



Fiche d'accompagnement

Parcours : Mon premier jeu vidéo

Séance 2 : Création du niveau de jeu

Niveaux : cycle 2 et 3
Âge : 7 à 12 ans

Avec



Sommaire

Objectifs	3
Savoirs	3
Savoir-être	3
Savoir-faire	3
Déroulement de la séance	4
Activité 1 : Introduction	4
Activité 2 : Importance de l'univers graphique	4
Activité 3 : Level design	4
Activités 4 à 6 : Décryptage	5
Activités 7 et 8 : La propriété intellectuelle et les règles à suivre	6
Activité 9 : Rassemblons nos idées	7
Activité 10 : Messages-clés	7

Objectifs

- Comprendre l'importance de l'univers graphique d'un jeu,
- Maîtriser les bases de GameCode.

Savoirs

- Découvrir le métier de graphiste et/ou de level-designer,
- Découvrir le langage de programmation.

Savoir-être

- Utiliser et connaître les copyrights,
- Savoir ce que je peux utiliser et ce que je dois citer, etc.

Savoir-faire

- Créer une scène de jeu.

Thèmes abordés

- Le graphisme
- L'édition et la programmation des premiers éléments de jeu

Ressources utilisées

- Vidéo « CodeEtMoi : propriété intellectuelle. »
- Mission : « Level design »

Durée de l'atelier

- 50 minutes

Modalité

- Atelier alternant les moments collectifs avec les moments groupe.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Un ordinateur par groupe

Déroulement de la séance

Activité 1 : Introduction

L'objectif de ce parcours est de créer ensemble un premier jeu vidéo.

Objectifs de la séance 2 :

- Découvrir les métiers de « Game artist » et de « Level designer »
- Création d'un premier niveau de jeu avec Game Code.

Activité 2 : Importance de l'univers graphique

Dans un premier temps, pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les participants autour de cette question :

Objectifs	Éléments de réponse	Questions annexe
Question principale : L'univers graphique est-il important pour apprécier un jeu ?		
Prendre conscience de l'utilité de l'univers graphique.	L'univers graphique sert à poser le décor, à donner une première idée de ce que va être le jeu, du thème etc.	L'univers graphique de certains jeux change-t-il ? Quelle est la différence entre un jeu très coloré et un jeu en noir et blanc ? Quel ressenti a-t-on ?

Activité 3 : Level design

Rassemblez les participants par petits groupes ou individuellement devant un ordinateur et lancez l'outil GameCode. Suivez les étapes de la mission.

Objectif : découvrir et manipuler l'outil GameCode, faire une première entrée dans l'application.

Manipulation :

- choisir un fond,
- placer un personnage
- placer des blocs.

Activités 4 à 6 : Décryptage

Une fois la manipulation achevée, décryptez en groupe classe ces différentes questions.

Objectifs	Éléments de réponse	Questions annexe	Infos +/-exemple de jeux à donner
Quels ont été vos critères pour choisir vos personnages, votre arrière-plan ou vos blocs ?			
Prendre conscience que le choix d'un univers ne se fait pas à la légère mais est réfléchi.	Choisir un univers graphique n'est pas anodin, c'est un travail de longue haleine, qui demande des jours, parfois des semaines, de test et de validation.	<ul style="list-style-type: none"> - Est-t-il nécessaire de conserver une cohérence entre les différents éléments graphiques du jeu ? - Si les différents éléments ont tous un style différent est-ce que ça peut avoir une influence sur la compréhension des mécaniques, de l'univers ? 	Il peut être important de faire attention aux autres jeux existant pour ne pas perdre le joueur, par exemple, dans les jeux vidéos le cœur représente un bonus de vie, si il faisait perdre une vie, cela tromperait le joueur.
Comparez ces deux images. Quels sont les différences ?			
Prendre conscience de l'impact de l'univers graphique sur le jeu et sur le ressenti du joueur.	<p>L'univers graphique change en fonction du public visé, du thème du jeu, mais aussi de la vision de l'artiste derrière le jeu.</p> <p>Ici, le choix d'un jeu en 3D sous forme de jeu de plateforme, permet une immersion plus forte dans l'histoire, le personnage est une pelote de laine, qui évolue dans notre quotidien, la volonté est de rester réaliste.</p> <p>Dans la seconde image, l'éditeur du jeu a pour objectif de nous faire découvrir son univers, les choix de couleur, et des textures ont tous été travaillés pour nous transporter dans un monde complètement imaginaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi de jeux du même types peuvent avoir des graphismes complètement différents ? - Est-ce que le public visé est le même ? - Est-ce qu'on ressent la même chose en jouant à ces deux jeux ? - Est-ce qu'on va faire attention aux mêmes éléments en jouant à ces deux jeux ? 	<p>Image de gauche : Unravel : ©Electronic Arts : Jeu de plateforme.</p> <p>Image de droite : Fez ©Phil Fish : Jeu de plateforme.</p>
Quel est l'impact du graphisme dans un jeu ? Que définit-il ?			
Définir formellement le rôle du graphisme dans un jeu vidéo.	Le graphisme est la forme du jeu, il correspond d'abord à sa vitrine, mais également à un univers à explorer. Il	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle couleur peut-on utiliser pour visualiser l'hiver, l'automne, le printemps ou l'été ? 	Exemple : Le jeu ARK© édité par le studio Studio Wildcard présente une île sur laquelle sont présents

	<p>donne le ton, il appelle à l'exploration. Il pose également l'ambiance, un jeu d'horreur, par exemple, exploitera un univers sombre et des couleurs comme le rouge.</p>		<p>plusieurs biomes. Ce sont des écorégions avec une faune et une flore spécifique, il faut donc que le joueur se rende compte lorsqu'il évolue d'un biome à un autre mais que ce soit suffisamment contrasté pour que cela reste naturel.</p>
--	--	--	--

Activités 7 et 8 : La propriété intellectuelle et les règles à suivre

Pour approfondir la dernière question, une vidéo sur la propriété intellectuelle vous est proposée. Après le visionnage, n'hésitez pas à questionner les participants :

Objectifs	Éléments de réponse	Questions annexe	Infos +/-exemple de jeux à donner
A-t-on le droit de reprendre des personnages, des arrière-plans que l'on n'a pas créés ? Y-a-t-il des règles à suivre ?			
<p>Aborder le droit d'auteur, et la loi.</p>	<p>Le droit d'auteur est l'ensemble des droits dont dispose un auteur ou ses ayants droit (héritiers, sociétés de production) sur des œuvres de l'esprit originales et des droits du public à l'utilisation et à la réutilisation de ces œuvres sous certaines conditions.</p> <p>Il est composé de deux types de droits :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le droit moral, qui reconnaît notamment à l'auteur la paternité de l'œuvre et le respect de son intégrité. Dans certains pays, dont la France, il est perpétuel, inaliénable et imprescriptible ; - les droits patrimoniaux, qui confèrent un monopole d'exploitation économique sur l'œuvre, pour une durée variable au terme de laquelle l'œuvre entre dans le « domaine public ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Lorsque vous avez créé votre univers, avez-vous pensé à regarder les autorisations ? -Avez-vous été inspiré par des jeux que vous avez déjà vus ? 	<p>Avez-vous repris le personnage ou le nom d'un jeu célèbre ?</p> <p>Avez-vous inséré une image dans votre jeu ?</p> <p>Savez vous qui est le propriétaire de cette image ?</p>

Autres pistes de questionnement :

- Que doit-on faire quand on crée une image et qu'on la poste sur internet ?
- Que doit-on faire quand on utilise une image créée par quelqu'un d'autre ?
- Qu'est-ce qu'une métadonnée ?

Activité 9 : Rassemblons nos idées

Expliquez, à partir du travail effectué, le rôle du « Game Artist », ou du « Level Designer ».

Activité 10 : Messages-clés

Pour clore cette séance, et avant de montrer les messages clés, demandez aux participants ce qu'ils peuvent retenir de ce moment passé avec vous. Puis affichez l'écran suivant :

- Le choix du graphisme a une grande importance dans un jeu vidéo.
- Il faut harmoniser les éléments (personnages, blocs etc.) avec le décor ambiant.
- Utiliser une création de quelqu'un d'autre sans le citer est illégal.
- Pour savoir si on peut reprendre et copier le travail de quelqu'un, il faut se renseigner sur les droits accordés.