



IDEAUX GAMES TROPHÉE 2020

Introduction :

Le jeu vidéo est « un vrai élément de notre culture en France », même si cela n'est pas toujours si évident à accepter...mais il est surtout comme une **nouvelle manière d'être en contact avec autrui**. Il s'est adapté à l'évolution des rapports humains qui se font à distance. Le jeu, lui aussi, est aujourd'hui en réseau : on s'y fait des amis, parfois proches. Les manifestations d'e-sport, en plein développement, favorisent également le partage social. Plus encore, il faut envisager le jeu vidéo comme une catharsis, permettant de mieux vivre avec soi-même, première étape essentielle pour le vivre-ensemble. Au même titre que la famille, la littérature ou le cinéma, le jeu vidéo aide à se construire et est une des composantes majeures de notre culture.

Bienvenue dans l'aventure des « **Idéaux Games Trophée 2020** »

La première édition des **Idéaux Games Trophée** se tiendra donc le(date à définir par les organisateurs), la remise des prix catégories 13-17 ans et la catégorie Familles au centre d'Animation des Chamois-Toulouse et la remise des prix de la catégorie 10-12 ans au Festival Unis Vers Jeu (Venerque) . (Lieux à définir)

À cette occasion, les visiteurs pourront assister à quelques animations/expo/conférences, dont on ne connaît pas encore la teneur pour le moment, mais il est en revanche déjà acté dans la tradition des concours de création de jeux vidéo. L'heureu-se élu-e **remportera (Non défini par les organisateurs)** pour son projet.

Le concours est gratuit (sauf accompagnement à la création du jeu vidéo) et ouvert à tous, et il récompensera le projet de jeu le plus original et innovant, que ce soit sur le plan technique, graphique et scénaristique. Le jury, qui sera constitué de professionnels, n'est pas encore connu, mais voici déjà dans ce dossier de presse, les différentes infos et dates clefs à retenir si d'aventure vous êtes intéressés.

La particularité du concours c'est un accompagnement auprès des structures partenaires pour aider et soutenir les enfants, les jeunes à développer leur propre jeu vidéo. (voir fiche annexe pour l'accompagnement des structures).

Il n'y a qu'une seule barrière : votre créativité !

Association icare

DOCUMENT DE TRAVAIL-INTERDIT DE DIFFUSER

Comment participer au projet ?

Vous avez deux possibilités :

LVL INITIE

Vous êtes déjà autonome et vous êtes en capacité de créer votre propre jeu selon les critères du règlement intérieur du « **Idéaux Games Trophée** », go vous lancer!

LVL DEBUTANT

Vous avez la possibilité de mettre en place dans vos structures un atelier de création de jeu vidéoludique avec l'Association Icare.

Au travers de cet atelier vous allez pouvoir créer votre propre jeu-vidéo (plate-forme, aventure...) grâce à notre dispositif « Créa-maker ».

Nous venons avec tout l'équipement matériel (écrans/ordinateurs/multi-prises...).

L'installation et l'animation est gérée par notre équipe.

La formation est adaptée à un public néophyte et accessible à partir de 10 ans.

Pas de connaissances en programmation ou en modélisation n'est requise, ce qui permet de se concentrer sur la gestion des événements, et sur les aspects créatifs tels que les décors ou le game design.

Les enfants/ados pourront ainsi être accompagnés sur le projet de création de jeux vidéo et participer aux « **Idéaux Games Trophée 2020** ». Par expérience, il vaut mieux un jeu par structure.

L'atelier sera encadré et animé par notre animateur multimédia habitué des interventions avec les groupes de jeunes (écoles, centres socio-culturels, ADL, ALAE, médiathèques...).

DOCUMENT DE TRAVAIL-INTERDIT DE DIFFUSER

LES OBJECTIFS

- Développer la créativité des participants
- Comprendre le fonctionnement d'un jeu-vidéo
- Faire découvrir le métier de « Game Maker »
- Apporter une activité pédagogique et formatrice
- Susciter des vocations

Notre but est de promouvoir les usages des loisirs numériques et d'encourager l'essor de ces technologies en tant que moyen populaire de divertissement à la fois ludique, éducatif, instructif, et formateur.

COMBIEN DE TEMPS IL FAUT POUR CREER UN JEU ELIGIBLE AU "IDEAUX GAMES TROPHEE"?

Pour bien faire, entre le scénario, le mapping, le game design, l'habillage (Intro, musique, logo animé, le générique de fin, la jaquette...) :

Pour un public de 10-12 ans : c'est minimum 10 demi-journée

Pour un public de 13-17 ans : c'est minimum 8 demi-journée

Pour un accompagnement Adulte/enfants (catégorie Familles) : C'est 8 demi-journée minimum

Nos tarifs :

Les devis seront fait en fonction de chaque projet et à l'appréciation de l'Association Icare, sera intégré dedans : La durée, le matériel requis, les défraiements, l'infographie....

Pour plus de renseignements : icare.association@gmail.com Tél : 06-82-64-98-48

EN RESUME

Ouvert aux enfants/jeunes et les familles

Durée des jeux vidéo minimum 30 minutes de jeu

En quelques secondes faites votre préinscription ([lien en cours](#))

Calendrier du concours

- Inscription avant le 31 décembre 2019
- Envoi des jeux vidéo avant le 30 mars 2020
- Annonce des gagnant-e-s début mai 2020, remise des prix et mai/juin 2020.

Contact : Pour toute question relative au concours écrivez-nous : icare.association@gmail.com





Reglement de « Ideaux Games Trophée 2020 »

BACKGROUND

DOCUMENT DE TRAVAIL-INTERDIT DE DIFFUSER

Règlement de « Idéaux Games Trophée 2020 »

Les jeux admis à participer sont ceux créés à l'aide d'une version de **RPG Maker** jouable sur ordinateur (Sim RPG Maker, RPG Maker 95, 2000, 2003, XP, VX, VX Ace et MV) ou de **tout autre logiciel de création de jeux vidéo (Scratch, Game Maker...)**. Les jeux doivent proposer une **traduction française**.

Vous pouvez inscrire un jeu **complet** ou un jeu en **démonstration** du moment que sa durée de vie **excède 30 minutes** et qu'il ne s'agit pas d'une "démonstration technique" (courte démonstration du jeu qui n'en présente qu'un aspect du gameplay, une introduction ou quelques petites scènes...).

Les jeux à destination **multijoueurs qui ne pourraient pas être testés dans leur intégralité par un juré seul** ne sont pas admis à participer.

Les jeux **ne doivent pas se montrer diffamants** envers des personnes précises ou des groupes de personnes, **ni faire l'apologie d'une quelconque forme de haine**. Ils ne doivent pas avoir de contenu **interdit aux moins de 18 ans**.

Les jeux doivent fournir **la liste exhaustive de l'origine des ressources qu'ils utilisent**. Cette liste peut être disponible dans le dossier principal du jeu mais **elle doit impérativement figurer sur la page du jeu**. En modifiant la fiche de votre jeu, descendez jusqu'à la partie "Créations originales", puis remplissez l'encadré "Liste des crédits / Remerciements de votre jeu". Les fangames sont **autorisés à participer**, les organisateurs de « **Idéaux Games Trophée 2020** » présumant que **toutes les autorisations nécessaires ont été obtenues** des ayants-droit. Toute réclamation de ces ayants-droits entraînera **la disqualification des jeux litigieux**.

Votre jeu doit être autonome, c'est-à-dire que **l'ensemble des éléments nécessaires pour jouer doivent être présents** dans l'archive que vous mettez en téléchargement. Cela inclut les RTP (ressources de base du logiciel) ainsi que les bibliothèques (.dll), les polices d'écriture ou tout autre élément que les jurés ou l'équipe des « **Idéaux Games Trophée 2020** » ne sont pas tenus de posséder (voir l'annexe « Comment rendre son jeu autonome ? Disponible après inscriptions.) Si, à la date limite d'inscription, **il n'est pas possible de faire fonctionner votre jeu** normalement (exception faite de l'installation de polices d'écriture), nous devrons malheureusement **disqualifier le projet et ne pourrons lui garantir la rédaction de tests**.

DOCUMENT DE TRAVAIL-INTERDIT DE DIFFUSER

Un jeu ayant participé aux sessions précédentes peut participer du moment qu'il contient des **améliorations significatives depuis la dernière participation** (correction des points soulevés dans les précédents tests, augmentation de la durée de vie, etc...). Si les modifications sont **insuffisantes au regard du jury**, il sera proposé de **participer l'année suivante**. En outre, un jeu **ne peut pas gagner deux années de suite dans la même catégorie compétitive**, ceci afin de favoriser un roulement dans les jeux inscrits d'une année sur l'autre.

Nous vous conseillons vivement de tester votre jeu avant de le proposer, ne serait-ce que pour **limiter les bugs** et voir s'il est **jouable en entier**.

Il est impératif de **respecter la date limite d'inscription** et d'avoir fourni un **lien de téléchargement** pour son jeu avant cette échéance ou envoyé par wetransfert ou déposé dans une clé usb à la structure participante.

En cas de désaccord concernant l'inscription et/ou la sélection des jeux (qualifiés, nommés, vainqueurs), **le jury aura toujours le dernier mot**.

L'équipe organisatrice se réserve le droit de refuser l'inscription d'un jeu **qui respecte le présent règlement** si elle estime être dans **l'incapacité d'assurer des tests** dans de bonnes conditions pour ce jeu et avec des moyens raisonnables.

La rédaction d'un test nécessite un minimum d'application quand à **la forme employée, l'orthographe, la grammaire**, et aussi **le langage utilisé**. On ne rédige évidemment pas un test comme on peut écrire un SMS, ou une conversation amicale sur messagerie instantanée.

Attention aussi **au ton employé**. **L'agressivité** et les phrases pouvant **vexer ou humilier l'auteur d'un jeu** sont **interdites**. Soyez diplomates. Les jurés sont des **représentants de l'image de « Idéaux Games Trophée 2020 »**, qui se doit d'être **positive et constructive**.

Il peut arriver qu'un candidat ne soit pas d'accord avec les commentaires rédigés et notes attribuées par certains jurés sur son jeu. Pour éviter tout mécontentement, il est important que **chaque juré** donne **des éléments concrets et mesurables pour justifier son avis**, ainsi que **des conseils et des explications**, dans la mesure du possible.

L'équipe des « **Idéaux Games Trophée 2020** » a la responsabilité de **relire les tests** pour y déceler **manques d'argumentation, avis exagérés, notes incohérentes avec le test, erreurs et imprécisions**. Merci de **prêter attention à leurs remarques, de leur répondre, et de modifier vos tests en conséquence**.

Si l'équipe des « **Idéaux Games Trophée 2020** » juge que votre test ne respecte pas les règles énoncées ci-dessus et que vous refusez de le modifier, **elle se réserve le droit d'invalidier votre test**. Il restera disponible mais **ne comptera pas dans les résultats et délibérations**.

Les catégories compétitives

Les jeux **n'ont plus à s'inscrire dans les catégories qu'ils souhaitent**. Toutes les catégories deviennent **obligatoires**. Cependant, si lors des tests les jurés trouvent qu'un jeu **n'a pas déployé les éléments nécessaires** à sa participation dans une ou plusieurs catégories, ils peuvent choisir de lui accorder la mention **"Non Noté"** plutôt que de mettre un 0. Si le jeu ne respecte pas la thématique imposé par les organisateurs de « **Idéaux Games Trophée 2020** ».

La mention **"Non Noté"** signifie que le critère noté est absent du jeu, **sans que son absence ne soit préjudiciable à la qualité globale du titre**. Lorsqu'un critère est **impossible à évaluer** en bien ou en mal, on le marque comme **"Non Noté"** car cela est **plus juste envers le maker** et **évite toute confusion** lors de la lecture du test. L'attribution d'un **"Non Noté"** **doit être justifiée de la même façon que les notes normales**. Le 0 signifie que l'un des piliers sur lesquels repose le jeu n'a pas été construit ou est effondré. Un critère noté 0 est **un critère essentiel à la qualité du titre**, qui a été **très mal réalisé** par le maker, ou **dont l'absence est préjudiciable à la qualité globale du titre**.

Il y a **trois niveaux** pour la récompense du **"Meilleur Jeu"** (Idéaux Games Top 1, Idéaux Games Top 2, Idéaux Games Top 3). **Toutes les autres catégories ne récompensent qu'un seul jeu** (sous réserve d'avoir un nombre très important de jeux inscrits, avec dans ce cas trois jeux récompensés).

Les jeux Non-RPG Maker **partageront les catégories** avec les jeux RPG Maker, à l'exception de la catégorie du **"Meilleur Jeu"** qui est **divisée en deux**. Ceci afin de garder la place privilégiée que le concours a toujours accordé aux jeux RPG Maker mais en offrant **un intérêt identique pour tous les moteurs**.

Dates du concours :

- **Début de la session :**
- **Fin des inscriptions et début des tests :**
- **Fin des tests :** Date non communiquée

DOCUMENT DE TRAVAIL-INTERDIT DE DIFFUSER

LE JURY



DOCUMENT DE TRAVAIL-INTERDIT DE DIFFUSER

Voici un exemple de grille

Le QCM c'est quoi ?

Gameplay (Note : /5)

Histoire (Note : /5)

Ambiance et Immersion (Note : /5)

Graphismes (Note : /5)

Bande-son (Note : /5)



Awards spécifiques

Game design (Note : /5)

Level design (Note : /5)

Systèmes originaux (Note : /5)

Scénario (Note : /5)

Mise en scène (Note : /5)

Univers (Note : /5)

Personnages (Note : /5)

Graphismes originaux (Note : 0/5)

Musiques originales (Note : 0/5)

Introduction (Note : 0/5)

Fin (Note : 0/5)

Originalité (Note : 0/5)

Conclusion (Note totale : /5)

Remarques diverses

DOCUMENT DE TRAVAIL-INTERDIT DE DIFFUSER

Lexique

RPG Maker

RPG Maker est un logiciel développé par la société japonaise ASCII puis Enterbrain. Son but est de permettre à des amateurs de facilement créer des petits RPG. Le programme est également sorti sur quelques consoles mais la communauté RPG Maker utilise principalement les versions PC.

A-RPG

Le terme A-RPG (ou action-RPG) désigne un jeu de rôle (RPG) dont les combats se déroulent en temps réel, et non au tour par tour.

Les A-RPG sont traditionnellement associés aux RPG occidentaux, tandis que les J-RPG utilisent souvent des combats au tour par tour. Cette distinction tend cependant à s'affaiblir au fur et à mesure que les développeurs occidentaux puisent de plus en plus leur inspiration dans les productions occidentales, et inversement.

Autonome

Un jeu autonome est un jeu qui se suffit à lui-même. C'est-à-dire que le joueur n'a pas besoin de posséder des ressources supplémentaires ou le logiciel de création utilisé par le créateur afin de jouer au jeu.

Il est important que les jeux participant au concours soient autonomes : pour les diffuser à un public large, en dehors des frontières du making, mais surtout car les jurés ne possèdent pas l'ensemble des logiciels de création.

Background

Le background est un terme anglais signifiant littéralement "arrière-plan" mais qui pourrait être traduit de façon plus pertinente par "passif". Il désigne dans un jeu vidéo ou une œuvre de fiction le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage. Le background est de manière générale ce qui représente le passé de l'univers ou des personnages.

Exemple : La série vidéoludique Kingdom Hearts est à l'origine un crossover entre les univers de Disney et Final Fantasy.

BUG

Un bug ("insecte" en anglais), désigne une malfunction, un comportement inattendu d'un programme. On parle parfois de "bogue" en français, mais l'anglais est souvent préféré.

Le bug peut avoir plusieurs origines : erreur de programmation, erreur de level design, etc... Il résulte souvent d'un comportement possible du joueur qui n'a pas été prévu par le développeur.

Enfin, le bug peut avoir avoir plusieurs conséquences. Il peut d'abord consister en un simple désagrément pour le joueur.

Exemple : Une mission annexe qui devient impossible si on vend l'objet qu'on devait ramener à une personne.

Le bug peut au contraire donner un avantage indu au joueur et faciliter considérablement son aventure.

Exemple : Une erreur dans la programmation d'un magasin qui permet au joueur de copier à l'infini et sans coût les objets de son inventaire.

Le bug peut enfin bloquer complètement la progression du joueur.

Exemple : Un message lors de la quête principale qui refuse de se passer et se répète à l'infini, empêchant le joueur d'avancer dans le jeu.

Les bugs peuvent très largement être évités par des tests complets et minutieux des jeux avant leur publication. sanctionnent la présence de bugs dans les jeux.

Crossover

Un crossover (expression anglophone signifiant "croisement") désigne habituellement une œuvre de fiction qui organise la rencontre entre plusieurs univers distincts, la rencontre de personnages issus d'univers distincts, ou bien la rencontre de personnages issus du même univers mais qui ne se rencontrent habituellement pas.

Le crossover peut selon les cas exister dans le canon des œuvres originales, ou bien être considéré comme prenant place dans un univers parallèle qui n'impacte pas les œuvres d'origine.

Exemple : La série vidéoludique Kingdom Hearts est à l'origine un crossover entre les univers de Disney et Final Fantasy.

Custom

Mot anglais signifiant "personnalisé".

Souvent utilisé pour désigner des ressources graphiques et sonores personnalisées.

Pour les jeux réalisés avec RPG Maker, le terme est souvent opposé aux "RTP" qui désignent les ressources de base du logiciel.

Démo technique

Extrait d'un futur jeu destiné à en montrer et en tester les aspects techniques, souvent à l'exclusion de la narration, et parfois avec des graphismes placeholder.

C'est un moyen de soumettre un élément de gameplay, un concept, ou un système de jeu complet à des avis extérieurs.

Easter Egg

« Œuf de Pâques » en français, ce terme désigne les secrets ou les références que les développeurs ont dissimulé dans un jeu ou un logiciel. Ce sont des clins d'œil souvent appréciés par les joueurs.

Parmi les exemples célèbres, il y a le casse-brique caché dans le logiciel de traitement de texte Word, la tête de John Romero cachée dans le dernier niveau de Doom 2, ou encore le morceau de fromage inutile dans chaque niveau de Perfect Dark sur Nintendo 64.

Fangame

Un fangame est un terme anglais signifiant "jeu de fan". Il s'agit de jeux non-officiels reprenant des univers et/ou personnages dont le développeur est fan, généralement sans autorisation des ayants-droit de l'œuvre d'origine.

En France, le fangame (non autorisé) est illégal car portant atteinte à la propriété intellectuelle des auteurs de l'œuvre d'origine. Il est donc important de savoir que l'auteur d'un fangame s'expose à des poursuites en justice sur le terrain de la contrefaçon, de la concurrence déloyale, ou du parasitisme. En pratique, il existe cependant une tolérance des ayants-droit pour les fangames non-lucratifs, et les poursuites sont généralement précédées d'une mise en demeure d'abandonner le projet. Certains éditeurs sont connus pour être particulièrement actifs pour forcer le respect de leur propriété intellectuelle.

L'exception parfois invoquée de "fair use" ne trouve pas à s'appliquer car elle appartient aux droits anglo-saxons.

FPS

Acronyme anglais de "frames per second" francisé ensuite en "frames par secondes" ou "images par secondes" (on parle alors d'IPS).

Il désigne le nombre d'images successivement affichés pendant une seconde par le jeu. La succession rapide des images donne l'illusion du mouvement.

Une trop forte sollicitation de la machine qui fait tourner le jeu peut avoir un impact sur le nombre d'images par secondes, on parle alors de lag.

Game design

Expression anglaise signifiant littéralement "conception du jeu". La façon dont est pensée le jeu d'un point de vue théorique, avant tout développement technique. Dans les projets de grande envergure et les projets professionnels, le game designer établit généralement un Game Design Document qui recense sur le papier tout ce que sera le jeu : ses règles, ses intentions vis-à-vis du joueur, etc... Le Game Design Document est un outil précieux qui aide souvent à y voir plus clair parmi les nombreuses idées qui émaillent un début de projet.

Gameplay

Le gameplay est le ressenti du joueur créé par la somme de tous les paramètres du jeu au niveau de l'interaction jeu/joueur. Cela regroupe la jouabilité (ce qu'il est possible de faire), la maniabilité (l'interaction entre le jeu et le joueur via le contrôleur) et la difficulté.

Interface

L'interface désigne tous les éléments servant au joueur pour gérer l'action d'un jeu. Elle comprend aussi bien les composants des menus que d'autres éléments comme les commandes. Une interface simple et complète est la clé d'un gameplay réussi.

J-RPG

Abréviation de "jeux de rôle japonais".

Ce terme ne désigne pourtant pas l'origine d'un jeu mais plutôt un genre de RPG avec des codes spécifiques (combats au tour par tour) dont les plus connus sont originaires du Japon.

Lag

Le lag est un anglicisme qui désigne une latence ou un manque de fluidité dans l'exécution d'un jeu ou d'un autre programme. En français on le traduirait par "décalage". En pratique, cela se traduit par un jeu qui tourne au ralenti ou saute des images (perte de FPS).

Le lag peut avoir pour origine un programme trop gourmand en ressources par rapport à la machine qui l'exécute (nativement, ou par exemple à cause d'un bug).

Level design

Expression anglaise signifiant littéralement "conception des niveaux". Il désigne la façon dont sont organisés les niveaux du jeu, en adéquation avec les autres composantes du jeu comme le gameplay ou le scénario.

Cela concerne par exemple :

- Le mapping, la façon d'organiser l'espace où le joueur se meut.
- Les ennemis que le joueur rencontre dans le niveau, le nombre le type.
- Les bonus, power-ups, et autres objets qui viennent aider le joueur dans sa progression.
- La difficulté d'un niveau par rapport à un autre, une salle par rapport à une autre, afin de donner au joueur des pics de challenge et lui donner une impression d'évolution.
- Les énigmes qui se présentent au joueur.
- La façon dont tout cela cohabite avec homogénéité.

Map

La map (ou la carte lorsqu'on traduit de l'anglais) constitue l'espace où le joueur évolue dans un jeu vidéo. Elle est la plupart du temps associée à une unité de lieu et de temps dans la progression du jeu. Elle est définie par de nombreux facteurs dont l'environnement, l'architecture ou les ennemis. Pour la progression du joueur dans la map dans un jeu en 2D, on parle de scrolling. Ce terme est associé à la fonction de level designer dans le développement d'un jeu.

Mapping

Mot anglais signifiant "cartographie". Il est utilisé dans le domaine du développement pour parler de la manière dont sont conçues et agencées les maps du jeu. Les maps du jeu constituent ses environnements (ou niveaux), explorables ou non par le joueur. Le mapping peut par exemple souffrir de différents défauts : être peu esthétique, trop vide, ou répondre à un mauvais level design.

Menu contextuel

Menu s'adaptant à ce qui entoure l'avatar dans un jeu et lui proposant diverses actions en fonction des interfaces à proximité. Généralement présent à l'écran sous la forme d'un bouton sur lequel s'affiche des directives (parler, ouvrir...), il permet de simplifier les commandes du jeu et d'augmenter la palette d'actions du joueur. S'il s'est imposé avec l'arrivée de la 3D (Ocarina of Time, Hitman...), certains jeux 2D l'utilisent (Zelda Minish Cap).

QTE

Abréviation de « Quick Time Event », le QTE est une séquence cinématique interactive où le joueur est invité à presser une série de boutons dans un ordre et un timing précis pour pouvoir poursuivre l'action.

Démocratisé par le jeu Shenmue, le premier à l'avoir utilisé est Dragon's Lair en 1983.

Quête

Il s'agit d'une mission attribuée au joueur, souvent dans un RPG ou dans un jeu d'aventure. Il en existe 2 types : quêtes principales qui sont nécessaires pour terminer le jeu et quêtes annexes qui permettent d'obtenir des bonus ou d'allonger la durée de vie.

Scrolling

Déplacement d'un calque de décors dans un jeu en 2D. Celui-ci peut forcer le joueur à se déplacer au rythme de l'écran, ou alors c'est le mouvement du joueur qui implique le déplacement de l'écran à travers le niveau. On distingue 3 types de scrolling : horizontal, vertical et multidirectionnel.

Simulation de vie

Genre de jeux où le joueur est amené à vivre une seconde vie virtuelle. Les Sims en sont l'exemple le plus connu.

Un spin-off

Un spin-off (aussi abrégé spinoff) est une expression anglaise qu'on pourrait traduire approximativement par "scission" ou "aparté". Un spin-off est une œuvre dérivée d'une œuvre pré-existante, sans en être une suite directe (ce qui le distingue de la simple suite).

On trouve plusieurs catégories de spin-off en fonction de la chronologie des œuvres, comme les séquelles (œuvres qui succèdent l'œuvre d'origine), les préquelles (œuvres qui précèdent l'œuvre d'origine), ou encore les sidequels (œuvres parallèles à l'œuvre d'origine).

Ces dernières années, les séries de jeux vidéo multipliant les spin-offs sont nombreuses. L'industrie les voit souvent comme un moyen de développer une licence en étendant son univers, tout en proposant parfois un gameplay ou une approche radicalement différent.

Exemple : Super Mario Kart est un spin-off de Super Mario Bros.

Sprite

Ce terme anglophone désigne un élément graphique capable de mouvements par rapport au fond de l'écran. Il s'emploie principalement en 2D puisque qu'il s'agit d'images fixes (ou de successions d'images fixes) mais également en 3D pour certains effets et menus.

Unity

Unity est un logiciel développé par la société danoise Unity Technologies. Il permet de créer des jeux vidéo en tout genre mais son rendu 3D est aussi utilisé en architecture, en sculpture...

Très populaire auprès des développeurs indépendants et des petites entreprises, il est compatible avec de nombreux supports (ordinateurs, mobiles, consoles, réalité virtuelle, navigateur...) mais il dispose aussi de nombreux tutoriels participant grandement à sa popularité.

Sérious gaming

Un jeu sérieux (de l'anglais *serious game* : *serious*, « sérieux » et *game*, « jeu ») est une activité qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques. De manière synthétique, un jeu sérieux englobe tous les jeux de société et jeux de rôle et jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement.

La vocation d'un jeu sérieux est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interactivité, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.



IDEAUX GAMES TROPHEE 2020