

GAME ON !

Dans le cadre du programme d'Anglais « Visions d'avenir : créations et adaptations », un défi a été lancé aux 22 élèves dans la dernière ligne droite de leur année de Seconde: créer un concept de jeu vidéo et les grandes lignes de l'histoire, en groupes de quatre. Puisque les notes ne sont pas le seul indicateur de réussite, nous avons fait appel à un jury d'exception : La britannique Catherine WOOLLEY est l'une des 30 femmes les plus influentes dans le milieu. Celle qui a travaillé sur des jeux de grande envergure tels que *Alien* :

Isolation

ou

Harry Potter

et les Reliques de la Mort

a accepté de lire leurs productions et de donner un avis critique par échanges de mails. Elle est habilitée à le faire, puisque parmi ses engagements, elle participe notamment aux BAFTA Game Awards, une cérémonie de récompenses des meilleurs jeux. Il ressort que la promotion 2016-2017 a de bonnes idées... à développer! Ses conseils pour un jeu accrocheur : se démarquer de ceux qui existent en creusant la psychologie des personnages et en imaginant un environnement riche, définir des règles et objectifs précis, prévoir une enchaînement d'actions pour amener du rythme... Du côté des élèves, certains espèrent avoir inspiré la créatrice, qui exploitera peut-être leurs trouvailles dans ses futures productions, d'autres sont confiants dans l'idée de « percer » un jour. Nous remercions tous Madame WOOLLEY !

GAME ON !

The Language Program in French Sixth Form is based on our relationship to the past, the present time and « Visions of the Future : creation and adaptation ».

As their final project,

22

students were challenged to work in groups and create a video game's narrative

.

It is now acknowledged that grades are not the

one way to assess a communication performance. That is why we got in touch with an exceptional jury member : British Catherine WOOLLEY, among the 30 most influential ladies in this field. The professional who worked on major video games such as

Alien™ : Isolation

or

Harry Potter and the Deathly H

a

llow

s

agreed to read and review the student's texts. She fitted the job perfectly since she is involved in the BAFTA Game Awards, the event that celebrates the best games every year.

According to her, the 2016-17 promotion has good ideas though they must elaborate. She shared a few tips to design a catchy game: to stand out from the existing games by creating in-depth characters' profiles a

long with

a rich environment, define specific rules and

objectives, anticipate a series of actions to keep it up... Certain students have the secret hope they inspired the Designer and they would be pleased to recognise some of their ideas into future games on the market, others wish they will make a breakthrough one day.

Thank you for this unique opportunity Misses WOOLLEY !

Game On

Écrit par Benoit Save
Mercredi, 19 Juillet 2017

