

A) Définir une norme (jeu vidéo) Pan European Game Information

icône	description
	PEGI 3 : le jeu est considéré comme « adapté à toutes les classes d'âge ». En effet, il ne comporte pas de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Les formes de violence très modérées dans un contexte comique ou enfantin sont toutefois acceptées, mais le langage grossier n'est pas autorisé.
	PEGI 7 : le jeu est déconseillé aux moins de 7 ans. Il contient des scènes ou sons potentiellement effrayants. La violence très modérée (c'est-à-dire implicite, non détaillée ou non réaliste) est acceptée.
	PEGI 12 : le jeu est déconseillé aux moins de 12 ans. Il peut montrer « de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des personnages imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ». Il peut également présenter des insinuations à caractère sexuel ou des postures de type sexuelles dans un cadre léger. Enfin, il peut aussi proposer des jeux de hasard.
	PEGI 16 : le jeu est déconseillé aux moins de 16 ans. Un jeu obtient cette classification lorsque la violence et/ou la sexualité sont représentés de manière semblable à ce que l'on pourrait retrouver dans la réalité. Le jeu peut ainsi contenir de la violence explicite, un mauvais langage, des références ou contenus à caractères sexuels, mais aussi des jeux de hasard ou l'utilisation d'alcool, tabac et drogue (forme d'incitation)
	PEGI 18 : le jeu est « destinée aux adultes ». Il peut contenir un degré de violence extrême avec une représentation de violence crue, de meurtre sans motivation, de violence contre des personnages sans défense ou de la discrimination. Il peut aussi glorifier la prise des drogues illégales et les contacts sexuels explicites ainsi que des jeux de hasard.

(extrait : wikipédia) directement issu du site : <https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos>

B) Moyens de production : Voici quelques logiciels qui sont à votre disposition

logiciel	fonction
<i>Mis a part l'application qui va vous permettre de concevoir le jeu, vous pourrez utiliser d'autres logiciels plus spécifiques :</i>	
<i>Paint</i>	<i>Logiciel de création ou de traitement de dessins très basique</i>
<i>Paint.net</i>	<i>Une évolution de Paint (gestion des calques et des transparence)</i>
<i>Audacity</i>	<i>Logiciel d'enregistrement et de traitement du son</i>
<i>blocnote</i>	<i>Editeur de texte simple</i>
<i>OpenShot</i>	<i>Editeur de video</i>
<i>Vous pourrez vous aidez de sites d'I.A ..</i>	

C) Les type de jeux

Plate-forme

Les jeux de plates-formes sont caractérisés par des sauts d'une plate-forme suspendue à l'autre ou au-dessus d'obstacles, ainsi que divers " pièges " tendus au personnage contrôlé par le joueur.

Aventure

L'intérêt prédominant des jeux d'aventure se focalise sur la recherche et l'exploration, les dialogues, la résolution d'énigmes, plutôt que sur les réflexes et l'action. Le joueur peut agir sur l'histoire, certains jeux d'aventures offrent ainsi plusieurs embranchements scénaristiques. Parmi ces jeux on retrouve les « escapes games »

Course

Les jeux de course placent le joueur aux commandes d'un véhicule. Le joueur doit effectuer un nombre déterminé de tours de piste et lutter contre d'autres pilotes, en vue d'obtenir une place sur le podium.

Jeux de simulation

Dans ces jeux, le joueur endosse le rôle d'un personnage qui doit construire ou gérer un espace de vie (une ville), de loisir (un parc d'attraction), etc. Les jeux de gestion sont associés aux jeux de guerre dans la segmentation des jeux.

Sport

Le jeu de sport peut porter sur une discipline quelconque. Ils placent le joueur directement dans l'action (football, golf, ping pong....)

Jeux classiques

Sont regroupées dans ce segment les jeux du type ; pendus, « memory », puzzle, mots croisés....

Jeux de société

On regroupe ici les jeux, inspirés de jeu de sociétés classiques ; comme les jeux de carte, le jeu de l'oie ou le « tic tac toe ».

Jeux type d'arcade ou de tir

On regroupe ici les jeux, inspirés des premier jeux d'arcade ou le joueur devait tirer sur des cibles (« space invaders », « asteroids ») , capturer ou manger des élément (« pac man »)..