

# Verne's Games



**Enjeu** : Jules Verne est l'un des écrivains français les plus lus dans le monde. Auteur de romans d'aventures et de science-fiction, il a été une source d'inspiration pour de nombreux scientifiques et ingénieurs et a ainsi contribué à l'évolution de la technologie.

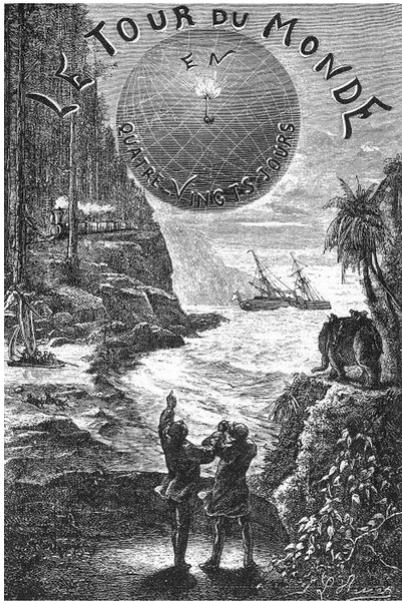
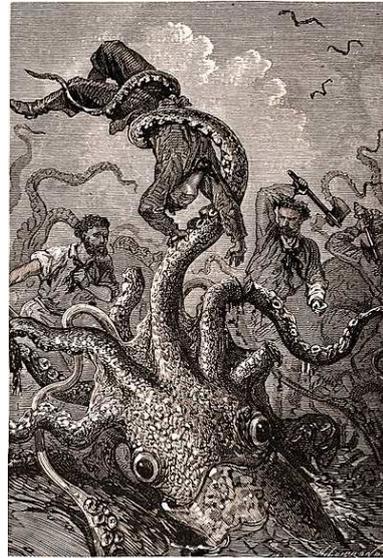
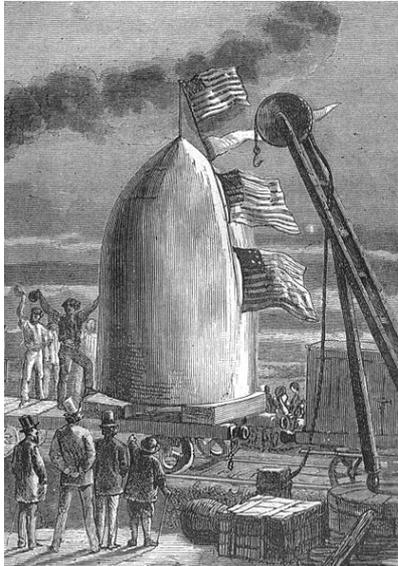
Les éditeurs du monde du multimédia mettent en scène les inventions ou les personnages de **Jules Verne** en créant une série de jeux vidéo destinés à un jeune public.

**Problématique** : Comment réaliser et programmer des mini-jeux mettant en scène l'univers de **Jules Verne** ?



*** THEMES ***
Transition écologique et développement durable
Sciences, technologie et société
Corps, santé, bien-être et sécurité
Information, communication, citoyenneté
Culture et création artistiques
Monde économique et professionnel
Langues et cultures de l'Antiquité
Langues et cultures étrangères et régionales

# Verne's Games



*Quelques illustrations originales des œuvres de Jules Verne*



# Asteroids

Page 1/2

## Présentation du jeu

### 1. Personnages

	La fusée boulet de canon
	Des astéroïdes

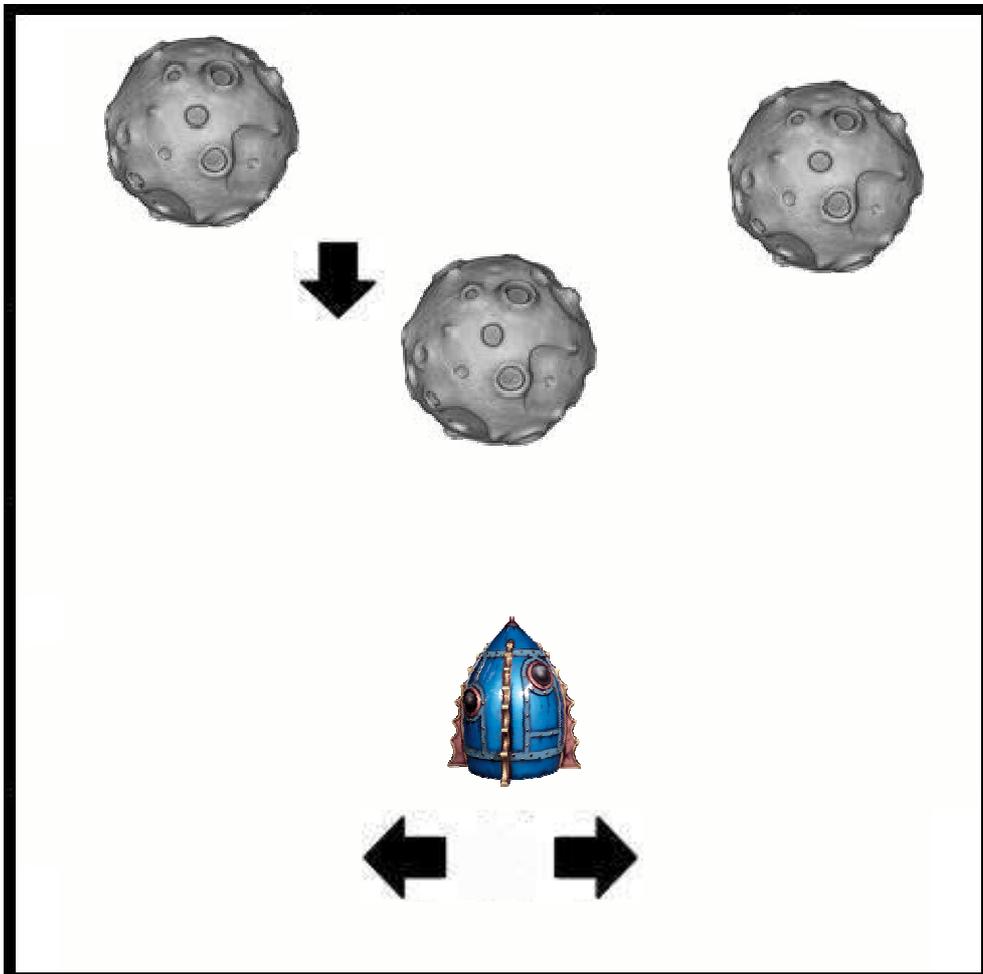
### 2. Contexte du livre De la terre à la lune

Après la fin de la guerre de Sécession, le Gun Club de Baltimore, propose d'envoyer un boulet de canon sur la Lune. Après plusieurs réunions, le projet prend forme sous la forme d'un projectile creux dans lequel des passagers pourraient prendre place. Le tir est un succès.

Sur Terre, après l'enthousiasme arrive l'inquiétude, car il est impossible de suivre le projectile à cause des nuages. Au bout de quelques jours, celui-ci est finalement découvert en orbite autour de la Lune.

### 3. Scénario du jeu

En partance pour la lune, la fusée doit éviter une pluie d'astéroïdes. Le jeu s'arrête si la fusée touche un astéroïde.





# Asteroids

## 4. Déplacements

Le tableau ci dessous décrit les mouvements possibles des personnages ainsi que l'élément physique utilisé pour les déplacements.

Personnages / Lutins		Mouvements	Déplacements
	La fusée boulet de canon		Flèches du clavier
	Des astéroïdes		Automatique Vertical, de haut en bas. (positionnement initial aléatoire)

## 5. Proposition d'éléments additionnels

### Bruitage

- Le déplacement de la fusée s'accompagne d'un « Pchitt » imitant la remise des gaz.
- L'arrivée de l'astéroïde est accompagnée d'un bruit de chute.
- Si la fusée est touchée, on entend une explosion.

<http://www.universal-soundbank.com/bruitages.htm>

### Visuel

- Un chrono se déclenche dès que le jeu démarre.
- Si la fusée est touchée, le message **La Mission De la terre à la lune a échoué** apparaît à l'écran.
- L'arrière plan est modifié pour faire apparaître la lune

### Programmation

- Le challenge est réussi si 100 astéroïdes sont évités.





# Calamarattack

Page 1/2

## Présentation du jeu

### 1. Personnages

	Le Nautilus
	Des calamars

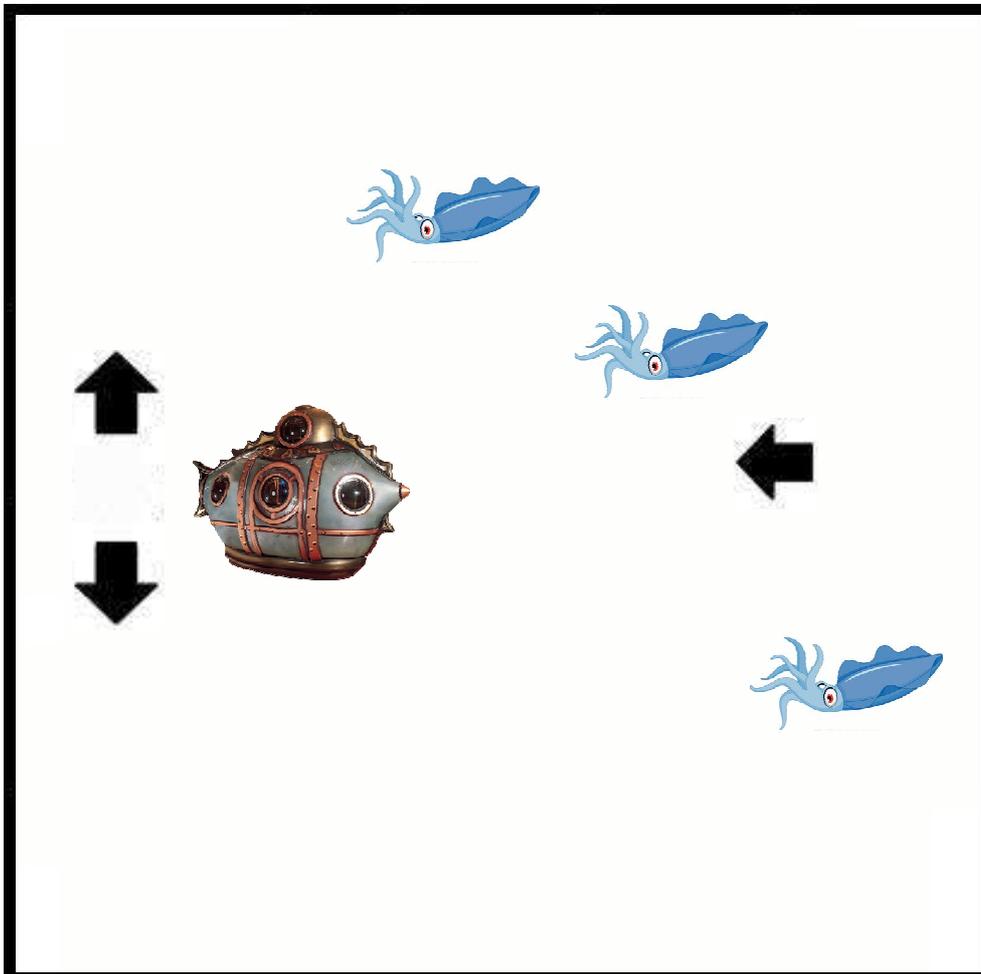
### 2. Contexte du livre 20.000 lieues sous les mers

L'apparition d'une bête monstrueuse en 1866 dans plusieurs mers du globe défraie la chronique. L'animal très rapide est responsable de plusieurs naufrages.

Une grande chasse est alors organisée. Après des mois de navigation, la confrontation avec le monstre a enfin lieu, qui n'est autre qu'un sous-marin en tôle armée. Les naufragés sont faits prisonniers et se retrouvent à bord du mystérieux appareil. Ils font alors connaissance du capitaine Nemo, qui refuse de leur rendre la liberté, et décide d'entreprendre un tour du monde des profondeurs. Lors du périple, le sous marin appelé Nautilus est attaqué par des calamars géants.

### 3. Scénario du jeu

En voyage sous l'océan, le Nautilus doit éviter les calamars qui s'avancent vers lui. Le jeu s'arrête si le Nautilus touche un calamar.





# Calamarattack

## 4. Déplacements

Le tableau ci dessous décrit les mouvements possibles des personnages ainsi que l'élément physique utilisé pour les déplacements.

Personnages / Lutins		Mouvements	Déplacements
	Le Nautilus	↑ ↓	Flèches du clavier
	Des calamars	←	Automatique Horizontal, de droite à gauche. (positionnement initial aléatoire)

## 5. Proposition d'éléments additionnels

### Bruitage

- Le déplacement du Nautilus s'accompagne d'un « Pchitt » imitant la remise des gaz. (Remarque : Le Nautilus est électrique)
- L'arrivée du calamar est accompagnée d'un glougloutement marin.
- Si le Nautilus est touché, on entend un cri de monstre.

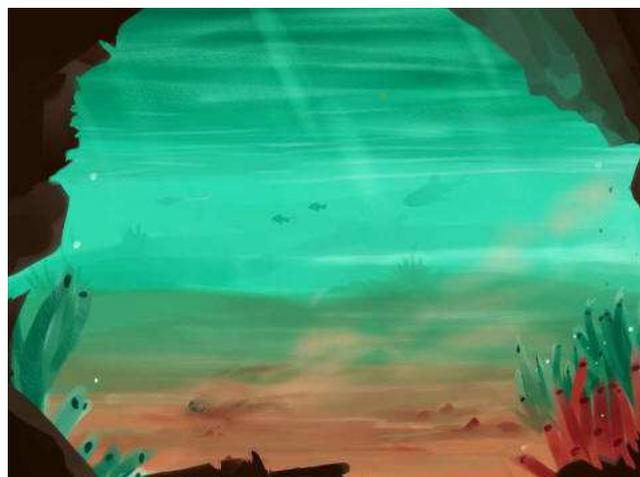
<http://www.universal-soundbank.com/bruitages.htm>

### Visuel

- Un chrono se déclenche dès que le jeu démarre.
- Si le Nautilus est touché, le message **La Mission 20000 lieues sous les mers a échoué** apparaît à l'écran.
- L'arrière plan est modifié pour faire apparaître un fond marin

### Programmation

- Le challenge est réussi si 50 calamars sont évités.





# 80 days

Page 1/2

## Présentation du jeu

### 1. Personnages

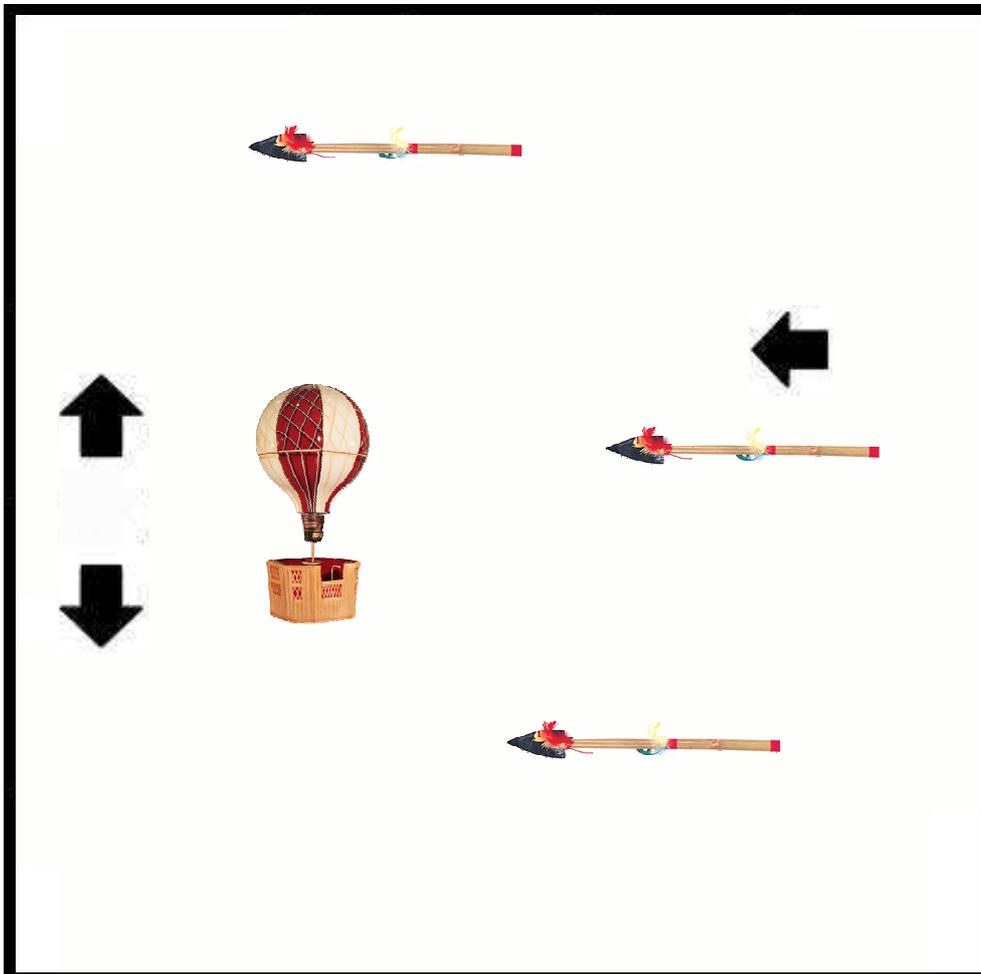
	Le ballon
	Des flèches

### 2. Contexte du livre *Le tour du monde en 80 jours*

Phileas Fogg parie 20 000 livres, la moitié de sa fortune, avec ses collègues du Reform Club qu'il réussira à achever un tour du monde en quatre-vingts jours. Lors de son périple, il traverse par l'Inde, la Chine, le Japon et les États-Unis en empruntant les moyens de transport de l'époque, rail, marine à vapeur, ballon ... Pendant l'aventure, il croise le chemin d'indiens sioux ...

### 3. Scénario du jeu

En voyage dans les airs, le ballon de Phileas Fogg doit éviter les flèches lancées par les indiens sioux. Le jeu s'arrête si le ballon est touché par une flèche.





# 80 days

## 4. Déplacements

Le tableau ci dessous décrit les mouvements possibles des personnages ainsi que l'élément physique utilisé pour les déplacements.

Personnages / Lutins		Mouvements	Déplacements
	Le ballon	↑ ↓	Flèches du clavier
	Des flèches	←	Automatique Horizontal, de droite à gauche. (positionnement initial aléatoire)

## 5. Proposition d'éléments additionnels

### Bruitage

- Le déplacement du ballon s'accompagne d'un « Pchitt » imitant la remise des gaz.
- L'arrivée d'un projectile est accompagnée d'un bruit de flèche décochée.
- Si le ballon est touché, on entend une explosion.

<http://www.universal-soundbank.com/bruitages.htm>

### Visuel

- Un chrono se déclenche dès que le jeu démarre.
- Si le ballon est touché, le message **Le tour du monde en 80 jours a échoué** apparaît à l'écran.
- L'arrière plan est modifié pour faire apparaître un ciel.

### Programmation

- Le challenge est réussi si 50 flèches sont évitées.





# Raftattack

Page 1/2

## Présentation du jeu

### 1. Personnages

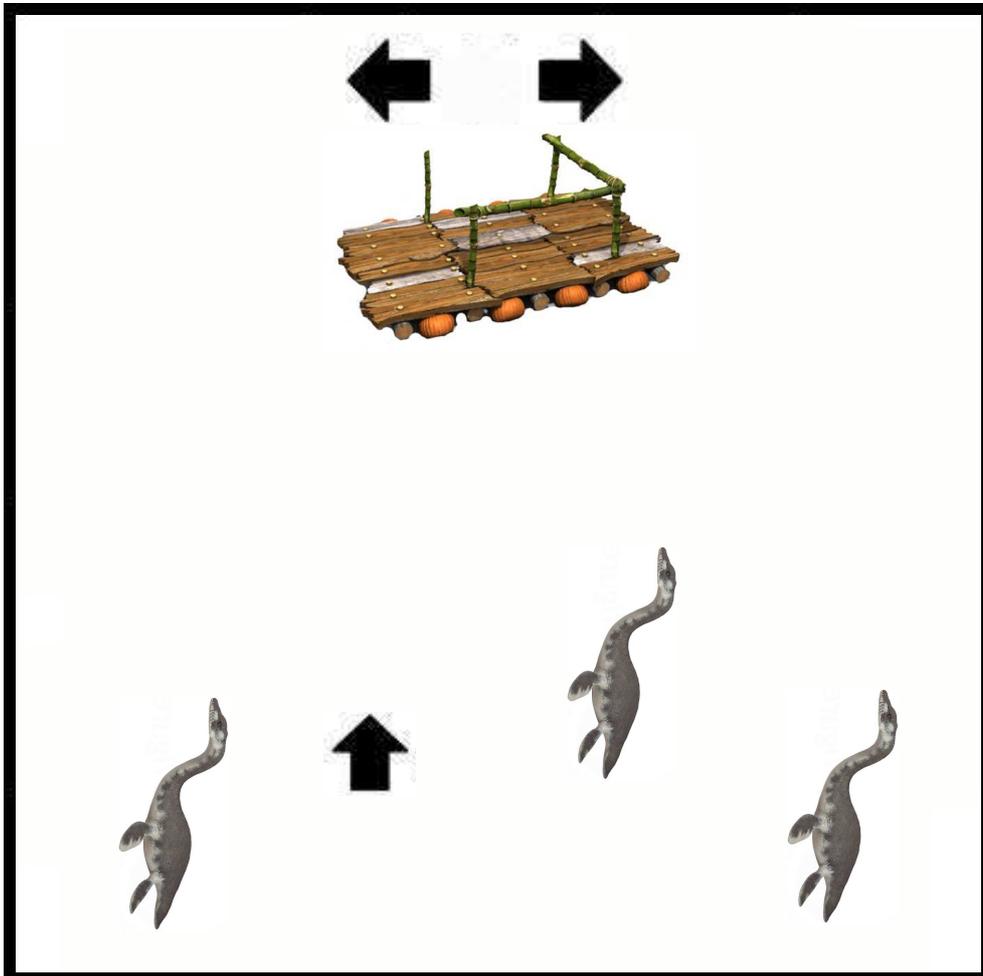
	Le radeau
	Des plésiosaures

### 2. Contexte du livre Voyage au centre de la terre

L'expédition est arrivée au bord d'une étendue d'eau souterraine qui ressemble à une véritable mer, enfermée dans une caverne aux proportions gigantesques et éclairée par des phénomènes électriques. Le 13 août, embarqués sur un radeau construit par Hans en bois à demi fossilisé trouvé sur place, les trois voyageurs naviguent sur la mer que le professeur a baptisée « mer Lidenbrock ». Ils croisent des algues géantes, puis pêchent un poisson appartenant à une espèce disparue et redoutent de croiser des monstres préhistoriques. De fait, ils manquent d'être coulés lorsqu'un ichthyosaure et un plésiosaure surgissent des eaux et s'affrontent près du radeau.

### 3. Scénario du jeu

Le radeau doit éviter les plésiosaures qui remontent du fond de la mer. Le jeu s'arrête si le radeau est touché par les dinosaures.





# Raftattack

Page 2/2

## 4. Déplacements

Le tableau ci dessous décrit les mouvements possibles des personnages ainsi que l'élément physique utilisé pour les déplacements.

Personnages / Lutins		Mouvements	Déplacements
	Le radeau	← →	Flèches du clavier
	Des plésiosaures	↑	Automatique Vertical, de bas en haut. (positionnement initial aléatoire)

## 5. Proposition d'éléments additionnels

### Bruitage

- Le déplacement du radeau s'accompagne d'un bruit de rame.
- L'arrivée du plésiosaure est accompagnée d'un glougloutement marin.
- Si le radeau est touché, on entend un cri de monstre.

<http://www.universal-soundbank.com/bruitages.htm>

### Visuel

- Un chrono se déclenche dès que le jeu démarre.
- Si le radeau est touché, le message **La Mission Voyage au centre de la terre a échoué** apparaît à l'écran.
- L'arrière plan est modifié pour faire apparaître la mer

### Programmation

- Le challenge est réussi si 50 plésiosaures sont évités.

