

# DESIGN -MOI UN JEU VIDÉO

---

Exposition  
Cité du design

---

26 novembre 2019  
—→ 8 mars 2020



Parcours de visite

LEVEL 1

Le parcours de visite **LEVEL 1** :  
de la première idée à la dernière  
innovation technologique.

Pour entrer au cœur de la conception  
du jeu vidéo, suivre le parcours  
proposé par Jean Zeid, commissaire de l'exposition.

# ESTHÉTIQUE

1

**La première idée :**

**Mur 1. Sacramento**

Tout projet de jeu commence par une idée. Elle prend la forme d'un croquis ou de quelques lignes sur un carnet. La première idée n'est pas toujours la bonne, mais elle porte déjà en elle l'esprit du jeu.

**Sacramento** est un inclassable dans l'univers du jeu vidéo ; il propose une balade unique à travers des paysages oniriques peints à l'aquarelle.

2

**Le concept art :**

**Assassin's Creed**

L'idée de départ doit être traduite en création visuelle par les illustrateurs qui dessinent les éléments graphiques du jeu vidéo.

Les concept art du jeu **Assassin's Creed 1 et 2** rappellent les grandes peintures de l'époque Renaissance.

3

**L'environnement :**

**Dishonored**

Puis vient le décor, le monde dans lequel évoluent le joueur et les personnages. Le décor fait partie intégrante de l'expérience de jeu et des émotions qu'il suscite.

**Le jeu Dishonored**

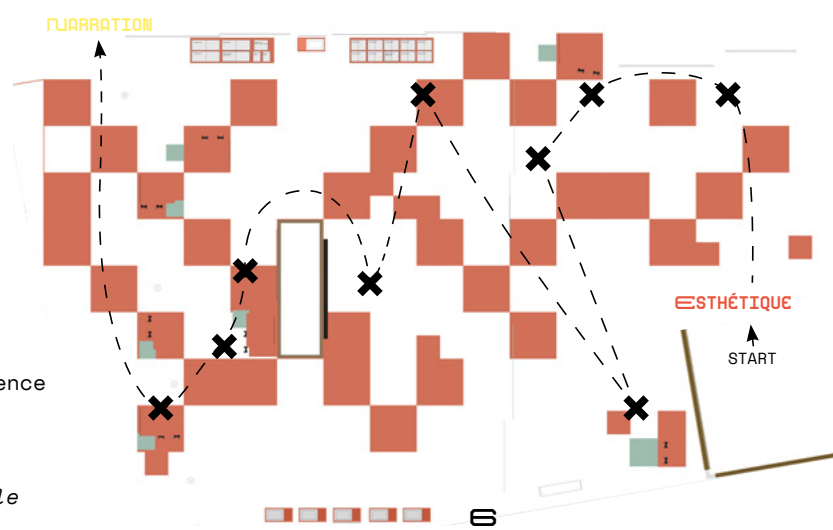
se déroule dans la ville de Dunwall dévastée par la peste. L'ambiance est sombre à l'image de la corruption qui gangrène toute la cité.

4

**L'expérience : Marvel's Spider-Man**

Jouer, c'est comme être pris par la lecture d'un livre ou la projection d'un film ; on y vit inévitablement des émotions qui sont au cœur de la création.

**Spider-Man** offre au joueur un spectacle de haute voltige. L'expérience qu'il procure est celle de la liberté et de la bonté.



5

**L'avatar : Dead Cells**

Humain, animal ou chose, l'avatar est le double du joueur dans le jeu. Antinomique ou complémentaire, cet alter ego virtuel permet une expérience fusionnelle avec l'aventure.

Dans le jeu **Dead Cells** l'avatar du joueur est le corps d'un prisonnier investi par une masse visqueuse, ni homme ni animal.

**Son et musique :**

**That Dragon, Cancer**

Le sound designer est au jeu vidéo ce que le bruiteur est au cinéma. Il crée tous les éléments sonores d'un jeu. Le compositeur est chargé de créer une musique capable de réagir aux interactions du joueur.

**That Dragon, Cancer** est un jeu vidéo autobiographique qui raconte la vie d'un petit garçon atteint d'un cancer. Emouvant, l'environnement sonore transporte le joueur dans une expérience bouleversante.



# NARRATION



## **Le choix : *Detroit : Become Human***

Qu'ils soient simples ou compliqués, les choix narratifs dans un jeu vidéo donnent au joueur la sensation d'être personnellement dans l'histoire et le monde dans lequel il évolue.

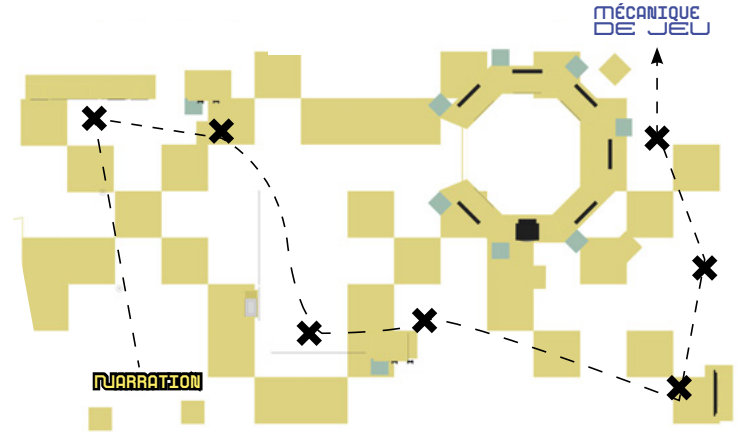
***Detroit : Become Human*** se déroule en 2038 dans la ville de Détroit. Le jeu propose de très nombreuses ramifications que le joueur verra ou pas en fonction de ses choix. Les fins possibles peuvent être à l'opposé les unes des autres.



## **Le scénario : *Tomb Raider***

A la manière d'un conte, le scénario d'un jeu vidéo définit un schéma : un héros, des ennemis, un objectif et des obstacles.

Dans le jeu ***Tomb Raider***, la jeune Lara Croft (l'héroïne) combat les membres d'une organisation secrète (les opposants, les obstacles) pour éviter qu'ils ne mettent le monde en danger (l'objectif), grâce à ses armes et d'autres artefacts.



## **Le genre : *Battle Royale***

Comme le cinéma ou la littérature, le jeu vidéo crée ses propres genres. Chaque genre se caractérise par un gameplay homogène, une manière de jouer commune.

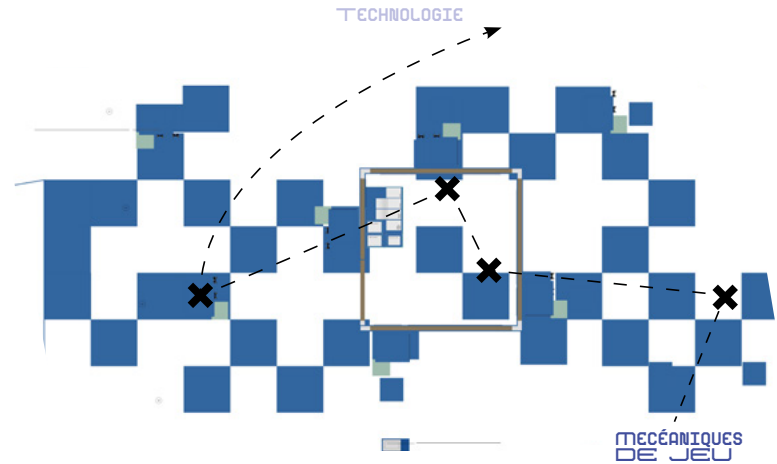
***Fortnite*** est un jeu de type Battle Royale : une centaine de combattants s'affrontent sur une île ; il ne doit rester qu'un seul survivant ! Le genre Battle Royal est inspiré d'un roman japonais de Kōshun Takami édité en 1999.



# NARRATION

Un jeu vidéo n'a pas besoin d'histoire pour être un jeu. Pourtant, il s'évêrue toujours à en créer une. Récit et jeu vidéo seraient comme l'huile et l'eau : pas vraiment homogènes. Mais leur mélange déclenche une immersion inédite alliant liberté interactive et péripéties scénariées. Ce script peut se construire pendant la session de jeu comme dans Space Invaders ou lors d'un match sur FIFA. Il peut aussi multiplier les histoires pour développer une épopée au long cours. Linéaire, dirigiste, ramifiée ou émergente, la narration d'un jeu vidéo porte mille couleurs et mille formes selon l'esthétique, la mécanique et la technologie choisies par le concepteur. Cette aventure ludique transforme autant l'avatar et le joueur au fil d'une intrigue épique, intime, politique ou familiale.

# MECANIQUES DE JEU



10

## Le gameplay : *Pong et Tennis*

Le gameplay définit la façon dont un joueur interagit avec un jeu vidéo et inversement : les règles, le déroulement, les difficultés, les récompenses, etc.

**Tennis et Pong** sont deux jeux de tennis de table. Le premier se concentre sur la gestion de la balle, le second se concentre sur la gestion de la raquette.

11

## Les objectifs et les règles : *Heave Ho*

Le bon équilibre entre les règles du jeu et les objectifs à atteindre garantit une bonne expérience ludique pour les joueurs.

**Heave HO** (*Ho Hiss en français*) est un jeu de plateforme désopilant ; l'objectif est de contrôler des personnages patates aux bras trop courts. Collaborer est le mot d'ordre du jeu. Simple, efficace et drôle !

12

## Les actions : *Astérix : le défi de César*

Courir, sauter, se mettre à l'abri... les actions sont les verbes d'un jeu vidéo, des mécaniques qui délimitent ce que le joueur peut faire ou ne pas faire dans un environnement donné.

Dans le jeu d'adresse **Astérix : le défi de César**, Idéfix peut exercer deux actions : ramper ou sauter.

13

## L'itération : *International Tennis Open*

L'itération consiste à faire tester le jeu à de multiples reprises pour corriger les bugs ou du contenu. Ces étapes permettent d'éprouver et d'améliorer le jeu avant sa commercialisation.

Les tests du jeu **International Tennis Open** se présentent sous la forme d'un questionnaire précis qui détaille les bugs de chaque phase d'une partie.



# MECANIQUES DE JEU

Bouger, construire, sauter, avancer, marcher, courir, se protéger, tirer, ouvrir une porte ou appuyer sur un interrupteur, les mécaniques de jeu forment une grammaire du jeu vidéo. Équilibrées, elles permettent au joueur d'atteindre les objectifs du jeu suivant les règles édictées par le concepteur. Incomprises, elles jettent ce même joueur dans un océan d'anxiété voire d'ennui. Ce sont les mécaniques qui font le jeu vidéo, le distinguant d'un film, d'un roman ou d'une pièce de théâtre. Elles définissent en grande partie le gameplay, l'expérience ludique au cœur de tout jeu. Pour exister, ces mécaniques s'appuient sur une technologie capable de les supporter, sur une dynamique visuelle permettant de les distinguer et sur une histoire pour leur donner du sens.





# TECHNOLOGIE

14

## Innovation : *Eagle Flight*

Les développeurs de jeux vidéo sont à la poursuite de la meilleure immersion possible. La VR, ou réalité virtuelle, projette littéralement le joueur dans un monde virtuel pour une immersion crédible dans un monde imaginaire ou réaliste.

Dans le jeu *Eagle Flight*, le joueur incarne un aigle et parcourt les rues de Paris, 50 ans après la disparition des humains sur terre.

15

## Accessibilité : *A Blind Legend*

Bien que les jeux vidéo s'adressent à un large public, ils sont encore loin d'être tous adaptés aux personnes en situation de handicap.

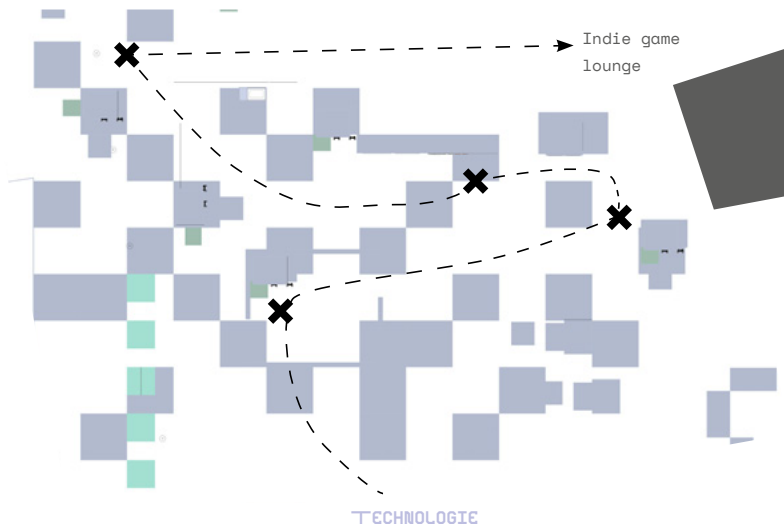
Le jeu *A Blind Legend* s'adresse à tous les publics, non-voyants ou valides. L'ouïe est le seul moyen de repérage dans un univers sonore en trois dimensions pour se diriger, prendre des décisions, uniquement grâce aux sons.

16

## Plateforme : *Game Boy Géante*

Dans les années 90, la console portable *Game Boy* promet un maximum d'heures d'amusement dans un format qui tient dans la poche. Le jeu vidéo devient nomade et envahit les cours de récréation.

*Tetris*, conçu en 1984 et édité sur *Game Boy*, est le plus populaire et le plus vendu des jeux de puzzle.



17

## Caméra : *Zaxxon*

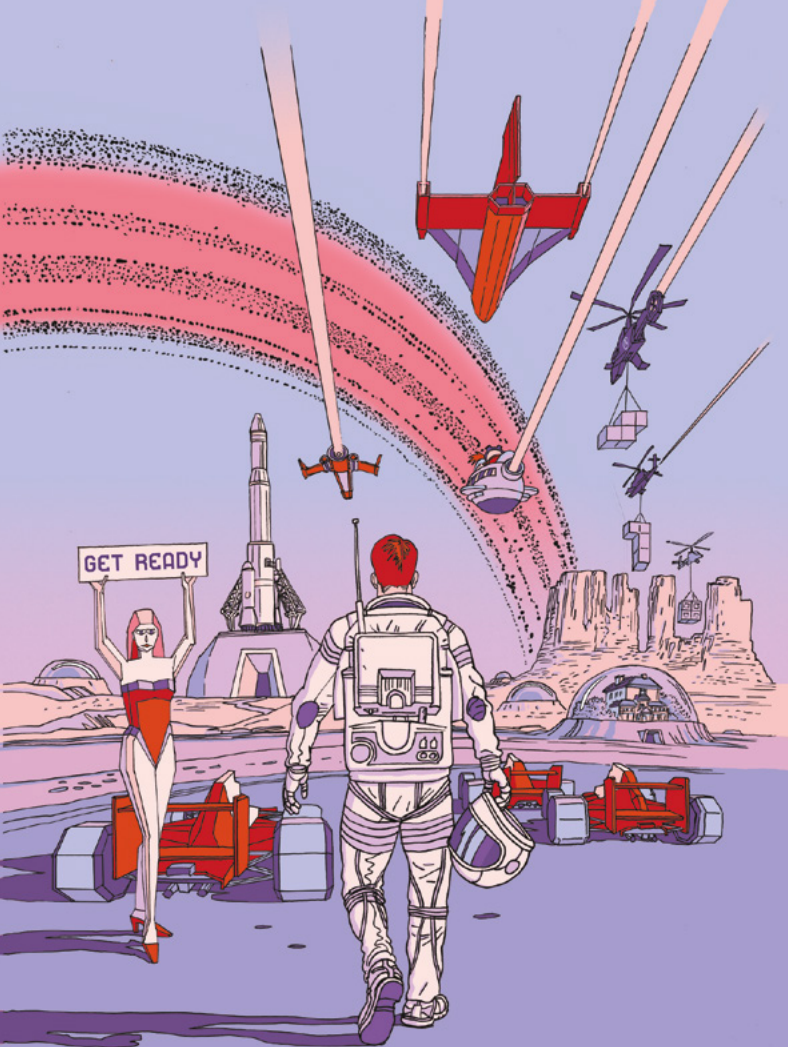
La caméra définit l'espace de jeu du joueur, ce qu'il peut voir ou ne pas voir. Ce point de vue est si important qu'il est devenu un genre comme les jeux de tir à la 1<sup>re</sup> (FPS) ou 3<sup>e</sup> personne (TPS).

Un mauvais positionnement de la caméra entraîne de la frustration et peut gâcher une partie.

En 1982, Sega édite **Zaxxon**, le premier jeu d'arcade à utiliser la projection axonométrique également appelée "isométrie", d'où le nom du jeu. Elle permet de simuler en deux dimensions des objets en 3D.

# TECHNOLOGIE

La technologie est le socle sur lequel s'appuie toute conception de jeu vidéo. Matériaux, matériels ou contrôleurs, du papier aux crayons en passant par la puce graphique ou le casque de réalité virtuelle, elle rend possible l'expérience vidéoludique. Paradoxalement, cette ossature est fragile car elle se renouvelle sans cesse, poussée par la soif technologique inextinguible du grand public, des créateurs et des acteurs de l'industrie. Un rêve de futur incessant où chaque jeu se doit d'être innovant d'une manière ou d'une autre. Ces technologies en constante évolution ont favorisé la création de jeux visuellement plus réalistes, aux mécaniques et scénarios toujours plus captivants.



## Indie games lounge

Le Indie Game lounge proposé ici par le Random(lab) de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne rend hommage aux jeux vidéo « indépendants ». Apparues au début des années 2000, ces productions abordent des thèmes inhabituels (ArtSqool, Papers, Please...), osent des partis-pris esthétiques radicaux (140, Limbo, Protheus...) ou des mécaniques de jeu surprenantes (Defcon...).

## L'Atelier DESIGN-MOI UN JEU VIDÉO

**Durée 1h45**

Un avatar, un environnement, une quête, et un peu de power up ! **L'Atelier Design-moi un jeu vidéo** vous guide dans les pas des game designers. L'animation comprend une visite guidée de l'exposition *Design-moi un jeu vidéo*

**Les samedis**

**21, 28 décembre, 4 janvier, 22, 29 février et 7 mars 2020 à 14h30**

## Offre anniversaire

La Cité du design propose d'organiser l'anniversaire de votre enfant.

Une manière ludique de découvrir le design. Un anniversaire unique et inoubliable au cœur de l'exposition *Design-moi un jeu vidéo*. (Visite de l'exposition, animation et goûter). 12 enfants maximum de 7 à 11 ans

**Les mercredis de 14h30 à 17h00. Sur réservation**

## VISITES GUIDÉES

**Durée 1h15  
POUR TOUS**

**Design-moi un jeu vidéo :** Avec plus de 200 documents préparatoires à la conception de jeux vidéo et 30 jeux à la disposition des visiteurs, venez contempler, comprendre mais surtout... JOUER !

(45 jeux présentés, 31 jouables au cœur de l'expo)

**Tous les samedis et dimanches à 15h00**

**Visite Guidée en LSF\*** traduite par une interprète.

**Les samedis 25 janvier, 22 février et 7 mars 2020 à 15h00**

\*Langue des signes française

## VACANCES SCOLAIRES

des visites supplémentaires

**Les vendredis 27 décembre 2019, 3 janvier, 28 février et 6 mars 2020 à 15h00**

**EN FAMILLE  
(6 ans-11 ans)**

De Pong à Fortnite, venez jouer en famille de 6 à 106 ans !

**Vacances scolaires - Les jeudis 26 décembre 2019 et 2 janvier, 27 février et 5 mars 2020 à 15h00**

## VISITE FLASH

**20 mns pour tout comprendre !**

**Durée 20 mins - gratuit - sans réservation**

**Les jeudis 26 décembre 2019, 2 janvier, 27 février et 5 mars 2020 à 13h00**

## LES RDV DU TEMPS DE MIDI - MIXEUR

**Durée 1h00 - gratuit**  
**Jeudi 19 décembre, à 12h30**  
rendez-vous à la Cité du design pour la visite de l'exposition *Design-moi un jeu vidéo*.

# Tarifs

	Plein Tarif	Tarif réduit sous conditions*	Gratuit sous conditions*
Billet d'entrée	6 €	4.5 €	0 €
Supplément visite guidée	+ 2 €	+ 2 €	+ 2 €
Pass musée	20 €	-	-
<b>Les Ateliers</b>			
Atelier enfant (6-11 ans)	6 €	-	-

## Tarifs en famille

	Plein Tarif	Gratuit
Offre famille en visite libre (2 adultes + 2 enfants)	8 €	-
Visite guidée en famille	6 € /enfant	2 accompagnateurs
Offre anniversaire 12 enfants max	140 €	1 accompagnateur

\* Cf. [citedudesign.com](http://citedudesign.com)

Ouverture du mardi au dimanche de 10h00 à 18h00. Fermeture les lundis

**RENSEIGNEMENTS - RESERVATIONS**  
[info@citedudesign.com](mailto:info@citedudesign.com) / 04 77 49 74 70  
 Réservation en ligne :  
<http://billeterie.citedudesign.com>

Cité du design - Esadse  
 3 rue Javelin Pagnon, Saint-Étienne  
[citedudesign.com](http://citedudesign.com) - [esadse.fr](http://esadse.fr)



**Cité du design**



**Ecole supérieure d'art et design Saint-Etienne**



SAINT-ÉTIENNE la métropole



La Région Auvergne-Rhône-Alpes



Culture



























**Saint-Étienne**

Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture

ville de design  
 Membre du Réseau UNESCO des villes créatives depuis 2010