

Ze FOXAJOU Project

Résumé Ce document est l'ébauche d'un projet visant à utiliser au mieux les ressources d'un ordinateur multimédia dans le cadre d'une activité pédagogique. Dans la suite de cet article, toi, non informaticien, tu risques de te retrouver en face de mots qui sont pas dans ton dictionnaire. Pour t'aider, j'ai mis des étoiles à la fin de ces mots. Tu en trouveras la signification à la fin de cet article. Tu peux me remercier de mon infinie bonté.

1 Introduction

On se fixera pour objectifs de favoriser une approche expérimental, le travail d'équipe et l'imagination de nos chers petits gremlins*.

Je propose, comme défi, et après avoir plongé dans les entrailles (cf les premiers n°) du céléberrissime microbe `jj` roulement de tambour `jj` la conception d'un jeu d'aventure. Ça peut être aussi la réalisation d'une séquence animée (faudra travailler les sprites* avec les mogwai) voire d'une démo avec les plus grands.

La conception d'un jeu d'aventure implique tout un tas de choses à mettre en oeuvre : y a du texte, de la musique, du bruitage, de la programmation, une méthode de conception du jeu, une certaine ergonomie à penser, je vous le livre un peu comme ça arrive, alors tentons d'organiser ce chaos...

2 La production littéraire

Le but étant de construire un jeu d'aventure, on fera d'abord réfléchir l'équipe sur l'enjeu (un meurtre à élucider, une énigme...), puis son atmosphère (mystérieuse, drôle ...), l'époque (futur, moyen-âge...) bref toutes les composantes permettant de mieux définir les contours du jeu avant de passer à une production littéraire. Ensuite il existe plusieurs méthodes pouvant conduire à une production écrite (les rassembler ou en inventer, je fais confiance aux animateurs(trices) littéraires...). Inutile de définir avec une précision-laser le scénario, de toutes façons, il risque fort d'être remanié, donc il vaut mieux se contenter d'un flou artistique. Cette production écrite sera

utilisée dans le jeu pour informer le joueur (description d'une action, d'une atmosphère, cf le Manoir de Mortevielle pour les connaisseurs)

3 La production musicale

On pourra faire explorer l'univers musical à travers différentes œuvres qui pourrait coller avec le jeu d'aventure. En ce qui concerne la production, plusieurs techniques sont possibles comme le repiquage, etc... (utilisation de fichier MIDI* et d'un shareware* permettant de les travailler). Si l'animateur est plus spécialisé en musique, penser à faire prendre conscience des différentes couleurs harmoniques des gammes, travailler sur le MIDI (Enorme réservoir : internet) ou on peut faire du copier coller arranger etc... Passer le problème du solfège en connectant directement un synthé sur l'ordinateur qui permet d'enregistrer la partie et la quantizer*. (y en a de Kas chère du tout, ça s'appelle des claviers MIDI fait uniquement pour être branché sur ton ordinateur.) On pourra utiliser des outils comme Wavemaker qui convertissent le MID en WAV pour un meilleur rendu de la musique... Bref, y'a du mi sur la planche pour les animateurs musicos.

4 Le bruitage

On peut penser à du copier coller (amener des CDROMS avec tout plein d'image) à prendre des textures* (cf doom*) pour les murs et tutti quanti bref amener un matériau brut que l'on travaillera ensuite avec un logiciel. On pourra travailler sur la perspective (les textures serviront alors à remplir les murs) pour les labyrinthes dans le jeu ou autre... (à voir avec les animateurs arts plastiques pour un travail sur le rendu 3d sur un écran d'ordinateur.)

5 La production graphique

On peut penser pour les 13-15 au Turbo Pascal (TP) (on réfléchira sur la façon de mettre de la musique en tâche de fond) ou bien au QBASIC (idem) voire le LOGO. L'interface devra être relativement

simple et divisé en trois parties partie graphique, partie texte, partie traitement de donnée pour une plus grande simplicité de programmation. Il faudra penser à mettre des séquences avant de découverte de fonctions (que ce soit QBASIC ou TP (mettre au point des fonctions prémachées pour ne pas encombrer la programmation de problèmes irrésolubles à leur niveau)). Pour les plus grands : TurboPascal, avec peut-être des améliorations quand à l'interface (utilisation de la souris...) Une autre manière de faire un jeu d'aventure qui me paraît hautement intéressante serait carrément d'utiliser un éditeur de page HTML, d'autant plus que les nouvelles fonctionnalités d'HTML permettent d'utiliser toutes les possibilités du multimédia dans une page Web. On pourra alors se servir de la puissance des liens hypertextes pour faire naviguer le joueur dans un monde inventé, voire utiliser des applets java(*) si on veut utiliser une interface texte. L'avantage de cette manière de procéder est que n'importe qui sur la planète ayant accès à internet pourra jouer au jeu de rôle inventé par les jeunes, ce qui donne à la production une valorisation planétaire amplifiée par les suggestions des joueurs par e-mails. Ex d'interface

Pour la valorisation, on peut imaginer que les gamins deviendraient des " bêtas-testeurs " de version livrée par les groupes de projet, un journal style COLO-Games contiendrait les résultats des tests, avec des évaluations de l'ergonomie, du graphisme, de la musique... permettant aux groupes de projet de modifier le logiciel, et d'en fournir une nouvelle version... Ce serait une sorte de nouveau type de valorisation, qui se ferait tout le long du séjour. L'intérêt de ce type de valorisation, c'est que l'on attend pas du projet un jeu fini et nickel : le jeu se trouve juste à un certain état à la fin du séjour, et libre à eux de le continuer ensuite, puisqu'ils disposent de toutes les sources du logiciel. On peut imaginer aussi de connecter deux colos via internet, ou les groupes de projet seraient constituer de gamins de chacune des colos (ex : le graphiste et le programmeur à Marcolès, le musicien à Chépasou), ils se communiqueraient les fichiers via internet (d'où utilisation du FTP (Protocole de transfert de fichier)), des messages par e-mail, et pour les mises au point importantes, se connecteraient à IRC (Permet de bavarder sur internet en temps réel) et chercheraient des images et des fichiers MIDI sur le Web. Et hop, ils connaîtront ainsi l'essentiel d'internet. (C'est à dire qu'internet est un outil, et pas une fin en soi, d'ailleurs cela me paraîtrait plu-

tot limité de concevoir une activité uniquement centré sur internet, un peu comme si je m'intéressais à un marteau (forme,poids,etc...), mais pas à ce que je peux faire avec ...).

6 De l'attitude expérimentale

L'art plastique, la musique... ne sont pas en porte-à-faux avec l'attitude expérimental, bien au contraire, elle s'applique quand même, même si de l'univers réel, on passe à un univers sensible , les expériences deviennent alors " sensuelles ".Idem pour la programmation, dans le débogage, ou dans le codage d'une fonction,la démarche s'applique tout autant (il faudra dégager les modalités de cette application (ouais, je sais, ca veut pas dire grand chose)).De même pour l'utilisation des sharewares (dans son utilisation,des hypothèses sont émises), ou au niveau de l'art (des hypothèses esthétiques sont émises, et vérifiées ... avec le coeur). Pour finir, l'attitude expérimentale est plus une attitude à induire qu'une démarche à enseigner (d'ou la nécessité pour l'animateur d'éviter ce genre de paroles : " Non,c'est plutot ca qui faut faire crois en mon experience " et de privilégier celle-ci : " Essaie ca et essaie ce que je te propose, et regarde qu'elle est le plus interessant/efficace/joli/...(bref interprete) " Il est important, à mon sens, de ne pas sous-estimer l'impact que peuvent avoir des paroles qui peuvent sembler anodine (voir le premier exemple " Non, ... ") car c'est justement en partie par les paroles que l'on induit l'attitude expérimentale.Et cette attitude ne doit pas être réservée au temps d'animation (ou ca n'est plus une attitude)...

7 Objectifs prochains

1999 : Simulation avec un groupe d'animateur d'une telle activité, en incluant un journal de bord recensant les difficultés et remarques d'ordre pédagogique, puis mise en place d'un groupe de réflexion pour formaliser l'activité.

2000-2001 : Test avec un groupe 13-15 dans le cadre d'une activité club info.

XXIe siècle : Proposition de l'activité Multimédia au catalogue.

XXXe siècle : Remplacement des colons par des organismes cybernétiques, en polyalliage mimétique.

XXXXe siècle : Où l'on découvre avec horreur que l'homme était le chaînon manquant entre le singe et la machine.

8 Remarques

- Utilisation de shareware (évaluable pendant un mois... le temps d'une colo)
- Dans un groupe de projet, chaque gamin deviendra une référence pour un shareware (ex : bruitage-;ColdWave, Midi-;Machinmidi, ... rechercher les sharewares les plus appropriés et les plus faciles d'utilisation)
- Remarque au sujet des animateurs : ce genre d'animations appelle à former des animateurs d'une nouvelle espèce. Il s'agira d'animateurs en musique, arts plastiques, " écriture " que l'on formera à l'utilisation de l'outil informatique.
- Tous ce qui a été écrit dans ce document est susceptible d'être remanié sans préavis. (cool j'ai pu me servir de cette règle 4 ans après! :-)

LEXIQUE

sprite : par exemple, le Mickey que tu fais bouger avec ton joystick est un sprite(dis : spraitèuh) *gremlins* : ce qui vient envahir nos colos tous les étés et troublent notre tranquillité (conseil :ne jamais leur donner de pelochon après minuit) *quantizer* : permet aux non-musiciens de se prendre pour des pros du tempo...(j ai la flemme d'expliquer) *MIDI* : fichier de didinateur qui contient des données de reproduction musicale.(.MID)Bref, tu cliques dessus, et oh miracle, ca fait de la musique. *shareware* : logiciel que l'on peut évaluer pendant un mois.Au delà, le logiciel s'autodétruit, et l'ordinateur avec. *texture* : ben,une texture quoi

doom : Jeu reproduisant un environnement 3D, un univers de sang, de ruine et de violence (pour les 6-10 ans uniquement, au delà, ils risquent de comprendre ce qu'ils font.)

applet java : petit programme qui s'exécute à l'intérieur d'une page Web.