

Le jeu vidéo

- Définition du mot « Jeu » selon Wikipédia:
 - On peut définir le jeu comme une activité de loisirs d'ordre physique ou bien psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement.
- En 40 ans, le jeu vidéo est devenu une industrie, une culture, un art, un sport et un média de masse.
- Les jeux vidéo d'aujourd'hui proposent une dramaturgie proche d'une œuvre cinématographique.

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca 2

Le jeu vidéo

- Un jeu vidéo est un jeu utilisant un **dispositif informatique**. Le joueur utilise des **périphériques** pour agir sur le jeu et percevoir l'environnement virtuel.
- Il existe **plusieurs types de systèmes** sur lesquels il est possible de jouer à un jeu vidéo, et de nombreux jeux sont disponibles sur plusieurs de ces environnements, en voici les principaux systèmes:
 - Les ordinateurs
 - Les consoles de jeux
 - Les téléphones portables
 - Les bornes d'arcade

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca 3

Principaux genres

○ Action	○ MMO
○ Aventure	○ MMORPG
○ Beat them all	○ Plate-forme
○ Coaching	○ Reflexion
○ Combat	○ Shoot them up
○ Course	○ Simulation
○ Tir subjectif ou FPS	○ Sport
○ Gestion	○ Stratégie (en temps réel)
○ Infiltration	○ Survival horror
○ Jeu de rôle	○ Wargame

Explorons-en quelques uns parmi eux!

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca 4

Jeu d'action

- Le **jeu d'action** est un type de jeu vidéo dont la jouabilité est basé sur des **interactions en temps réel** et qui fait essentiellement appel à l'**habileté** et aux **réflexes** du joueur.



Computer space 1971



Pong 1972

http://fr.wikipedia.org/wiki/jeu_d'action

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca 5

Jeu d'aventure

- Le jeu d'aventure est un type de jeu vidéo caractérisant les jeux vidéo dont l'intérêt prédominant se focalise sur:
 - la recherche et l'exploration,
 - les dialogues,
 - la résolution d'énigmes, plutôt que sur les réflexes et l'action.
- Ainsi, un jeu d'aventure constitue une **fiction**, comme un film, un roman ou une bande dessinée, dont le principal objectif est de raconter une histoire **en mode interactif**.

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca 6

Beat them all

- Le **beat them all** (ou beat'em up, de l'anglais « battez-les tous ») est un type de jeu vidéo opposant un ou deux joueurs à un nombre important d'ennemis.
- Le principe du jeu est d'éliminer le maximum d'ennemis en un temps minimal afin de marquer le plus de points possible.
- Très défouyant, le genre se repose sur la répétition et le timing ainsi que sur une difficulté augmentant graduellement.

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

7

Mentorat « Coaching »

- Consiste en l'accompagnement professionnel personnalisé permettant d'obtenir des résultats concrets et mesurables dans la vie professionnelle et/ou personnelle.
- A travers le processus de coaching, la personne coachée approfondit ses connaissances et améliore ses performances.
- Ex: e-Learnings

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

8

Jeu de combat

- Le jeu de combat (ou fighting game) est un type de jeu vidéo opposant un nombre limité de personnages (**deux le plus souvent**).
- les opposants ont chacun une barre d'énergie, qui baisse lorsqu'un coup est reçu;
- il est aussi possible de parer/esquiver les coups de l'adversaire, pour annuler ou minimiser les dégâts infligés.



©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

9

Jeu de course

- Un jeu vidéo de course est un type de jeu vidéo dont la jouabilité est basée sur le contrôle d'un véhicule, le plus souvent motorisé.
- Le but est généralement de progresser le plus rapidement possible d'un point à un point autre pour gagner sur les autres ou sur le temps.
- Ce type de jeu met en exergue la notion de compétition et tire son intérêt des sensations de vitesse et de pilotage qu'il procure.

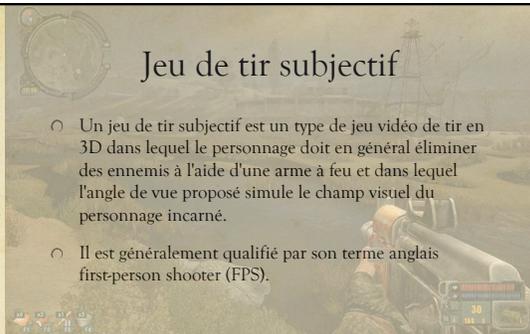


©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

10

Jeu de tir subjectif

- Un jeu de tir subjectif est un type de jeu vidéo de tir en 3D dans lequel le personnage doit en général éliminer des ennemis à l'aide d'une arme à feu et dans lequel l'angle de vue proposé simule le champ visuel du personnage incarné.
- Il est généralement qualifié par son terme anglais first-person shooter (FPS).



©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

11

Jeu de rôle (RPG)

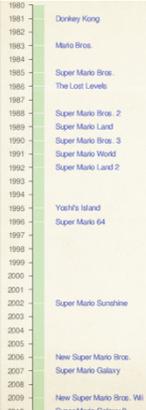
- RPG « role playing game ».
- Le jeu de rôle est un jeu où le joueur incarne un personnage qui évolue dans un environnement.
- Le personnage est assez libre mais a toujours une quête principale.
- Se caractérise essentiellement par les facultés d'évolution du personnage.
- Le plaisir du jeu de rôle est un équilibre entre le plaisir d'incarner un personnage différent de soi (partie subjective) et le plaisir de le voir évoluer (dans les deux sens du terme) dans son environnement (partie objective).



©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

12

Jeu de plates-formes



- Type de jeu vidéo dans lequel l'accent est mis sur l'habileté du joueur à contrôler le déplacement de son **avatar**.
- Objectif simple : accomplissement de plusieurs niveaux de jeu, tous remplis de pièges et d'éléments offensifs (principalement des ennemis).
- Les derniers niveaux du jeu nécessitent généralement un timing serré pour passer les séries d'obstacles placées au pixel près.




13

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

Jeu de guerre

- Le jeu de guerre, encore appelé jeu d'histoire, wargame ou simulation de conflit, est un loisir dans lequel un ou plusieurs joueurs (nommés wargamers ou belludistes) simulent des batailles ou des guerres.
- On peut citer des périodes particulièrement représentées :
 - Antiquité (Grandes civilisations d'Orient, Rome, Grèce, Byzance)
 - Moyen Âge (sans arme à feu)
 - Guerres napoléoniennes
 - Première et Seconde Guerre mondiale
 - Guerre du Viêt Nam
 - Aujourd'hui
- Ainsi que le vaste domaine du rêve et de l'imaginaire :
 - Fantasy (elfes, nains, gibelins...)
 - Futuriste

14

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

Jeu vidéo de réflexion



- Ce genre de jeux amène le joueur à résoudre des casse-têtes, des énigmes, ou à naviguer à travers des lieux complexes comme des labyrinthes.
- Plus généralement il oblige le joueur à réfléchir.



15

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

La scénarisation

- Un scénario est un récit technico-littéraire destiné à être filmé, dessiné dans le cas d'une bande dessinée ou **modélisé en 3D** dans le cas d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation.



16

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

Scénarisation interactive

- La scénarisation interactive est la **phase centrale** du développement d'un environnement interactif, d'un système ou d'une interface.
- C'est l'étape où vous devez **décider** quelle sera l'information à communiquer, la **structurer** et **prévoir toutes les actions possibles** au sein de l'environnement.
- Lorsque vous élaborez un projet d'environnement interactif, vous devez, comme au cinéma, écrire un scénario qui sert de plan au **réalisateur** qui, dans votre cas, sera le **programmeur**.
- Au contraire du cinéma ou de la télévision, le **scénario interactif n'est pas linéaire**.

17

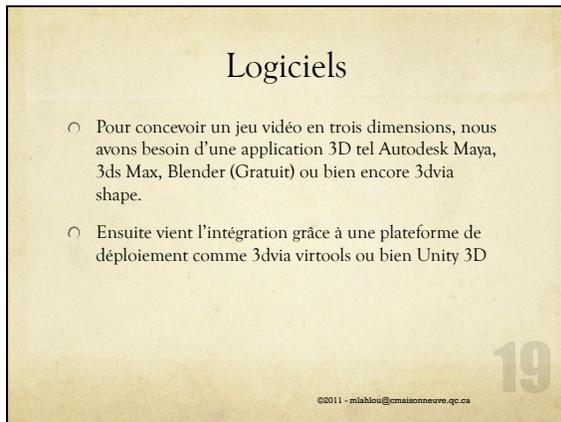
©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca

Scénarisation interactive

- Le développement des interfaces et des environnements interactifs implique des **liens complexes et multiples** entre les éléments d'information et les différentes manières d'y accéder.
- Il est donc nécessaire d'identifier **tous les contenus** et de prévoir **tous les chemins d'accès possibles** pour passer efficacement aux étapes de production.

18

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca



The slide has a light beige background with a thin black border. At the top center, the word 'Logiciels' is written in a black serif font. Below it, there are two bullet points, each starting with a small circle. The first bullet point lists 3D software options: Autodesk Maya, 3ds Max, Blender (Gratuit), and 3dvia shape. The second bullet point discusses deployment platforms: 3dvia virtools and Unity 3D. In the bottom right corner, there is a large, semi-transparent number '19'. At the bottom center, there is a small copyright notice: '©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca'.

Logiciels

- Pour concevoir un jeu vidéo en trois dimensions, nous avons besoin d'une application 3D tel Autodesk Maya, 3ds Max, Blender (Gratuit) ou bien encore 3dvia shape.
- Ensuite vient l'intégration grâce à une plateforme de déploiement comme 3dvia virtools ou bien Unity 3D

©2011 - mlahlou@cmaisonneuve.qc.ca