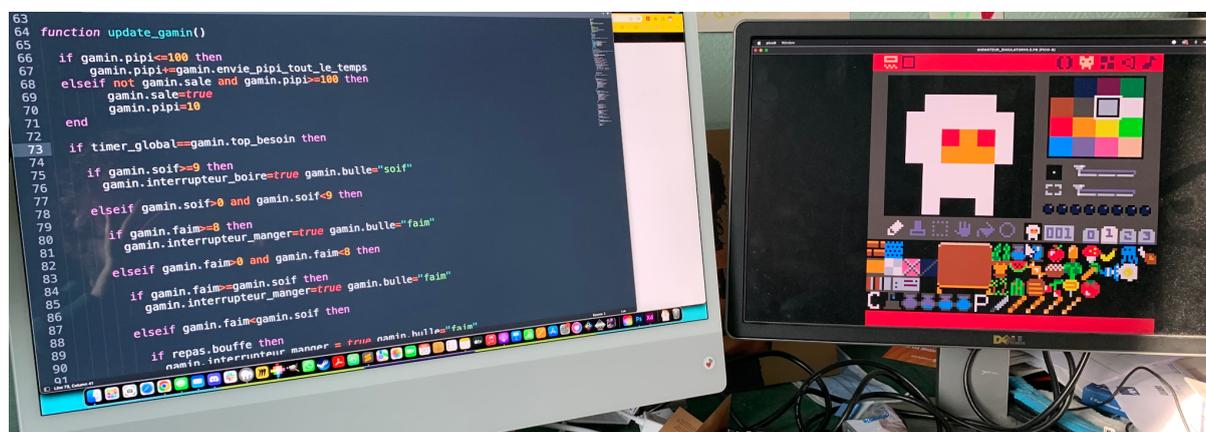


## ATELIER(S) “CREATION DE JEUX VIDEO AVEC PICO 8” Niveau 2 - Faire un jeu

*Qui n'a jamais rêvé d'animer un pixel, de créer le son “blip bloup” quand on récupère une pièce dans un jeu, de dessiner des niveaux et de partager ses créations.*

*Loin d'être des développeurs de jeux vidéo professionnels, les animateurs de la coopérative la Revanche sont avant tout des animateurs professionnels et se proposent d'accompagner un groupe de jeunes dans la découverte et la compréhension d'un logiciel de création de jeux vidéo appelé [Pico 8](#) mais également dans la création d'un premier jeu vidéo tout en pixels.*



L'ensemble de nos prestations se construit avec la structure cliente en amont. Les éléments suivants renvoient à une intervention type.

## Deux ateliers autour du jeu vidéo sont proposés.

- **Niveau 1 : Découverte**

L'atelier découverte de jeux vidéo indépendant et du logiciel de création PICO 8.

- **Niveau 2 : Faire un jeu**

L'atelier création d'un jeu imaginé et pensé par les participant-e-s avec PICO 8.

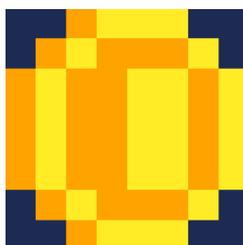
### ATELIER REALISATION D'UN JEU TYPE ARCADE 8 BITS.

#### Présentation de l'atelier :

- Présentation et découverte de jeux indépendants réalisés sur PICO 8.
- Discussions, échanges et analyses autour des mécaniques de jeux, différents styles, les éléments de gameplay, le ressenti des joueurs et des joueuses.
- Tout du long de l'atelier, le groupe s'organisera collectivement à la manière d'une équipe d'un studio de jeux vidéo pour se répartir le travail et avancer ensemble dans la création.
- Création du jeu étape par étape :
  - Décider de l'idée générale du jeu et du gameplay.
  - Créer le moteur de jeu selon le genre de jeu décidé collectivement
  - Créer l'environnement graphique : les sprites, les décors, les éléments du jeu.
  - Créer les états du jeu : démarrage, niveaux, victoire ou défaite.
  - Créer les niveaux : level design.
  - Créer les éléments de game feel.
  - Créer l'environnement sonore.
  - Finaliser le jeu et le publier sur internet.

#### Objectifs pédagogiques de l'intervention :

- Faire découvrir le jeu vidéo indépendant et la création de jeux vidéo (communauté PICO 8) et les game jam (moments collectifs de création de jeux vidéo)
- Découvrir, comprendre et mettre en œuvre des mécanismes de gameplay.
- Dessiner des sprites, des décors, des éléments de jeux à plusieurs.
- Créer de la musique et des effets sonores.
- Résoudre des problèmes collectivement en s'entraidant les un-e-s / les autres.
- Apprendre à s'organiser ensemble pour aboutir à un projet collectif.
- Apprendre des premières bases en code avec le langage Lua.
- Renforcement des acquis scolaires mathématiques, rédaction, schéma, géométrie, abstraction, calcul.
- Faire du game design, raconter une histoire, créer des niveaux.



**Durée de l'atelier :**

- L'atelier se déroule sur 5 séances de trois heures, soit 15h au total (ajustable selon le projet).

**Public :**

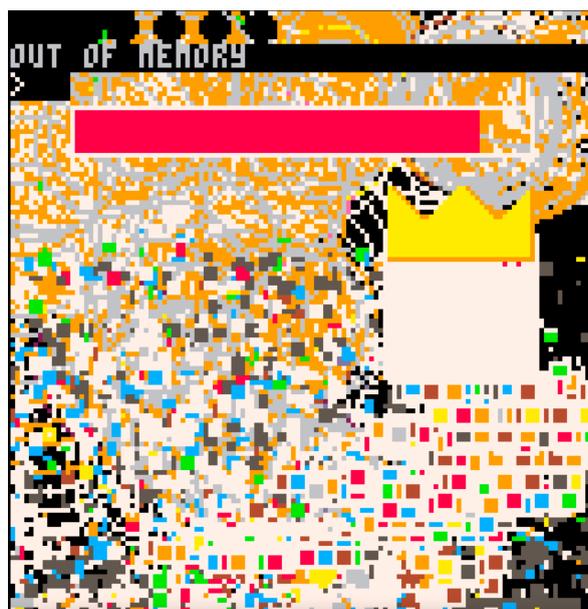
- Un groupe de 8 jeunes maximum de 13 à 17 ans.

**Éléments techniques nécessaires à la tenue de la prestation (fournis par le client) :**

- Une connexion wifi.
- Une salle avec l'électricité pour brancher les ordi, un rétro-projecteur.
- Des tables et des chaises pour s'installer.

**Rôle des animateurs de "La Revanche"**

- Les animateurs de la Revanche font vivre l'atelier et l'anime.
- Ils accompagnent les participant·e·s tout au long de l'atelier et font le lien entre les attentes et les besoins de ceux-ci.
- Ils proposent aux participant·e·s des supports et de la documentation en lien avec l'atelier.
- Ils adaptent les contenus et la progression de l'atelier au groupe.
- Ils coordonnent les participant·e·s et l'avancée du projet.
- Ils fournissent aux participant·e·s les savoirs nécessaires à l'aboutissement du projet.
- Dans le cadre de la réalisation d'un jeu vidéo, les animateurs de la Revanche sont intégrés au groupe et prennent part à la création de celui-ci.



Quelques captures d'écran de jeux ou de morceaux de jeux créés avec PICO 8 par nos soins.

