
Animer un atelier de création de jeu vidéo avec un template

Compétences travaillées :

- En Français : schéma narratif, rédaction de texte, portrait de personnages
- En Sciences du Numérique : les formats d'image, les droits d'auteurs
- En Physique : le son (enregistrement et traitement du son)

Pourquoi un template ?

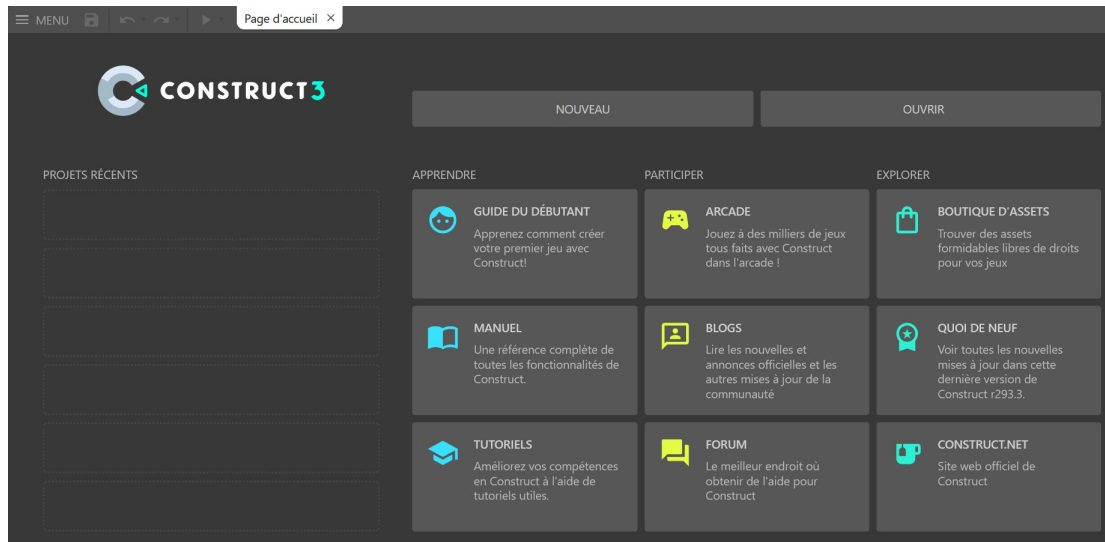
Le template ou modèle est un jeu déjà programmé qui peut être personnalisé par les élèves. L'intérêt d'un template est de se concentrer sur le travail de compétences précises sans être freinés par un manque de connaissances en programmation.

Ouvrir le template

01

Ouvrir un navigateur internet et aller sur l'éditeur Construct en ligne : editor.construct.net

Cliquer sur Ouvrir puis charger le fichier [template.c3p](#).



ASTUCE

Toutes les actions de cet atelier peuvent être réalisées avec la version gratuite et sans compte de Construct. Si les élèves souhaitent ajouter une interaction il sera nécessaire de créer des comptes gratuits ou payants selon les actions à réaliser.

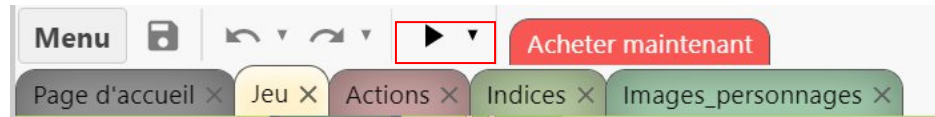
Jouer... puis créer !

02

Les élèves commencent par jouer une première fois au jeu pour comprendre les objectifs, les énigmes et trouver des points d'amélioration.

Pour jouer au jeu, il suffit de cliquer sur le bouton "play" dans le menu. Une nouvelle fenêtre s'ouvre.

Pour revenir sur l'outil de création de jeu, fermer cette fenêtre.



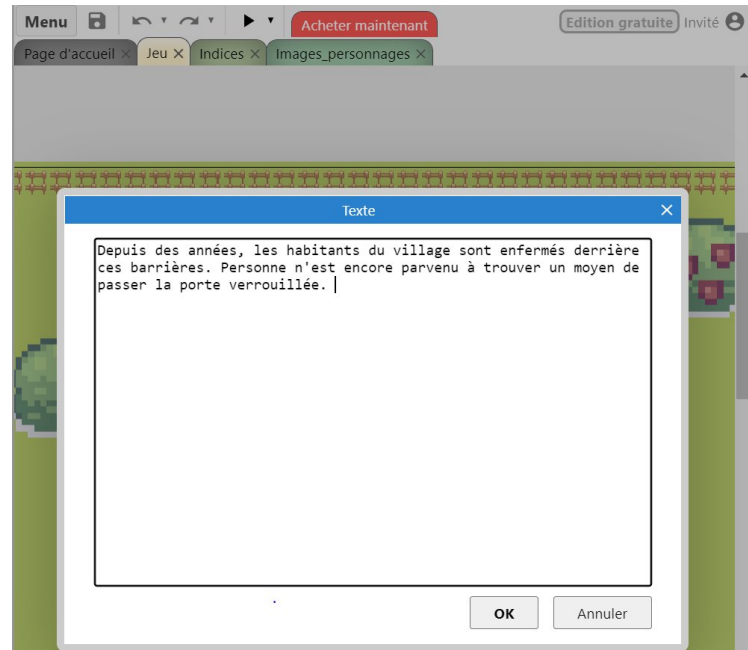
Ecrire une nouvelle histoire

03

Les élèves peuvent réécrire l'histoire, la modifier entièrement ou ajouter des indices à l'enquête : tous les textes sont personnalisables.

Pour modifier un texte, il faut ouvrir la scène "jeu" sur laquelle se situent tous les éléments et double cliquer sur un texte. Une fenêtre apparaît : il faut maintenant modifier le texte et cliquer sur le bouton "OK"

Pour vérifier que la modification a bien été prise en compte, il faut relancer le jeu en cliquant sur le bouton "play" dans le menu.



ASTUCE

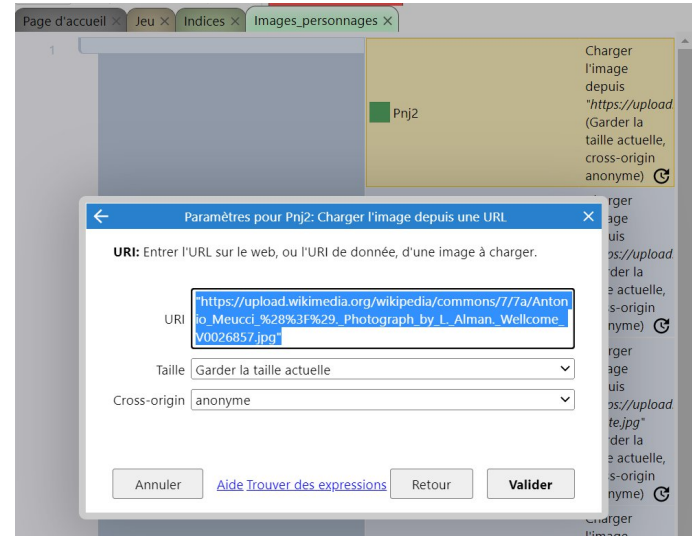
Lorsque l'élève joue au jeu et clique sur le bouton "Terminer" les textes sont automatiquement envoyés dans un fichier. Ils peuvent être relus, corrigés en classe hors de l'outil de création de jeu. Les textes sont accessibles dans ce document :
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HPe1fuc8KLZPNgGf-GELDj4rSgBSufrVvvDg0SjvOY/edit?usp=sharing>
Vous pouvez retrouver vos textes en regardant la date et l'heure.

Changer les images des personnages

04

Dans la feuille d'événements "Image_personnages", double cliquer sur l'un des personnages. Une fenêtre apparaît : les élèves peuvent modifier l'url pour remplacer l'image en jeu.

Attention : bien conserver les guillemets ouvrants et fermants. Privilégier les urls se terminant par .png ou .jpg.



ASTUCE

Pour travailler sur le droit d'auteur, demander à vos élèves de modifier la zone de texte "Crédits Image" qui se trouve à la fin du jeu pour indiquer les crédits des ressources trouvés. Idem pour les sons.

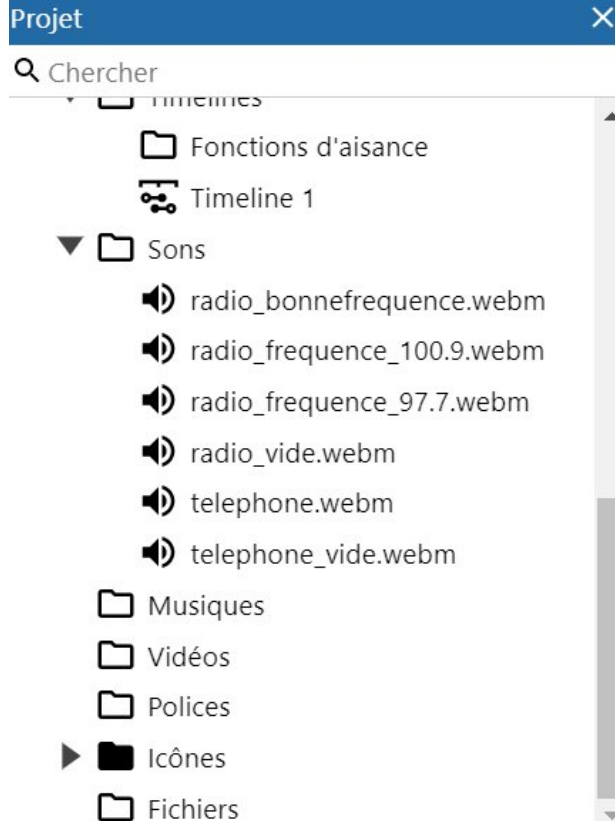
Changer les sons

05

Dans la fenêtre Projet sur la droite, descendre dans l'arborescence de dossier pour trouver celui qui contient les sons.

Il est possible de remplacer tous les sons présents dans le jeu. Pour cela il faut trouver ou produire un son et lui donner le même nom que celui qui doit être remplacé. Une fois le son produit et bien nommé, faire un clic droit sur le dossier "Son" et l'importer. Cliquer sur "Remplacer" dans la fenêtre qui apparaît.

Pour la production de son, privilégier les formats mp3 ou wav.



Modifier les indices

06

Un changement de texte ou de son peut modifier les indices existants. Pour garder la cohérence de l'histoire et s'assurer que le joueur puisse terminer le jeu, il faut indiquer dans le système les bonnes réponses pour chaque indice.

Dans la feuille d'événements "Indices", il est possible de modifier chacune des "variables" ou indices.



ASTUCE

Si vous souhaitez pouvoir corriger de manière nominative les textes qui sont automatiquement exportés à la fin du jeu, il est conseillé de demander à l'élève d'indiquer son nom dans la variable "NomEleve"

A decorative horizontal line with a teal-to-orange gradient, positioned above the text.

Une question ? Une difficulté ?

chloe.vigneau@edu.gobelins.fr