



3 HIT COMBO



PARTAGER CRÉER JOUER



ATELIERS ET RESSOURCES
VIDÉOLUDIQUES



ÉDITION 2019-2020

PRÉAMBULE

3 Hit Combo est une association culturelle fondée par des amateurs de jeu vidéo en 2005, notamment autour de l'organisation d'un **temps fort de partage des cultures vidéoludiques : le festival Stunfest**. Les propositions réunies dans ce catalogue sont le fruit d'une expérience singulière à la croisée des chemins de la créativité, de l'éducation populaire et, bien sûr, du plaisir de jouer ensemble.

Nous considérons le jeu vidéo comme une source de lien social. D'autant plus lorsque son usage est appliqué à l'animation et la médiation. Nous souhaitons favoriser les temps d'échange, quand le jeu vient questionner notre environnement social et technologique ou encore quand il devient un outil pour s'exprimer et faire ensemble.

Le jeu vidéo est un moyen d'expression actuel qui existe parmi l'ensemble des jeux dits traditionnels. C'est un outil pour informer, apprendre, raconter. Il peut donner lieu à des formes qui sont autant de ponts avec des disciplines : sciences humaines et techniques, arts visuels, spectacle, musique, littérature... Selon le sujet et le contexte, le jeu peut être drôle, curieux, émouvant. Il nécessite parfois habileté, réflexion ou observation. On y joue seul, en opposition ou en coopération. On peut aussi simplement le regarder et en parler pour le comprendre.

Nous croyons que l'essentiel ne réside pas seulement dans les dernières avancées techniques. Se distancier parfois de l'écran pour mieux comprendre ce qui s'y passe et construire une pensée critique fait partie intégrante du jeu !

Les ateliers et ressources proposés ici s'articulent autour de **3 axes qui sont au centre de notre projet associatif : partager** ensemble des temps d'échange de savoirs et de pratiques; **créer** en utilisant le jeu comme moyen d'expression; **jouer** en découvrant une diversité de formes et d'expériences vidéoludiques.

SOMMAIRE

PARTAGER 5

SÉANCE DE JEU	6
CLASSE DE DÉCOUVERTE	7
TABLES RONDES & CONVERSATIONS	8
RETRO LAN PARTY	9

CRÉER 11

FABRIQUER UNE BORNE D'ARCADE	12
FAIRE UN JEU	13
MACHINIMA = MACHINE + CINÉMA + ANIMATION	14
OBSERVER, CRÉER AVEC MINECRAFT ET MINETEST	16

JOUER 19

JEUX D'AUTEUR	20-21
ARCADE & CONSOLES RÉTRO	22
ENSEMBLE	23
ESTHÉTIQUE, PERCEPTION	24

SE FORMER 27

MÉDIATION NUMÉRIQUE AVEC MINECRAFT	28
CRÉER UN TEMPS D'ANIMATION AVEC LE JEU VIDÉO	29
JEU VIDÉO INDÉPENDANT EN ESPACE PUBLIC	30
CRÉER UN JEU VIDÉO	31
GAMIFICATION / LUDIFICATION	32
LES RESSOURCES ASSOCIATIVES	33-35
LEXIQUE	36
NOTRE ÉQUIPE	37
IL NOUS FONT CONFIANCE	38
NOS PARTENAIRES	39



LA TRÈS GRANDE MAJORITÉ DES JEUX VIDÉO EST NON VIOLENTE.

La part des jeux vidéo comportants des scènes violentes est réservée à un public adulte (classification PEGI 18+).

L'ENSEMBLE DES ÉTUDES SCIENTIFIQUES ONT MONTRÉ QUE LES JEUX VIDÉO N'AVAIENT PAS D'INFLUENCE SUR LES RÉSULTATS SCOLAIRES DES ENFANTS, ni sur leur comportement, agressivité ou sociabilité.



UNE PRATIQUE EXCESSIVE DU JEU VIDÉO EST SOUVENT LA CONSÉQUENCE DE TROUBLES PRÉEXISTANTS, aux causes plus profondes et plus complexes que l'exposition aux jeux vidéo.



PARTAGER

Se réunir, échanger et discuter.

Il y a un temps pour jouer, et un temps pour en parler. Nous proposons ici de mettre en place **des ateliers de parole, des tables rondes, des temps de rencontre** qui sont l'occasion d'aborder des sujets attenants au champ du jeu vidéo, notamment en mettant en lien enfants, adolescents et parents. Ces moments où prime **le jouer ensemble et la discussion** permettent d'aborder des sujets liés à l'éducation à l'image, à l'histoire, la technique, les usages mais aussi des thèmes complexes, propres à notre société et parfois difficiles à évoquer : l'amitié, l'amour, la sexualité, la violence, la guerre, la maladie, l'exclusion...



Séances de jeu, ateliers et médiations pour parler ensemble et autour du jeu.

SÉANCES DE JEU

[ET SI ON JOUAIT ENSEMBLE ?]

Le "Let's Play"* est une pratique largement répandue sur les portails vidéo en ligne tel que Twitch* ou Youtube qui consiste à regarder une personne découvrir un jeu. Sous forme d'atelier, il s'agit de **découvrir collectivement un jeu, de l'analyser, de le comprendre** : Quelles sont ses mécaniques ? Qu'est-ce qui fonctionne ou non dans son gameplay* ? Qu'est-ce qui peut plaire ou déplaire ? Quel est son thème, son type, son genre ? L'approche peut être narrative, technique ou encore esthétique mais toujours ludique ! C'est aussi **l'occasion de s'appuyer sur des mécaniques propres à ce médium*** qui permettent aussi de parler de sujets compliqués (la mort, la survie, la solitude...) parfois durs à traiter, mais aussi de présenter des jeux spécifiques, prenant tout leur sens dans le cadre de ces ateliers.

Participants

Enfants à partir de 7 ans
Adolescents
Adultes

Durée

45 min à 2 h

Nombre de participants

15 à 25 idéalement,
selon jauge de la salle

Animateur intervenant

Oui

Matériel fourni

Dispositif de jeu,
vidéoprojecteur.

Matériel à fournir

Un endroit confortable
(salle de projection
et système son + micro)

Coût/séance

À partir de 250 €



Atelier pour parler ensemble autour du jeu.

*Voir Lexique page 36.

nouveauté

Testez nos jeux de
cartes maison pour
parler du jeu vidéo
autrement !

CLASSE DE DÉCOUVERTE [EXPÉRIMENTER, COMPRENDRE ET S'APPROPRIER]

La classe de découverte est l'occasion de prendre un temps de partage ensemble (élèves + enseignants + intervenants) et de **prendre plaisir à découvrir des jeux différents avec ou sans écran**, qui font un parallèle avec des jeux que les enfants connaissent déjà. C'est une étape intermédiaire pour comprendre avant de pratiquer en créant dans les ateliers qui suivent.

OBJECTIFS

- Repérer, identifier et différencier :
 - les technologies / supports : consoles, tablettes, smartphones, ordinateurs...
 - les types de jeux : action ou aventure ; individuel ou multijoueur ; d'opposition ou coopératif, etc.
 - les pratiques et usages liés au jeu vidéo : en ligne / hors ligne, joueur / spectateur, pratiques annexes au jeu (réseaux sociaux, vidéos, sport électronique...)
- Être capable de se poser les bonnes questions pour ensuite **identifier et expliquer ce à quoi on joue ou regarde en terme de contenu lié au jeu vidéo**.
- Développer un esprit critique sur ses propres pratiques.

Participants

Élèves de cycle 2 ou 3
Collégiens

Durée

1/2 journée

Nombre de participants

12 à 24 idéalement

Animateur intervenant

Oui

Matériel fourni

Dispositifs de jeu vidéo
et jeux hors écrans,
vidéoprojecteur

Matériel à fournir

Un endroit confortable
(salle de projection
et système son + micro)

Coût/séance

À partir de 250 €



Ateliers Écoles Nantes

TABLES RONDES & CONVERSATIONS [ÉCHANGER SUR LES USAGES DU JEU VIDÉO]

L'expérience des conférences tenues lors du festival Stunfest depuis 2010 nous a mis en réseau avec de nombreux intervenants que nous savons solliciter selon les besoins.

Les usages numériques et en particulier le jeu vidéo font émerger de nombreuses problématiques. Pour se questionner autour de ces sujets, nous animons des temps de sensibilisation sous la forme de débats ou tables rondes, par des angles d'approche variés : la dimension socio-culturelle, historique, technique ou encore artistique...

Ces temps permettent de **provoquer un échange entre les plus jeunes et leurs parents**, qui sont invités à y participer ensemble.

Exemples de sujets :

Usages du jeu vidéo et parentalité.

La place du jeu vidéo en médiation.

Le jeu vidéo comme objet culturel.

Jeu vidéo et Histoire, avec Assassin's Creed Origins

Participants

Enfants à partir de 9 ans en présence d'adultes accompagnateurs adolescents; adultes, seniors...

Durée

1 h 30 à 3 h

Nombre de participants

Selon jauge de la salle

Intervenants

Chercheurs, créateurs, joueurs, youtubers.

Matériel fourni

Ordinateur, supports de présentation

Matériel à fournir

Salle de projection, système son + micro.

Coût

À partir de 250 €



Une table ronde pendant le Stunfest 2018.

RETRO LAN PARTY [REJOUER À D'ANCIENS JEUX EN RÉSEAU]

Une LAN (Local Area Network) est l'un des ancêtres de l'esport (les premiers tournois de jeux vidéo se déroulaient sur arcade, console, puis en réseau local avant l'arrivée d'Internet).

C'est l'occasion de **faire jouer ensemble et se rencontrer des publics de tous âges** (enfants, ados, adultes). Le but premier est de rompre la barrière de la distance propre au jeu sur Internet et de procurer un temps "fun".

Ce temps permet aussi de **(re)découvrir, des jeux qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo, tels que Starcraft, Counter Strike, Quake, Warcraft, Worms, Need for Speed, Age of Empires...**

OPTION !

La LAN Party peut aussi être l'occasion de faire en amont un atelier de recyclage de vieux ordinateurs pour leur donner une seconde vie et rejouer aux jeux des années 90-2000.

Participants

Enfants à partir de 12 ans
Adolescents
Adultes

Durée

1 journée minimum

Nombre de participants

8 à 24 maximum

Animateur intervenant

Oui + technicien

Matériel fourni

Ordinateurs, écrans
et accessoires réseau

Matériel à fournir

Tables, chaises,
un espace de 3 m sur 4
minimum

Coût

Nous contacter



Lan Party with kids, 2019.



LE “BON JEU” EST CELUI QUI CONVIENT À UN CERTAIN MOMENT, À UNE OU DES PERSONNES, DANS UN CONTEXTE DONNÉ. IL N’Y A PAS DE BONS OU MAUVAIS JEUX, SEULEMENT DES EXPÉRIENCES ADAPTÉES.

LES ENFANTS JOUENT MOINS AUX JEUX VIDÉO QUE LES ADULTES : L’ÂGE MOYEN DES JOUEURS FRANÇAIS EST DE 41 ANS.

L’ADDICTION AUX JEUX VIDÉO N’A ENCORE JAMAIS ÉTÉ DÉMONTRÉE PAR UNE ÉTUDE SCIENTIFIQUE.



LES JEUX VIDÉO S’INSPIRENT ET UTILISENT DES PRODUCTIONS D’AUTRES DOMAINES ARTISTIQUES (dessin, cinéma, musique...) MAIS TRANSMETTENT AUSSI BEAUCOUP DE LEURS TECHNIQUES ET DE LEURS CONTENUS À D’AUTRES ARTS (cinéma, bande dessinée, romans...).

CRÉER

Le jeu vidéo comme moyen d'expression.

Comprendre un objet et se familiariser avec la nécessité de se l'approprier par la pratique. Concevoir un jeu vidéo et s'exprimer avec ce dernier implique de savoir le bricoler pour pouvoir l'exploiter en toute inventivité.

Les ateliers que nous proposons sont des temps de création par l'expérimentation, ils invitent à des méthodologies et des approches propres au jeu vidéo : écriture, dessin, programmation informatique, design, vidéo, son, etc.

Créer avec le jeu vidéo, c'est le considérer comme un objet malléable, support d'expression, de découverte et d'éveil.



Du scénario à la programmation en passant par le sound design, les ateliers abordent différentes facettes de la création de jeu.*

*Voir Lexique page 36.

FABRIQUER UNE BORNE D'ARCADE

[CRÉER UNE BORNE OU UN MEUBLE À JOUER]

Qui n'a jamais rêvé d'avoir chez soi une borne d'arcade ? L'atelier de création de borne d'arcade est l'occasion qui permettra de revivre les sensations éprouvées dans les salles de jeu durant la période de l'âge d'or du jeu vidéo avant l'apparition des consoles.

Cet atelier permet **d'aborder différentes pratiques : la menuiserie, l'assemblage, la customisation, l'électronique, la programmation et le paramétrage**. L'objectif étant le plaisir de pouvoir (re) jouer à des classiques du jeu vidéo.

OPTION 1 : l'intervention couvre la création de la borne de A à Z.

OPTION 2 : l'intervention commence une fois la structure montée (le coffre intégrant tout le matériel) et se concentre sur l'installation du matériel et son paramétrage.

Participants

Enfants à partir de 10 ans
Adolescents

Durée

En fonction de l'option.

Nombre de participants

Entre 6 et 12

Animateur intervenant

Oui, un animateur de la structure commanditaire peut être requis

Matériel fourni

Variable selon les âges et la durée des ateliers

Matériel à fournir

Variable selon l'option

Coût/jour

Nous consulter

Coût matériel

Nous contacter

Coût intervenants

Nous contacter



Atelier Meuble à jouer à la Maison Bleue.

FAIRE SON JEU [INITIATION PRATIQUE]

En se basant sur le principe de la Game Jam* nous proposons un atelier de création de jeu, prétexte à l'émulation et à la créativité. **Il s'agit d'expérimenter la conception d'un jeu vidéo à travers ses propres aspects** : le game design*, le level design*, le sound design*, la programmation etc.

De la manipulation d'un jeu existant de type "bac à sable" à la création avec un logiciel dédié, l'atelier est modulable en fonction de sa durée, du nombre de participants et de leur âge.

Les premiers pas se font avec le dessin et l'usage d'une tablette, avant de concevoir et coder un jeu avec des outils adaptés.

Parce que chaque contexte de création étant singulier, en terme de structures, d'âge des participants et de temps consacré à l'atelier, contactez-nous pour plus de renseignements.



Dessine ton jeu, 2017.

Participants

Enfants à partir de 8 ans
Adolescents

Durée

En fonction de l'âge
des participants

Nombre de participants

Entre 6 et 20 en fonction
du projet

Animateur intervenant

Un animateur de la
structure commanditaire
peut être requis

Matériel fourni

Variable selon les âges
et la durée des ateliers :
tablettes, ordinateurs
portables et logiciels
de création et bien sûr
papier et crayons !

Matériel à fournir

Paperboard,
espace dédié,
ordinateurs

Coût/jour

Nous consulter

*Voir Lexique page 36.

MACHINIMA = MACHINE + CINÉMA + ANIMATION

[RÉALISER UN FILM D'ANIMATION DANS UN JEU VIDÉO]

Le Machinima est l'art de **réaliser un court métrage à l'intérieur de mondes virtuels** (ici dans des jeux vidéo). Le jeu vidéo devient ici un médium de diffusion et plus seulement de divertissement. Nous expérimentons ce format depuis 2013, on peut citer l'exemple de l'adaptation à travers Minecraft des villes vues par Jacques Tati, d'extraits de "OSS 117" ou de "Vikings" (lors du festival Travelling) mais aussi d'aborder la question des méfaits du tabac avec des lycéens de la MFR de St Grégoire en tournant des images dans Grand Theft Auto V. Nous proposons **une activité qui mêle écriture (scénario, story board..), tournage vidéo (les scènes sont filmées dans un jeu vidéo de type monde ouvert : Human Fall Flat, GTA, Minecraft ...)** et montage (utilisation d'un logiciel type Adobe Premiere).

Voir nos créations : vimeo.com/3hitcombo



Atelier Machinima GTA.

Participants

Enfants à partir de 9 ans
Adolescents
Adultes

Durée

4 à 5 jours

Nombre de participants

12 maximum

Animateurs intervenants

Oui

Matériel fourni

Dispositifs de jeu et de captation : consoles, ordinateurs.

Matériel à fournir

Salle dédiée à l'atelier avec tableaux, connexion internet.

Coût/jour

À partir de 500 €



LES JOUEURS DE FORTNITE SONT NOMBREUX À TÉMOIGNER D'UN MÊME SENTIMENT : IL S'AGIT PLUS D'UNE ACTIVITÉ SOCIALE ET D'UN LIEU À PART ENTIÈRE QUE D'UN SIMPLE JEU DE COMBAT.

Sources : signauxfaiblesco

93% DES STUDIOS SE CONSIDÈRENT COMME INDÉPENDANTS ET 70% D'ENTRE EUX CRÉENT DES JEUX INDÉPENDANTS AVEC 1200 JEUX EN COURS DE PRODUCTION POUR L'ANNÉE 2018 SOIT UNE AUGMENTATION DE 43%

Source : baromètre annuel du jeu vidéo en France par le SNJV, 2018



LES FEMMES DANS L'INDUSTRIE REPRÉSENTE 14% DES EMPLOIS DANS LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT. ON ESTIME ENTRE 1200 ET 1500 NOUVEAUX EMPLOIS CRÉÉS D'ICI 2019.

Source : baromètre annuel du jeu vidéo en France par le SNJV, 2018

OBSERVER, CRÉER ET RÉFLÉCHIR AVEC MINECRAFT

[INTERROGER ET CRÉER AVEC MINECRAFT,
MINETEST ET D'AUTRES JEUX]

Les jeux dits “bac-à-sable” incitent à l’exploration et à la création, interrogeant ce qui relève de l’imaginaire et incitant à la relecture de notre monde. C’est dans cette optique que nous utilisons Minecraft* depuis 2013 et de plus en plus son pendant libre, Minetest*, pour donner vie à divers projets.

Avec le projet Rennescraft nous avons entrepris une série d’ateliers interrogeant notre environnement, la ville et son atmosphère. À travers diverses thématiques **telles que la (re) découverte d’un territoire, l’appréhension de l’aménagement urbain et paysager**, nous proposons au participants de se réapproprier leur lieu de vie, d’interroger sa construction et ses transformations.

Un axe pouvant aussi être abordé avec d’autres jeux, notamment des city-builder* tel que Cities Skylines, tout en questionnant comment ces modèles de représentation intègrent et interprètent les mécaniques tangibles de la ville au sein de leurs propres mécaniques de jeu.

Mais c’est aussi mettre en parallèle le jeu vidéo avec d’autres formes d’expressions artistiques tel que le cinéma (projet Taticraft), la bande dessinée (projet Planète M3), l’opéra (projet CarmenCraft) etc.

C’est une forme d’atelier mettant en avant **le travail de groupe, l’imagination, la créativité, l’appropriation d’un univers, numérique ou non**. Les possibilités cubiques sont infinies, tout comme les projets en Craft !

Participants

Enfants à partir de 8 ans
Adolescents
Adultes

Durée

À partir d’1/2 journée

Nombre de participants

12 à 20

Animateur intervenant

Un animateur de la structure commanditaire peut être requis

Matériel fourni

Postes de jeu, serveur, réseau, décoration, carte de jeu etc

Matériel à fournir

Connexion internet, rallonge électrique

Coût

Nous contacter.

À Découvrir !

La promenade en Réalité Virtuelle dans Minecraft grâce au casque HTC Vive.

*Voir Lexique page 36.



Pour aller plus loin...

Nous pouvons proposer conseils, accompagnements ou formations professionnelles sur l'usage appliqué de Minecraft. Initier son propre serveur de jeu en ligne autour d'une thématique, d'un territoire... de nombreux possibles s'offrent à vous.

Contactez-nous !

www.rennescraft.fr



LE SYSTÈME DE CLASSIFICATION PEGI* EST BIEN PLUS STRICT QUE LE SYSTÈME DE CLASSIFICATION CINÉMATOGRAPHIQUE.

Ainsi, la violence des jeux vidéo 18+ ou 16+ est bien moindre que celle de films de la même catégorie d'âge.

LES ENFANTS FONT CLAIREMENT LA DISTINCTION MONDE RÉEL ET MONDE VIRTUEL DÈS 4 ANS.

Source : Agence européenne chargée de la sécurité des réseaux et de l'information (ENISA)



CERTAINS JEUX VIDÉO SONT TRÈS PROCHES DE FILMS ET FONT APPEL À DES ARTISTES ET TECHNICIENS DU MONDE DU CINÉMA tandis que des artistes aussi reconnus que Iggy Pop, David Bowie, Willem Dafoe ou Ellen Page ont participé à la création de jeux vidéo.

Sources : snjv.org

3 Hit Combo

Partager, Créer, Jouer

JOUER

Nous pouvons mettre à disposition un ensemble de **jeux vidéo, qui comprennent machines et contrôleurs**. Nous attachons une importance à la mise en place d'une expérience de jeu inattendue, différenciée de l'usage habituel. Au-delà du clivage qui peut exister entre les jeux dits "rétro" ou "nouvelle génération", **nous proposons des expériences de jeu alternatives soigneusement choisis qui reposent principalement sur des jeux indépendants ou des jeux d'auteur***.

La qualité de la proposition repose sur une sélection attentive des dispositifs de jeu selon leurs caractéristiques. **Nous mêlons oeuvres anciennes et actuelles**, mécaniques d'opposition et de coopération, grands classiques et jeux méconnus, parties en "solo" et multijoueurs, parfois en détournant les règles des jeux...

De même face aux nouveaux enjeux associés à la réalité virtuelle*, **nous proposons aussi des expériences VR**, notamment sur PlayStation 4 avec le Playstation VR et sur ordinateur avec HTC Vive.

Participants

Enfants à partir de 7 ans
En fonction des jeux proposés

Animateur

La présence d'un animateur de notre structure ou de la vôtre est requise.

Matériel fourni

Bornes d'arcade, consoles, ordinateurs, casque de réalité virtuelle, écrans et vidéoprojecteurs.

Matériel à fournir

Installation électrique (rallonges, prises) et éventuellement connexion internet/wifi.

Location simple

À partir de 45 €/sem.

JEUX D'AUTEUR [DES EXPÉRIENCES INTROUVABLES AILLEURS =)]

Play-full.net et 3 hit combo vous propose de découvrir des œuvres vidéoludiques, appelé parfois contrôleurs alternatifs et jeu d'auteur. N'hésitez pas à nous contacter pour imaginer d'accueillir ces propositions hors du commun sous forme d'exposition, d'évènement ou d'ateliers.

RGB RACERS

**Mapping vidéo, 3 volants, 3 pédales
3 joueurs**

RGB Racers est un jeu de course géant vidéo-projeté sur façade urbaine, invitant 3 joueurs à piloter un petit vaisseau, grâce à un volant et une pédale.

ATELIER RGB

**Création de niveaux et jeu en grand
1 jour minimum
12 à 15 joueurs**

Créer son Level pour RGB !
et jouer en grand sur une façade !

FANCY CANDY

**Mini Borne ou sur n'importe quel écran
+ manette
1 joueur, à partir de 4 ans**

Conçu pour les enfants dès 4 ans, Fancy Candy permet aux petits, sous la supervision des plus grands, de s'initier en douceur à la notion d'avatar et au contrôle de la manette (ou du clavier).

ATELIER FANCY CANDY

**Support et soutien à l'atelier de création
de jeu vidéo
12 joueurs**

Aborder la notion de Game design à la petite école, comprendre comment fonctionne une animation de «sprite», aborder les grammaires vidéoludiques...



RGB Racer



Fancy Candy

A8

Un pong, plug and play 8 joueurs

A8 est un jeu de Pong multijoueurs revisité et installé dans un meuble bas, il invite les joueurs à se plonger dans le minuscule écran pour s’amuser !

TÉLÉCRAN

Jeu de course et de dessin 2 joueurs

Inspiré de l’ardoise magique, Télécran Run Run est un jeu de course où le joueur doit dessiner un chemin à travers un circuit afin d’atteindre la ligne d’arrivée en évitant les obstacles.

Télécran Run Run est une installation qui se joue sur une table de jeu d’arcade en mode solo ou versus (2 joueurs).

PONY HAWK

Incarnez le photographe personnel de Pony Hawk’s ! 1 joueur

Aidez-le à devenir le meilleur des équipés skateur, en photographiant ses tricks aux meilleurs moments possible !

CORDIALEMENT

Un jeu de petite frappe administrative 1 joueur

Cordialement est un jeu dans lequel le joueur est invité à taper “cordialement” le plus rapidement possible. Ce jeu simple et addictif ne cherche pas à tester ni à améliorer le niveau de politesse du joueur !

ABSTRACT PIXEL RUN

Un platformer procedural ! 1 joueur

Abstract Pixel run! est un jeu de plateforme en 2D qui propose au joueur d’évoluer dans un paysage abstrait composé de 40 rectangles.

PSSP

Un pong musical et un peu reggae 2 joueurs

Pong Song Song Pong est un jeu de Pong dans lequel 2 joueurs peuvent produire au mieux un chant, voir des lyrics reggae ; sinon des cris pour contrôler leur raquette font aussi l’affaire...



A8



Abstract Pixel Run

BORNES D'ARCADE & CONSOLES RÉTRO [CLASSIQUES INTEMPORELS]

9 jeux :

Pacman, Tetris, Super Mario Bros, Asteroids, Towerfall, Street Fighter II, Tumblestone, Puzzle Bubble, Sonic

Nouveau !

Revivez le temps de l'arcade avec nos nouvelles bornes retapées !



Bornes rétro au Stunfest 2018.

ENSEMBLE [COOPÉRATION ET VERSUS]

8 jeux :

Rakete, Overcooked, Lovers in a Dangerous Spacetime, Blind Blades, Ibb & Obb, Broforce, Guacamelee !, Nidhogg

À Découvrir !

L'expérience en Réalité Virtuelle *Keep Talking and nobody explodes* avec le casque PlayStation VR.



Rakete en transat.

ESTHÉTIQUE, PERCEPTION [REGARDER LE JEU COMME UNE OEUVRE]

9 jeux :

Flower, One More Line, Monument Valley, Race The Sun, Rez HD, Vib-Ribbon, Crypt of the necrodancer, Oddworld, Inside

À redécouvrir !

Nos jeux musicaux : *Dance Dance Revolution, Stepmania, PewPewPew, Sing Star, DJ Hero, Taiko no Tatsujin...*



Zone indé, Stunfest 2019.





EN FRANCE,
LES PERSONNES
JOUANT LE PLUS
SONT LES FEMMES
DE 30 À 50 ANS
ET 52% DES JOUEURS
SONT DES FEMMES.

LE JOUEUR MOYEN
A 41 ANS TANDIS QUE
40% DES PARENTS
SONT DES JOUEURS.



LE JEU A TOUJOURS ÉTÉ
UNE PARTIE INTÉGRANTE
DES CULTURES ET
SOCIÉTÉS, ET LES JEUX
VIDÉO NE FONT PAS
EXCEPTION.

On peut deviner l'origine
d'un jeu ou d'un jeu vidéo
grâce à ses mécaniques,
son style et sa narration.

SE FORMER

En parallèle des activités et ateliers à destination du public, **nous proposons des formations à destination des professionnels qui abordent l'usage du jeu vidéo appliqué aux champs de l'éducation, de l'animation**, ainsi que pour les entreprises et collectivités. Modéliser son environnement avec Minecraft, animer un atelier, proposer du jeu vidéo indépendant en espace public, initier au code et à la pensée informatique etc. Les formations se font sur demande, vous pouvez directement prendre contact auprès de nous pour tout renseignement.

Le jeu vidéo soulève des questions techniques et d'usage. **Nos formations se sont constituées autour d'une expérience de terrain, avec un socle de connaissances théoriques, à la demande des acteurs avec lesquels nous coopérons.**

Nous souhaitons adapter au mieux nos contenus de formation au terrain d'application des participants. Nous considérons que le sujet de l'usage appliqué du jeu vidéo est encore largement à explorer et à structurer : **les temps de formation et d'ateliers sont des temps de partage et d'échange réciproques de connaissances et de savoirs-faire.** En ce sens, nous favorisons la constitution et la diffusion de contenus en biens communs, dans des formats ouverts (documents participatifs, sources en Creative Commons...).

En coopération avec l'association Electroni-K en tant qu'organisme de formation, nos formations peuvent être prises en charge par votre OPCA.

MÉDIATION NUMÉRIQUE AVEC MINECRAFT [UTILISER MINECRAFT EN ACTION CULTURELLE]

OBJECTIFS

- Comprendre l'origine du jeu, ses spécificités, son fonctionnement.
- Repérer, identifier et différencier les usages appliqués de Minecraft.
- Savoir tenir une séance d'animation avec le jeu : configurer les ordinateurs et le réseau, créer une partie, gérer les comptes utilisateurs, modérer les joueurs.
- Concevoir des temps de médiation avec le jeu par rapport à un sujet donné.
- Connaître à minima les contraintes de gestion d'un serveur de jeu et son coût.

CONTENU

Cette formation s'appuie sur l'expérience de l'association 3 Hit Combo qui depuis 2013, à travers la création du projet Rennes-Craft, utilise Minecraft comme un outil de médiation, d'animation et de réflexion pour penser et construire son environnement, mettre en forme des imaginaires, apporter des points de vues différents en terme d'urbanisme, de territoire, de vivre ensemble.

1ÈRE PARTIE :

Comprendre l'origine de Minecraft, ses spécificités et son fonctionnement

- historique de la création du jeu Minecraft, panorama de ses usages et de ses différentes versions,
- découverte par la pratique du jeu, de ses commandes, de son interface.

Identifier, repérer et différencier les différents thèmes et usages appliqués à Minecraft

- définir une thématique et un territoire (terrain de jeu) qui s'influencent réciproquement,
- les outils logiciels hors-jeu pour produire ce territoire (tel World Painter, Minecraft à la carte, MCEdit, etc),
- les outils logiciels dans le jeu pour transformer et gérer ce territoire et créer des bâtiments de manière avancée (tel World Edit ou World Guard).

2ÈME PARTIE :

Mise en pratique et construction d'ateliers

- créer et configurer un espace de jeu, notamment un serveur,
- créer un serveur, l'héberger et comprendre les enjeux de sa gestion,
- les outils matériels : configurer les ordinateurs, le réseau et le jeu.

Animer une séance avec le jeu

- comprendre le fonctionnement d'une licence minecraft, gérer les comptes utilisateurs et faire le lien avec la configuration du serveur,
- établir le déroulé et l'objectif d'une séance de jeu en lien avec l'objectif général de l'atelier,
- méthodes d'encadrement et de gestion d'un groupe dans le jeu grâce aux possibilités présentes au sein de celui-ci.

PUBLICS & PRÉREQUIS

Chargé.e.s de médiation et d'action culturelle, et plus généralement : professionnel.le.s de la culture, des bibliothèques, de l'animation et de l'enfance. La formation ne nécessite pas de connaissances préalables.

INTERVENANTS

Méthode pédagogique :

Alternance d'apports théoriques et de temps de pratiques et d'expérimentation en individuel et en groupe.

Validation de la formation :

Une attestation de formation sera délivrée à chaque participant à l'issue de celle-ci.

Matériel requis :

Les participant.e.s doivent se munir d'un ordinateur.

Durée : Variable

Coût pédagogique :

Tarif individuel :

170 € TTC / personne

Tarif formation en intra :

120 € TTC / personne

Renseignements

et inscription :

contact@3hitcombo.fr

*Voir <http://rennescraft.fr/>

CRÉER UN TEMPS D'ANIMATION AVEC LE JEU VIDÉO

[APPRÉHENDER LA TRANSVERSALITÉ DU JEU VIDÉO
DANS UN CONTEXTE DE MÉDIATION ET ANIMER DES
TEMPS D'ÉCHANGES ET DE PRATIQUES]

OBJECTIFS

- Comprendre l'origine du jeu, ses spécificités, son fonctionnement.
- Repérer, identifier et différencier les usages appliqués du jeu vidéo.
- Savoir tenir une séance d'animation avec le jeu : où se procurer des jeux, configurer les machines.
- Concevoir des temps de médiation avec le jeu par rapport à un sujet donné.

CONTENU

Le jeu vidéo est un moyen pour provoquer des expériences créatives. S'emparer du jeu comme outil nécessite de le connaître et de le comprendre. Comment favoriser les processus d'échange et de création avec le jeu vidéo ?

Ce temps est axé autour de 5 axes :

- Expérimenter, dire : séances de jeu "let's play". Quels jeux, quels outils, quel public ?
- Raconter : machinima & machinigraphe. Découvrir les outils et créer une initiation.
- Performer : superplay & speedrun. Mettre en place un atelier pratique.
- Échanger : ateliers de parole. Quels sujets aborder ?
- Inviter : rencontre avec créateurs, chercheurs : quels réseaux ?

1ÈRE PARTIE :

- Découvrir et comprendre une brève histoire du jeu vidéo et de ses usages
- À travers les usages, mettre en lumière et modéliser les formes de temps autour du jeu : jouer, regarder jouer, échanger, créer.

2ÈME PARTIE :

- Expérimenter des formes de diffusion de jeu vidéo, et découvrir des jeux singuliers : esthétique, coopération, thématique...
- Explorer les sources d'accès en jeu vidéo : gratuit, payant; supports...
- Imaginer ensemble des ateliers en utilisant un jeu en particulier, appliqué à un thème précis.

PUBLICS & PRÉREQUIS

Chargé.e.s de médiation et d'action culturelle, et plus généralement : professionnel.le.s de la culture, des bibliothèques, de l'animation et de l'enfance. La formation ne nécessite pas de connaissances préalables.

INTERVENANTS

Méthode pédagogique :

Alternance d'apports théoriques et de temps de pratiques et d'expérimentation en individuel et en groupe.

Validation de la formation :

Une attestation de formation sera délivrée à chaque participant à l'issue de celle-ci.

Matériel requis :

Les participant.e.s doivent se munir d'un ordinateur.

Durée :

1 journée (7H)

Coût pédagogique :

Tarif individuel :

170 € TTC / personne

Tarif formation en intra :

120 € TTC / personne

Renseignements

et inscription :

contact@3hitcombo.fr

JEU VIDÉO INDÉPENDANT EN ESPACE PUBLIC [RECONNAÎTRE LE JEU INDÉPENDANT ET LE DONNER À VOIR]

OBJECTIFS

- Définir et positionner la notion de jeu indépendant.
- Connaître des ressources pour découvrir, comprendre et se procurer des jeux.
- Comprendre pourquoi il est important de proposer des jeux "différents" dans leur forme et leur production.
- Savoir comment valoriser la mise à disposition d'un jeu : prêt, consultation, animation, expériences transverses.

CONTENU

Au-delà des offres mainstream de l'industrie du jeu vidéo, il existe comme pour le livre et la musique un courant indépendant que les espaces publics numériques peuvent valoriser par leurs actions. La formation vise à comprendre ce qu'est un jeu produit et diffusé de la sorte; où et comment se le procurer et le mettre à disposition du public.

- Définir et positionner la notion de jeu indépendant.
- Connaître des ressources pour découvrir, comprendre et obtenir des jeux.
- Pourquoi il est important de proposer des jeux "différents".
- Comment valoriser la mise à disposition d'un jeu : prêt, consultation, animation, expériences transverses.

1^{ÈRE} PARTIE :

Découverte des fondamentaux

- Revenir sur le place du jeu indépendant depuis une dizaine d'années
- Expérimenter des jeux
- Découvrir les plate-formes dématérialisées et supports physiques de diffusion de jeux vidéo

2^{ÈME} PARTIE :

- Aperçu des sources de veille : sur le web, sur papier, en visitant des lieux, événements et festivals
- Penser un espace d'exposition et de mise à disposition de jeux vidéo
- Animer un espace de mise à disposition de jeux vidéo : idées d'ateliers, travailler avec les studios...

PUBLICS

& PRÉREQUIS

Chargé.e.s de médiation et d'action culturelle, et plus généralement : professionnel.le.s de la culture, des bibliothèques, de l'animation et de l'enfance. La formation ne nécessite pas de connaissances préalables.

INTERVENANTS

Méthode pédagogique :

Alternance d'apports théoriques et de temps de pratiques et d'expérimentation en individuel et en groupe.

Validation de la formation :

Une attestation de formation sera délivrée à chaque participant à l'issue de celle-ci.

Matériel requis :

Les participant.e.s doivent se munir d'un ordinateur.

Durée :

1 journée (7H)

Coût pédagogique :

Tarif individuel :

170 € TTC / personne

Tarif formation en intra :

120 € TTC / personne

Renseignements

et inscription :

contact@3hitcombo.fr

CRÉER UN JEU VIDÉO

[APPRENDRE À FORMER AU GAME DESIGN ET AU CODE]

OBJECTIFS

- Comprendre les ingrédients nécessaires à la création d'un jeu : notions d'écriture, de Game Design, de contrôleurs..
- Connaître des ressources pour créer des jeux, selon l'âge des personnes.
- Comprendre pourquoi il est important de s'approprier le jeu comme outil de création.
- Savoir faire un choix sur les outils techniques à employer.

CONTENU

Le parcours création de jeu vidéo forme des animateurs qui feront participer des enfants et des jeunes à des activités (10 heures d'activités clés en main) ayant trois objectifs pédagogiques principaux :

- la découverte et la valorisation d'une culture populaire des jeux vidéo, et un retour critique sur ses propres pratiques vidéoludiques
- la découverte et une première pratique de la programmation informatique et de la construction de jeux vidéo simples, avec un objectif de production
- la découverte d'une culture du libre et de l'intelligence collective

Le parcours création de jeu vidéo répond à une démarche pédagogique d'éducation populaire. Le parcours propose de découvrir la richesse des jeux vidéo et les rudiments de la programmation, de décrypter en situation active les enjeux liés à la programmation des jeux vidéo, et de diffuser leur production.

JOUR 1 :

DÉCOUVRIR : INITIATION À LA CULTURE NUMÉRIQUE

- Découvrir les bases de l'histoire des jeux et les usages des joueurs

DÉCOUVRIR : INITIATION À LA PROGRAMMATION

- Découvrir les bases de la création.
- Découvrir les différentes catégories de jeux vidéo.

DÉCRYPTER : PROGRAMMATION

- Faire l'expérience de la programmation, découvrir la commande « répéter »
- Faire l'expérience de la programmation, découvrir les conditions.
- Faire l'expérience de la programmation, découvrir les conditions, découvrir les modifications graphiques
- Faire l'expérience de la création d'un environnement de jeux vidéo.

JOUR 2 :

DÉCRYPTER : INITIATION À LA MÉTHODOLOGIE DU PROJET

- Créons notre jeu vidéo (phase 1) : Préparer la création de son propre jeu vidéo.

- Créons notre jeu vidéo (phase 2) : Créer son propre jeu vidéo.

DIFFUSER - CONCLUSION

- Découverte, expérimentation et valorisation de jeux vidéo créés : Finaliser et présenter son projet.

PUBLICS

& PRÉREQUIS

Chargé.e.s de médiation et d'action culturelle, et plus généralement : professionnel.le.s de la culture, des bibliothèques, de l'animation et de l'enfance. La formation ne nécessite pas de connaissances préalables.

INTERVENANTS

Méthode pédagogique :

Alternance d'apports théoriques et de temps de pratiques et d'expérimentation en individuel et en groupe.

Validation de la formation :

Une attestation de formation sera délivrée à chaque participant à l'issue de celle-ci.

Matériel requis :

Les participant.e.s doivent se munir d'un ordinateur. Certains logiciels (gratuits) devront être installés en amont.

Durée :

2 journées (14H)

Coût pédagogique :

Tarif individuel :

340 € TTC / personne

Tarif formation en intra :

240 € TTC / personne

Renseignements

et inscription :

contact@3hitcombo.fr

GAMIFICATION / LUDIFICATION

[APPRENDRE À INCORPORER DU JEU DANS VOTRE ACTIVITÉ]

OBJECTIFS

- Comprendre les ingrédients nécessaires à la création d'un jeu : notions d'écriture, de Game Design, de contrôleurs..
- Connaître des ressources pour créer une expérience ludique.
- Comprendre pourquoi il est important de s'approprier le jeu comme outil de création.
- Savoir faire un choix sur les ressources à employer.

CONTENU

La ludification (ou l'anglicisme gamification) est le fait d'introduire des éléments issus du jeu dans une activité dite "sérieuse" : enseigner, apprendre, communiquer, animer, vendre, faire participer...

La formation vise à comprendre les ressorts de l'intégration du jeu dans une activité. Pour ce faire, les participants découvriront les bases de l'histoire du jeu et des usages de ce dernier quand on l'applique à une activité, dans des exemples concrets. Afin d'expérimenter la chose, les participants feront un atelier de création de type "Game Jam", où il est proposé de "rendre jouable" une activité proche de leur domaine professionnel habituel.

1ÈRE PARTIE :

- Découvrir et comprendre une brève histoire du jeu en général et du jeu vidéo en particulier.
- À travers les usages des joueurs, mettre en lumière et modéliser les formes de temps autour du jeu : jouer, regarder jouer, échanger, créer.
- Découvrir des exemples de jeu appliqué à une activité "sérieuse" dans les domaines de l'éducation, de la communication, du marketing...
- Découvrir les familles de métier de la création et donc les professionnels à qui faire appel pour créer un jeu ou une expérience ludique.

2ÈME PARTIE :

- Créer une expérience ludique pendant une courte "Game Jam", appliquée à un cas pratique professionnel.
- Partager et expérimenter collectivement les expériences créées.
- Synthétiser les retours sur expérience.

PUBLICS

& PRÉREQUIS

Entreprises, communicants, chargé.e.s de médiation et d'action culturelle, et plus généralement : professionnel.le.s de la culture, des bibliothèques, de l'animation et de l'enfance. La formation ne nécessite pas de connaissances préalables.

INTERVENANTS

Méthode pédagogique :

Alternance d'apports théoriques et de temps de pratiques et d'expérimentation en individuel et en groupe.

Validation de la formation :

Une attestation de formation sera délivrée à chaque participant à l'issue de celle-ci.

Matériel requis :

Les participant.e.s doivent se munir d'un ordinateur.

Durée :

1 journée (7H)

Coût pédagogique :

Tarif individuel :

170 € TTC / personne

Tarif formation en intra :

120 € TTC / personne

Renseignements

et inscription :

contact@3hitcombo.fr

LES RESSOURCES ASSOCIATIVES [ACTIVITÉS ADHÉRENTS]

RANKING BATTLES [ESPORTS - SPORT ÉLECTRONIQUE]

Depuis 2003, l'association 3 hit combo organise un championnat mensuel de jeux vidéo de «versus» (d'opposition). Les joueurs de la région (et d'ailleurs) se retrouvent à cette occasion pour se mesurer sur Street Fighter, Super Smash Bros, Dragon Ball FighterZ, Tekken et plein d'autres jeux !

Les meilleurs combattants remportent des points à l'issue de chaque Ranking, qui serviront à déterminer les champions de la saison à la fin de l'année, qui gagneront le respect de tous ainsi que de superbes récompenses ! Les joueurs de tous niveaux sont les bienvenus : grâce à notre nouveau système de ligues par niveau, la progression se fait au rythme de chacun dans la meilleure des ambiances !

Les Rankings sont avant tout des regroupements de passionnés qui viennent jouer ensemble dans le partage et la convivialité : des tombolas sont régulièrement organisées, un espace buvette propose des plats et desserts faits maison, et les phases finales de chaque tournoi sont retransmises en direct et en public sur notre chaîne Twitch ! Avec une moyenne de 60 participants à chaque édition, les Rankings sont plus «hype» que jamais, venez doser avec nous !

Retrouvez-les sur Twitter : [@Rank3hitcombo](https://twitter.com/Rank3hitcombo)



Ranking Battles 2019

LES RESSOURCES ASSOCIATIVES

[ACTIVITÉS ADHÉRENTS]

CAFÉS DÉBATS [ÉCHANGES ET DISCUSSIONS]

Les cafés débat c'est l'idée simple d'organiser un événement régulier permettant de débattre, discuter, échanger, partager sur des thématiques inscrites dans le champ culturel des jeux vidéo. Chaque séance est élaborée et animée par des volontaires avec l'accompagnement d'une équipe. Retrouvez-les dans différents lieux toujours dans une ambiance bienveillante et conviviale.

Retrouvez-les sur Twitter : [@cdjvrennes](https://twitter.com/cdjvrennes).

Discord : <https://discord.gg/fwtkVSt>

Par mail à cdjv3hi@gmail.com

PRESS ART [DIFFUSION ARTISTIQUE]

Le projet Press Art s'articule autour du souhait de développer l'organisation d'expositions temporaires sur les thématiques du jeu vidéo et des arts numériques.

L'intention de Press Art est de proposer plus de visibilité sur ces formes d'arts émergentes avec la volonté de sensibiliser un large public. Nous souhaitons favoriser et réunir des artistes locaux autour de nouvelles pratiques artistiques et culturelles.

Press Art a eu le droit à deux éditions. La première "Jardin phosphorescent" à eu lieu au bar Le Warpzone sous le format d'une soirée expo. La deuxième exposition «INTERFÂ©RENCES», s'est déroulé en Mai 2019 à la maison de quartier La Touche, dans le cadre du Hors les murs du festival Stunfest. L'exposition offrait une continuité dans l'identité visuelle du festival. Ces expositions on par exemple réunis des vidéos, des gifs, des jeux vidéo, des photographies, des artistes du mouvement Glitch ou encore des fanzines.

Pour cette nouvelle année, Press Art continue sur sa lancée avec pleins de nouvelles idées !



Press Art 2019.

3 Hit Combo

Partager, Créer, Jouer

TWITCH ASSO3HITCOMBO [CHAÎNE DE STREAMING DE 3 HIT COMBO]

Les manières de consommer le jeu vidéo évoluent autant que les jeux. Avec l'arrivée des connexions haut débit et des différents réseaux de partage de médias (Youtube, Soundcloud etc...), une nouvelle manière de regarder le jeu vidéo a fait son apparition à travers le streaming. Se rapprochant des concepts de diffusions télévisuels (planning récurrent et régulier), le streaming est une activité qui consiste pour une partie à diffuser une session en direct d'un jeu, pour une autre partie à le commenter et enfin (et surtout) à interagir avec les spectateurs.

À travers sa chaîne Twitch et les retransmissions des événements qu'elle organise (Ranking Battles, Stunfest, Global Game Jam...), l'association 3 Hit Combo a toujours eu une volonté de montrer du jeu. Cette année nous avons décidé de mettre en place des rendez-vous plus réguliers et plus fréquents, avec toujours pour envie de montrer le jeu sous toutes ses formes. Au programme de l'année de la création graphique autour du jeu, la diffusion des événements organisés par l'association, mais aussi des rendez-vous pour discuter, interagir et présenter au grand public les différentes actions de l'association à l'année.

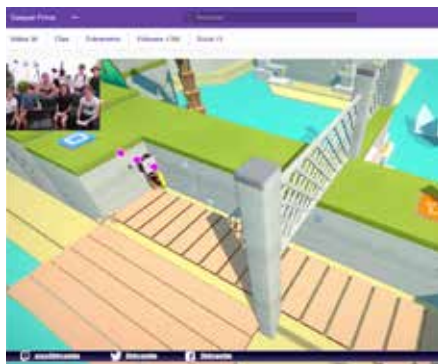
Adresse de la chaîne Twitch : <https://www.twitch.tv/asso3hitcombo>

300 Mercis à nos bénévoles <3

Adhérer à l'association est nécessaire pour profiter des activités et prendre part aux activités adhérentes ainsi qu'à nos services et ateliers.

Toute l'équipe de l'association remercie l'intégralité de ses **bénévoles qui jouent un rôle déterminant dans la réussite de l'association** au quotidien mais également lors du festival Stunfest.

L'investissement humain bénévole sur les différents projets de l'association nous permettent de développer une diversité d'activités, cette façon de nous soutenir est primordiale pour perdurer dans le temps !



Twitch Quartier d'été 2019.



BBQ bénévoles 2019.

LEXIQUE

Game design : Conception d'un jeu, qui va des mécanismes du Gameplay à la structure globale en passant éventuellement par le thème.

Game Jam : Un atelier pendant lequel un groupe de professionnels et/ou d'amateurs crée une forme expérimentale de jeu. Les participants peuvent se regrouper en équipes et doivent créer leur jeu dans un temps limité, généralement 48 heures.

Gameplay : Ensemble des mécanismes et des principes d'interaction d'un jeu.

Indépendant / d'auteur (jeu) : un jeu indépendant est auto-édité et souvent auto-diffusé par son créateur ou le studio qui l'a fait. Un jeu d'auteur est une forme singulière souvent liée à un dispositif physique de jeu, et donc apparenté à une installation. La frontière avec une oeuvre d'art contemporain est parfois proche, le statut dépend notamment de la posture de l'auteur.

Let's Play : En français "jouons". C'est une vidéo commentée d'un jeu vidéo. Un "Let's Play" n'a pas forcément vocation à être un guide, mais il peut être utilisé à des fins d'information, de critique voire de performance.

Twitch : Site de streaming spécialisé dans le jeu vidéo. Twitch permet aux spectateurs (viewers) de disposer d'un large éventail de contenus proposés par des personnes (casters) en direct.

Level design : Conception de la structure des niveaux, à la fois en termes d'architecture et de mise en application des principes de Gameplay.

Machinima : Le procédé consiste à produire un film d'animation en enregistrant des images issues d'un espace virtuel, en temps réel. Il s'agit de capter des séquences d'images dans un jeu vidéo, puis les monter, les sonoriser, pour construire un récit. Exemples lors d'ateliers 3 Hit Combo sur <https://vimeo.com/3hitcombo/>

Médium : Le jeu vidéo peut être considéré comme un médium, au sens d'un moyen d'expression.

Minecraft, Mintest : C'est un jeu de construction dit "bac-à-sable". On peut y pratiquer du jeu libre seul ou à plusieurs en construisant avec des blocs, ou jouer en mode "survie" en "craftant" des matériaux et objets.
Programmation (informatique) : L'ensemble des activités qui permettent l'écriture de programmes informatiques. La programmation utilise plusieurs langages comme le PHP, Java, ... ces langages informatiques permettent à l'ordinateur d'exécuter les ordres que chaque programme lui demande.

Pegi : Pan European Game Information (officiellement abrégé PEGI) est un système d'évaluation européen des jeux vidéo, qui donne des recommandations sur l'âge conseillé en fonction du contenu du jeu.

Programmation (informatique) : L'ensemble des activités qui permettent l'écriture de programmes informatiques. La programmation utilise plusieurs langages comme le PHP, Java, ... ces langages informatiques permettent à l'ordinateur d'exécuter les ordres que chaque programme lui demande.

Réalité virtuelle : procédé immersif qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiel généré par un logiciel. Le joueur peut interagir avec ce dernier, le plus souvent au moyen d'un casque et de manettes. À ne pas confondre avec l'expérience de vidéos 3D, passive, ou de réalité augmentée qui superpose aux objets tangibles des éléments calculés en temps réel par un système informatique.

Sound design : En français "design sonore". Correspond à l'habillage sonore du jeu.

Storyboard : Des planches dessinées plus ou moins détaillées qui montrent le déroulement du scénario pas à pas.

Stunfest : Festival des cultures vidéoludiques à Rennes depuis 2005. Conçu et produit par l'association 3 Hit Combo. Le festival encourage le questionnement de notre rapport à un objet culturel commun en perpétuelle évolution, à travers des formes variées : jeux indépendants et d'auteur, concerts, performances, superplays, conférences, compétitions... Voir <http://stunfest.fr>

Thème, type et genre : Utilisés pour classer les jeux.
Ex : On peut dire que Pong est un jeu sur le thème du tennis, de type arcade/action, classé dans le genre des jeux de sport.

Warptime : Initiative d'adhérents de l'association 3 Hit Combo. Temps de partage et de découverte autour du jeu en lien avec certains lieux rennais dont Warpzone et l'Heure du Jeu.

NOTRE ÉQUIPE

ACTION CULTURELLE ET ANIMATION :



Pierre Foulon, pierre.foulon@3hitcombo.fr

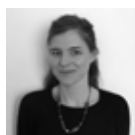
Animateur socioculturel spécialisé dans les Techniques de l'Information et de la Communication. Co-fondateur et membre de l'association Garmonbozia (Arts du spectacle)



Yvan Jehannin, yvan.jehannin@3hitcombo.fr

Animateur et médiateur culturel de 3 Hit Combo. Spécialisé dans les outils virtuels et les pratiques dématérialisées convoquant les domaines de l'exposition, l'âge d'or du détournement cathodique et l'Art Environnemental.

ADMINISTRATION :



Marine Giraud, administration@3hitcombo.fr

Chargée de l'administration de l'association.

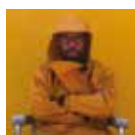
COMMUNICATION :



Anaïs Cochenec, communication@3hitcombo.fr

Chargée de communication et des relations presse de l'association.

COORDINATION :



Thomas François, thomas.francois@3hitcombo.fr

Auteur de jeu vidéo, membre du collectif Play-Fool - www.play-fool.net/
Ingénieur en transferts de savoirs et nouvelles technologies.



Aymeric Lesné, aymeric.lesne@3hitcombo.fr

Co-fondateur de 3 Hit Combo et du festival Stunfest.
Ingénieur pédagogique, formateur, chargé d'enseignement en usages socio-éducatifs des TIC.

DÉVELOPPEMENT ESPORTS :



Zouheir Nsiri, zouheir.nsiri@3hitcombo.fr

Co-fondateur de 3 Hit Combo et du festival Stunfest.
Fakir du stick, designer graphique, animateur et coordinateur de compétitions électroniques avant la naissance de Youtube.

Certains ateliers et formations peuvent impliquer la présence d'intervenants extérieurs selon les spécificités, en complémentarité avec l'équipe de 3 Hit Combo.

ILS NOUS FONT CONFIANCE

COLLECTIVITÉS LOCALES

Ville de Rennes
Rennes Métropole
Ville de Saint-Brieuc
Ville de Saint-Malo
Communauté de communes de Lamballe Terre et mer
Ville de Saint-Grégoire
Ville d'Iffendic
Ville de Romillé
Ville de Brest
Ville de Colomiers

RÉSEAUX CULTURE & ÉDUCATION, ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES

Ligue de l'enseignement
Ligue de l'enseignement d'Ille et Vilaine
Médiathèque Départementale d'Ille et Vilaine
Réseau des Médiathèques d'Ille et Vilaine Territoires, Rennes
Université Rennes 2
Agence Départementale du Pays de Vitré
Faculté des Métiers Ker Lann, Bruz
Lycée des Métiers Bel Air, Tinténiac
ENSSAT - École Nationale Supérieure des Sciences Appliquées et de Technologie, Lannion
GRPAS - Groupe Rennais de Pédagogie et d'Animation Sociale
CRIJ Bretagne- Centre Régional d'Information Jeunesse, Rennes
OPAR - Observatoire et Pôle d'Animation des Retraités, Rennes
Bibliothèque départementale de la Sarthe
Digital Campus, Rennes
Epitech, Rennes
Les Petits Débrouillards

ESPACES CULTURELS & JEUNESSE

Maison de Quartier La Touche, Rennes
Pôle Sud, Chartres de Bretagne
Maison des Jeunes de Laillé
Espace Jeunes de Concarneau
Centre Social de Plélan le Grand
Centre social Jacques Prévert, Dieppe
MJC de Corps Nuds
MJC Maison de Suède, Rennes
Wiozados, Service Jeunesse de Bruz
Le Réso, Guichen
Maison de Quartier de la Bellangerais, Rennes

La Maison des Adolescents, Hôpital Guillaume Régnier, Rennes
FJT Tremplin, Foyer de Jeunes Travailleurs, Vitré
Maison des Jeunes, Laillé
MFR, Maison Familiale et Rurale, Saint-Grégoire
Espace Bel Air, Cancale
Le Crabe Rouge, Rennes
Regards de Mômes, Bécherel
Association Bug, Rennes

LIEUX D'EXPOSITION, SCÈNES DE SPECTACLE

Théâtre National de Bretagne, Rennes
Opéra de Rennes
Les Champs Libres, Rennes
Les Ateliers du Vent, Rennes
MA Scène Nationale, Montbéliard
Le Jardin Moderne, Rennes
Stéréolux, Nantes
Le Familistère de Guise
Le VIP, Saint-Nazaire

FESTIVALS

Festival Jardin Numérique, Rennes
Festival de cinéma Travelling, Rennes
Festival Maintenant, Rennes
Nuits Blanches, Metz
Les Utopiales, Nantes
Festival Ouest Park, Le Havre
Festival En Voie d'Expression, Pontivy
Festival la Route du Rock, Saint-Malo
Festival du Jeu, Bain de Bretagne
Festival Art to Play, Nantes
Festival Les Tombées de la Nuit, Rennes
Festival Les Pixels, Beauvais
Fête du Jeu, Saint-Jacques de la Lande
Festival du Bruit dans le Cambrousse, Tinténiac
Festival numérique de Lamballe Terre & Mer
Festival Hellfest, Clisson

RÉSEAUX D'ACTEURS, DE DIFFUSEURS, CLUSTERS...

Atlantgames, Nantes
Cluster Event & Sens, Rennes
L'Armada Productions, Chartres de Bretagne
TED X, Rennes
La French Tech Rennes - Saint-Malo

NOS PARTENAIRES

3 HIT COMBO ET LE FESTIVAL STUNFEST REÇOIVENT LE SOUTIEN DE :



3 HIT COMBO EST MEMBRE DE :



ADHÉRER

L'adhésion à l'association est nécessaire pour profiter de nos services & ateliers.

L'adhésion est valable 1 an et peut être prise directement via Hello Asso :

<http://urlz.fr/5TRN>

ADHÉSION INDIVIDUELLE	TARIF NORMAL 12 €	TARIF RÉDUIT 8 €
ADHÉSION STRUCTURE	BUDGET >100K€ 60 €	BUDGET <100K€ 30 €

CONDITIONS D'UTILISATION DU MATÉRIEL MIS À DISPOSITION

Les dispositifs de jeu (consoles, ordinateurs, bornes d'arcade...) **sont à récupérer dans nos locaux à Rennes en prévoyant un véhicule adapté.** La livraison et l'installation sont possibles sur demande, auquel cas un remboursement kilométrique s'appliquera. **Le matériel est sous votre entière responsabilité** pendant la durée de la location, vous devez l'assurer en conséquence.

3 HIT COMBO, Association des Cultures Vidéoludiques

11 rue du Manoir de Servigné, 35000 Rennes, FRANCE

T : +33 6 95 72 28 11 - M : contact@3hitcombo.fr - www.3hitcombo.fr

SIRET 522 475 292 00028

Conception Graphique : **Amélie Thorel**, amelie.thorel@gmail.com

16^{ème} FESTIVAL DE JEU VIDÉO

BRETAGNE[®]

stunfest

11 12 13 14 15 16 17
MAI 2020 ■ RENNES ■ FRANCE

ADDON

4^{ÈMES} RENCONTRES PROFESSIONNELLES

Le Stunfest est un festival de jeux vidéo rennais. D'abord spécialisé dans le retrogaming et les jeux de combat, il est aujourd'hui un événement dédié aux cultures vidéoludiques et se déroule tous les ans au printemps. Lors de sa dernière édition le festival a accueilli plus de 13 000 spectateurs.

En parallèle se déroule Addon, un temps co-organisé avec Atlangames proposant d'aborder le jeu vidéo dans ses aspects artistiques, créatifs, techniques ou conceptuels ; sous forme de workshops, de rencontres et de découvertes, pour que chacun puisse enrichir ses compétences en production.

Chaque année le festival propose aux structures qui le souhaite d'**accueillir des structures jeunesse collège et lycées au Liberté à des tarifs préférentiels** et de leur faire visiter le Stunfest ou encore de s'inscrire à des ateliers. Venez faire un tour et découvrez le festival en groupe !

VENEZ NOMBREUSES ET NOMBREUX JOUER ENSEMBLE !

Plus d'infos sur stunfest.com et addon.events

