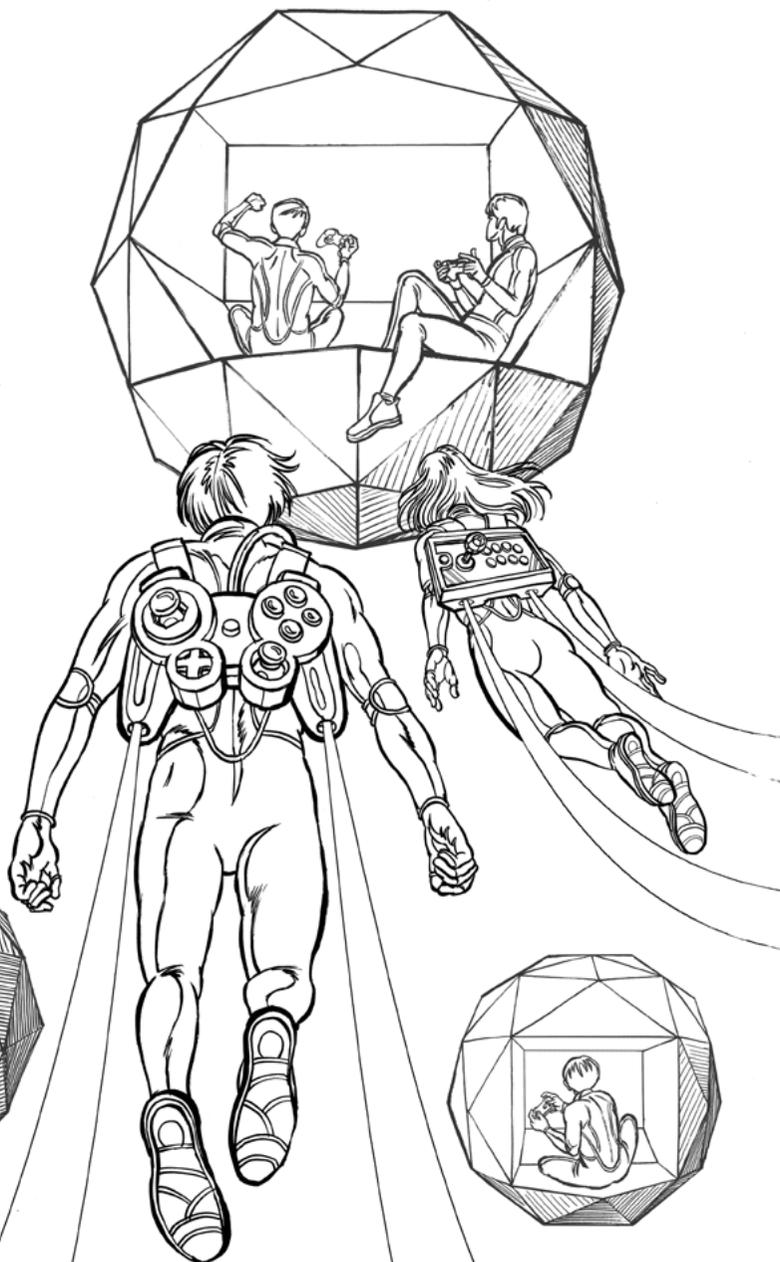


# LE PETIT JOURNAL DU DESIGN

Exposition  
Cité du design

26 novembre 2019  
→ 8 mars 2020

## DESIGN -MOI UN JEU VIDÉO



Cité  
du  
design

Ecole  
supérieure  
d'art  
et design  
Saint-Etienne

À TOI DE COLORIER  
L'AFFICHE !

# POUR FAIRE UN JEU VIDÉO

---

Avoir une idée,  
une bonne idée

+

Écrire l'histoire  
du jeu

**1\_ Dessiner**  
les personnages  
et les décors

**2\_ Faire le cahier  
des charges**  
(Les règles, les difficultés, les missions).  
C'est la bible  
du jeu !

**3\_ Consulter  
des spécialistes**  
(historiens, géologues, architectes...)  
pour s'assurer que  
l'histoire est proche  
de la réalité

**4\_ Coder le jeu**  
sur l'ordinateur

**5\_ Modéliser  
les personnages**  
en 2D ou en 3D

**6\_ Créer les sons**  
la musique, les dialogues pour immerger  
le joueur dans l'univers  
du jeu

**7\_ Faire tester  
le jeu** par des  
testeurs pour l'améliorer.  
Tout ça peut prendre quelques  
mois ou plusieurs  
années !

## LES MOTS ANGLAIS DU GAME DESIGN

---

### GAME DESIGN

Le game design, c'est la conception d'un jeu vidéo : ses objectifs, ses règles, son environnement les commandes qui permettent de contrôler son avatar, etc.

### CONCEPT ART

Le concept art, c'est un dessin artistique qui permet de « raconter » l'idée et l'univers d'un jeu vidéo avant sa création.

### GAMEPLAY

Le gameplay, c'est la manière dont on joue à un jeu vidéo, c'est-à-dire l'ensemble des règles et tous les autres éléments pour fabriquer un jeu vidéo.

### SOUND DESIGN

Le sound design, c'est l'habillage sonore d'un jeu vidéo : la musique du jeu, les bruitages, les voix des personnages...

### LEVEL DESIGN

Le level design, c'est la création des différents environnements. Exemples : les temples de Tomb raider ou les plateformes de Mario Bros.

L'INTERVIEW :  
RENCONTRE AVEC  
JEAN ZEID,  
COMMISSAIRE  
DE L'EXPOSITION  
DESIGN-MOI  
UN JEU VIDÉO

---



© Erwann Terrier

**PJ : Bonjour Jean.  
Es-tu créateur de jeux vidéo ?**

Non, pas du tout. Même si le métier de scénariste jeu vidéo me tente bien en ce moment.

**PJ : Alors pourquoi tu fais une exposition sur les créateurs de jeux vidéo ?**

Parce qu'on connaît très mal leur travail, contrairement au travail de réalisateur de films ou d'écrivain. Le jeu vidéo est une culture populaire et pourtant, on explique rarement la conception d'un jeu vidéo au grand public. C'est le but de cette exposition : faire comprendre les concepts essentiels de cette création aux visiteurs, jeunes et moins jeunes, dévoiler les coulisses d'un jeu vidéo comme jamais auparavant.

**PJ : Quel est ton jeu vidéo préféré ?**

C'est une question très difficile. Et comme je suis beaucoup plus âgé que toi, cher lecteur, je vais en choisir deux.

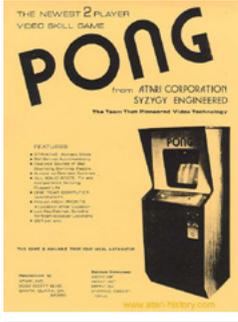
Le premier est ancien, il s'appelle **Super Mario Land** et se joue sur la console **Game Boy**, l'ancêtre des smartphones. Avec cette console, on pouvait jouer partout pendant des heures. Ce jeu m'a demandé des heures de jeu et de piles pour arriver à la fin. Le deuxième est plus récent et s'appelle **Journey**, c'est un beau voyage dans de superbes paysages, mais c'est aussi une balade dans nos propres émotions. Des heures magnifiques qui sont encore dans ma mémoire.

**PJ : Mais t'es pas un peu vieux pour jouer au jeu vidéo ?**

Ah si. Beaucoup trop vieux. Et c'est vrai qu'il y a une règle tacite dans notre société : quand on devient adulte, on doit abandonner le jeu, sinon ça fait gamin ou immature. Je serais donc très immature. Mais j'ai un scoop : en réalité, on ne cesse jamais de jouer, ça fait partie de notre ADN humain. On change juste de manière de le faire. Et puis, le jeu vidéo peut faire des miracles. Selon une étude récente, la génération qui est née après l'an 2000 jouera tout au long de la vie. Il y a d'ailleurs des jeux pour tous les âges et tous les goûts.

# LA FRISE SUPER- TEMPORELLE

Relie le jeu vidéo à son année de création.



A



B

1972 - 1978 - 1991 - 1996 -

F



G



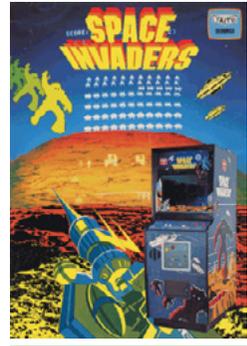
A. Pong, 1972 - B. Sonic The Hedgehog, 1991 - C. Street Fighter II, 1991 - D. Assassin's Creed 2, 2009 - E. Crash Bandicoot, 1996 - F. Tomb Raider, 1996 - G. Portal 2, 2007 - H. Assassin's Creed 2, 2009 - I. Fortnite, 2017 - J. Detroit : Become Human, 2018



C

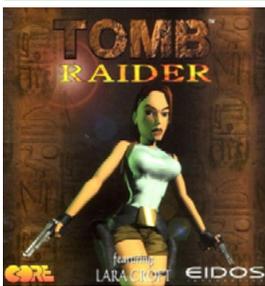


D



E

1996 - 2007 - 2009 - 2017 - 2019



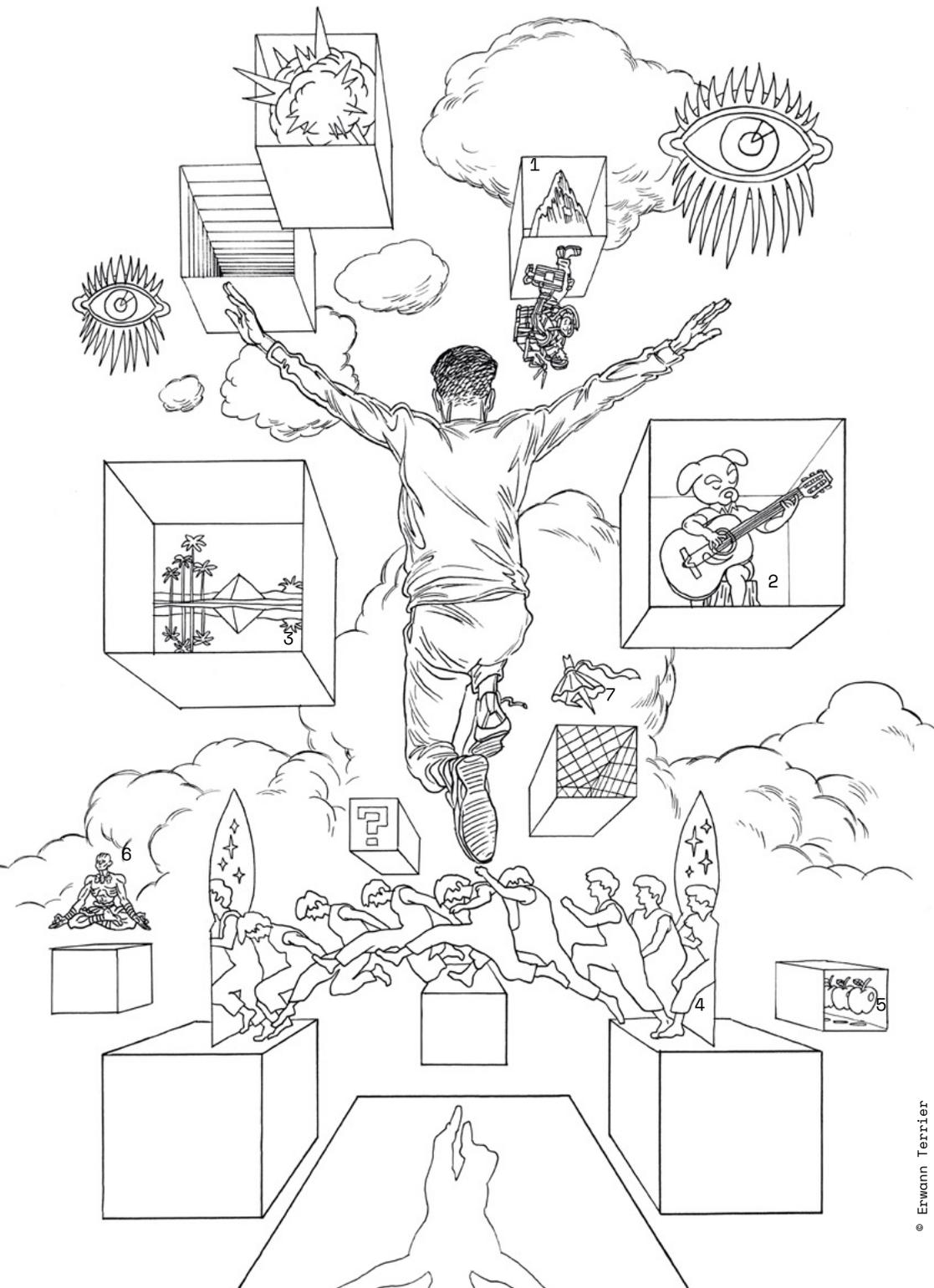
H



I



J



# COLORIAGES ET JEUX

**Erwann Terrier est illustrateur et joueur !** Il a dessiné l'affiche et les panneaux de l'exposition. Il en a profité pour glisser des références à des jeux vidéos.

**Observe et retrouve les jeux suivants dans l'image :**

Animal Crossing

Death Stranding

Prince of Persia

Assassin's Creed

Street Fighter

Crash Bandicoot

Journey

**Certains de ces jeux sont dans l'exposition. À toi de jouer !\***

\* Attention, certains jeux sont interdits aux -18 ans !



**Observe et retrouve les jeux  
suivants dans l'image :**

Ico

Pac-man

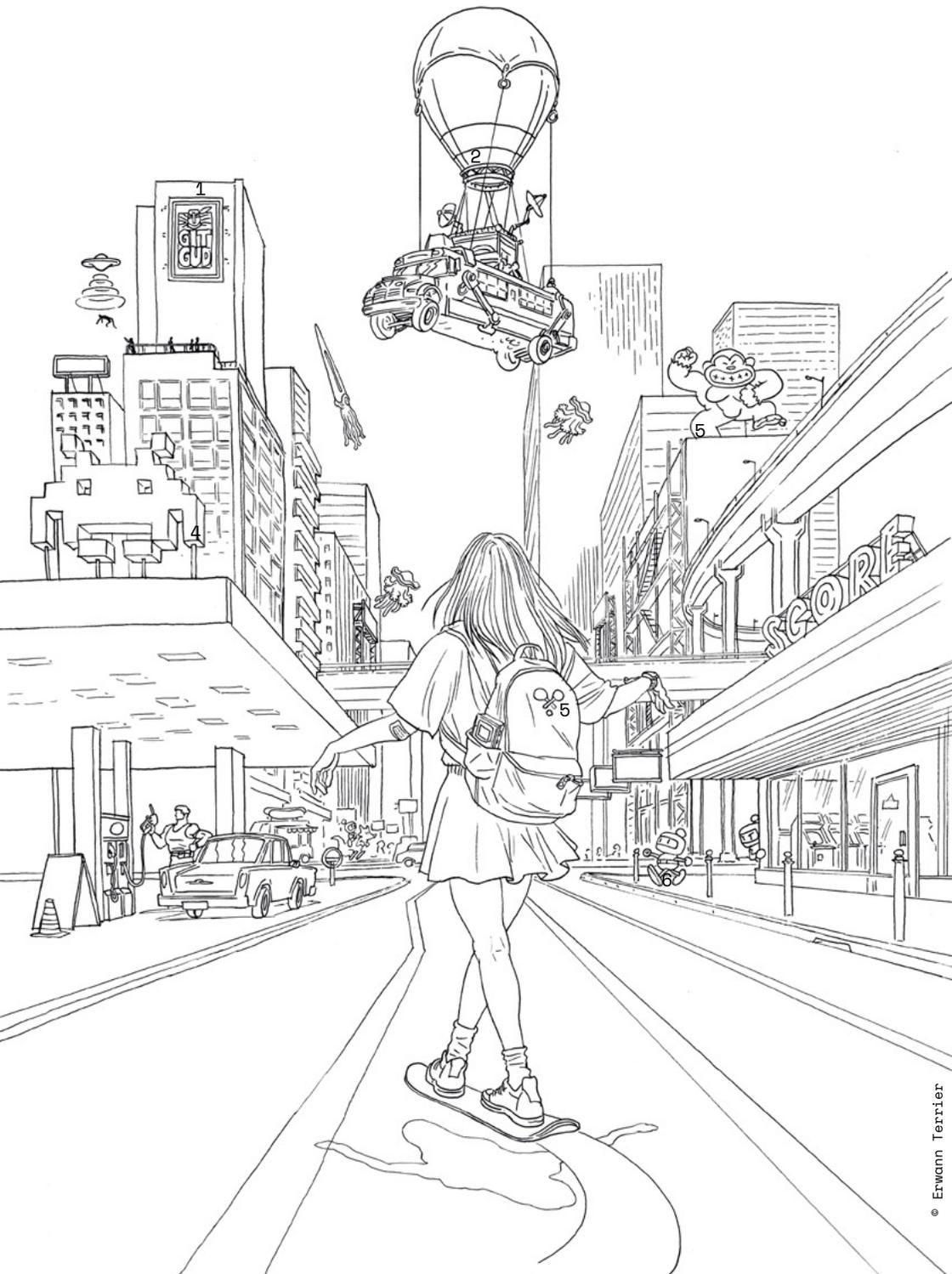
Tom Raider

Horizon Zero Dawn

The legend of Zelda :  
Breath of the wild

**Certains de ces jeux sont dans  
l'exposition. À toi de jouer !\***

\* Attention, certains jeux sont interdits aux -18 ans !



**Observe et retrouve les jeux suivants dans l'image :**

Fortnite

Pong

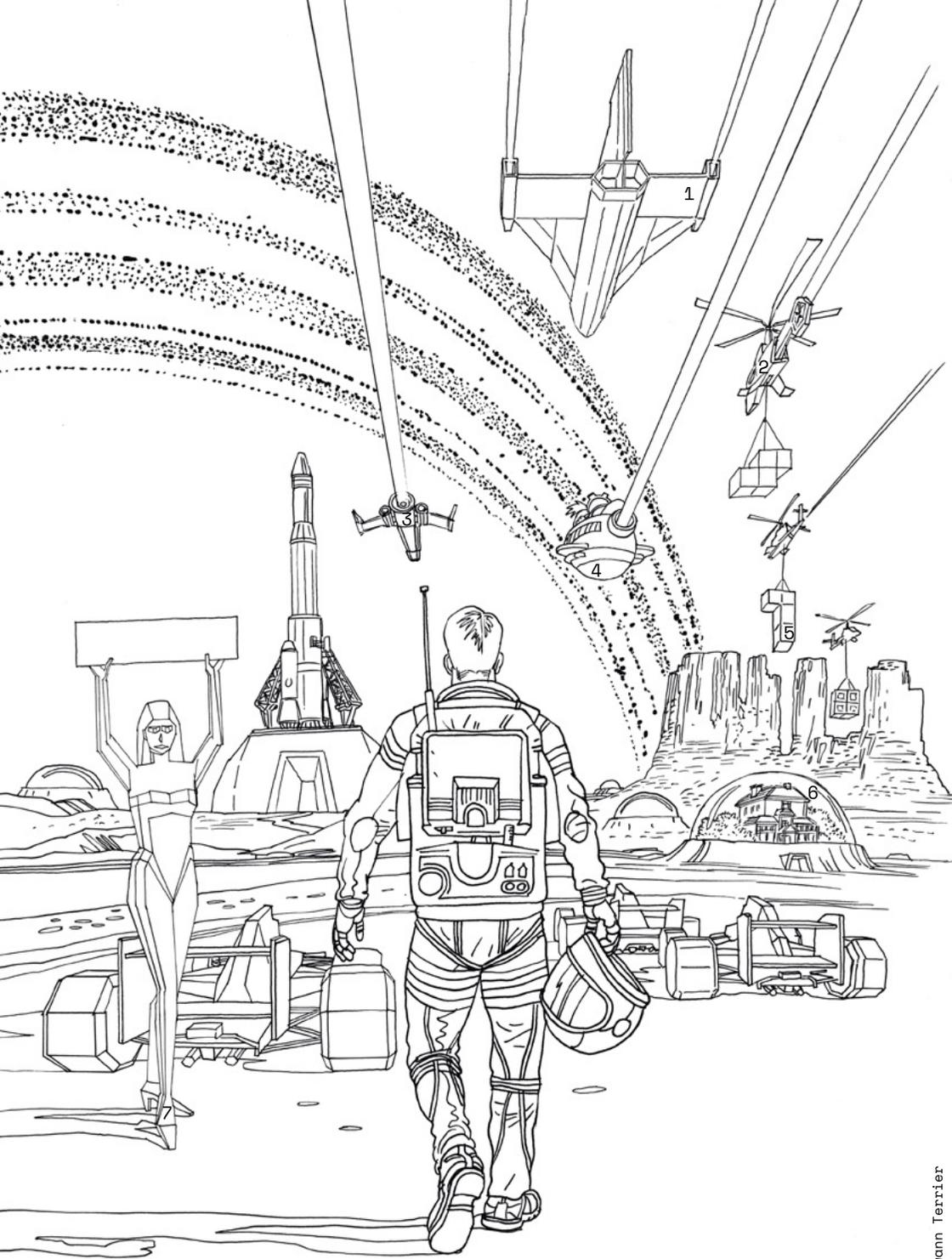
Bomberman

Dark Souls

Space Invaders

**Certains de ces jeux sont dans l'exposition. À toi de jouer !\***

\* Attention, certains jeux sont interdits aux -18 ans !



**Observe et retrouve les jeux suivants dans l'image :**

Virtual Racing

Tetris

Zaxxon

Sonic

Alone in the dark

No man's Sky

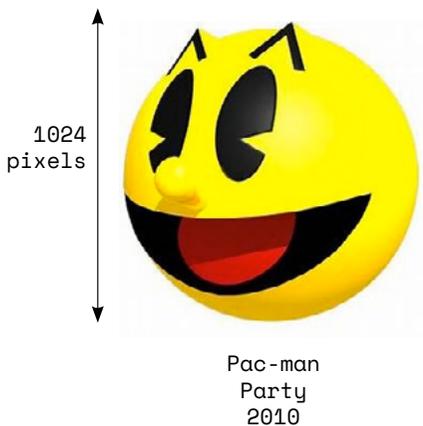
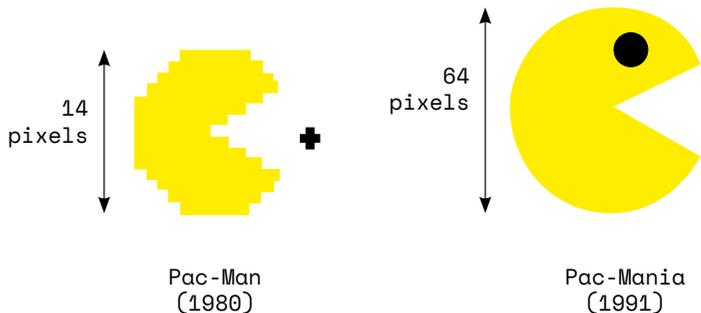
Half-life

**Certains de ces jeux sont dans l'exposition. À toi de jouer !\***

\* Attention, certains jeux sont interdits aux -18 ans !

# PIXEL 2.0

Le pixel est le plus petit élément qui compose une image sur un écran. En 50 ans, le graphisme des jeux vidéo a beaucoup évolué. C'est ce qui est arrivé à **Pac-Man**, la fameuse tête jaune avec une grande bouche ouverte pour avaler des pac-gommes.



Et si **Marcus**, le personnage du jeu vidéo *Watch\_Dogs* sorti en 2014, avait existé en 1994 ? À quoi aurait-il ressemblé ? Retrouve son évolution graphique dans l'exposition. (*Marcus*, Playstation 1, 1994, partie Technologie)

# ZOOM SUR...



*LOOK IT UP* est une application qui te permet de visiter une exposition en Réalité Augmentée.

Pour la faire apparaître, promène-toi sur le site et scan avec un smartphone les « marqueurs » images sur le sol.

Pour cette première exposition, le choix a été de diversifier les œuvres en choisissant de présenter :

- Des œuvres d'artistes numériques sélectionnés en dehors de Saint-Étienne et à l'international :
  - une œuvre d'Alex Maltsev, artiste ukrainien
  - une œuvre d'Osama Homs, artiste syrien
  - deux œuvres de Solène Pobelle, artiste française
- Des œuvres d'acteurs du Quartier créatif :
  - Une œuvre de Anthony Chargros, *Numarchi*, Le Mixeur
  - Une œuvre de Gaël Barnabé, *Get Bold design*, La Grande Usine Créative
  - Une œuvre d'Éric Bourbon, La Cité du design



Application conçue par Noémie BSG - Design lab avec la collaboration de Saint-Étienne Métropole. En cours de développement et actuellement téléchargeable via le play store sur certains types d'androids. Disponible sur un plus large panel d'androids et sur IOS fin 2019, début 2020.

# POUR EN SAVOIR PLUS, TU PEUX T'INSCRIRE À 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 2019 et 4 janvier 2020 à 14h30**

## TARIFS

	Plein	Tarif réduit sous conditions*	Gratuit sous conditions*
Billet d'entrée	6 €	4.5 €	0 €
Supplément visite guidée	+ 2 €	+ 2 €	+ 2 €
Pass musée	20 €	-	-

### Les Ateliers

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

## OFFRE ANNIVERSAIRE

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, 30 jouables au cœur de l'exposition). **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**

**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, 2 janvier, 27 février et 5 mars 2020 à 15h00**

**Cité du design**

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

**Saint-Etienne**  
L'expérience design.

**SAINT-ÉTIENNE**  
la métropole

**La Région**  
Auvergne-Rhône-Alpes



**Culture**

**Casino**  
SAINT-ÉTIENNE  
LE GRAND CASINO

**SIGVARIS GROUP**

**sonepar**  
ÉQUIPEMENTS

**Weiss**  
LE CADRE DE VOTRE BIEN-ÊTRE

**SAINT-ÉTIENNE HORS CADRE**

**doing**

**MO5.COM**



**PlayStation**

**S.E.L.L.**

**STEEL**



**KIBLIND**