Apprentissage : Maitrise système : sorte d’ideale

Connaissances :

Règles  
S’approprier certaines informations, les questionner, les intégrer

compétences :

physiques : dextérité, capacité à prendre des décisions, précision, timing, coordination, réagir, capacités d’execution finalement.  
  
mentales : mémoire, logique, capacité analytique

Il y a malgré tout tjrs un lien entre les deux, le dualisme corps/esprit n’est pas forcément évident dans la réalité.

Différentes compétences :   
  
Super Mario Bros :   
  
être capable de faire se déplacer Mario.

être capable d’estimer des distances (prioritaire sur les autres)  
être capable de sauter au dessus d’un trou : executer simultanément deux boutons  
être capable d’associer la notion de durée de pression à la notion de distance parcourue. (qui n’existe pas dans Ghost and Goblins par exemple)

différentes connaissances :

il sait quel bouton correspond à quel action

savoir que le personnage peut sauter.  
connaitre les priopriétés du saut : mort

Il existe des connaissances et compétences à priori et à postériori (inné/acquis)   
  
On reflechit à leur utilité (vient de « Outil »)  
  
Puis à leur nécessité

Utiles Necessaires  
  
A priori  
  
A postériori

Ne pas confondre utilité et intérêt, quelque chose d’inutile peut être passionant.  
Aujourd’hui on a plutôt tendance à essayer d’apprendre entièrement à jouer, en essayant d’ailleurs de combiner l’apprentissage et la pratique de jeu.  
On ne construit plus un jeu sur la culture des joueurs comme on pouvait le faire dans les années 80 !

Progression :   
  
Quel % du jeu a été effectué.  
Il faut que le jeu soit fini, sinon on peut faire de la progression comparative (tenir 10 mins de plus que la partie d’avant)  
Pas forcément de corrélation entre la progression et l’apprentissage. On peut tout savoir dans le jeu et être à 2 % du jeu ou au contraire finir un jeu sans avoir tout appris (compétences utiles non nécessaires).  
  
  
Difficulté

Valeur subjective, difficile pour un tel et facile pour un autre.  
Distribution des compétences n’est pas égale chez les joueurs, et même l’apprentissage ne permet pas de combler les écarts. Cela peut devenir problématique pour les jeux multijoueurs.  
L’opposé de l’apprentissage est la méconnaissance, apprendre des données fausses sans même sans apercevoir.  
  
Courbes de difficulté : progressive avec des zones de relache. Assassins Creed  
  
Croissante : Tetris  
  
Descendante : The Witcher  
  
Montée/Descente : Demons Soul’s

Ne pas confondre pouvoirs et compétences, dans les RPG typiquement on donne du pouvoirs aux personnages qui vont le faire moins utiliser ses compétences : si on tue un ennemi en 2 coups.  
  
Le fait d’avoir un monde ouvert permet au joueur d’accepter l’échec beaucoup plus facilement, si l’on se met nous même nos contraintes.