

LE JEU VIDÉO

Découverte du monde vidéoludique



Thibaut HUNCKLER

On fait quoi aujourd'hui ?

- Découvrir ensemble ce qu'est le jeu vidéo
- Comment ça fonctionne ?
- Comment les fait-on ?
- Tester des jeux

Salut, c'est Thibaut

- Développeur informatique et développeur de jeux vidéo
- J'ai déjà créé 2 jeux
- Je travaille sur 2 nouveaux jeux
 - un avec 7 autres personnes dans un studio lyonnais : Chanko Studios
 - un autre, seul, sur mon temps libre
- Je n'ai pas fait que des jeux !

Salut, c'est Thibaut



Salut, c'est Thibaut



Salut, c'est Thibaut



LE HAVRE ENSEMBLE

BIEN VIEILLIR AU HAVRE : UN JEU D'ENFANT !

Au Havre, de nouvelles opportunités se déclinent tout au long de la vie des seniors. La Ville, à travers son Centre Communal d'Action Sociale (CCAS), apporte des solutions individuelles et collectives pour « bien vieillir ».

« L'âge change tout le temps », disait Alphonse Allais. Les plus de 60 ans représentent déjà plus du quart de la population havraise et cette proportion progressera sensiblement ces 20 à 30 prochaines années. Si l'on veut globalement mieux accompagner la population, il faut passer à l'action pour autant réguler la dépendance payante, l'isolement, ou encore les difficultés physiques ou matérielles que connaissent ou connaîtront de l'accompagnement vers le vieillissement.

DAHLIA, une maison et un jardin modèles... bientôt aussi virtuels

La Maison Dahlia est un espace de démonstration et de sensibilisation ouvert aux seniors, à leurs familles et aux



Salut, c'est Thibaut



Le jeu vidéo, c'est quoi ?

- jeu : s'amuser, se distraire, partager un bon moment
- vidéo : le média vidéo, donc par l'image animée, sur un écran

Comment crée-t-on des jeux ?

- un ordinateur, un clavier et un cerveau plein d'idées
- la plupart du temps, on le fait en équipe
 - possible de faire un jeu seul, mais c'est compliqué
- plein de choses très différentes à créer !
 - et plein de travail !

Les étapes de création

Du moins un aperçu..!

Les étapes de création : lancement de projet

- Avoir des idées !
 - quel genre de jeu ?
 - quelque chose de totalement nouveau ? Petit ou grand projet ? Rentabilité ?
 - dans quel univers ? La réalité ? Fantastique ?
 - quelle expérience pour le joueur ? Seul ? A plusieurs ?
 - les règles du jeu ?
- Trier toutes les idées pour définir le jeu

métier

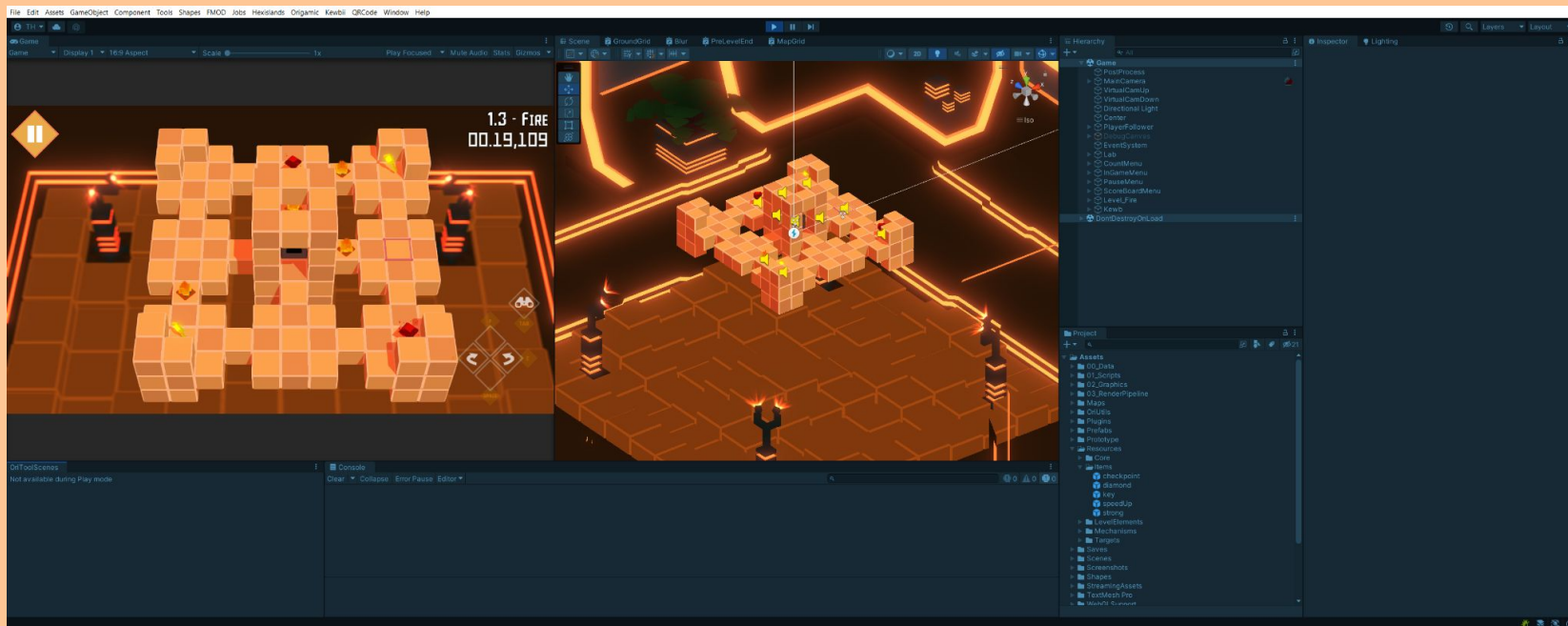
GAME DESIGNER (Concepteur de jeu)

UN PEU TOUT LE MONDE (pour les idées)



Les étapes de création : lancement de projet

- Il faut choisir quel(s) logiciel(s) utiliser pour créer le jeu
 - Par exemple, j'utilise le logiciel Unity pour créer mes jeux
 - Stencyl est un très bon moteur pour découvrir (mais il faut se mettre à l'anglais !)



Les étapes de création : prototypage

- Commencer à faire des essais (prototypes)
- Pour la partie visuelle
 - trouver des sources d'inspiration (des photos, des dessins, des images)
 - dessiner ce que ça nous inspire (des décors, des personnages, des objets)
 - définir ce à quoi va ressembler le jeu
 - créer des objets pour mettre dans les versions d'essai du jeu

métiers

CONCEPT ARTIST (artiste concepteur)

CHARACTER DESIGNER (concepteur de personnage)

ENVIRONMENT ARTIST (créateur de décors)

GRAPHISTE 2D/3D

Les étapes de création : prototypage

- Commencer à faire des essais (prototypes)
- Pour le fonctionnement du jeu
 - essayer de mettre en place les règles du jeu les plus importantes (faire bouger et sauter le personnage principal)
 - faire essayer aux gens pour voir si c'est agréable, ce qui peut être amélioré/à changer

métiers

GAME DESIGNER

DÉVELOPPEUR PROTOTYPAGE

Les étapes de création : prototypage

- Commencer à faire des essais (prototypes)
- Pour l'univers du jeu
 - écrire les ébauches de l'histoire
 - imaginer les interactions entre le jeu et l'histoire
 - trouver une cohérence entre les règles du jeu et l'histoire à raconter
 - imaginer la musique et les sons qui irait bien dans cet univers

métiers

NARRATIVE DESIGNER (scénariste de jeu)

COMPOSITEUR (pour la musique)

ENVIRONMENT ARTIST (créateur de décors)

Les étapes de création : prototypage

- On a un prototype intéressant après quelques jours/semaines
 - essayer de trouver des financements ?
 - combien de temps avons-nous pour développer le jeu ?
 - combien de personnes faut-il ?
 - préparer un planning

métier
PRODUCTEUR

Les étapes de création : pré-production

- avant de créer tous les éléments du jeu
- anticiper tous les besoins pour produire le jeu
 - quels outils pour créer mieux et plus rapidement ?
 - de quelles manières procéder
 - (impossible de tout prévoir, mais on essaie)

métiers

TOUS LES CORPS DE MÉTIERS (chef d'équipe)
DÉVELOPPEUR OUTILS

Les étapes de création : production

- Qu'est-ce qu'il y a dans un jeu vidéo ?
 - des images (on appelle ça des graphismes)
 - des personnages qui bougent
 - une histoire
 - des interactions
 - du son
 - des niveaux

Les étapes de création : production

- Rendre le jeu intéressant
 - adapter les règles du jeu
 - en ajouter de nouvelles si besoin
 - créer des niveaux pour que les règles du jeu soient cool

métiers

GAME DESIGNER

LEVEL DESIGNER (concepteur de niveaux)

Les étapes de création : production

- Les graphismes
 - il faut dessiner pour avoir des images en 2D
 - il faut modéliser pour avoir des objets en 3D
 - créer les animations pour faire bouger les objets
 - décors, personnages, objets, menus avec leurs boutons

métier
GRAPHISTE

Les étapes de création : production

- Les interactions et les objets qui bougent = le fonctionnement du jeu
 - il faut coder !
 - coder, c'est écrire dans une langue que l'ordinateur peut comprendre
 - il y a des règles à suivre, comme n'importe quel langage
 - s'il y a des fautes, l'ordinateur prévient qu'il ne peut pas comprendre et qu'il faut corriger les erreurs pour que ça fonctionne correctement
- Le code est la base de tout. Sans code, pas de jeu.
 - le code permet de jouer la musique et les sons au bon moment
 - le code permet de faire bouger le personnage dans la direction demandée par le joueur
 - le code permet d'afficher le travail des graphistes et d'avoir des images à l'écran !...

métier
DÉVELOPPEUR



Les étapes de création : production

- Qu'est-ce qui se passe d'autre pendant la production
 - on parle du jeu pour que les gens aient envie d'y jouer
 - on teste le jeu au fur et à mesure pour éviter d'avoir des bugs !

métiers

COMMUNICATION MANAGER (gérant de la communication)

AUTRES MÉTIERS DE LA COMMUNICATION

TESTEUR QUALITÉ

Les étapes de création : production

- Combien de temps ça prend ?
 - Fortnite : 6 ans (2011 à 2017)
 - Cyberpunk 2077 : 9 ans (2011 à 2020)
 - les derniers GTA : entre 2 et 4 ans
 - globalement de plusieurs mois à 2/3 ans
- Combien ça coûte ?
 - souvent très cher (plusieurs centaines de millions de dollars pour certains !)
 - moins cher pour les studios "indépendants" (jeux plus rapide à faire, avec moins de monde)

Créons un jeu

Histoire de mettre la main à la patte !

Créons un jeu

- Un jeu de plateforme en 2D (comme un jeu Mario)
- On doit récupérer une clé pour ouvrir la portail à la fin du niveau
- On doit atteindre le portail ouvert pour gagner

Créons un jeu

- Une équipe de graphistes
 - dessiner le personnage en 2D
 - modéliser la clé en 3D
 - choisir la couleur du sol et du ciel
- Une équipe de level designers
 - dessiner un niveau dans lequel jouer
 - le créer !
- Une équipe de développeurs
 - pour faire bouger le personnage
- Une équipe de sound designers
 - pour choisir la musique
 - pour choisir les sons à jouer dans le jeu

Liens utiles

Liens utiles

- Unity (moteur de jeu) : <https://unity.com/fr>
- Stencyl (moteur de jeu plus simple pour découvrir) : <https://stencyl.com/>
- Chanko Studios : <https://www.chankostudios.com/> 
- Kewbii : <https://store.steampowered.com/app/1809890/Kewbii/> 
 - c'est mon jeu à moi