

Ball Raider (1987)

La méthode Horror Game Politics
pour décrire les jeux vidéo

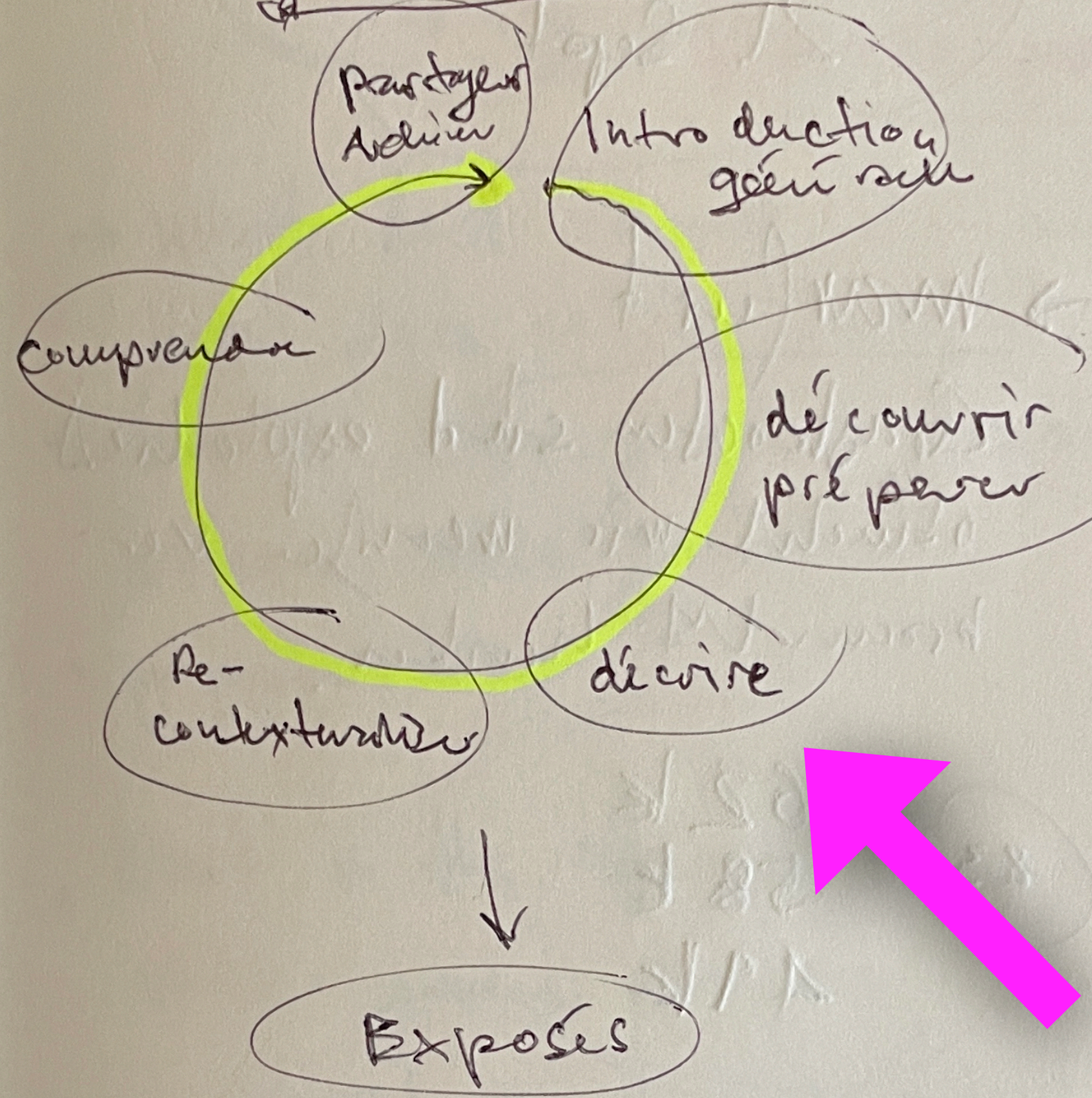
Adrian Demleitner, PhD, HKB et Université de Berne – Oct. 2023

À propos ...

- Software developer pour ~ 20 années
- BA Industrial design à HyperWerk à Bâle
- MA Design research à HKB à Berne
- PhD Digital Humanities à l'Université de Berne
- 2023 - 2027 ✨ Confoederatio Ludens ✨

cycle d'une recherche

2



Aperçu présentation

- Portrait du jeu vidéo
- ~~Intermède : Jouer le jeu ! (... et en discuter un peu)~~
- Introduction à la méthode HGP
- Discussion de notre analyse du Ball Raider
- Conclusion



BALL RAIDER

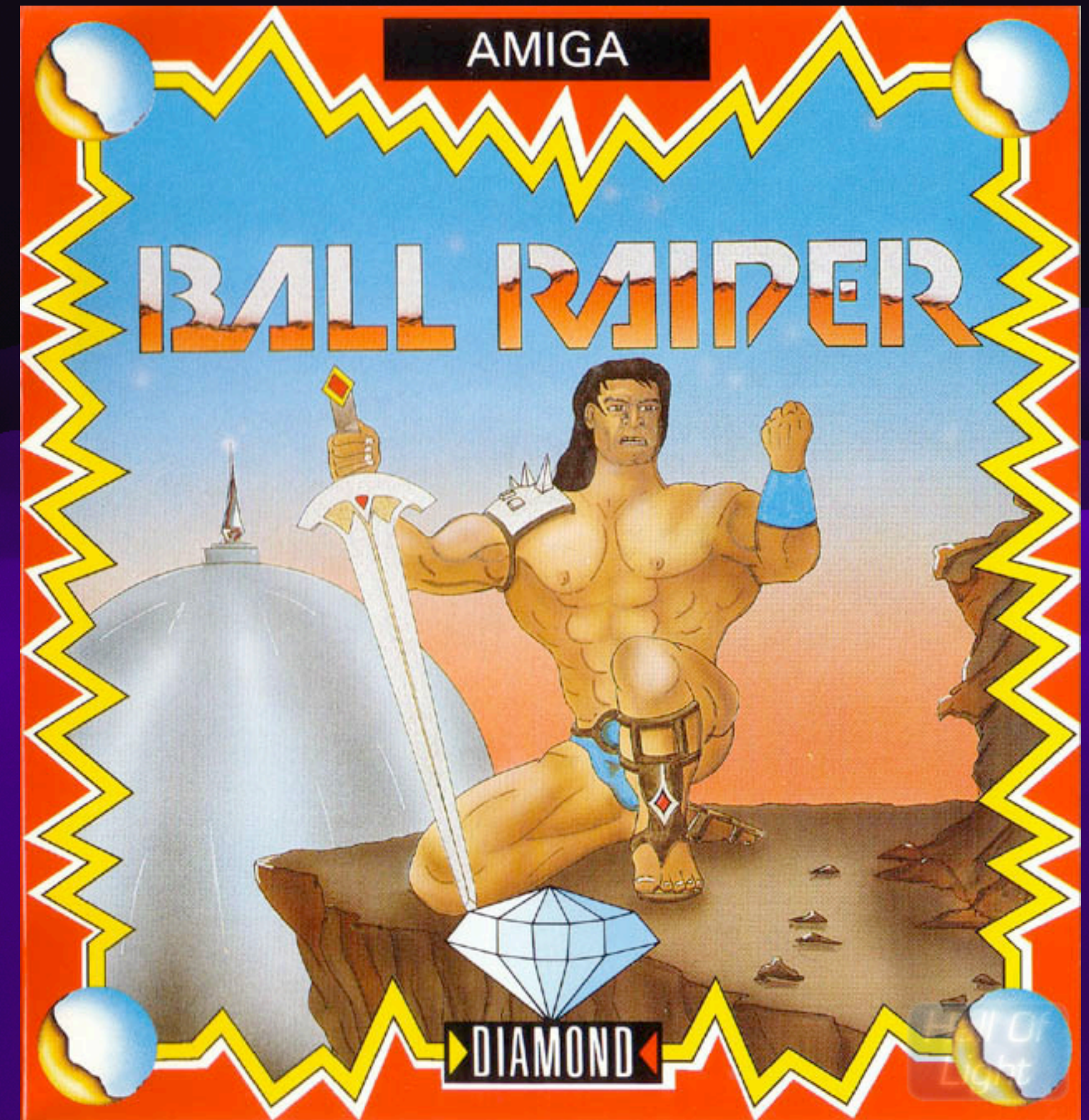


▶ DIAMOND ◀
A DIAMOND GAME
distributed by
Bobtek

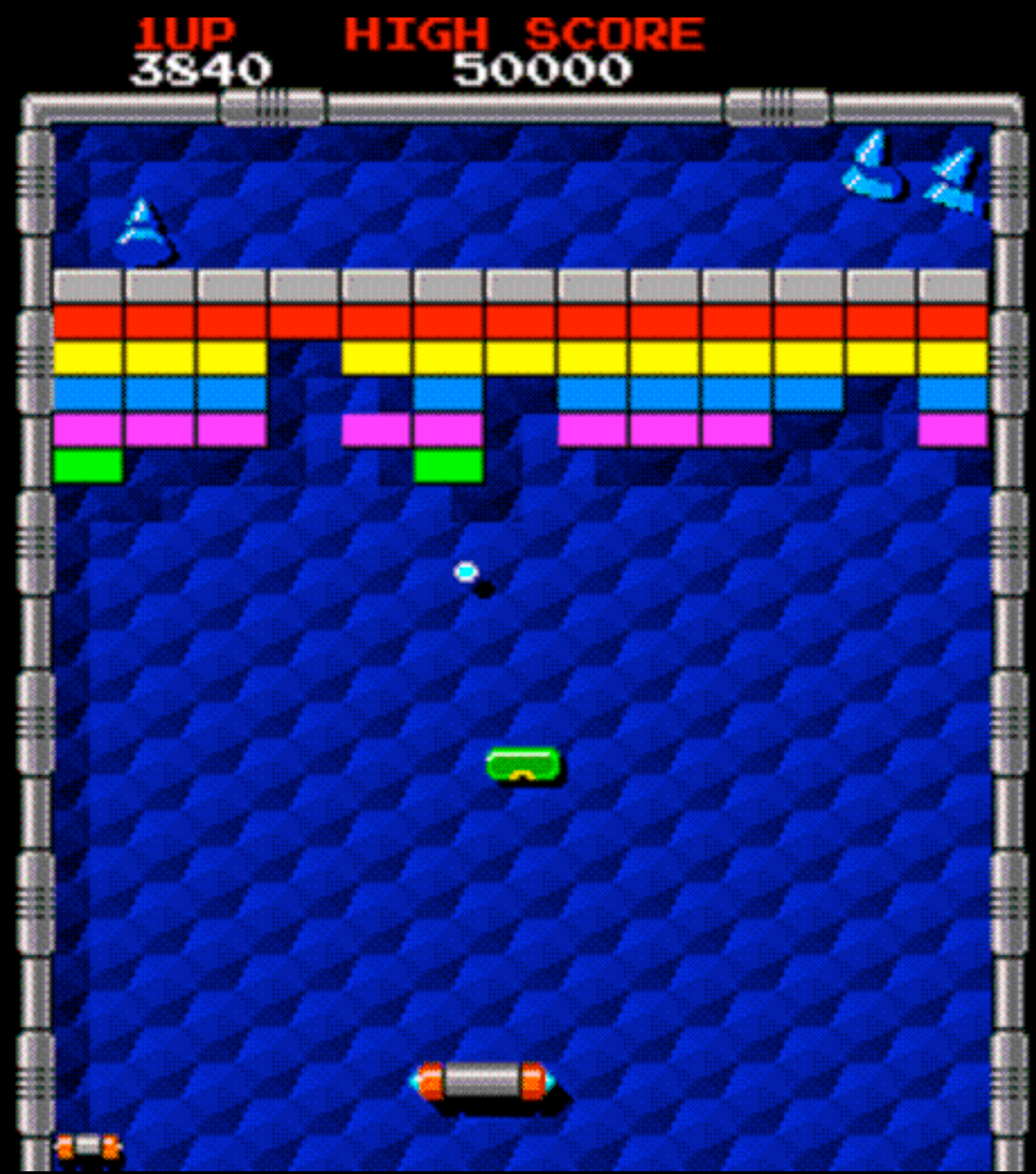
Ball Raider (1987)

Amiga

- Plateforme : Amiga
- Genre : Clone de Breakout / Arkanoid
- Année de sortie : 1987
- Studio : Golden Gate Crew
- Développeurs : Heinz Lüem (Code) et Orlando Petermann (Graphics), CH
- Éditeur : Robtek (Diamond Software), UK







Aperçu de l'analyse

Qu'avons-nous fait ?

- Nous avons joué le jeu ...
- Appliqué Méthode Horror Game Politics
- Travaillé ✨ Interdisciplinaire ✨
 - Aurelia Brandenburg, Addrich Mauch, Eugen Pfister, et Arno Görger
- ~~Histoire orale~~

Jouer le jeu

FS-UAE · Amiga 500







Horror Game Politics

Horror Game Politics

Méthodologie critique des sources
pour l'analyse des jeux vidéo

- Développé par Eugen Pfister et Arno Görger pendant leur dernier projet
- Analyse les jeux vidéo en fonction de thèmes politiques (mythemes)
- „Une approche quasi-holistique dans laquelle des analyses secondaires de la production et de la réception des jeux étayent l'analyse de contenu.“

Horror Game Politics

Méthodologie critique des sources
pour l'analyse des jeux vidéo

- Production
- Produit (analyse des médias) :
 - Récit(s), mécaniques, aspect audio-visuels, paratexte
- Reception
- ~~Mythèmes (analyse du discours selon Barthes)~~

L'analyse

Analyse: Production

Questions possibles

- Qui a développé le jeu ?
- Quelles ont été les circonstances du développement ?
- Qui l'a publié et distribué ?

Analyse: Production

- Copier un genre au lieu de développer quelque chose de nouveau pour des raisons d'apprentissage et d'économie.
- Heinz Lüem a demandé à Orlando Petermann des graphismes pour un jeu plus ou moins terminé.
- Lüem a trouvé un éditeur au Royaume-Uni, par hasard, et cédé tous les droits.
- Orlando a participé à beaucoup d'autres jeux, Heinz quelques uns, mais il a aujourd'hui sa propre entreprise informatique.

Analyse: Mécanismes de jeu

Produit

- Quelles sont les règles du jeu, et quels sont les mécanismes ?
- Comment gagner, ou perdre (le jeu, les vies, les points) ?
- Quels sont les principaux verbes* du jeu ?

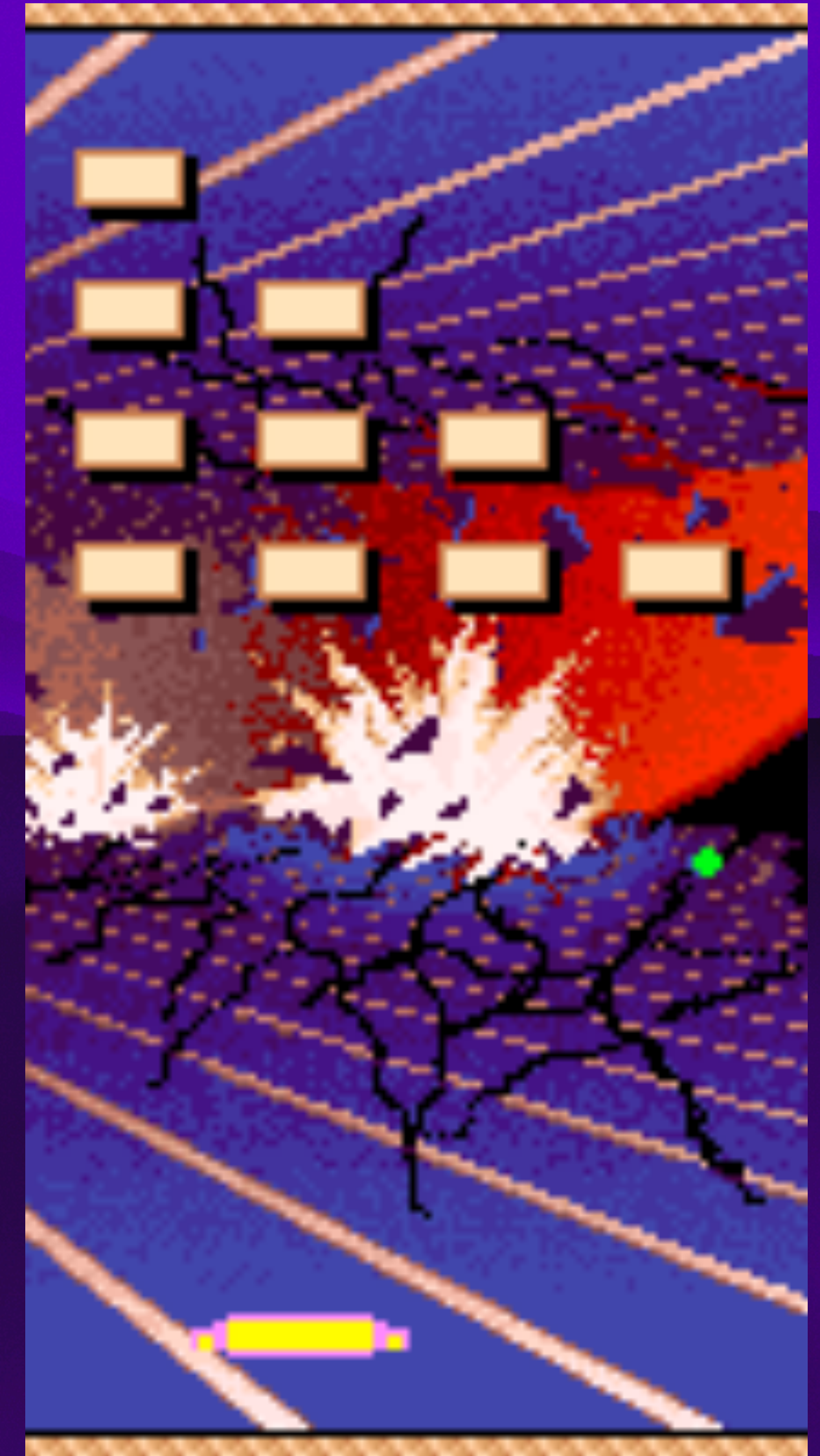
* Fernández-Vara, C. (2019). Introduction to game analysis (Second edition). Routledge.

Analyse: Mécanismes de jeu

Produit

„Les règles du jeu sont, comme pour la plupart des copies de Breakout et d'Arkanoid, rapidement expliquées. La·le joueur·euse·x déplace une petite plateforme, un "vaisseau", en bas à l'aide du joystick ou des touches fléchées. Dans la moitié supérieure de l'écran se trouvent des blocs. Le but du jeu est de détruire tous les blocs à l'aide d'une balle. Celle-ci rebondit sur le rectangle contrôlé et ne doit en aucun cas toucher le bord inférieur de l'écran, sinon nous perdons un vaisseau spatial. Nous en avons trois au début du jeu.

La seule interaction réside donc dans le fait de **se déplacer latéralement** et d'essayer de **diriger** la balle. [...]"



Analyse: Récit(s)

Produit

- Quels sont les éléments importants pour la récit ?
- Quelle histoire racontent-ils ?
- Quels sont les récits explicites ? Et, quels sont cachés ?

LE JEU DU FUTUR

Année 2988. „Ball Raider“ est le dernier défi à la Guilde des Guerrières. Si vous réussissez à maîtriser tous les niveaux du „Ball Raider“, vous serez admis parmi ses membres. Relevez le dernier défi et tirez parti de votre habileté et de votre ingéniosité pour faire partie de l'„Elite“.

* 25 niveaux d'animation * Plusieurs stratégies de jeu * Nombreux effets spéciaux * Effets sonores numérisés * Graphisme d'arrière-plan superbe en 32 couleurs * Liste animée de niveau de score * Entièrement commandé par joystick



BALL RAIDER
THE GAME OF THE FUTURE
The year is 2488. Ball Raider is the ultimate challenge for the Guild of Warriors. If you succeed in mastering all the levels of BALL RAIDER you will become a member of the Warriors Guild. Accept the ultimate challenge and use your skill and wits to become one of the "Elite".

- * 25 animated levels
- * Various strategies of playing
- * Numerous effect modes
- * Digitized sound effects
- * Outstanding 32 colour background graphics
- * Animated high score list
- * Full joystick control

DAS SPIEL DER ZUKUNFT
Wir schreiben das Jahr 2488. Ball Raider stellt die äußerste Herausforderung an die Guild of Warriors, die Vereinigung der Krieger, dar. Wenn Du es schaffst, alle Spielstufen von BALL RAIDER zu meistern, so wirst Du in die Warriors Guild aufgenommen. Stell' Dich dieser äußersten Herausforderung und setze all Dein Geschick und Deine Geistesgegenwart ein, um zu dieser "Elite" zu gehören!

- * 25 raffinierte Spielstufen
- * Verschiedene Spielstrategien
- * Zahlreiche Modes mit verschiedenen Effekten
- * Digitalisierte Klangeffekte
- * Hervorragende 32 farbige Hintergrundgrafik
- * Raffinierte High-Score-Liste
- * Vollständige Joystick-Bedienung

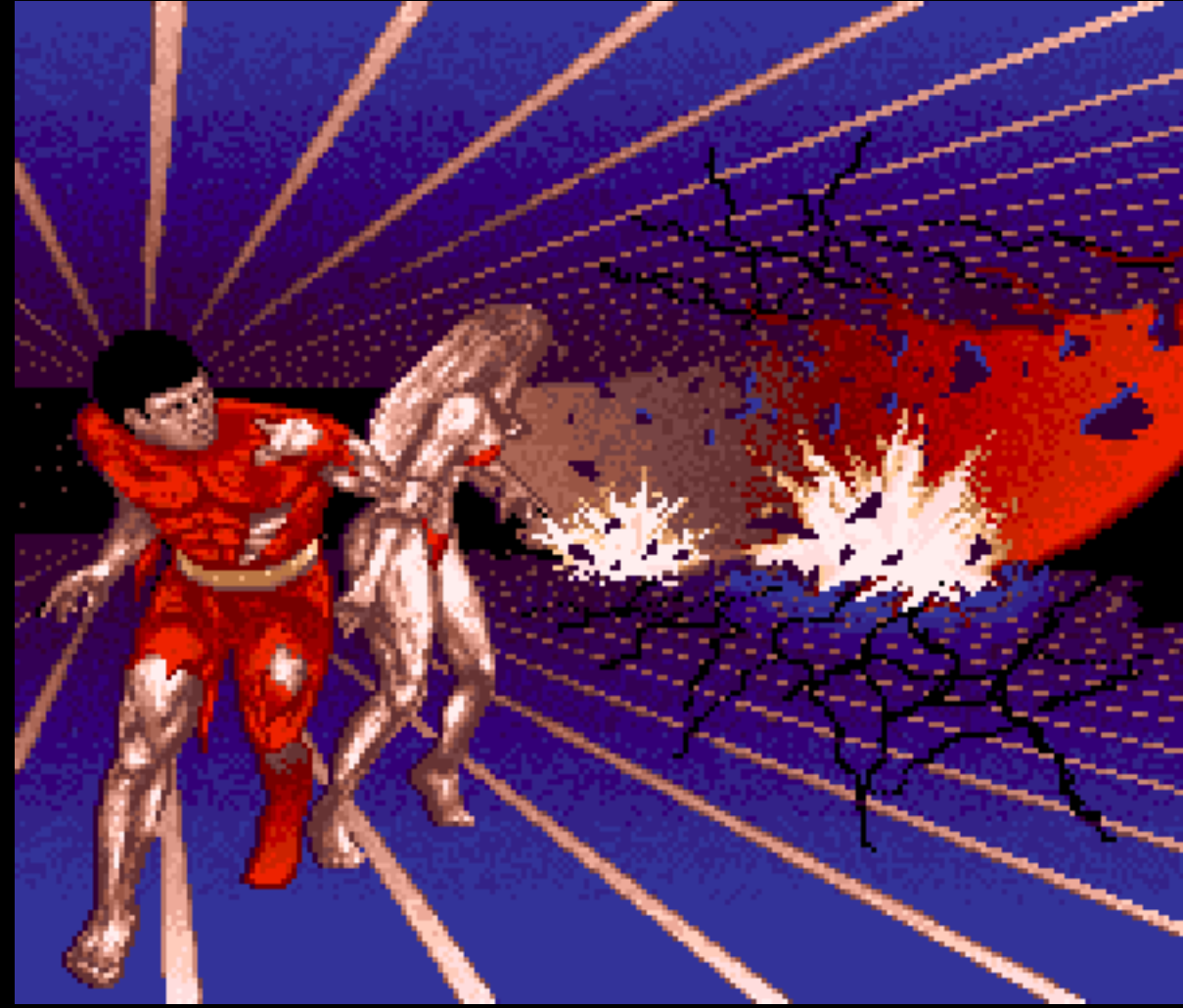
LE JEU DU FUTUR
Année 2488. "Ball Raider" est le dernier défi à la Guilde des Guerriers. Si vous réussissez à maîtriser tous les niveaux du "Ball Raider", vous serez admis parmi ses membres. Relevez le dernier défi et tirez parti de votre habileté et de votre ingéniosité pour faire partie de l'„Elite“.

- * 25 niveaux d'animation
- * Plusieurs stratégies de jeu
- * Nombreux effets spéciaux
- * Effets sonores numérisés
- * Graphisme d'arrière-plan superbe en 32 couleurs
- * Liste animée de niveau de score
- * Entièrement commandé par joystick


DIAMOND

Diamond Games is distributed by
Robtek
Robtek Ltd., Unit 4,
Isleworth Business Complex,
St John's Road, Isleworth,
Middlesex, U.K.


5 014168 008995



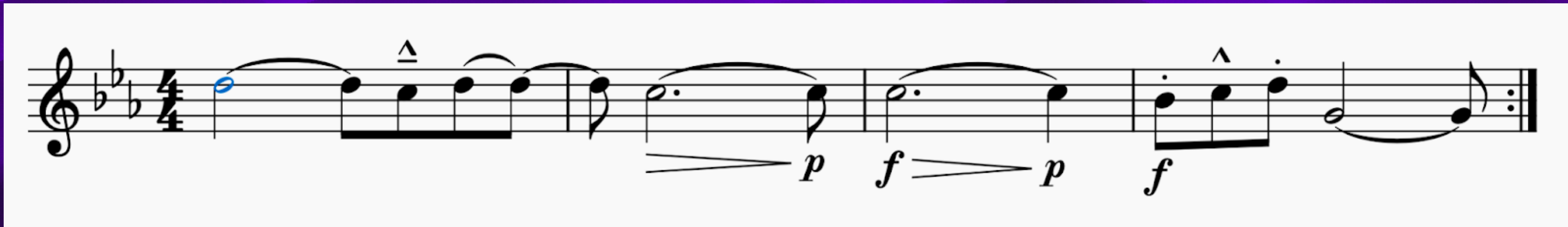
Analyse: Aspects audiovisuels

Produit

- Qu'entendez-vous, que voyez-vous ?
- Comment les aspects audiovisuels soutiennent-ils le jeu ?
- Sont-ils importants pour le gameplay, le narrative ou simplement décoratifs ?

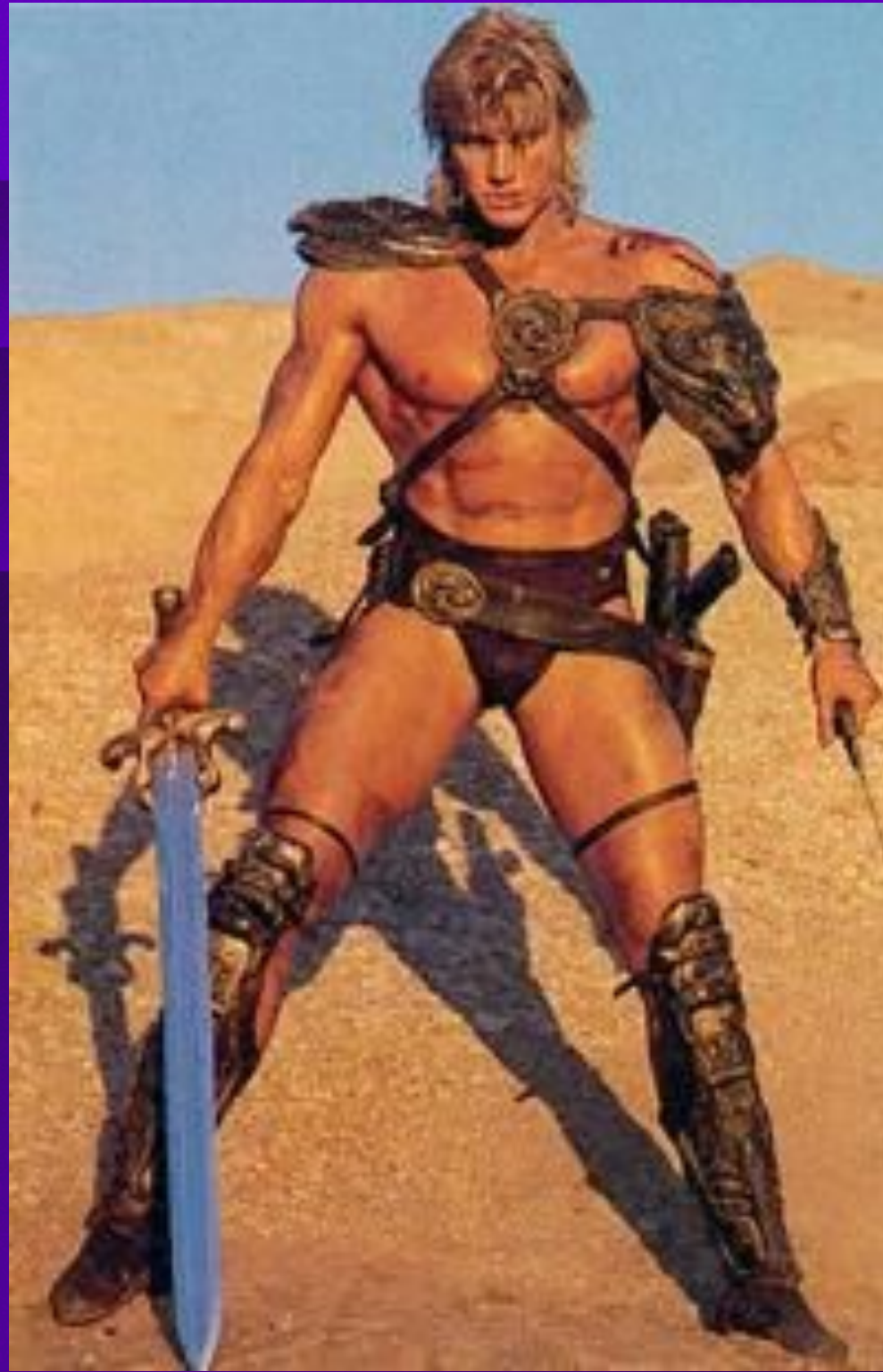
Analyse: Aspects audiovisuels

- Le son a été assez facile à analyser... il n'y en a pratiquement pas.

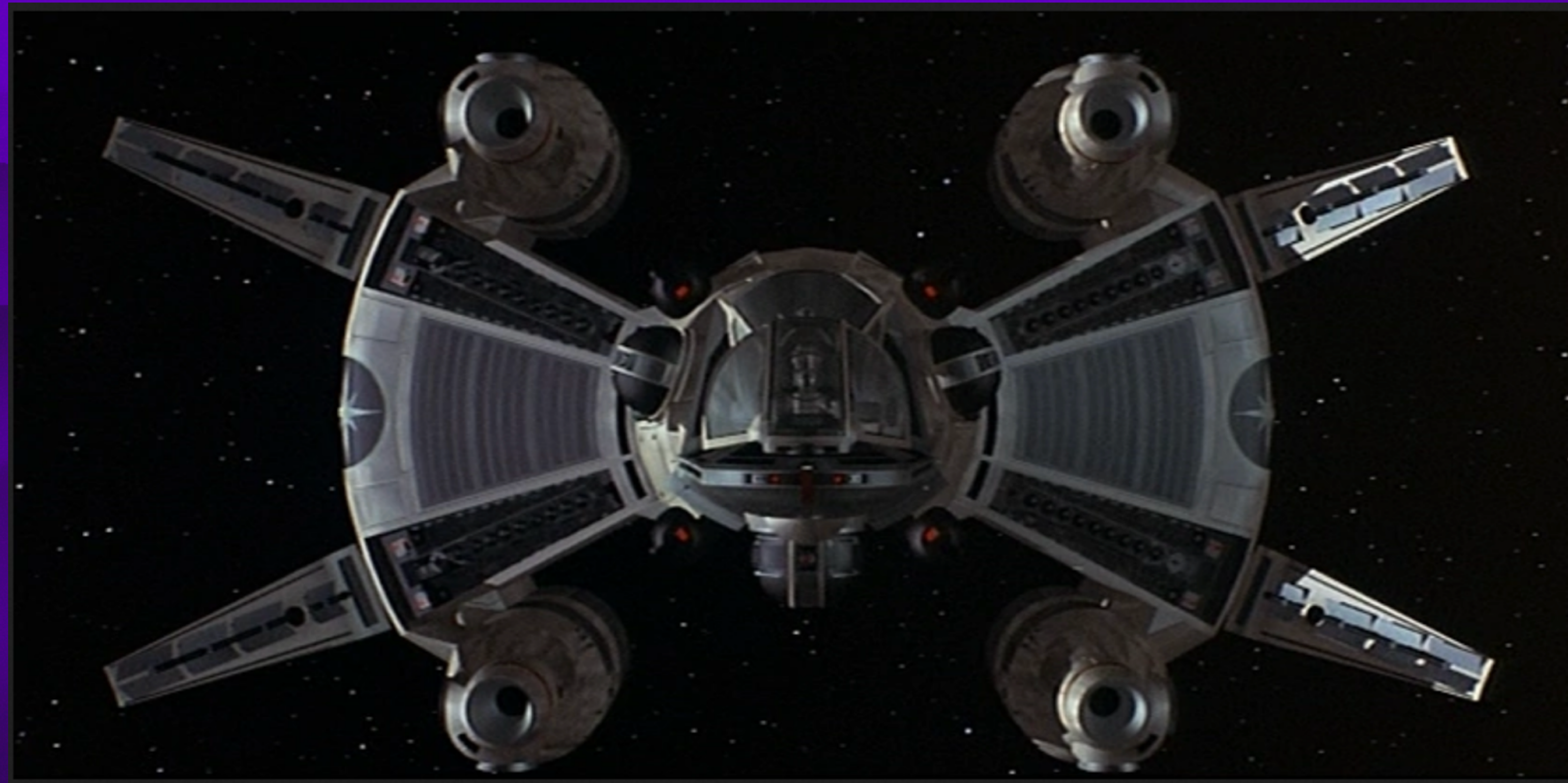


- [Koto - Visitors \(Vocal Remix\)](#) 🇮🇹 🎭 Italo Disco Classic 🎵

Analyse: Aspects audiovisuels



Analyse: Aspects audiovisuels



Analyse: Reception

- Comment le jeu a-t-il été perçu au moment de sa publication ?
- Qui a évalué le jeu et sur quoi ces évaluations ont-elles porté ?

Conclusion

Conclusion

- La méthode HGP permet une description et une analyse d'un point de vue différent tout en étant critique à l'égard des sources.
- Elle le fait en ajoutant du contexte (production) à l'analyse du contenu (produit) et en tentant d'inclure d'autres voix et perspectives (réception).
- En examinant les différents aspects et en posant les questions proposées, vous pouvez construire une description solide qui vous aidera à analyser le jeu plus tard.

Conclusion

- Même si le jeu n'est pas particulièrement agréable (... merdique), on peut en dire beaucoup de choses, et il peut être très utile d'en tirer des enseignements.
- L'analyse de Ball Raider est particulièrement utile pour se faire une idée du passage d'une culture amateur à une approche plus professionnelle du développement de jeux vidéo.



- Ball Raider sur [SGG](#), [HOL](#), [Mobygames](#) et [Lemonamiga](#)
- [Article sur la méthode HGP](#) (anglais)
- [Introduction to Game Analysis - Clara Fernández-Vara](#) (anglais)
- Article sur Ball Raider par Ludens/Bern (allemand, anglais)
- adrian.demleitner@hkb.bfh.ch, [@thgie](#)
- ✨ Allez voter 🗳️ s'il vous plaît ✨