description des cartes action sur celles-ci en plus de l'explication dans les règles</b>

Contrôle	Y a-t-il du hasard dans le jeu (Pioche, lancer de dés, ...) ? Pourquoi ? <b>Oui, dé et pioche, pour pouvoir déjouer les stratégies</b>
	Souhaitez-vous que les joueuses aient peu ou beaucoup de contrôle sur la situation de jeu ? Pourquoi ? <b>Oui et non</b>
	Avez-vous réfléchi au fait que la place du hasard est inversement proportionnelle à la place du contrôle dans le jeu ? <b>Oui</b>
Temps	Quelle place occupe le temps et la rapidité dans le jeu ? <b>La place du temps n'est pas important dans le jeu</b>
	Augmentent-ils ou réduisent-ils les défis posés par le jeu de façon adéquate par rapport aux publics visés ? <b>Non</b>
Accessibilité	Y a-t-il des obstacles à l'utilisation du jeu par certaines catégories de personnes ? <b>Oui</b>
	Peuvent-ils être levés ? <b>Malheureusement non</b>
Informations	Quelles sont les informations importantes dans le jeu ? <b>La position des joueurs.euses</b>
	Qui les possède ? <b>Tout le monde</b>
	Est-ce que cette répartition de l'information favorise qu'un.e joueuse dirige les autres, diminuant leur autonomie ? <b>Non</b>
	Est-ce que changer cette répartition pourrait améliorer l'expérience de jeu ? <b>Non</b>
Défis	Quels sont les défis que le jeu propose aux joueuses de relever ? <b>Savoir établir une stratégie et l'adapter</b>
	Ces défis sont-ils trop simples, rendant le jeu ennuyeux ? <b>Non</b>
	Ces défis sont-ils trop complexes, rendant le jeu anxieux ? <b>Non</b>
Documentation	Ces défis sont-ils trop nombreux, trop peu nombreux ? <b>Non</b>
	Avez-vous bien prévu de garder la trace des modifications (règles, ...) faites à votre jeu et de leurs justifications ? <b>Oui</b>
Tricherie	Cela permet de documenter son évolution et, le cas échéant, d'y revenir pour vous souvenir des choix posés et de leurs raisons
	Est-ce que les joueuses ont la possibilité de tricher à votre jeu ? <b>Non</b>
	<del>Comment ?</del>
Simplicité mécanique	<del>Est-ce que les autres joueuses ont un moyen de s'en apercevoir pour l'arrêter ?</del>
	Est-ce que toutes les mécaniques du jeu sont indispensables ? <b>Oui</b>
	Certaines mécaniques peuvent-elles être simplifiées ou éliminées sans incidence sur l'expérience essentielle du jeu ? <b>Non</b>
Buts du jeu	Quel est le but du jeu ? <b>Etre le.la premier.ère à sortir du niveau</b>
	Le but du jeu est-il clair ? <b>Oui</b>
	<del>Y en a-t-il plusieurs ?</del>
Intérêt	<del>Dans ce cas, ont-ils une chance relativement équivalente d'être atteints ?</del>
	Est-ce que le jeu suscite une envie de gagner chez les joueuses ? <b>Oui</b>
	Le but du jeu est-il motivant en lui-même ? <b>Oui</b>
Attrait	Comment le jeu pousse-t-il les joueuses à s'intéresser à ce qui s'y déroule ? <b>Il les pousse à optimiser leurs stratégies</b>
	Le jeu donne-t-il envie de jouer de par son matériel ? <b>Pas toujours</b>
Réception	Est-on attiré.e par le matériel, la boîte simplement en les voyant ? <b>Pas toujours</b>
	A quoi s'attendent les joueuses quand vous leur dites le titre ? Le pitch ? <b>Iels s'attendent à devoir s'affronter</b>
	Et quand vous leur montrez le jeu ? <b>Iels s'attendent à devoir réfléchir</b>
Affordance	[Par exemple, quand on évoque un jeu de Formule 1, il est plus que probable qu'on s'attende à la présence de vitesse]
	Cela correspond-il au jeu ? <b>Oui</b>
	<del>Si non, que changer dans le pitch ? Dans les mécaniques ? Dans le matériel ? ... ?</del>
Choix	Est-ce que les objets du jeu suggèrent au mieux leur usage ? <b>Oui</b>
	Soutiennent-ils bien l'appropriation des règles et de leur usage par leur prise en main intuitive ? <b>Oui</b>
Indésirable	Quels sont les choix (actions, stratégies,...) proposés aux joueuses ? <b>Décider quand utiliser leurs cartes</b>
	Y a-t-il un déséquilibre qui rend un choix toujours meilleur que les autres ? <b>Non</b>
	Y a-t-il une situation de jeu à laquelle il n'est pas souhaitable d'arriver ? <b>Oui</b>
Rythme	Laquelle ? Pourquoi ? <b>Que quelqu'un soit bloqué quelque part dans le niveau</b>
	Quelles sont les chances qu'elle se présente ? <b>Au début il y avait des failles mais cela a été réglé</b>
	Comment les diminuer ?
Durée	Le rythme des parties est-il constant ? <b>Non</b>
	Si non, pourquoi y a-t-il des changements de rythme ? <b>Le rythme change selon le public qui y joue</b>
	Quelle expérience de jeu cela sert-il ? <b>Aucune</b>
Condition de fin	Le jeu semble-t-il trop long aux joueuses, provoquant l'ennui ? <b>Il l'était et j'ai dû le simplifier</b>
	Le jeu semble-t-il trop court aux joueuses, provoquant la frustration ? <b>Non</b>
	Comment y remédier ? <b>J'ai décidé de simplifier les niveaux</b>
Condition de fin	A quel moment le jeu s'arrête-t-il ? <b>Quand un.e joueur.euse arrive sur la case «Exit»</b>
	Le déclenchement de la fin de partie par un.e joueuse en fait-il la.e gagnant.e ? <b>Oui</b>
	La ou les conditions de fin de partie peuvent être distinctes de la ou des conditions de victoire comme dans les Aventuriers du rail USA, où les points seront comptés après qu'il ne reste à un.e joueuse deux wagons ou moins à la fin

## 6 - UN MOT SUR L'EQUIPE

● Dans mon cas, on ne peut évidemment pas parler d'équipe mais je souhaitais quand même vous remercier d'avoir pris en compte mon commentaire quant au fait de nous laisser travailler seuls. Durant ce début d'année mouvementé pour nous, ça nous a beaucoup aidé de pouvoir se concentrer et de se voir avancer sur un travail en lequel on croit et qui nous tient à coeur. Tous les autres examens se faisant en groupe (jusqu'à 7 personnes) sont une grosse source d'anxiété pour la plupart d'entre nous. On ne sait jamais réunir tout le monde et même se voir avancer par manque d'expérience et de cours en gestion d'équipe et de projet. Cela fait plaisir de voir que certains professeurs.eures sont capable de prendre en compte les retours pour adapter leurs consignes. Encore merci pour ça.

Sans surprise, j'ai donc assumé tous les rôles nécessaires à la création du document et du prototype.



<https://www.humblebundle.com/store/shift-quantum>

## 7 - POST MORTEM

TEMPLATE TO PREPARE THE POST MORTEM	
VERSION 1.0	
<b>Project:</b> Shift Quantum : The board game	<b>Date:</b> 12/01/2024
<b>Reporter:</b> François Ista	<b>Team:</b> /
<b>A. List of project's biggest successes</b>	
Description	Factors that Promoted this Success
To finish 2 weeks before the deadline.	Regularity.
The polish.	To have time at post-production to polish
<b>B. List of project's biggest failures</b>	
Description	Net Effect on Project
<b>C. List areas of potential improvement:</b>	
Description	Possible Mitigation
Quality of the playtests.	To test other methods and templates.
Increment	Don't be afraid to test various types of gameplays.
Searching for an idea.	Go, test things, we learn by the failure.

## 8 - CONCLUSION

● Pour conclure, je dirais que ce projet aura été une énorme source d'apprentissage et de mise en oeuvre de mes compétences. J'ai pu mêler tous les concepts vus en cours à travers une épreuve qui a du sens et qui relève de savoir faire des liens intéressants entre les différentes manière d'utiliser le game design.

Aussi, j'ai pu creuser plus en profondeur les aspects du jeu vidéo et du jeu de société qui m'ont servi à me positionner au niveau de mes affinités. A l'heure actuelle, j'ai plus de facilité à développer des concepts et faire des analyses de jeux vidéo. Plus concrètement, j'ai remarqué que, quand l'exercice auquel je me pliais relevait du jeu vidéo, j'avais des idées plus facilement et rapidement que si je développais ou analysais un jeu de société. Cela est certainement dû à mon manque d'expérience et à ma peur de vouloir mal faire sur un terrain que je ne connais pas encore assez.

Je tend à être un profil assez polyvalent dans le futur donc je travaille chaque jour pour faire évoluer ma culture et combler mes manques. C'est pourquoi je continuerai à faire des exercices comme celui-ci afin de comprendre où sont mes erreurs récurrentes pour les combler. Néanmoins, j'estime qu'un bon, une bonne game designer.euse est différent.e et qu'on ne pourra jamais tout savoir et apprendre. C'est aussi ça la beauté de ce métier ; rencontrer et apprendre des méthodes des autres.

Enfin, pour réagir au dernier paragraphe, je finirai par dire que mon amour pour le game design a encore fortement augmenté. Je comprend le potentiel d'un métier comme celui-ci dans la création et au-delà de la création de jeux. J'ai d'autant plus envie de participer à des événements, de rencontrer des gens et de partager des techniques et des concepts avec des confrères et consoeurs.

Je n'ai jamais été aussi confiant de dire que c'est ça que je veux faire. Je veux que ce soit mon métier et mon quotidien car j'adore ça !