

Gameception : Inside the game

Conception d'un jeu vidéo pour parler du jeu vidéo

Table des matières

1) Concept du projet	3
2) Public-cible	3
3) Objectifs	3
4) Ressources médias	3
5) Structure et navigation	4
6) Forme et degré d'interactivité	5
7) Choix techniques	5
8) Choix artistiques	5
9) Inspirations	9
10) Brainstorming & Level Design	10
11) Scénario	14
12) Pour aller plus loin	16
13) Conclusion	16
14) Webographie	17
1. Article utilisés.....	17
2. Visuels utilisés.....	17
3. Sons utilisés.....	18
4. Jeux vidéo cités dans ce rapport.....	18
15) Annexe	20

1) Concept du projet

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? De quoi est-il constitué ?

Ce projet porte sur la conception d'un jeu vidéo dont la finalité sera de définir et expliquer par l'exemple les différents aspects de ce média, qu'il s'agisse des moyens d'interactions (joystick, motion capture ...), de rétroaction (sonore, visuelle, émotionnelle, kinesthésique, ... ou absence de), de narration (linéaire, combinatoire, asynchrone, participative ...), voire de but (thérapeutique, éducative, résolution de problème ...).

En mettant en exergue certains éléments, ce jeu vidéo a pour but d'amener le joueur à se questionner sur la conception d'un jeu et ses différents aspects. Après réflexion, les éléments mis en exergue dans ce projet sont l'habilité nécessaire à certains jeux, l'impact des effets sonores et visuels, l'absence de fun, l'effet du hasard, et la narration.

2) Public-cible

Il n'y a pas spécifiquement de public cible. Cependant, tout amateur de jeux vidéo peut être intéressé par cette expérience mais nous nous adressons aussi aux néophytes, afin de leur montrer les potentialités de ce média.

De plus, les concepteurs de jeu vidéo, qu'ils soient amateurs ou professionnels, peuvent aussi être intéressés par cette expérience de jeu.

3) Objectifs

L'objectif est de décortiquer et montrer les composants structurels d'un jeu vidéo par l'exemple – c'est-à-dire en jouant à un jeu vidéo. Nous voulons amener le joueur à réfléchir au processus de conception d'un jeu vidéo, ainsi qu'aux différents éléments qui participent à l'élaboration de l'expérience globale d'un jeu.

4) Ressources médias

Pour la dimension sonore du jeu, nous avons décidé d'utiliser une ou plusieurs musiques ou effets sonores libres de droit. Nous avons choisi des musiques légères afin d'instaurer une ambiance légère.

Pour la dimension visuelle, nous avons choisi d'utiliser des visuels prédéfinis, créés par d'autres artistes afin de respecter la contrainte du temps, dans un univers en 2D avec vue sur le côté. Nous avons utilisé des images fixes pour les décors, et des images animées pour le personnage, les monstres et les objets mouvants, le tout en pixel art.

Enfin pour la partie narrative, tous les textes présents dans le projet ont été créés par nos soins. Ces textes originaux s'affichent à l'écran, pendant le jeu, pour servir la narration.

5) Structure et navigation

La structure et la navigation correspondent à celles d'un jeu vidéo standard. Un menu en accord avec l'univers du jeu accueille tout d'abord le joueur à partir duquel celui-ci peut lancer le jeu, lire une explication de notre démarche, consulter les crédits, ou quitter le jeu. Le jeu en lui-même est linéaire, avec plusieurs niveaux à effectuer dans l'ordre. Cela pré-suppose une rejouabilité nulle. Nous insisterons surtout sur la narration, et les éléments de surprise, comme le fait de changer les visuels.

Si nous avons le temps lors de ce semestre, nous envisagerons éventuellement un menu plus original, qui sort des sentiers battus. En effet, de nombreux jeux conservent un menu standard, avec une liste d'items cliquables. Or, que se passe-t-il quand on change de système de menu ? Par exemple, nous pourrions faire en sorte que le personnage se déplace afin qu'il aille sélectionner l'option voulue. Nous pourrions ainsi de manière subtile mettre en évidence les avantages d'un menu plus classique (réduction de l'erreur, rapidité de l'action, etc...), tout en soulignant le fait que des innovations sont possibles si on garde à l'esprit la praticité du menu.

Voici l'arborescence de navigation :

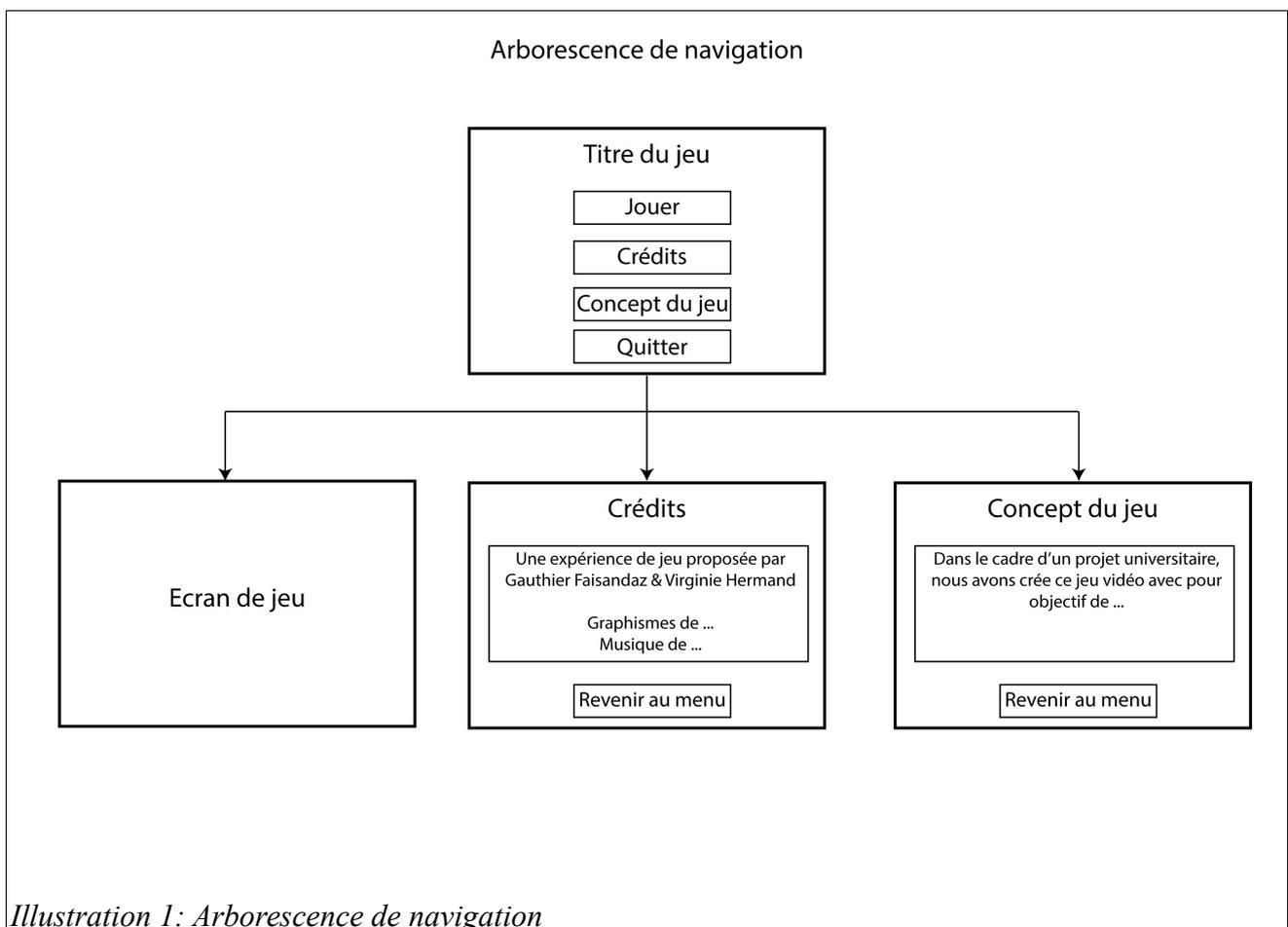


Illustration 1: Arborescence de navigation

6) Forme et degré d'interactivité

L'interactivité proposée au joueur est une interactivité de navigation. Le joueur suit le déroulement du jeu, d'un tableau à l'autre, et dans certains de ces tableaux, il doit manipuler quelques éléments pour résoudre des puzzles, et ainsi continuer son parcours. Ce jeu vidéo propose une réflexion sur le processus de conception d'un jeu et nous avons donc choisi de faire vivre au joueur une plongée dans l'univers et les pensées d'un concepteur de jeu vidéo. Ainsi, le joueur est accompagné tout au long de son parcours par les pensées du personnage tout en suivant le parcours que nous avons conçu.

Les différents tableaux ont été conçus dans l'optique d'amener le joueur à réfléchir sur les différents aspects d'un jeu vidéo. Pour ce faire, nous mettons en exergue un ou deux élément(s) du jeu par tableau.

7) Choix techniques

Le projet a été conçu grâce au logiciel Game Maker Studio 1.4, logiciel que nous possédions déjà et dont nous connaissions les bases de fonctionnement. Cela nous a permis d'éviter la phase d'apprentissage nécessaire à tout nouveau logiciel et d'aller plus loin pour la conception de notre jeu.

8) Choix artistiques

Nous avons choisi une ambiance sonore en accord avec l'ambiance du jeu : des musiques légères et parfois qui poussent à la contemplation ou à la réflexion. Pour transmettre une ambiance angoissante dans le niveau 2, nous avons choisi des musiques et bruitages angoissants.

Nous avons choisi des graphismes en accord avec l'univers onirique que nous voulions représenter, tout en instillant une ambiance colorée et légère.

Dans la première cinématique, nous sommes dans le bureau du personnage, où il s'endort. Nous avons représenté une vision classique d'un bureau, car nous nous trouvons dans le monde réel.



Illustration 2: Cinématique de début

Le premier niveau montre le personnage dans son rêve, dans un niveau classique de jeu de plateforme. Ici, nous avons choisi de représenter le personnage à l'intérieur, dans une ambiance colorée (le violet et le doré dominant) et onirique.

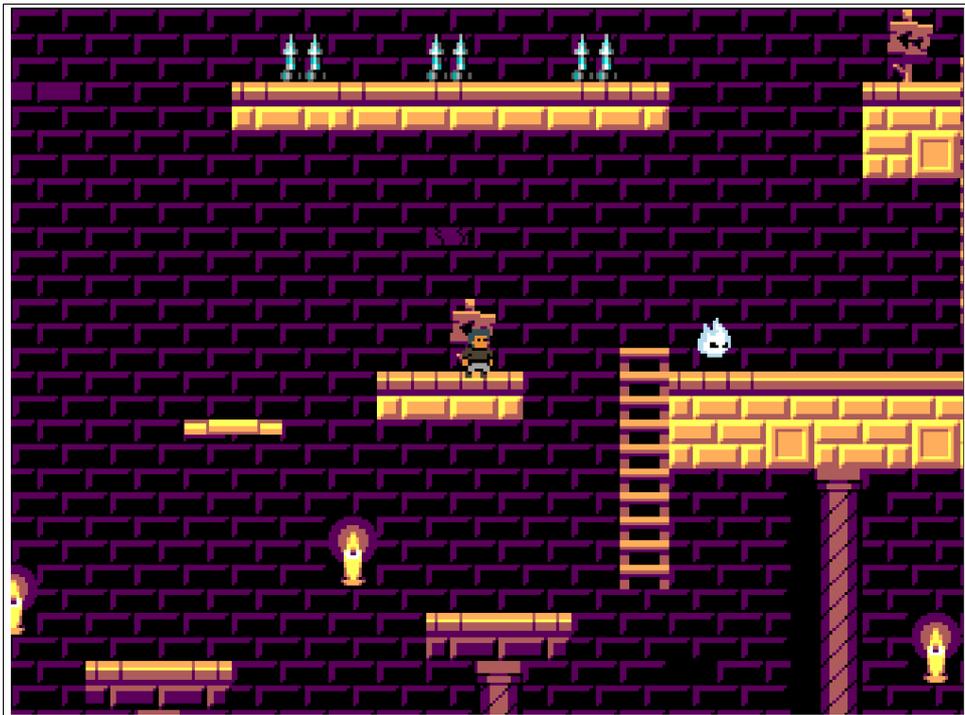


Illustration 3: Premier niveau

Le deuxième niveau met en exergue l'ambiance sonore et les graphismes. Les graphismes sont minimales, et les couleurs utilisées sont peu nombreuses et communes (bleu, rouge, vert, jaune, noir, blanc). Le personnage est représenté par une forme carrée.

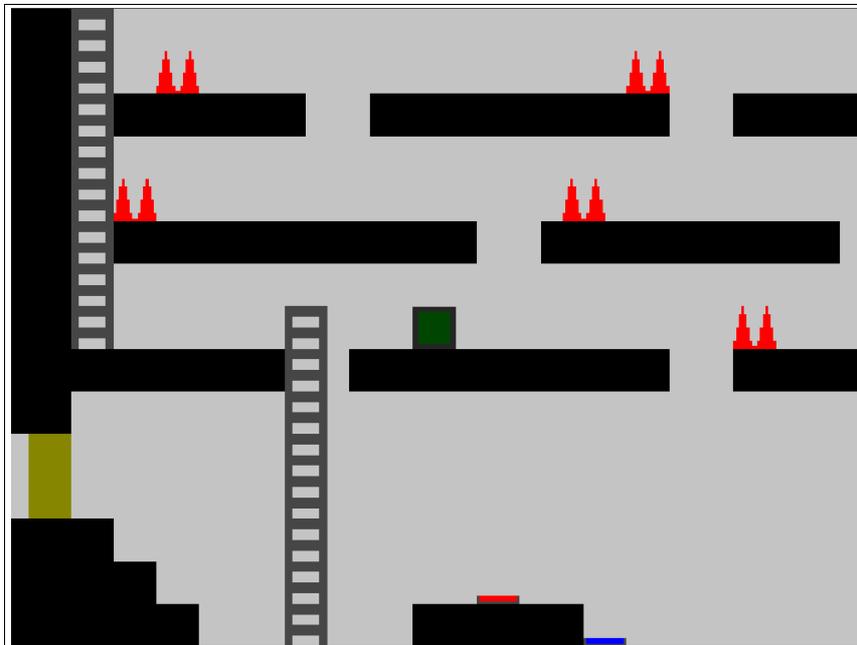


Illustration 4: Deuxième niveau : le personnage est au centre de cette image (carré vert)

Le troisième niveau représente toujours une ambiance colorée et onirique. Le personnage sort du

niveau à l'intérieur et se retrouve au grand air. Ici, le niveau est vide pour représenter l'absence de fun.



Illustration 5: Troisième niveau

Le quatrième niveau insiste sur l'importance de la narration. Ainsi, le personnage arrive tout d'abord à un écran de fin de jeu mais inséré dans un niveau de jeu. L'inscription *The End* se détache dans des blocs. En résolvant une énigme, il apparaît dans un autre écran où une deuxième énigme l'attend pour finir le jeu.

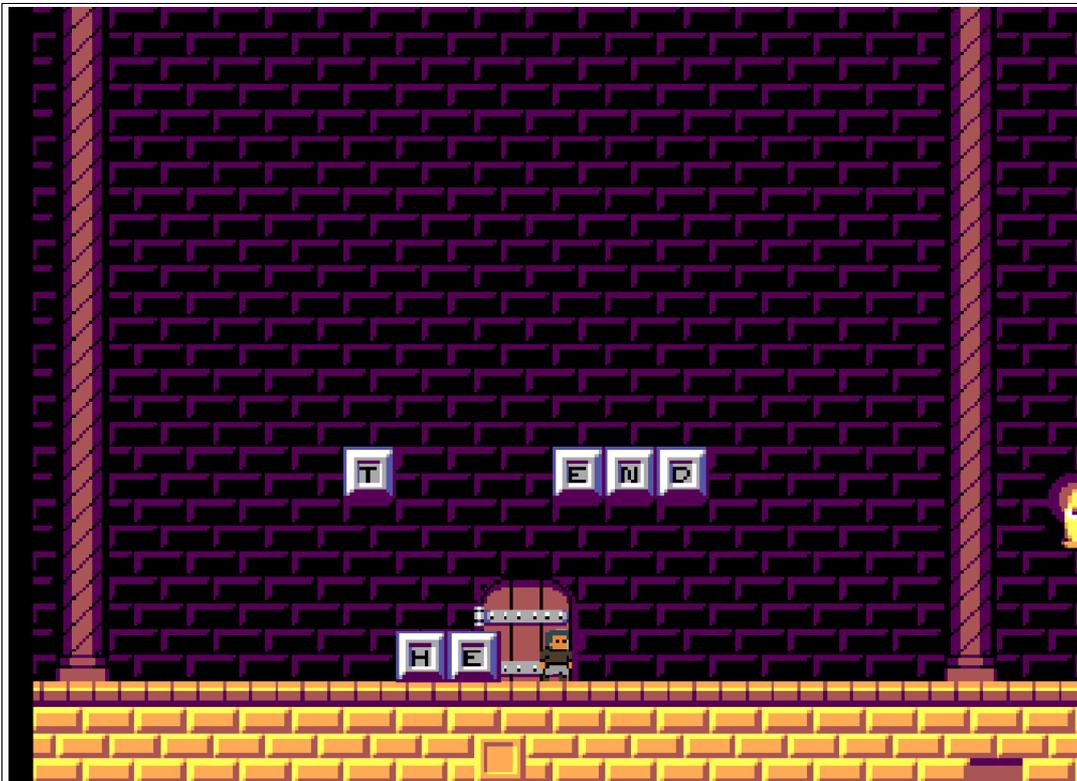


Illustration 6: Quatrième niveau

Le menu se veut en accord avec le jeu, tout en restant simple. Nous avons repris les graphismes utilisés dans le niveau 1 pour le menu. De là, le joueur peut accéder aussi à l'explication de notre concept, option absente de la capture d'écran présente ci-dessous.



Illustration 7: Le menu

Nous avons envisagé plusieurs formes de narration (dialogue, monologue, pensée...), ainsi que différents tons (réflexif, philosophique, humoristique, neutre...). Nous avons finalement opté pour représenter les pensées du personnage, sur un ton humoristique.



Illustration 8: Système de narration

9) Inspirations

Une recherche préalable a été menée à plusieurs niveaux afin de comprendre ce qu'est un jeu vidéo, les différentes typologies de jeu, et celles du jeu vidéo, et enfin les différents jeux vidéo existants dont nous pouvons nous inspirer.

La classification du jeu de Roger Caillois répertorie quatre types de jeu : l'Agôn ou la compétition, l'Aléa ou le hasard, le Mimicri ou le simulacre, et l'Ilinx ou le vertige. La compétition induit un désir du joueur d'exceller dans un domaine grâce à un entraînement approprié, des efforts et une volonté de vaincre. Le hasard implique que le joueur essaie de trouver un équilibre entre le risque et le gain. A priori, tout le monde est sur un pied d'égalité dans ce genre de jeu. Le simulacre permet au joueur d'endosser un autre rôle, de devenir et d'incarner ce que son imagination désire. Ce genre de jeu favorise l'expression d'un pan de la personnalité du joueur. Et enfin, le vertige comprend des activités qui entraînent un certain degré d'étourdissement physique comme les manèges à sensation. Ces quatre types de jeu peuvent être mis en relation avec les notions de Paidia (le jeu comme détente, distraction et fantaisie) et Ludus (le jeu pour exprimer un goût pour la difficulté gratuite).

Nous nous sommes ensuite intéressés à la typologie des jeux vidéo puisque la classification de Roger Caillois convient mieux à des jeux non vidéo ludiques. Si rien d'officiel n'existe, une typologie des jeux vidéo est utilisée mondialement. Elle répertorie les jeux en supra-catégorie qui regroupe différents types de jeux vidéo. On recense les jeux d'action, les jeux d'aventure, les jeux d'action-aventure, les jeux de rôle, les jeux de réflexion, les jeux de simulation, et les serious games. Chaque catégorie induit un gameplay différent. Bien sûr, de nombreux jeux vidéo utilisent plusieurs catégories en même temps.

Ces différentes classifications, bien qu'intéressantes, ne nous ont pas inspiré pour notre concept, bien que certaines idées proviennent de cette recherche, comme par exemple l'idée d'un passage complètement aléatoire (en tout cas perçu ainsi par le joueur) et qui de ce fait, aurait perdu tout l'amusement qu'apporte le jeu vidéo pour ne laisser que frustration.

De par nos connaissances et recherches, nous avons établi plusieurs jeux vidéo comme inspirations, avec pour chacun un récapitulatif de leur synopsis, quelques éléments de gameplay, l'ambiance proposée dans le jeu (grâce à la musique, aux graphismes, à la narration et une capture d'écran du jeu et une du menu) dans un document récapitulatif destiné aux membres de l'équipe de conception. Ce recensement nous a permis de tirer des inspirations sur la narration, les mécanismes de jeu et l'ambiance de notre jeu.

En ce qui concerne la narration, des jeux vidéo comme *Bastion*, *The company of myself*, *Fixation*, *One and One Story*, *Unepic* et *Another Perspective* nous ont inspiré, avec une narration très présente et des textes qui flottent à l'écran, alors que le joueur joue. La narration peut commenter ce que fait le personnage, avec un ton philosophique, neutre ou humoristique. Il peut s'agir de dialogues, d'un narrateur omniscient, ou des pensées du personnage. La narration est partie intégrante de l'ambiance de ces jeux.

En ce qui concerne les mécanismes de jeu, *There is no game*, *Warp Game*, *Night Lights*, *Perspective*, *Braid* et *Love's Cadence* nous ont fourni des idées très intéressantes, comme jouer avec plusieurs personnages à la suite, manipuler le temps, utiliser des power-up pour résoudre les énigmes, ou bien encore utiliser un jeu d'ombre et de lumière pour cacher ou dévoiler certains éléments. Cependant, pour la cohérence et la mise en place de notre jeu, nous avons préféré des mécanismes de jeu classiques d'un jeu de plate-forme afin de pouvoir mettre en exergue les autres aspects.

En ce qui concerne la manière d'instaurer une ambiance et d'y plonger le joueur, beaucoup de jeu nous ont inspiré. Nos recherches nous ont permis de comprendre que l'ambiance est fortement liée aux graphismes, à la narration (si narration), à la musique employée, aux mécanismes de jeu, et à la cohérence de l'ensemble de l'œuvre. Qu'un seul de ces éléments soit en dissonance et c'est l'ensemble de l'ambiance qui s'en ressent. Nous pouvons citer en inspiration *Unepic*, *Bastion*, *My Life is yours*, *Acorn Story*, *Night Lights*, *Braid*, *One and One Story*, *The Company of Myself*, et *Fixation*.

Les sources de nos inspirations sont disponibles dans la [webographie](#), et en [annexe](#) se trouvent des captures d'écran de ces jeux afin d'illustrer nos propos.

10) Brainstorming & Level Design

Afin de trouver des idées pour chacun des niveaux, nous avons organisé un brainstorming entre nous. Nous avons attribué une feuille blanche pour chaque niveau, et noté sur des Post-It les idées concernant ce niveau.



Illustration 9: Résultat du brainstorming

Nous avons ensuite sélectionné les idées qui nous paraissaient les plus pertinentes. Pour le niveau 1, nous avons imaginé une cinématique d'ouverture mettant en place l'histoire et le personnage. Pour le

niveau 2, nous avons choisi de faire un jeu de plate-forme classique, mettant en exergue l'habilité nécessaire pour réussir certains jeux.

Pour le niveau 3, nous avons voulu souligner l'importance du son comme partie intégrante de l'expérience de jeu, et ce en enlevant les visuels et en ne laissant au joueur que des indices sonores. En créant une certaine atmosphère sonore, par exemple angoissante, nous voulons plonger le joueur dans une certaine expérience, alors qu'en réalité, il ne se passe rien dans le jeu. Puis, quand la lumière revient, nous avons voulu souligner l'importance des visuels, en tant que moteur créateur d'une ambiance particulière. Pour ce faire, nous les avons réduits au plus simple. Ces visuels minimalistes amènent le joueur à se poser des questions sur les graphismes des jeux.

Le niveau 4 met l'accent sur le *fun* des jeux vidéo. Qu'est-ce qui rend un jeu vidéo amusant ? Que se passe-t-il quand on retire cet amusement ? De ce questionnement, nous avons décidé de retirer ce qui pourrait amuser le joueur afin que celui-ci expérimente ce manque d'amusement. Ainsi, le joueur jouera à un jeu extrêmement simple, dans lequel il ne se passe rien.

Le niveau 5 met en exergue la narration, un élément qui n'est pas toujours présent dans tous les jeux, en tout cas, pas avec le même degré. La narration est un puissant moteur pour motiver et entraîner les joueurs dans un certain univers. Pour mettre en valeur cet élément, nous avons choisi d'emmener le joueur à l'écran de fin du jeu, sans aucune explication. Ainsi, le personnage se révoltera contre cette fin abrupte, et la résolution d'un puzzle permettra au joueur d'accéder à la fin du jeu et le dénouement de l'histoire.

Le niveau 6 correspond à la cinématique de fin, la conclusion de l'histoire.

Nous avons ensuite réfléchi au level design de chaque niveau, c'est-à-dire à la disposition des différents éléments et les actions que le joueur aura à accomplir pour atteindre la fin du niveau.

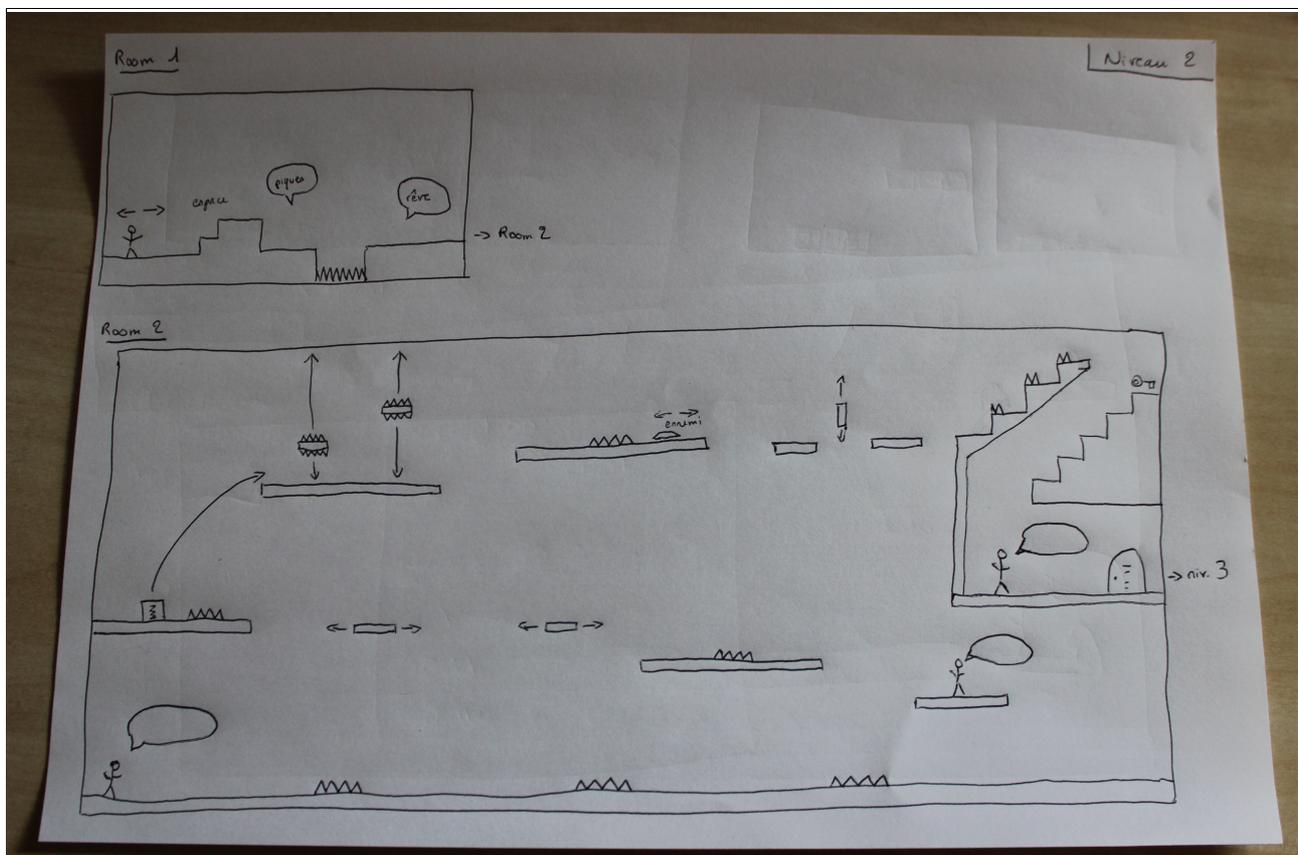


Illustration 10: Niveau 2 l'habilité

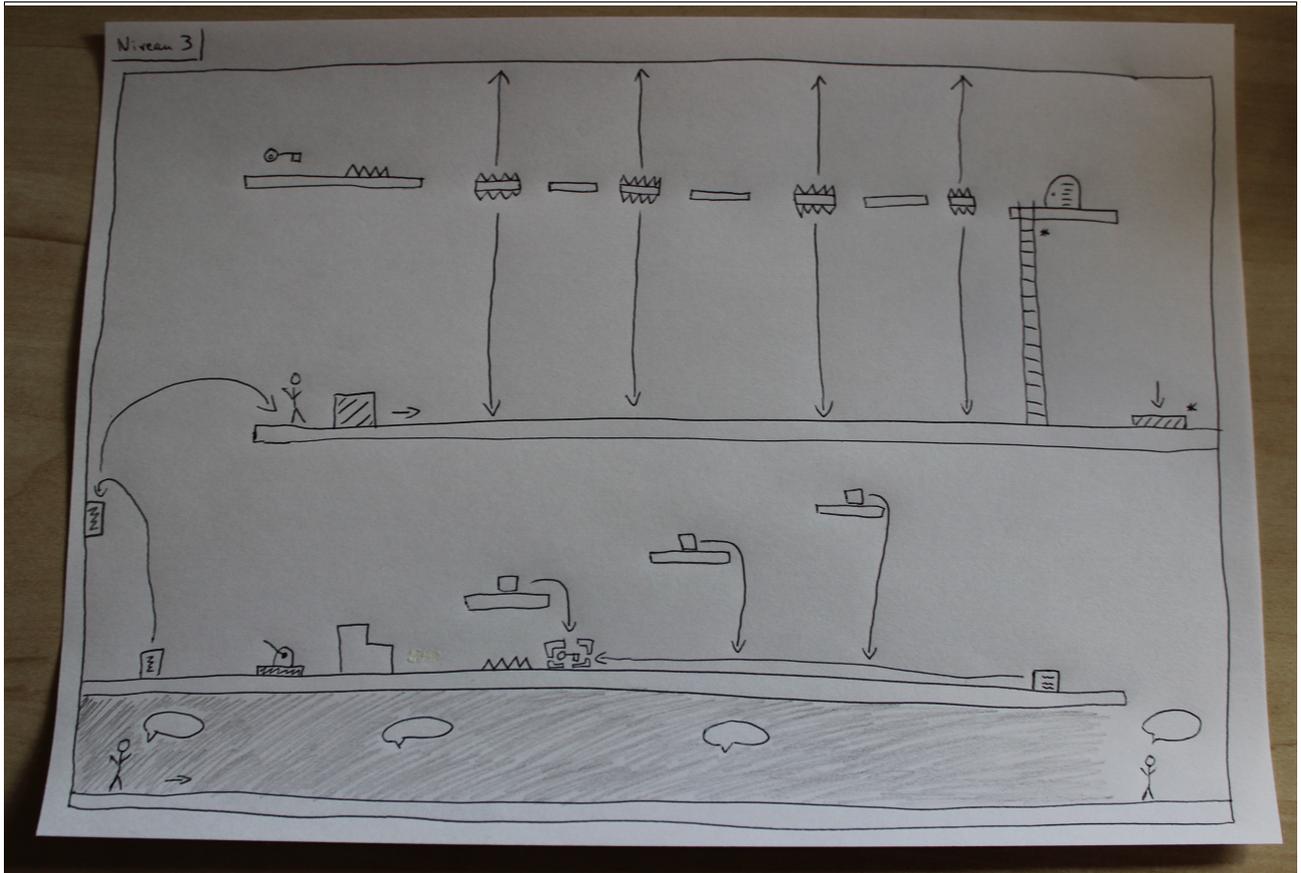


Illustration 11: Niveau 3 le son et les visuels

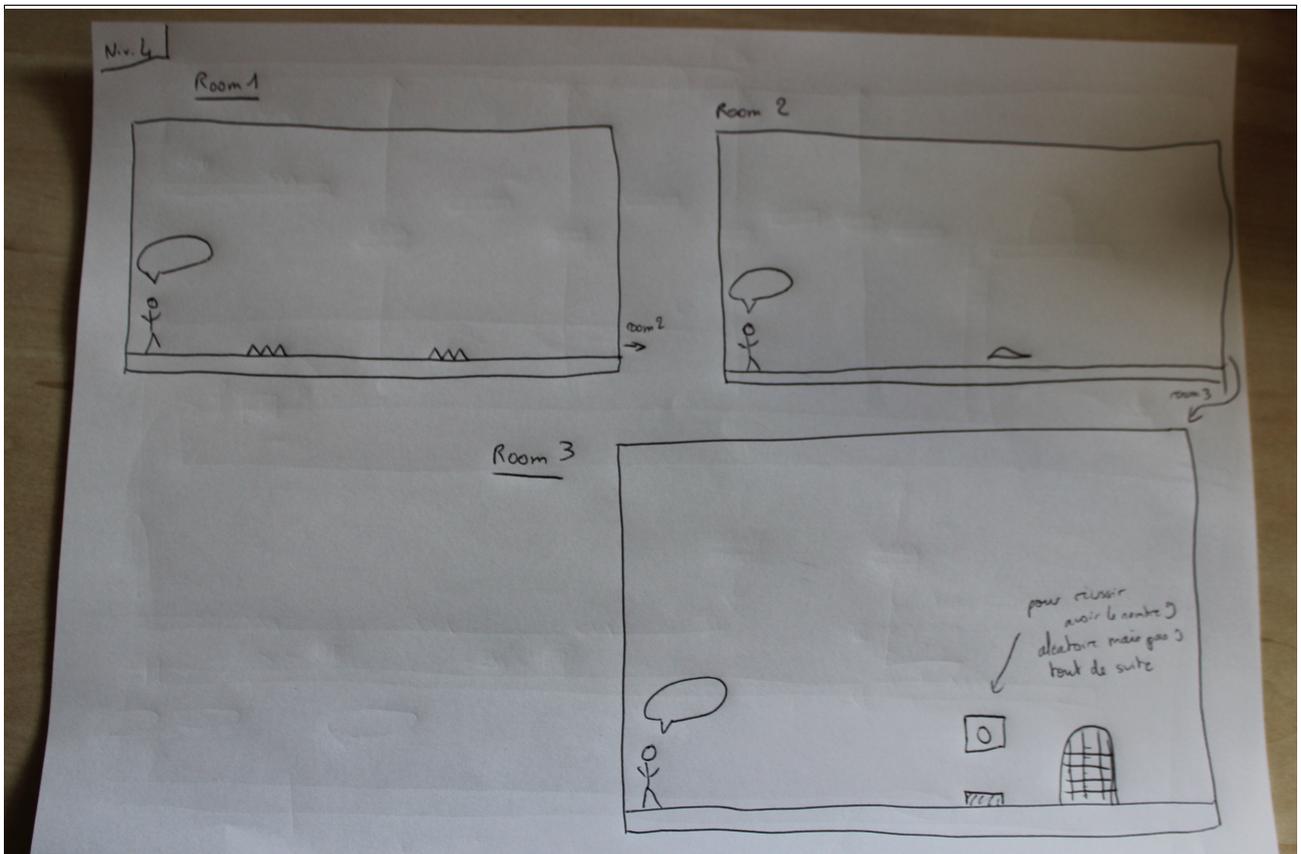


Illustration 12: Niveau 4 l'absence de fun

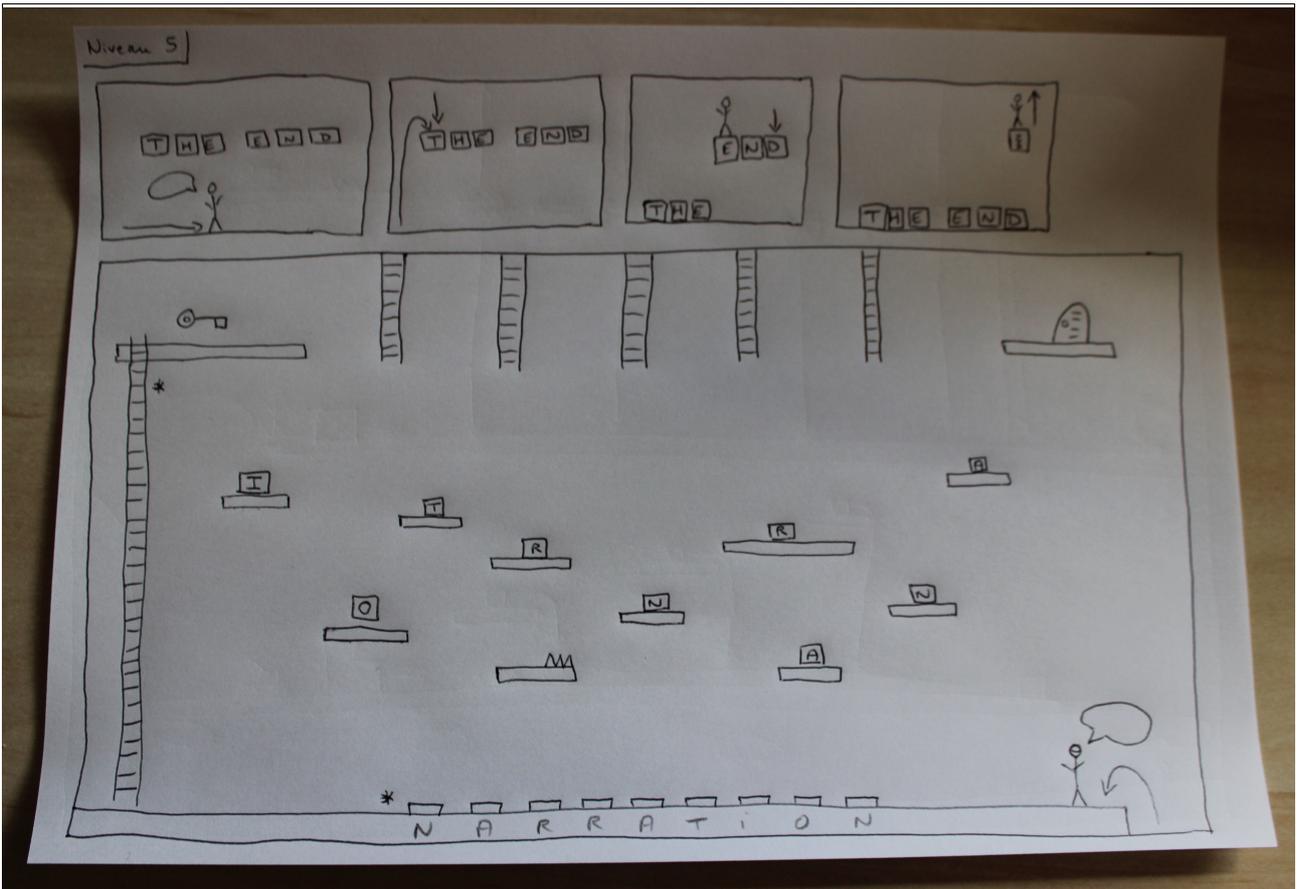


Illustration 13: Niveau 5 la narration

11) Scénario

Le joueur lance le jeu et un menu apparaît. Il choisit de lancer le jeu.

Début du jeu (cinématique)

Il est 3h du matin. Le personnage principal, un Game Designer, est devant son écran de PC, il conçoit un jeu vidéo amateur. Mais les inspirations lui manquent : il est face à la page blanche.

« Non, non et non ! C'est n'importe quoi ! Jamais je n'y arriverai ! Trois mois de travail pour en arriver là ! Jamais je n'aurai cru que créer un jeu soit aussi difficile ! »

« 3h du mat' ! Je devrais aller me coucher... Non, autant finir ce niveau, même si je devrais probablement tout recommencer d'ici peu... »

« Je... ne dois... pas... m'endormir... »

Épuisé, sans idée, frustré, il s'endort et rêve.

« ZzZzZz »

Niveau 1 : la dextérité

Le personnage se retrouve dans un jeu de plate-forme. Ce niveau est classique mais le joueur devra être habile pour le terminer. Ici, nous mettons en valeur la dextérité nécessaire à certains jeux pour être achevés. Le début du niveau permet au joueur de prendre en main le jeu. Après avoir fait ces premiers pas, le personnage dit : *« Encore un rêve où je me retrouve dans un jeu. Décidément, ça tourne à l'obsession ! »*

Puis le joueur se retrouve dans le cœur du niveau. *« Ah super ! Moi qui voulais me reposer !!! Me voilà servi ! J'imagine que je dois continuer... »* Le joueur doit ici éviter des piques au sol, sauter de plate-formes en plate-formes afin d'atteindre la fin du niveau. En chemin, il devra récupérer la clef permettant de déverrouiller la porte. Quand il atteint la clef, le personnage s'exclame : *« Jamais je n'avais imaginé à quel point c'est fatigant pour le personnage de réussir ce genre de niveau ! Ça demande plus de dextérité que je ne l'aurais cru ! »*

Le joueur arrive à la porte qui marque la fin du niveau et dit : *« Ah enfin la sortie ! Et si j'essayais d'influencer mon rêve ! J'ai lu un article là-dessus l'autre jour. Que pourrais-je changer ? Ah, je sais ! Et si je changeais les graphismes !! Ce niveau-là n'était pas super ! »*. Mais dans un rêve, on n'a pas de véritable contrôle sur celui-ci. On ne peut pas faire tout ce qu'on veut.

Niveau 2 : les effets sonores et visuels

Le personnage se trouve dans un couloir dans le noir complet. Le joueur ne peut s'appuyer que sur le son pour se diriger. Grâce au bruit de ses pas, il sait qu'il se déplace. Le personnage s'exclame dès que le niveau commence : *« Bravo ! Pour un changement, c'est réussi ! Maintenant, il n'y a plus rien !!! Essayons d'avancer... »*. Le joueur se déplace un peu et la musique jusque là douce, devient soudain angoissante : *« Cette ambiance sonore me fait redouter le pire ! Quel danger m'attend donc*

au bout de ce couloir ? ». Le joueur se déplace encore un peu : *« Mais ça n'a donc pas de fin ? »* s'impatiente le personnage. Le joueur se déplace encore avec la musique toujours plus angoissante, comme si un monstre le pourchassait. Puis soudain, la lumière revient et le joueur ne voit qu'un couloir vide. Le personnage dit : *« Ah enfin de la lumière !!! Mais il n'y rien ! Tant d'angoisse pour ça ! Le son a eu plus d'impact sur moi que ce que j'imaginai... »*. Puis, le joueur saute et accède au reste du niveau dont les graphismes sont très minimalistes. Le personnage s'exclame : *« Mais mon corps !!! Que... Rah! Quand je pensais à un changement des graphismes, je ne m'attendais sûrement pas à ça ! Je devrais être plus prudent avec mes vœux ! Ou alors, je ne suis vraiment pas doué en imagination ! »*

Le joueur doit résoudre d'abord une énigme textuelle afin de déverrouiller une porte et d'accéder à la suite du niveau. Si le joueur choisit la réponse correcte, la porte s'ouvre ; sinon, une autre énigme apparaît. Puis, il accède à une énigme à résoudre pour ouvrir la porte en utilisant trois blocs. Il doit les mettre au bon endroit dans le bon ordre. Le joueur arrive à la porte terminant le niveau et le personnage s'interroge : *« Je me demande ce qui m'attend de l'autre côté de cette porte ! »*

Niveau 4 : l'absence de fun (divertissement)

Si on joue à un jeu, c'est avant tout pour se divertir. Mais concevoir un jeu amusant n'est pas forcément chose aisée. Afin de montrer l'importance du fun dans un jeu vidéo, nous avons décidé de l'enlever. Ainsi, le joueur traverse une salle avec un seul obstacle à éviter, une salle avec un seul ennemi, puis une salle où se trouve un bouton, un numéro affiché au-dessus et une porte fermée.

Dans la première salle où ne se trouve qu'un seul pique au sol, le personnage s'exclame : *« Eh bien, c'est pas la joie ici ! Enfin, ça me repose au moins ! »*. Dans la seconde salle où il n'y a qu'un ennemi, le personnage dit : *« Non, vraiment, ça commence à devenir ennuyant ! »*. Dans la troisième salle, le joueur ressent la frustration du personnage quand celui-ci dit : *« Encore ! Trop, c'est trop ! Là, on s'ennuie à mourir ! Un peu d'action, ce n'est pas trop demandé ! »*. Dans la quatrième salle, le joueur doit sauter sur le bouton jusqu'à ce que le chiffre 9 apparaisse à l'écran pour ouvrir la porte. Quand il arrive dans cette salle, le personnage montre son soulagement avec ces mots : *« Ah enfin ! Une porte, un bouton, un chiffre !!! Enfin de l'action ! Si on ne peut même plus s'amuser dans un jeu, c'est pas la peine ! »*. Après que le chiffre 9 se soit affiché, le personnage fait part de ses sentiments : *« Et bien, c'est probablement le niveau le plus chiant auquel j'ai pu jouer... Et ce bouton qui génère des chiffres au pif... Au moins, je m'en souviendrais maintenant. Si le joueur s'ennuie, le jeu perd tout son sens ! »*. Il quitte ensuite ce tableau par la porte.

Niveau 5 : la narration

Le personnage arrive dans une salle et les lettres « The end » sont affichées dans des blocs. Le personnage s'avance jusque sous ces blocs et s'exclame : *« Fin du jeu ? Comment ça, "fin du jeu" ? Mais ça ne va pas du tout ! On ne peut pas finir un jeu comme ça ! La narration, l'histoire, c'est primordial ! Qu'est-ce qui m'arrive après ? »*. En sautant sur les blocs, le joueur les fera tomber et sous le dernier de ces blocs se trouve un bouton qui lui permet de faire apparaître une échelle, et d'accéder à la dernière salle.

En arrivant dans cette nouvelle salle, le personnage s'exclame : *« Ah un puzzle ! Serait-ce le dernier niveau ? Je suis bête ! Je suis dans un rêve ! Ça n'a aucun sens ! »*. Le joueur résout le puzzle, puis arrive devant la porte. Le personnage dit : *« Ah une porte ! Serait-ce la fin de mon périple ? En tout cas, c'était une drôle d'aventure ! Je me demande si je m'en souviendrais à mon réveil ! »*

Scène de fin (cinématique) :

Le Game Designer se réveille, étonné. « *Quel rêve étrange... C'était une expérience vraiment particulière... Je ne devrais pas travailler si tard... Mais attend... Si je faisais comme ça, ça réglerait pas mal de mes problèmes... Et si je rajoutais un dragon, et une histoire épique... Mais oui ! C'est ça !* ». Le personnage se remet au travail, en tapant sur son clavier. Il marmonne : « *Et le héros continua sa quête à la recherche de ce que tous recherchait mais que si peu atteignait un jour...* ». Et le jeu s'achève.

Cette dernière phrase reflète ce que le personnage est en train d'écrire pour son histoire, mais possède également un deuxième niveau de lecture, par rapport au thème de notre jeu, qui est le processus de conception d'un jeu vidéo. Au final, tous les game designers sont des héros en quête d'un jeu parfait, original, et qui plaît, mais bien peu arrivent au succès.

12) Pour aller plus loin

Nous réfléchissons éventuellement aux moyens à notre disposition afin de diffuser notre jeu. Nous affinerons également les détails que nous n'avons pas pu mettre en place lors du semestre. Par exemple, nous pourrions réfléchir à une transition entre les différents niveaux.

13) Conclusion

La création de ce jeu fut une expérience enrichissante et épanouissante. Ce fut pour nous l'occasion de créer de A à Z un jeu vidéo, de concevoir une expérience interactive depuis les premiers esquisses jusqu'à obtenir un prototype jouable. Nos objectifs de départ ont été remplis : nous avons pu réaliser cette expérience jusqu'au bout. Ce projet nous a également poussé à réfléchir aux différents aspects qui créent une expérience vidéo ludique, et aux questions qu'ils soulèvent lors de la phase de conception.

Nous remercions Serge Bouchardon, professeur de SI28 à l'Université de Technologie de Compiègne, de nous avoir permis de réaliser un vieux rêve : concevoir une expérience interactive à travers le média qu'est le jeu vidéo.

Cette première expérience nous conforte dans nos objectifs de vie : s'orienter vers la conception de jeux, la conception d'expériences interactives culturelles, que ce soit dans nos vies professionnelles ou à titre amateur.

14) Webographie

1. Article utilisés

« Typologie des jeux vidéo », *Hermès, La Revue*, 2012/1 (n° 62), p. 15-16. URL : <http://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-15.htm>

Collectif IEP, « Typologies des jeux », in *Tous éducateurs !*, répertoire d'outils créés par les formateurs de l'Institut d'Eco-Pédagogie (IEP), édité en janvier 2013. URL : <http://www.institut-eco-pedagogie.be/spip/?article407>

2. Visuels utilisés

Comment lire les sources ci-dessous ?

Titre. Pseudonyme de l'artiste (Nom de l'artiste).

Licence (URL de la licence).

URL (source). Année.

Beastlands. Surt (Carl Olsson).

Licence Creative Commons (CC-BY 3.0) : <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>.

Licence publique générale GNU (GPL 3.0) : <http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>.

Licence publique générale GNU (GPL 2.0) : <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>.

URL : <https://opengameart.org/content/beastlands> (2015)

Mines of Sharega. Surt (Carl Olsson).

Licence Creative Commons (CC-BY 3.0) : <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>.

Licence publique générale GNU (GPL 3.0) : <http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>.

Licence publique générale GNU (GPL 2.0) : <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>.

URL : <https://opengameart.org/content/mines-of-sharega> (2016)

Simple broad-purpose tileset. Surt (Carl Olsson). Sharm (Lanea Zimmerman). vk (nom inconnu).

Licence Creative Commons (CC0 1.0 Universal) : <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>

URL : <https://opengameart.org/content/simple-broad-purpose-tileset> (2014)

Sci-Fi Scidescroller Tiles. Surt (Carl Olsson).

Licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0) :

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Licence publique générale GNU (GPL 3.0) : <http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>.

Licence publique générale GNU (GPL 2.0) : <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>.

URL : <https://opengameart.org/content/sci-fi-scidescroller-tiles> (2011)

3. Sons utilisés

Cthulhu growl. Créé par cylon8472, disponible sur le site Freesound.com. Licence Creative Commons 0. 2014. [en ligne] URL : <https://www.freesound.org/people/cylon8472/sounds/249686/>

Gasp after a run. Créé par hintringer, disponible sur le site Freesound.com. Licence Creative Commons 0. 2014. [en ligne] URL : <https://www.freesound.org/people/hintringer/sounds/249925/>

Fear 0V41m. Créé par Setuniman, disponible sur le site Freesound.com. Licence Creative Commons Attribution Noncommercial. 2012. [en ligne] URL : <https://www.freesound.org/people/Setuniman/sounds/169148/>

Typer.mp3. Créé par Snarkey, disponible sur le site Freesound.com. Licence Creative Commons Sampling+ Licence. 2007. [en ligne] URL : <https://www.freesound.org/people/snarkey/sounds/43551/>

Music Box Melody 1. Créé par Undead505, disponible sur le site Freesound.com. Licence Creative Commons 0. 2016. [en ligne] URL : <https://www.freesound.org/people/undead505/sounds/338986/>

4. Jeux vidéo cités dans ce rapport

Acorn Story (2012). Concepteur : Geovizz. Distributeur : Kongregate. Puzzle/Aventure Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/geovizz/acorn-story>

Another Perspective (2014). Concepteur/Développeur : Shaun JS. Éditeurs : ShaunJS, Digirati Distribution . Aventure/Puzzle/Plate-forme Indépendant. URL : http://store.steampowered.com/app/305920/Another_Perspective/

Bastion (2011). Concepteur : Amir Rao. Développeur : Supergiant Games. Éditeur : Warner Bros. Interactive Entertainment. Action-RPG Indépendant. URL : <http://store.steampowered.com/app/107100/Bastion/?l=french>

Braid (2008). Concepteur : Jonathan Blow. Développeur/Éditeur : Number None. Plate-forme/Réflexion Indépendant. URL : <http://store.steampowered.com/app/26800/Braid/?l=french>

Fixation (2012). Développeur : 2D Array. Distributeur : Kongregate. Plate-forme/Puzzle Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/2DArray/fixation>

Love's Cadence (2012). Concepteur : 4urentertainment. Distributeur : Kongregate. Plate-forme / Aventure Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/4urentertainment/loves-cadence>

My Life is yours (2012). Concepteurs : Averonne, dboehle, ChiefWakamakamu, urnotmydad. Distributeur : Kongregate. Plate-forme/Puzzle Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/averonne/my-life-is-yours?acomplete=my+life+is+yours>

Night Lights (2013). Concepteur : tommycreo. Distributeur : Kongregate. Plate-forme/Puzzle Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/tommycreo/night-lights?acomplete=night+lights>

One and One Story (2011). Concepteur : MaTX222 (Mattia Traverso). Distributeur : Kongregate. Plate-forme/Puzzle Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/MaTX222/one-and-one-story?acomplete=one+and+one>

Perspective (2012). Concepteur : nfyre. Distributeur : Kongregate. Plate-forme/Puzzle Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/nfyre/perspective>

The Company of myself (2009). Concepteur : Eli Piilonen. Développeur : 2D Array. Distributeur : Kongregate. Plate-forme/Puzzle Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/2DArray/the-company-of-myself>

There is no game (2016). Concepteur : KaMiZoTo_Creator. Distributeur : Kongregate. Point & Click / Puzzle Indépendant. URL : http://www.kongregate.com/games/KaMiZoTo_Creator/there-is-no-game?acomplete=there+is+no+game

UnEpic (2011). Concepteur : Francisco Téllez de Meneses. Éditeur : Ninagamers Corp. Action - RPG Indépendant. URL : <http://store.steampowered.com/app/233980/UnEpic/>

Warp Game (2011). Concepteurs : GraniteGear, AidanR, Moly, ArtsyFartsyLinda. Distributeur : Kongregate. Plate-forme/Puzzle /Aventure Indépendant. URL : <http://www.kongregate.com/games/GraniteGear/warp-game?acomplete=warp+game>

15) Annexe

Acorn Story (2012)



Another Perspective (2014)



Bastion (2011)



Braid (2008)



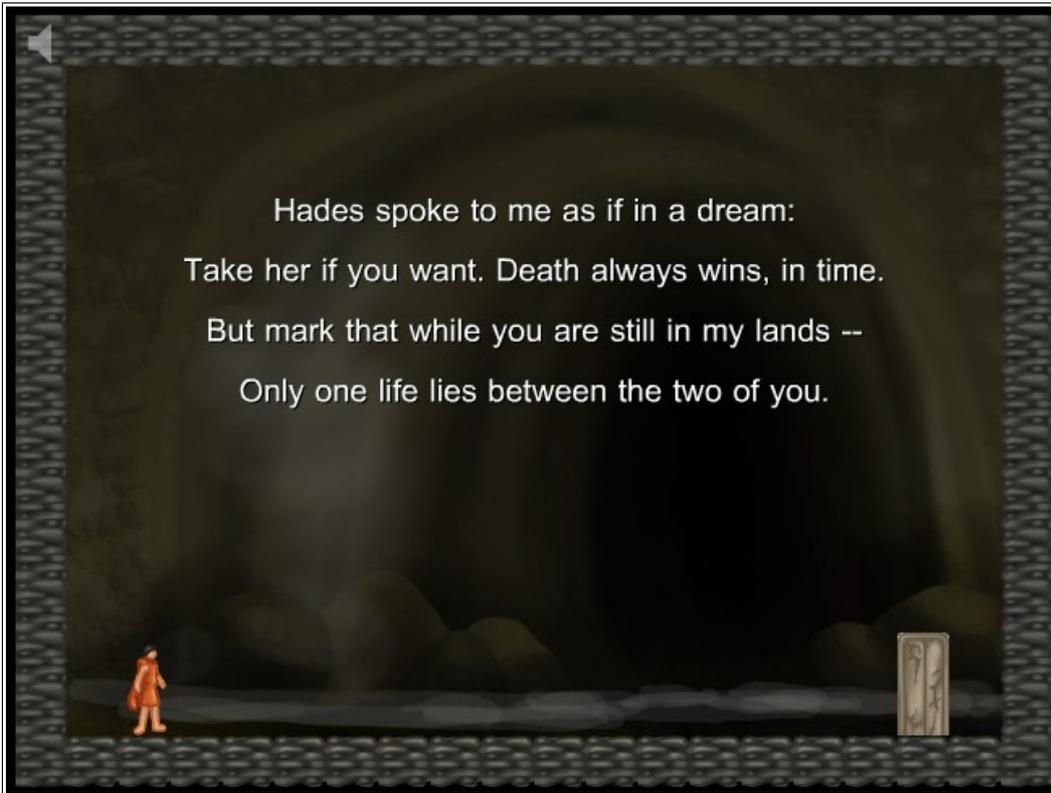
Fixation (2012)



Love's Cadence (2012)



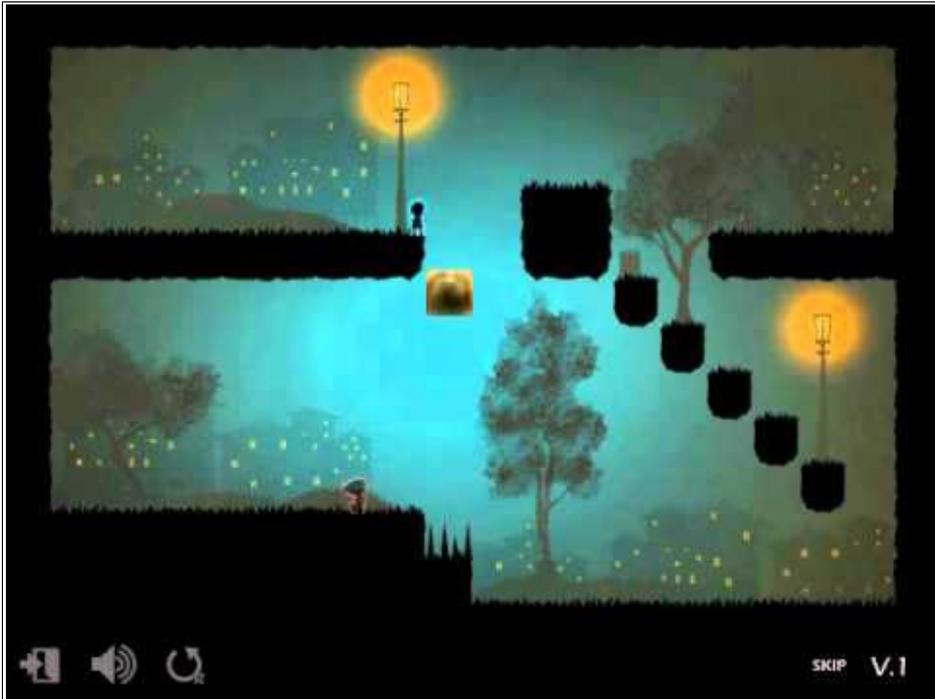
My Life is yours (2012)



Night Lights (2013)



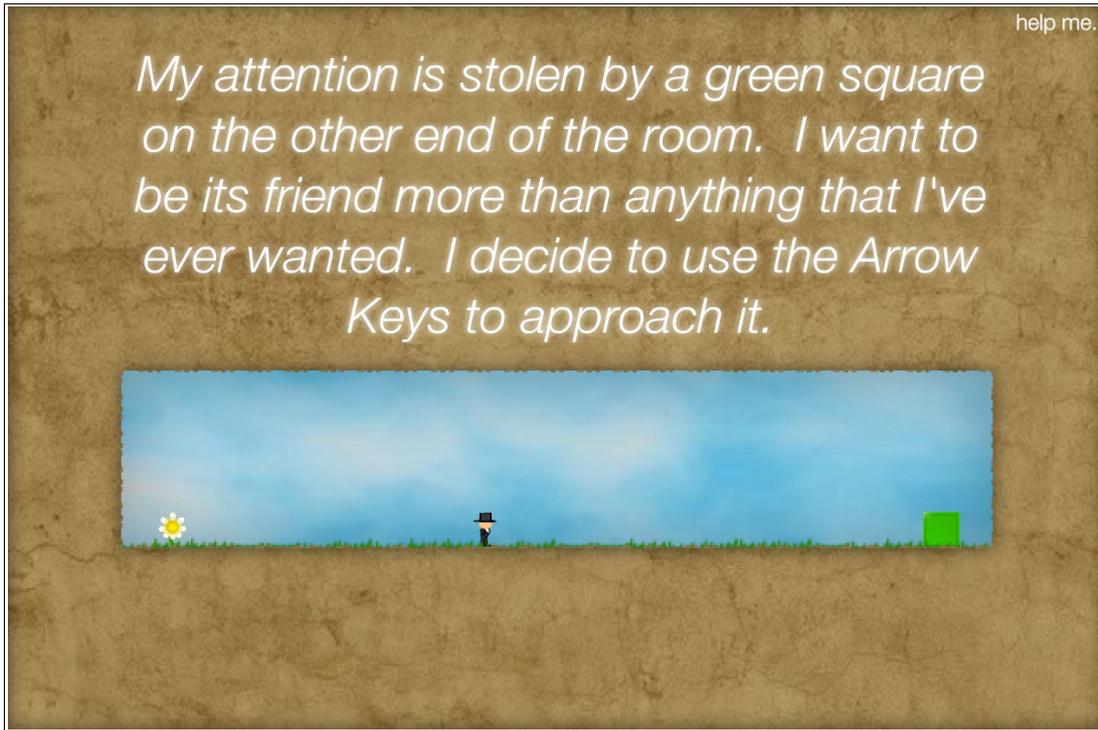
One and One Story (2011)



Perspective (2012)



The Company of myself (2009)



There is no game (2016)



UnEpic (2011)



Warp Game (2011)

