

Carnet de jeux



JANNE  
PAD

Niveau primaire  
Âge conseillé : 6-10 ans



Chère joueuse, Cher joueur,

La compagnie Playtime Productions est en train de réaliser un nouveau jeu vidéo : il s'appellera « La Maison d'Ailleurs » et ce sera un jeu de science-fiction. Nous lançons à cette occasion un concours pour désigner le meilleur projet.

Pour t'aider, tu pourras parcourir les différentes salles de notre compagnie. Divers aspects du jeu vidéo y sont présentés, comme le graphisme ou la narration.

Nous attendons donc avec impatience ton projet original. Sois imaginatif et surtout amuse-toi bien !

*Marc Atallah*  
*Directeur de la compagnie Playtime Productions*

## FICHE DE PRÉSENTATION



Prénom ou surnom : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_

Sexe : \_\_\_\_\_

Expérience dans les jeux vidéo (nombre d'années) : \_\_\_\_\_

Jeu(x) préféré(s) : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Personnage(s) de jeux vidéo préféré(s) : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

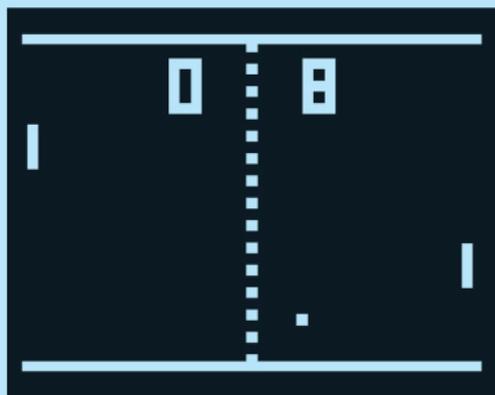
Bienvenue à Playtime Productions! Nous t'ouvrons les portes de nos ateliers. Tu pourras te familiariser avec certains concepts et métiers du jeu vidéo. Tu pourras également voir d'autres jeux qui constitueront une source d'inspiration pour ton projet. Par conséquent, c'est une bonne idée de bien observer chaque atelier: tu pourras ainsi nous proposer un projet de grande qualité. Bonne visite!

## Atelier 1 | Les règles du jeu

---

(Rules of Play/The Game of Life)

Dans tous les jeux vidéo, il y a au moins une règle. Elle peut être simple - éliminer tous les ennemis par exemple - ou plus complexe, comme survivre tous les jours et progresser dans l'échelle sociale.



Sais-tu que l'idée du jeu vidéo date des années 1950? Au cours de ces premiers essais, il y avait un jeu de tennis et un jeu du morpion. Le premier jeu qui a connu un succès populaire est le jeu *Pong*. C'est seulement dans les années 1970 que le jeu vidéo a rencontré le succès que nous lui connaissons aujourd'hui.

La règle de *Pong* est très simple, mais ô combien efficace: il faut renvoyer la balle vers son adversaire sans la laisser passer derrière soi!

**1.1** | Choisis entre les 3 propositions suivantes le scénario que tu as envie de développer dans ton projet. Et complète le nom de ton jeu vidéo, selon le scénario que tu as choisi. Par exemple, « A la conquête de la Maison d'Ailleurs », « La Maison d'Ailleurs sur Mars », etc. Tu peux aussi dessiner le logo de ton jeu si tu as déjà une idée...

**A.**

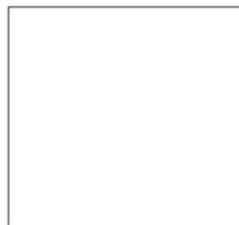
**Genre:** combats rapprochés

**But:** vaincre son adversaire

**Spécificités:** les personnages ont des pouvoirs spéciaux, des armes et des gadgets extraordinaires

(Complète le nom du jeu)

Logo:



Titre: Maison d'Ailleurs

---

**B.**

**Genre:** aventure

**But:** sauver la princesse

**Spécificités:** le monde où le personnage évolue est peuplé de créatures fantastiques et extraordinaires

(Complète le nom du jeu)

Logo:



Titre: Maison d'Ailleurs

---

**C.**

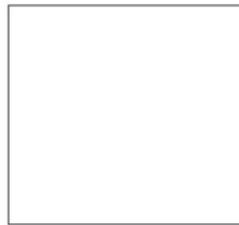
**Genre:** simulation, évolution

**But:** atteindre le niveau ultime d'évolution

**Spécificités:** l'univers dans lequel on se trouve est extraterrestre, extraordinaire, fantastique ou d'une autre époque

(Complète le nom du jeu)

Logo:



Titre: Maison d'Ailleurs

---

(Game Geographies and Playnations)

Maintenant que tu as défini ton jeu, son nom et sa règle, il te reste à inventer l'univers qui l'accompagne.

**2.1** | En parcourant cet atelier, tu as des exemples d'espaces, par exemple le monde très connu de *Super Mario Bros*. Commence par observer les cartes de ce monde...

Les graphistes peuvent représenter l'espace en deux dimensions (2D) ou trois dimensions (3D). Note laquelle de ces images est en 2D et laquelle est en 3D. Puis note les différences et les ressemblances.



2D     3D

Ressemblances :

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----



2D     3D

Différences :

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

**2.2** | Dessine ici le monde de ton jeu de la Maison d'Ailleurs. Cela peut être une carte du monde ou un tableau. Indique s'il s'agit d'un monde en 2D ou en 3D. Donne aussi des détails sur le nom que porte ce monde, sur le type de planète où il se trouve, l'époque à laquelle se passe ton jeu (si c'est le passé, le futur ou un monde parallèle).

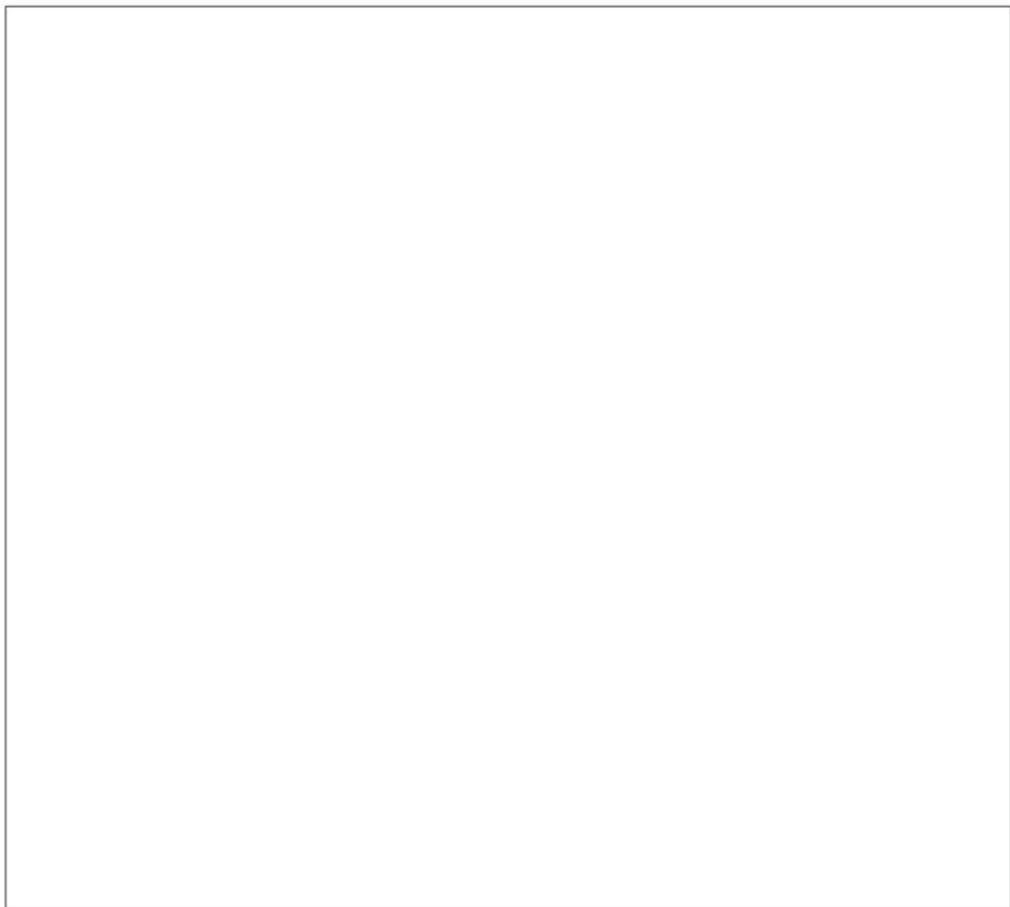
Le nom du monde :  
-----



(Bodies and Minds)

On arrive à la partie essentielle du jeu vidéo: les personnages. Un personnage se définit selon le monde auquel il appartient. Et c'est à partir de lui qu'un point de vue est donné sur l'univers du jeu. C'est aussi grâce à ton personnage que tu connais la manière particulière de progresser et d'évoluer à travers les différents niveaux du jeu.

**3.1** | Dessine ici le personnage principal de ton jeu. Et bien sûr, donne-lui un nom!



**3.2** | Pour jouer, nous avons besoin de notre corps. Tenir une manette de jeu dans les mains, regarder l'écran avec les yeux. On te propose ici de relier les objets qui vont ensemble (relié un triangle avec un rond): par exemple, une manette de jeu et la console de jeu.



**3.3** | Imagine-toi en train d'utiliser chacun des objets accompagnés d'un rond. Quel point commun y a-t-il entre tous ces objets ?

-----  
-----

**3.4** | Dans un des travaux présentés dans cet atelier (*Evolution of Game Controllers*, de Nicolas Nova), tu peux observer différentes manettes de jeu qui existent.

Peux-tu nous dessiner ta manette idéale ? Et n'oublie pas de nous dire à quoi servent ses boutons ! Pour t'inspirer, voici quelques formes connues :

A large empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing a game controller.

## Atelier 4 | Interférence avec la réalité

---

(Assault on Reality)

On dirait que ton jeu est quasiment terminé. Tu as le nom du jeu, le monde où tes personnages évoluent et tu as même proposé une manette de jeu!

**4.1** | Dans cette partie, nous allons construire une intrigue et l'intégrer dans ton jeu. Cela sera la colonne vertébrale de ton jeu.

Une intrigue se déploie en 3 moments:

**A.**

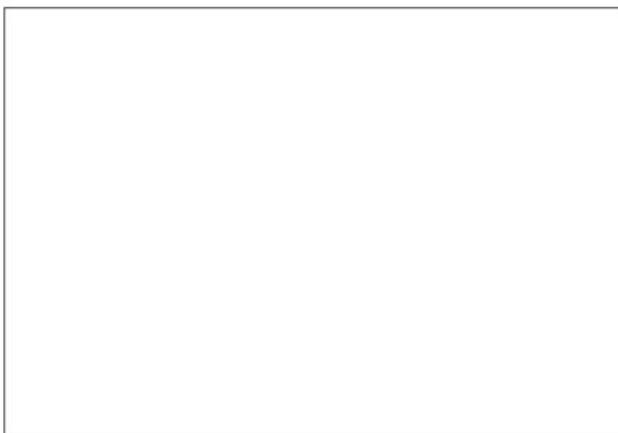
La situation initiale:  
Dans quel monde se situe le jeu? Qui vit dans ce monde? Quelle est l'histoire (passée, présente, voire future) des personnages? Tu peux la dessiner ou la décrire.

**B.**

L'élément perturbateur:  
Que se passe-t-il? Quel monstre ou quel genre de mal doit-on combattre? Dessine-le ou décris-le.

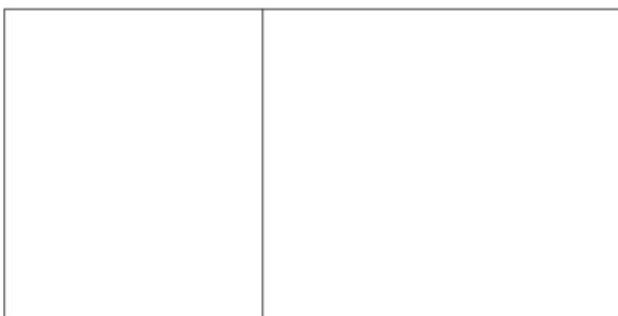
C.

La résolution:  
Que doit-on faire  
pour rétablir l'ordre  
dans le jeu?



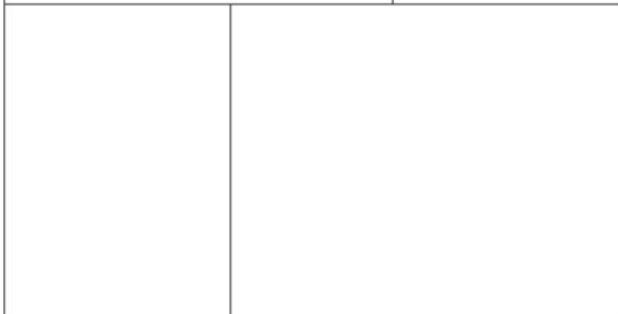
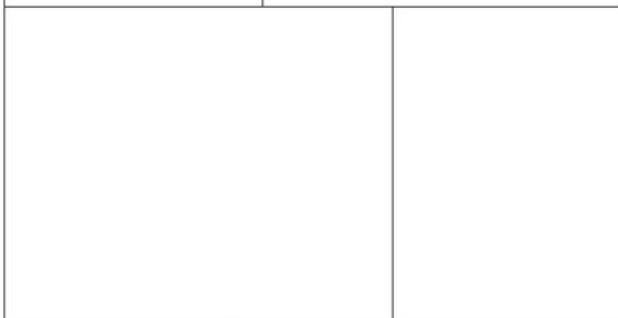
Et enfin, mets en  
scène le déroulement  
de ces 3 moments.

Essaie de détailler  
ton histoire en  
plusieurs épisodes.



Et n'oublie pas  
de mettre une  
récompense à l'issue  
de l'aventure.

Cela peut être sim-  
plement des points  
gagnés, ou alors  
une princesse  
sauvée des griffes  
du « méchant ».

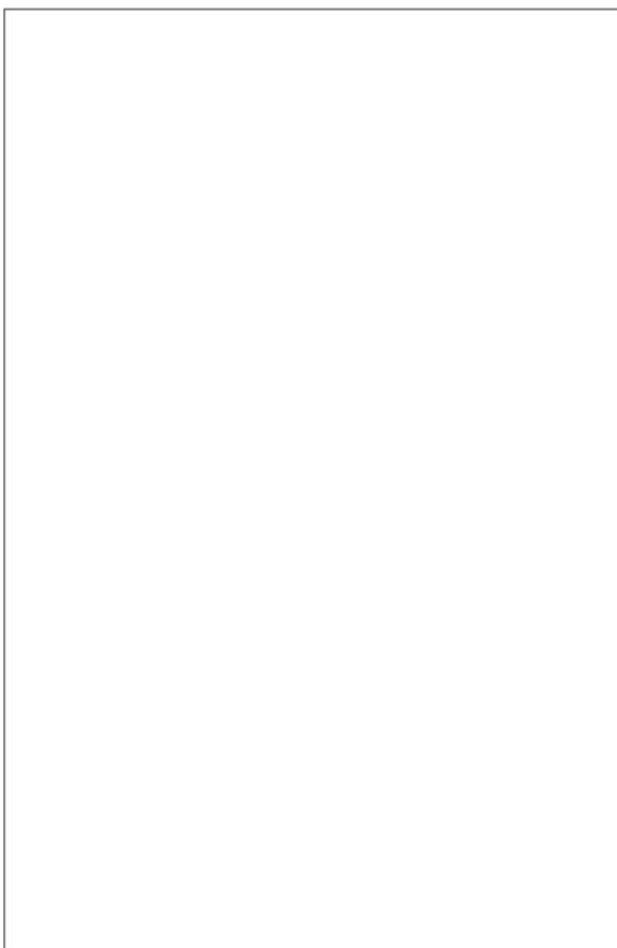




(Archeology of Fun)

Pour faire entrer ton jeu dans l'histoire du jeu vidéo, il devra avoir sa propre histoire, c'est-à-dire une date de création et un créateur. En proposant ensuite des produits dérivés, tu feras vivre ton jeu en dehors du monde du jeu vidéo.

**5.1** | Dessine ici l'affiche du film tiré de ton jeu vidéo. Tu peux t'inspirer de cette affiche, mais retrouve-la d'abord dans cet atelier de l'Espace Jules Verne.



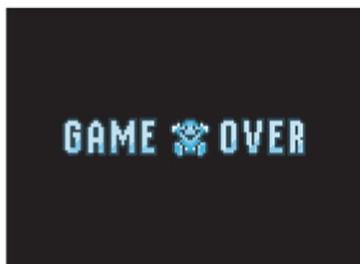
5.2 | Pour finir, choisis entre ces différentes manières d'annoncer la fin d'un jeu, celle que tu vas utiliser pour ton jeu.



A



B



C



Fiche résumé de ton jeu que tu peux déposer dans l'urne qui est à la réception

Nom du jeu :

Date de création :

Créateur :

Genre :

Caractéristiques :

Commentaires :

# Maison d'Ailleurs

Musée de la science-fiction, de l'utopie  
et des voyages extraordinaires  
Place Pestalozzi 14, Yverdon-les-Bains  
ma-ve: 14-18 h, sa-di: 11-18 h

# Playtime — Videogame mythologies

11. 3. – 9. 12. 2012

[www.playtime.ailleurs.ch](http://www.playtime.ailleurs.ch)

