

ANNÉE 2020 - 2021

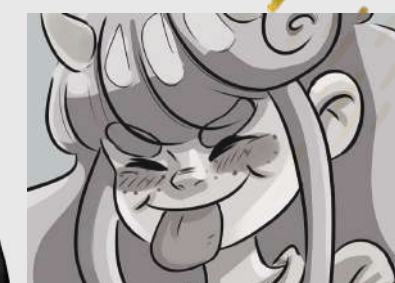
ARTBOOK MASTER HIC

MASTER MAPIC - MASTER MAJIC

ARTBOOK

SOMMAIRE

- 05 Préface
- 07 Remerciements
- 06 Introduction
- 08 Partenaires
- 11 Interview du responsable de la mention HIC
- 15 Projet MAPIC
- 19 Création de jeu de société



31 Projet MAJIC

- 21 Rescue Team
- 23 To be or not to bezz
- 25 Super Eden
- 27 Captain Ecolo
- 29 Ednotora



- 33 Anirya et le monde inversé
- 57 God.S
- 82 SNAP
- 112 Libragora

PREFACE

Apprentissage par projet, Collaboration et Créativité pourraient être les principes et valeurs de la mention Humanités et Industries Créatives. Le bel ouvrage que vous tenez, œuvre des étudiants du M1 MAPIC, les illustre dans leur très large variété.

Laissez-moi vous conter la genèse de cet artbook et de ce qu'il représente. A l'origine se trouve l'exercice imposé à chaque promotion du Master HIC : la réalisation d'un projet. Dans le cas présent, les conditions étaient particulières puisque Emma Levy, Kevin Wilmouth, Lauren Allard et Guillaume Laurent (HIC MAPIC 1 2020) constituent la première promotion de ce nouveau parcours. Il nous fallait trouver un projet qui s'inscrirait dans le processus d'apprentissage historique de la mention HIC tout en exprimant la singularité de ce MAPIC nouvellement ouvert en première année.

C'est décidé ! Pour ce projet d'un nouveau genre, la direction du master sera le client. La mission confiée à l'équipe M1 MAPIC sera de créer le premier élan d'une communication de la mention Humanités et Industries Créatives. Nous vient spontanément à l'esprit l'idée de fixer, pour mieux les valoriser, les productions estudiantines ; suit rapidement celle de créer une mémoire de la mention, de cristalliser sa richesse par la production d'une variété d'objets. Venant en complément des salons auxquels la mention participe depuis fort longtemps, mais qui ne sont que d'éphémères vitrines, un travail mémoriel permettrait de saisir l'étendue du travail accompli par les étudiants, de témoigner de la richesse du processus d'enseignement par projet, de présenter la variété de la mention, mais aussi d'initier une histoire des promotions successives. Alors que nous avons la sensation que les productions s'évanouissaient le temps passant, cela permettrait peut-être d'illustrer la mention dans le temps et dans le territoire. Cette commande est soumise à l'équipe du Master 1 MAPIC sans ligne directrice précise afin de bénéficier d'un regard neuf.

Si cet artbook constitue la partie émergée de l'iceberg du projet M1 MAPIC, il en constitue aussi l'apothéose. Par les présentations détaillées des projets de jeux vidéo du parcours MAPIC, il exprime la créativité qui émane de la mention, tant d'un point de vue esthétique, que par les processus d'enseignement et d'accompagnement pédagogiques. La formation entre pairs, l'accompagnement par des professionnels des domaines de la gestion de projet et de l'industrie du jeu vidéo permettent des expériences de travail d'équipe uniques en leur genre.

Les projets collaboratifs MAPIC 2 sont associés à des industries moins ludiques et apportent des solutions ou des ouvertures à des problématiques concrètes soumises par des entreprises variées. Ici la créativité est traduite par l'intérêt du travail collaboratif, la transversalité des approches et des domaines et l'importance de la diversité des cultures dans son acception la plus large. La créativité s'exprime alors comme processus collaboratif.

Les nouveautés dans la mention ne sont pas en reste puisque l'atelier de création de jeu sérieux construit en partenariat avec Riviera Games est présenté dès les premières pages. Ici, cela montre la force de la créativité comme moyen d'accompagner et de transmettre les notions et enjeux de la transformation sociétale à laquelle notre époque invite. La réalisation de ces jeux s'inscrit dans un cadre pédagogique qui utilise l'intelligence collective et incite à la construction de sens à partir d'une thématique vaste. Cette année il s'agissait de l'anthropocène.

Finalement ce bel objet est aussi l'expression de la confiance et du croisement des responsabilités : celles des enseignants et des apprenants sachant que les rôles parfois s'inversent. Il montre finalement que les formations universitaires peuvent transmettre connaissances, savoirs, et savoirs-être par le truchement de l'enseignement par et pour des projets. Dans ce contexte, les enseignants sont parfois clients et les étudiants prennent souvent la place de professionnels et parfois aussi, les partenariats et entreprises deviennent enseignement. Cela offre des perspectives pour l'université comme lieu de transmission mais aussi de co-création de savoirs. Ces valeurs sont pour Manuel Boutet (responsable de la mention HIC) et moi-même constitutives de nos recherches, de nos pédagogies et enseignements ; je suis heureuse de voir qu'elles transparaissent dans ces pages.

Pour tout ce que m'a révélé l'incroyable travail réalisé par Emma, Kevin, Lauren et Guillaume je les remercie sincèrement tant pour les contenus issus de leur travail que pour le processus que nous avons partagé. Belle lecture !

AURA PARMENTIER CAJAIBA
ENSEIGNANTE CHERCHEUSE EN MANAGEMENT DE L'INNOVATION
RESPONSABLE DU PARCOURS MAPIC

Parmentier

Mise en avant de la créativité



*Créer un souvenir
Archiver les projets*

REMERCIEMENTS

Cet artbook est le fruit d'un long travail de centralisation des créations des différents projets étudiants de cette année universitaire 2020-2021.

Nous tenons tout d'abord à remercier l'équipe pédagogique de la mention HIC, notamment Aura Parmentier et Manuel Boutet qui nous ont commandé cet artefact et qui sont donc à l'origine de ce projet.

Une mention spéciale doit être faite à Nicolas Lutz, qui nous a coaché, épaulé et soutenu tout au long du projet.

Rien n'aurait été possible sans la coopération des quatre équipes MAJIC qui nous ont accordé leur confiance (et souvent leur amitié) et nous ont partagé leurs travaux qui se révèlent être de grande qualité. Nous tenons donc à remercier chaque membre de chaque équipe, et espérons qu'ils pourront mettre en pratique leur art dans l'industrie du jeu vidéo après le master.

Nous remercions aussi les participants aux projets de Serious Game présentés dans cet artbook, ainsi que l'équipe encadrante de ce projet, Laure Chantepy et l'entreprise Riviera Games.

Nous remercions chaleureusement le CPNU pour l'impression de cet ouvrage et pour leurs conseils.

Avec tout notre respect, notre admiration, et nos amitiés,



LAUREN ALLARD



GUILLAUME LAURENT



EMMA LEVY



KEVIN WILMOUTH

PARTENAIRES

UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR



Les équipes de l'option "Serious Game"
Le Centre de Production Numérique Universitaire de Valrose

INTRODUCTION

Le Master **Humanités et Industries Créatives (HIC)** forme les étudiants à la création, la production et la commercialisation de contenus créatifs pour de nouveaux usages numériques. Il les prépare aux métiers des industries créatives, en les faisant notamment travailler en équipe et en mode projet. Ils acquièrent une riche culture ainsi qu'une maîtrise des outils numériques.

Deux spécialisations sont proposées :

- Le parcours **MAJIC** : Management de Jeu vidéo, Image, Créativité
- Le parcours **MAPIC** : Management et Gestion de Projets pour les Industries Créatives

* MASTER MAPIC

Intégré à la mention Humanités et Industries Créatives, le Parcours "**Management de Projets, Innovations, Créativités**" de l'Université Côte d'Azur forme des ingénieurs d'affaires et des chefs de projets technologiques et créatifs.

Le parcours MAPIC bénéficie d'un maillage territorial étendu (Campus Sophiatech et Campus Bastide rouge, Communauté d'Agglomération, CCI) qui lui apporte la fertilisation croisée Université-Entreprises par un contact étroit avec l'écosystème de développement de l'innovation des industries créatives. Cette formation permet d'apprendre à utiliser les méthodes de management actuelles et les outils numériques pour étudier une problématique dans sa totalité, proposer une planification cohérente du projet et en conduire la réalisation multiculturelle et multidisciplinaire au sein d'une organisation.

L'étudiant apprend à utiliser outils de la gestion de projet et outils multimédia pour animer et piloter des groupes projets dans une logique d'innovation et de travail en réseau. Il est formé aux principes du management d'équipe dans la perspective de l'entreprise étendue. Il possède une solide connaissance des mécanismes favorisant la créativité, par sa propre expérience et sa formation, qu'il mettra au service de la gestion de projet.

* MASTER MAJIC

Le parcours **Management, Jeu vidéo, Image, Créativité (MAJIC)** marie créativité et management pour préparer les étudiant.e.s à travailler dans le domaine innovant des industries créatives. Les étudiant.e.s travaillent en équipe, en mode projet et ils acquièrent une riche culture ainsi qu'une maîtrise des outils numériques.

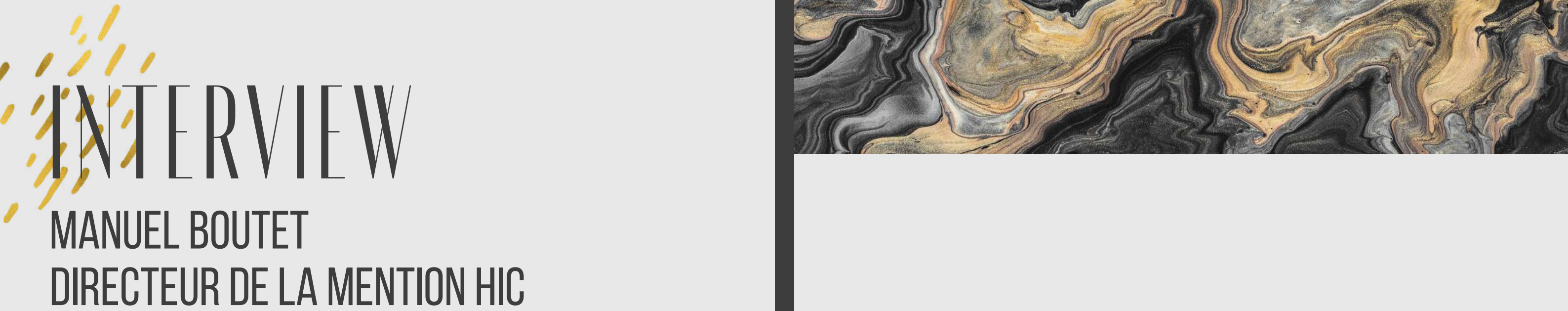
Le parcours MAJIC offre une poursuite d'études ou une spécialisation aux diplômés de Sciences et technologies, de Lettres, langues et arts, familiers des nouvelles technologies, mais aussi d'écoles de Commerce. Il est ouvert à tout passionnés, issus d'Universités françaises ou étrangères maîtrisant le français et l'anglais technique ainsi qu'à toute personne souhaitant compléter ou acquérir de nouvelles compétences utiles dans l'industrie du jeu vidéo.

L'objectif des enseignements et des deux stages d'applications de la formation est de former des producteurs capables d'avoir la vision complète du produit et d'accompagner les différents spécialistes dans leur développement. Pour assurer un apprentissage riche et approprié, les connaissances nécessaires seront transmises à parité par des universitaires et des professionnels en activité.

* CADRE DU PROJET

L'ensemble de la communication créée cette année par les étudiants de première année du parcours MAPIC doit permettre de développer des supports valorisant alternativement le master, les projets et les étudiants qui y participent.

A ce titre, cet artbook a été créé dans le but de présenter les projets, leurs créateurs, leurs manières de travailler, de permettre de comprendre les compétences et les activités en jeu dans ces contextes d'apprentissage. Il s'agit en tous les cas de produire quelque chose que les étudiants puissent emporter avec eux, qui porte la mémoire de leur promotion, qu'ils puissent montrer avec fierté, et que les responsables du Master puissent archiver, montrer aux partenaires industriels, aux enseignants, aux futures promotions.



INTERVIEW

MANUEL BOUTET

DIRECTEUR DE LA MENTION HIC

Bonjour, pouvez-vous vous présenter ?

Je suis Manuel Boutet, sociologue. Je suis à la fois enseignant et chercheur à l'Université. Depuis une vingtaine d'années, je travaille sur les jeux vidéo dans mes terrains de recherche. Au départ, on s'est intéressé aux pratiques de jeux parce qu'il y avait beaucoup de choses qui étaient dites sur le jeu vidéo depuis les années 2000 et assez peu de données pour les appuyer. Progressivement, on s'est rendu compte qu'il fallait aussi s'intéresser à l'industrie du jeu vidéo. Je me suis retrouvé à l'université de Nice qui avait cette formation sur le jeu vidéo à Cannes. J'ai commencé à bosser avec le fondateur du master pour articuler la partie recherche. De fil en aiguille, je me suis retrouvé responsable de ce master.

Quel est votre rôle dans le master ?

Le boulot de responsable du master, c'est beaucoup d'organisation. En fait, il y a un boulot à la fois d'animation, d'accueil et de suivi des étudiants, et il y a des choses à construire avec eux. Il y a aussi l'animation et la coordination de l'équipe pédagogique et enseignante, qui est très diverse chez nous puisque nous sommes une formation qui accueille à la fois des étudiants très différents et qui leur propose un enseignement très diversifié qui va de la création au management.

Quel est votre parcours universitaire ?

En seconde, j'ai lu un bouquin qui s'appelait *Outsiders* de Howard Becker - sur les fumeurs de marijuana et les musiciens de jazz - qui m'a convaincu que les sciences sociales, la sociologie, l'enquête sociale me plaisaient.

J'ai fait des études qui ont commencé à Nîmes en prépa, puis à Nanterre où j'ai découvert d'autres approches de la sociologie. Je me suis décidé à faire une thèse en sociologie sur l'usage de l'informatique et puis progressivement, je me suis orienté sur les pratiques de jeux vidéo. J'ai eu ma thèse [ndlr : *De l'ordinateur personnel aux communautés en ligne : s'orienter dans les mondes informatiques*, 2006] et, par l'intermédiaire de mes activités de recherche, j'ai découvert l'existence de ce master. Depuis deux ans je m'en occupe à plein temps et c'est une sacrée aventure.

Qu'est-ce que c'est, la mention H.I.C ?

Humanité et Industries Créatives : c'était exactement ce qu'on voulait faire, c'est-à-dire rapprocher des formations solides dans le domaine culturel avec des formations solides dans le domaine du management, et essayer de trouver quelque chose qui combine les deux et qui permet aux étudiants d'être ambitieux. Quand on s'occupe d'une formation, on a envie que les étudiants trouvent un job, bien sûr, mais on a aussi envie qu'ils aient une carrière derrière. Ici, on pense même qu'ils vont peut-être pouvoir transformer le monde. On espère qu'avec ces outils-là, ils vont pouvoir relever les défis qui se posent aujourd'hui, notamment de transformation dans les domaines industriels, de l'innovation technologique, mais liés aussi aux questions environnementales par exemple.

C'est quoi le parcours MAJIC ?

Le parcours Management, Jeux Vidéo, Image, Créativité forme les étudiants à la conception de projet de jeux vidéo et à leur gestion. En fait, c'est un parcours qui a été créé avec l'aide du S.E.L.L., le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs en 2006-2007.

Depuis une douzaine d'années, ils forment des étudiants à la conception de jeux avec une pédagogie orientée sur la mise en œuvre de projets en phase avec le contexte industriel dans lequel ils vont être amenés à travailler.

Expliquez-nous qu'est-ce qu'un projet MAJIC et la Creative Academy ?

Les étudiants conçoivent un projet en fin de première année et le réalisent en deuxième année, avec l'aide des premières années. Ils arrivent dans le master, découvrent ce qu'est un projet et comment ça fonctionne. Le projet a été conçu par d'autres étudiants, mais une fois qu'on a cette expérience, on crée son propre projet, parce qu'on a eu quelques mois pour se dire qu'on a envie de faire encore mieux. La Creative Academy, c'est une période qui va de la fin du Festival International des Jeux (FIJ) jusqu'à la fin de l'année, mi-avril. Les étudiants se mettent en groupe et conçoivent des projets : on leur demande de faire un Game Design Document (GDD) et une pré-planification du projet qu'ils présentent devant un jury qui sélectionne un certain nombre de projets qui seront réalisés en deuxième année.

Pourquoi un jury ?

On pourrait se dire que les étudiants conçoivent leurs projets, qu'on pourrait les laisser se débrouiller... Mais on ne peut pas faire ça pour deux raisons : d'abord, parce qu'on tient un peu à nos étudiants. On ne veut pas les laisser se lancer dans des projets impossibles. Ensuite, nous avons cette responsabilité d'impliquer les premières années sur ces projets, nous devons donc choisir des projets qui ont toutes les chances d'aboutir. On est obligé d'écarter les projets trop ambitieux. Il y a beaucoup de projets, par exemple autour du jeu de rôle,

qui sont très intéressants, mais qui ne demandent pas quatre mois, mais plusieurs années. Aussi, nous avons besoin d'avoir une équipe solide qui tienne le projet : on est très attentif aux porteurs du projet, au minimum un Scrum Master et un Product Owner, comme on dit en méthodes Agiles, qui tiennent la route. Bien sûr, on va être particulièrement séduits par les projets qui sortent un petit peu du lot, on va être attentif à la créativité, à l'innovation... On aime bien qu'il y ait un petit peu de Serious Game qui se glisse dedans, ou au moins comme cette année sur certains projets, une dimension culturelle ou de réflexion psychologique sur les personnages. C'est l'occasion pour les étudiants de faire un projet qui est vraiment d'eux.

Qu'est-ce que vous attendez de vos étudiants ?

Alors ce que j'attends le plus de mes étudiants... ça c'est une bonne question ! Il y a ce que j'attends raisonnablement d'eux, c'est-à-dire de construire un projet professionnel qui leur plaise. Qu'ils trouvent leur place. Dans une formation comme celle-là, on a la chance d'avoir des étudiants qui peuvent à la fois trouver du boulot et dans un domaine qui les passionne. Quant à ce que j'attends de manière déraisonnable... J'aimerais bien qu'ils améliorent, qu'ils changent l'industrie dans laquelle ils vont entrer. Sachant que l'industrie du jeu vidéo est une industrie assez jeune, il y a beaucoup de choses aussi bien au niveau des conditions de travail que du type de contenu qui est proposé qui peuvent être améliorés. Ça vaut le coup de former des étudiants qui ne soient pas que des techniciens pour l'industrie, mais qui soit vraiment de futurs cadres de cette industrie pour qu'ils aient la possibilité de la faire changer.

INTERVIEW

MANUEL BOUTET

DIRECTEUR DE LA MENTION HIC

Quels sont les impacts du confinement sur le déroulement de cette année ?

Le confinement a un peu compliqué les choses cette année, pour plusieurs raisons. D'abord, ça a donné des retards sans fin d'ouverture du campus - qui ne sont certes pas liés à ça, mais qui ont été beaucoup justifiés par ça. Par ailleurs, il y avait certains enseignants qui ont été prévus dès le départ en distanciel, mais pas tous. D'autant plus qu'il faut gérer l'administration, les étudiants et les enseignants, le tout à distance.

Quel est l'avenir du master ?

L'avenir du master ? Qu'on continue à avoir des étudiants fantastiques ! C'est aussi qu'on ait un campus sur lequel on puisse s'appuyer, qui nous permettent - pour moi en tout cas - de pouvoir me concentrer sur les dimensions pédagogiques. J'essaie d'introduire les sciences sociales dans cette formation de manière un peu plus forte que ce qui a pu être fait par le passé, et j'espère pouvoir prolonger ça du côté de la recherche. Le campus permettra aussi plus de liens avec les entreprises dans le campus. J'espère qu'on va pouvoir ouvrir un Fab lab dans ce campus. C'est ce qu'on essaye de faire avec Riviera Games depuis cette année [ndlr : dans le cadre de la conception de Serious Game par les étudiants MAPIC].

Est-ce que vous jouez à des jeux vidéo en ce moment et si oui, lesquels ?

L'ordinaire, c'est un peu de Clash Royale sur le téléphone, notamment parce que j'ai certains collègues et amis qui y jouent.

" HUMANITÉ ET INDUSTRIES CRÉATIVES : C'ÉTAIT EXACTEMENT CE QU'ON VOULAIT FAIRE, C'EST-À-DIRE RAPPROCHER DES FORMATIONS SOLIDES DANS LE DOMAINE CULTUREL AVEC DES FORMATIONS SOLIDES DANS LE DOMAINE DU MANAGEMENT "

Quand j'ai le temps le soir, Diablo 3 avec un ami. J'ai aussi une pratique de jeux de société, sur Board Game Arena. Une chose importante : certains week-ends, je joue à Fortnite avec mon frère et son fils.

On s'amuse tous les trois, c'est le côté que j'aime bien dans les jeux vidéo, lorsque c'est lié aux gens avec qui je joue. Régulièrement, il faut que j'ouvre mon Pokémon Go parce que ma sœur et ma mère sont à fond dessus, et quand je les revois, il faut que j'ai quand même quelques Pokémon à échanger avec elles.

Un mot pour les futurs étudiants ?

Mon conseil, c'est suivez ce que vous aimez. Essayez de développer, de cultiver vos passions. Souvent, finalement, pour être brillant sur la durée, pour tenir la distance, c'est quand même bien d'essayer de faire des choses qu'on aime...

MANUEL BOUTET
DIRECTEUR DE LA MENTION HIC



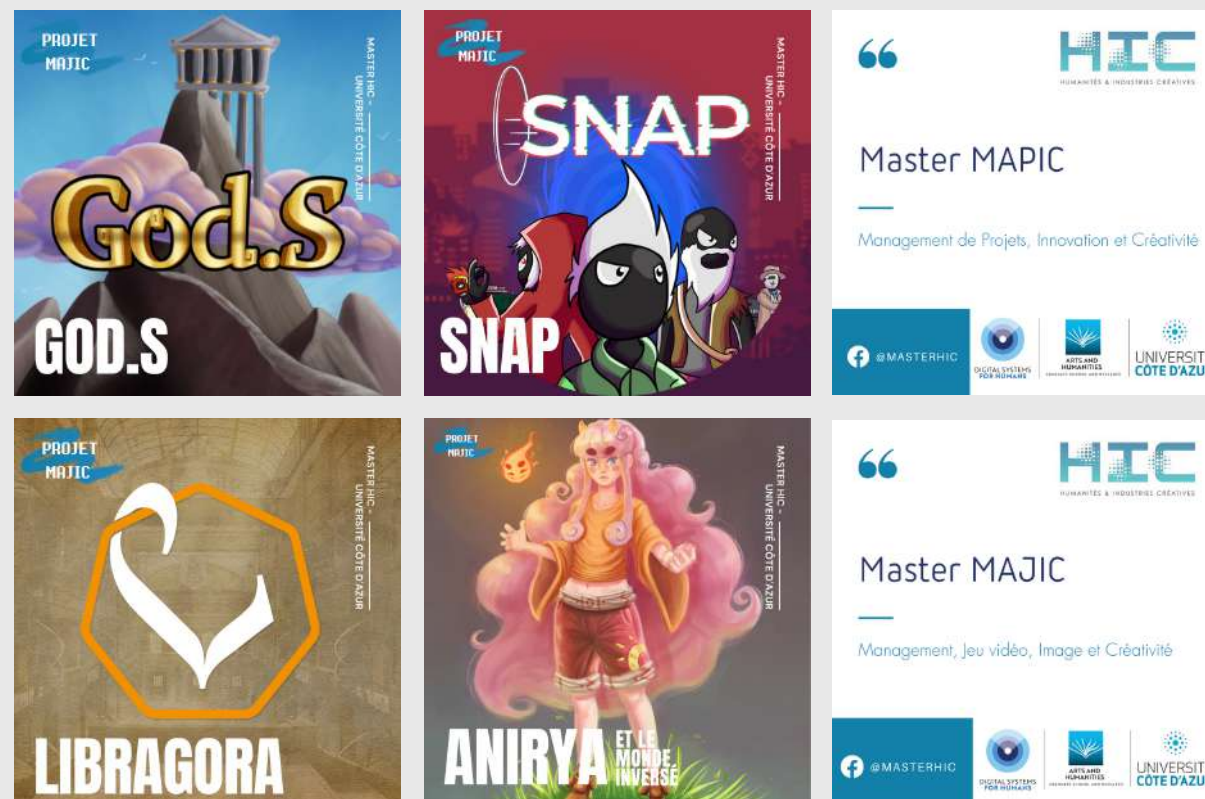


PROJET MAPIC



* CRÉATION DE SUPPORTS DE COMMUNICATION

Dans nos objectifs de création et d'application de la stratégie de communication de la mention HIC, nous avons décidé de communiquer sur les réseaux sociaux du master. Nous avons créé des visuels voués à la communication digitale.



* CRÉATION D'UN SUPPORT VIDÉO

Notre objectif principal, pour ce projet MAPIC première année, est la création d'une mémoire du Master HIC notamment par la réalisation d'artefacts vidéo. Ce support, réalisé à partir de l'idée de l'équipe pédagogique et ensuite développé par l'équipe MAPIC, a pour but de montrer et de mettre en avant les créations et les étudiants du master. Cette production se fait le témoin d'une année au sein du master, témoin de quatre projets conduit par les étudiants MAJIC. Ces supports vidéos veulent donner la parole à la créativité à travers les étudiants du master HIC.

Cette année universitaire 2020-2021 a été ponctuée par les différents confinements et restrictions sanitaires. Nous avons dû revoir notre production en conséquence de ces contraintes. Nous avons donc réalisé un making of se concentrant sur une seule des quatre productions MAJIC. Nous avons aussi conduit la réalisation de *Quick interviews* basées sur le format "Fast and Curious" de Konbini afin d'avoir un support vidéo qui montre les parties prenantes du master sous un autre aspect que celui montré dans le making of. En somme, l'équipe MAPIC a eu à cœur de créer des supports vidéos de qualité, à défaut d'une quantité, pour cette première édition afin de mettre en exergue la créativité, les projets et les étudiants du master HIC.





EQUIPE PROJET



EMMA LEVY

Product Owner, organisation et gestion

Spécialisée en gestion de projets culturels, en muséologie, et en conception d'expositions

✉ levyemma730@gmail.com



LAUREN ALLARD

Scrum Master, logistique, communication, gestion et graphisme

Spécialisée en gestion d'événements culturels et direction artistique

✉ lauren.allard3@gmail.com

🌐 www.laurenallard.com



GUILLAUME LAURENT

Captation vidéo, montage, graphisme, direction technique et artistique

Spécialisé en vidéo, en gestion de projet et vulgarisation artistique

✉ guillaume.laurent.professionnel@gmail.com



KEVIN WILMOUTH

Logiciels PAO, montage, budgétisation

Spécialisé en gestion de projet en industrie vidéo ludique

✉ kevin.wilmouth@outlook.com

JEUX DE SOCIÉTÉ SÉRIEUX

PARTENAIRES

En partenariat avec la société Riviera Games, le master HIC nous a offert l'opportunité de créer un Serious Game sur le thème de l'anthropocène. Cet atelier est dédié aux étudiants du master MAPIC, et a été supervisé par Laure Chantepy en qualité de cheffe de projet.

LE THÈME DE L'ANTHROPOCÈNE

Anthropocène qui signifie « ère de l'humain », terme popularisé par Eugene Stoermer et Paul Josef Crutzen. L'anthropocène définit une époque de l'histoire de la Terre où l'ensemble des événements géologiques qui se sont produits depuis que les activités humaines ont une incidence globale significative sur l'écosystème terrestre.

PROCESSUS DE CRÉATION

Nous avons eu deux mois pour la création du jeu de société qui comprend aussi bien la conception graphique, les mécaniques et les règles du jeu. Il nous a été demandé de réaliser une maquette afin de pouvoir tester les jeux avec des enfants âgés d'environ neuf ans, dans une école primaire de Cannes.

Nous avons également dû travailler l'aspect marketing en réalisant notamment une étude de marché et de faisabilité. Ce module a été rythmé par des sessions de travail en groupe, ainsi que des rendez-vous avec notre partenaire Riviera Games et Madame Laure Chantepy qui ont évalué nos travaux et conseillé les différents groupes.

PRÉFACE

Les chefs de projets sont les capitaines d'un navire, il est indispensable à la fois qu'ils maîtrisent la théorie, mais également qu'ils aient la posture adéquate pour mener leur équipe.

Le master articule son enseignement autour de cours théoriques et de grands projets pratiques. Dans le cours de jeux sérieux du 1er semestre, les étudiants travaillent à la création d'un jeu qui doit sensibiliser le grand public à une problématique sociétale. Si le jeu est réussi, il pourra être sélectionné pour être édité par Riviera Games, partenaire du cours.

Des équipes hétérogènes ont été créées avec des profils très différents. Nous avons vu des équipes se créer, fonctionner, dysfonctionner... Nous avons également vu des étudiants sortir de leurs zones de confort, s'investir énormément et évoluer au fur et à mesure des cours. Pour atteindre leur objectif, ils ont dû développer des savoir-être indispensables à leurs futurs emplois : créativité, intelligence collective, esprit critique, communication et collaboration.

Toutes les équipes ont été capables d'imaginer un jeu, dans le respect du cadre spécifié. Les meilleurs ont été réalisés par les équipes qui avaient la meilleure dynamique, 2 ont été sélectionnés par Riviera Games pour être édités.

Ce cours a été une belle expérience pédagogique, professionnelle et humaine.

LAURE CHANTEPY, ENSEIGNANTE ET COORDINATRICE DE PROJETS INDÉPENDANTE
EMMANUEL THIAULT, DIRECTEUR GÉNÉRAL DE RIVIERA GAMES
GINY MASSON, RESPONSABLE MARKETING COMMUNICATION CHEZ RIVIERA GAMES

GROUPES PARTICIPANTS

 **To bee or not to bezz** 

 **Super Eden**

 **Rescue Team**

 **Captain Ecolo**

 **Ednotora**

Rescue Team

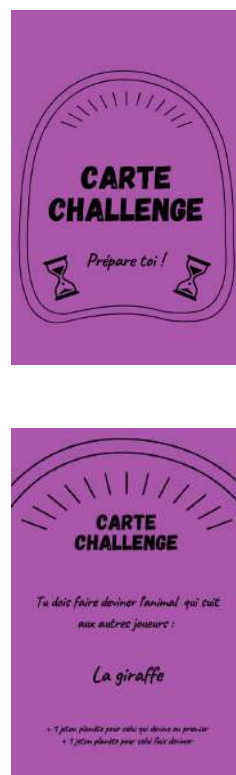
LA PLANÈTE EST EN DANGER !

En 2015, près de 200 pays se sont regroupés à Paris pour décider ensemble de faire baisser la température globale de la Terre de deux degrés celsius d'ici 2050. Ce sont les Accords de Paris. Avec l'aide des autres humains, tu vas devoir aider à atteindre cet objectif en avançant sur le plateau avec le dé. Mais attention, le temps est compté ! Le jeu aborde la question de l'incidence humaine sur son environnement : les choix des joueurs ont un impact sur leur progression et sur le résultat final.

Ce thème est abordé pédagogiquement dans certaines cartes et dans la mécanique du jeu elle-même. Le jeu repose sur une part de réflexion et de hasard. Les joueurs progressent sur un plateau avec un dé et des pions, tirant en fonction de la case une carte. Les cartes proposent une variété d'activités allant de l'observation, de la stratégie aux jeux de mime ou de réflexe les poussant à réfléchir dans un temps imparti sur la question des problématiques écologiques.



PLATEAU DE JEU



CARTES



DIFFÉRENTES CARTES

25 CARTES DE CHAQUE CATEGORIE

L'équipe



MANON GAUCHÉ

DU Scénarisation



ANTHONY BALDINI

M2 MAPIC



LAUREN ALLARD

M1 MAPIC



DIEGO JUAN

M2 MAPIC

To bee or not to bezz

Les abeilles et les ruches disparaissent à cause de la pollution.

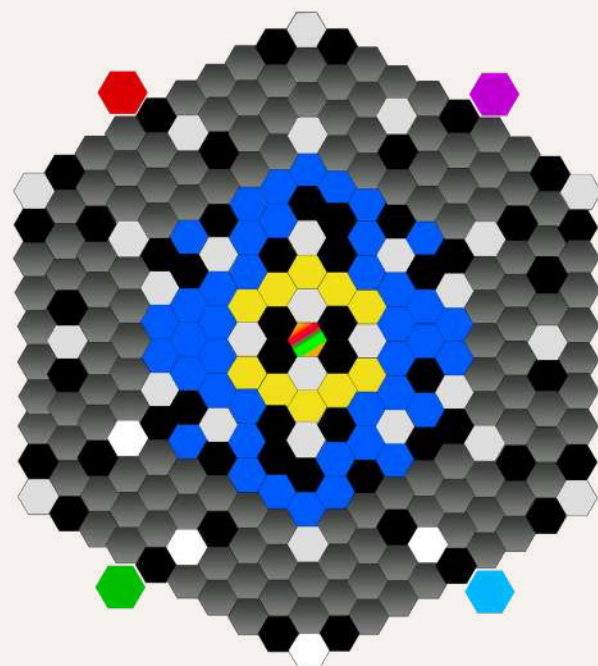
Une légende raconte qu'il existe une ruche merveilleuse dans un arbre magnifique.

Les abeilles veulent rejoindre la nirvaruche, et elles auront besoin de votre aide pour y parvenir et éviter les pièges de l'Homme !

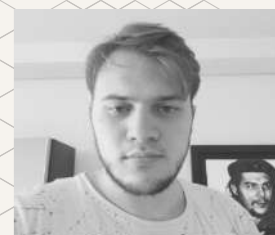
To bee or not to bezz est un jeu de plateau qui se joue de 1 à 5 joueurs, où vous incarnerez une abeille avec des capacités spéciales. Le but est se rendre avant les autres joueurs à la Nirvaruche tout en récupérant le nombre de ressources nécessaires pour passer de "quartier" en "quartier" mais attention le frelon fera tout pour vous ralentir et vous empêchez d'atteindre la Nirvaruche !

Le jeu se compose de :

- Un dé de déplacement
- Un dé d'action
- Des ressources
- Un plateau hexagonal



L'équipe



Adrien Chadeaud
Lead Scénariste
Game Designer

DU scénarisation



Fatima Zahra Lahlou
Manager
Game Designer

M2 MAPIC



Julien Morris
Modélisateur 3D
Game Designer

M2 MAPIC



Kevin Wilmouth
Graphiste 2D
Game Designer

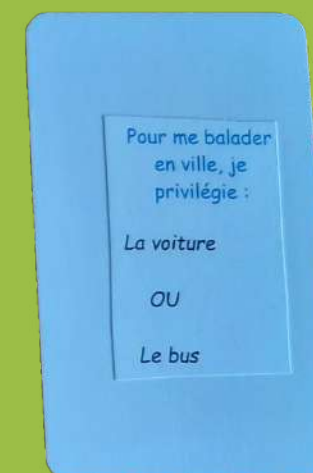
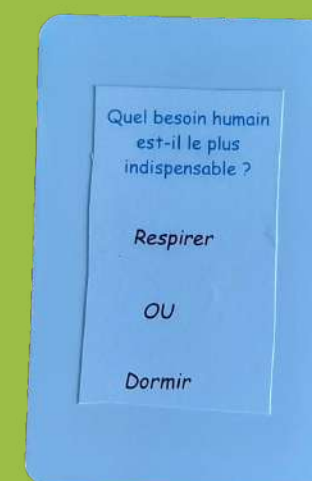
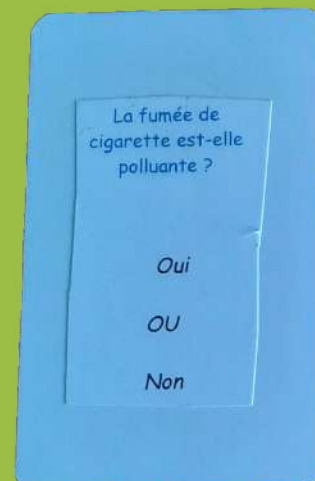
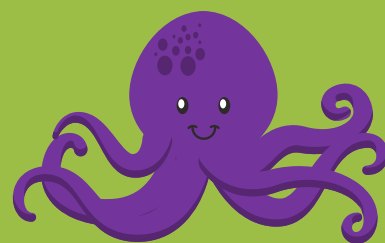
M1 MAPIC





Super Eden

Vous êtes un super-héros et votre super-pouvoir est de sauver les animaux. Pour activer votre pouvoir, vous devez faire des choix au quotidien. Chaque fois que vous faites le bon choix, vous sauvez un animal que vous placez dans votre réserve naturelle. Le super-héros qui aura sauvé le plus d'animaux remporte la partie.



L'équipe



Emma Levy

M1 MAPIC



Thomas Reynaud Golbery

DU Scénarisation



Ons Gabsi

M2 MAPIC

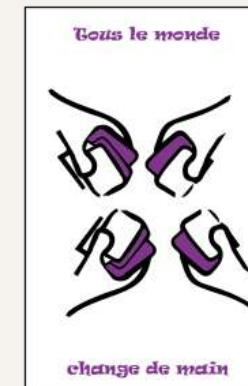
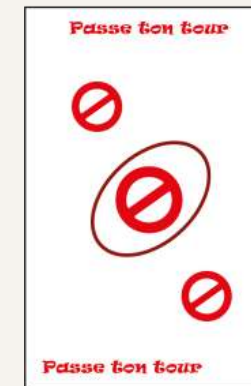
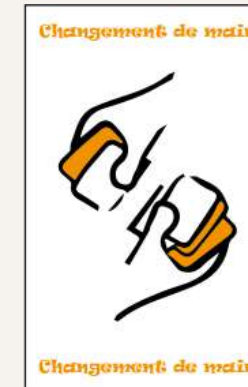
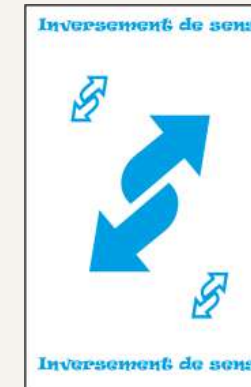


Captain Écolo



Captain Écolo est un jeu de cartes éducatif sensibilisant les joueurs aux enjeux environnementaux qui marqueront indéniablement notre siècle. Le but du jeu se veut simple et dynamique. Pour gagner, il faudra être le premier à se défausser des cartes « Malus » présentes dans sa main en les associant correctement à la carte « Bonus » symbolisant une alternative plus soucieuse de l'impact qu'exerce l'Homme sur la planète. Attention, des super-vilains interviendront pour pimenter la partie et des questions pourront vous être posées..

Veillez à bien y répondre. Alors, si vous souhaitez apprendre tout en vous amusant, n'hésitez plus et lancez-vous dans l'aventure au côté du magnifique Captain Écolo !



L'équipe



AUDREY PRINGAULT

M2 MAPIC

DUMENICU ORLANDUCCI

M2 MAPIC

TRECH YANICE

M2 MAPIC

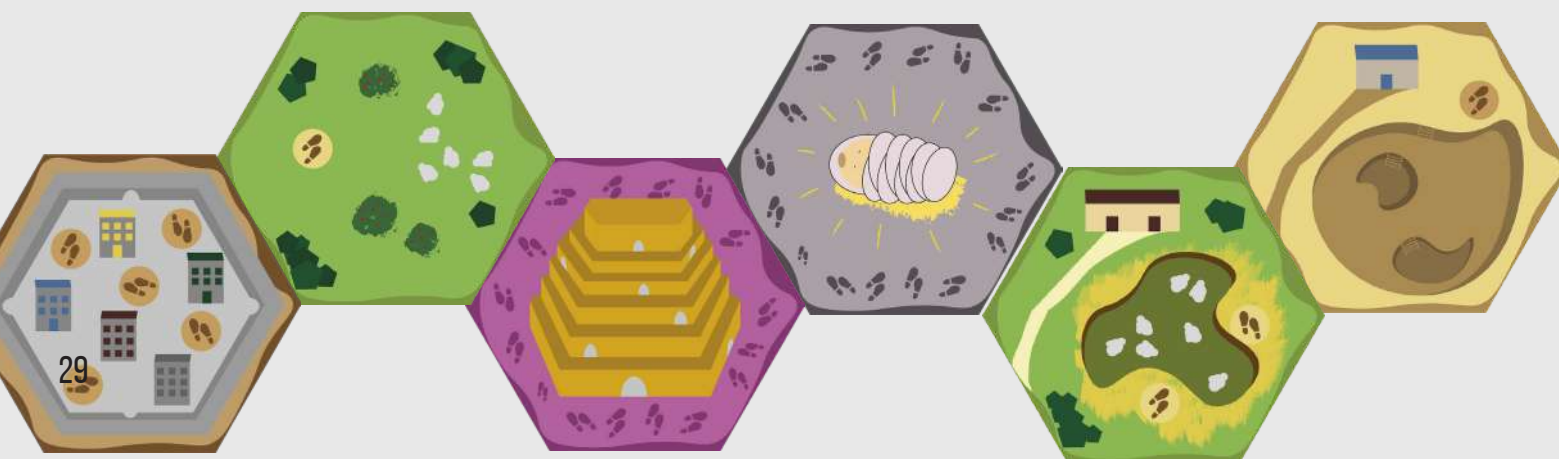
Ednotora

Je vous souhaite la bienvenue sur l'incroyable monde d'Ednotora, une planète encore vierge de la trace de l'homme. Vous incarnez chacun ici présent le chef de votre population et devrez guider celle-ci (vers la prospérité) le bonheur et la réussite.

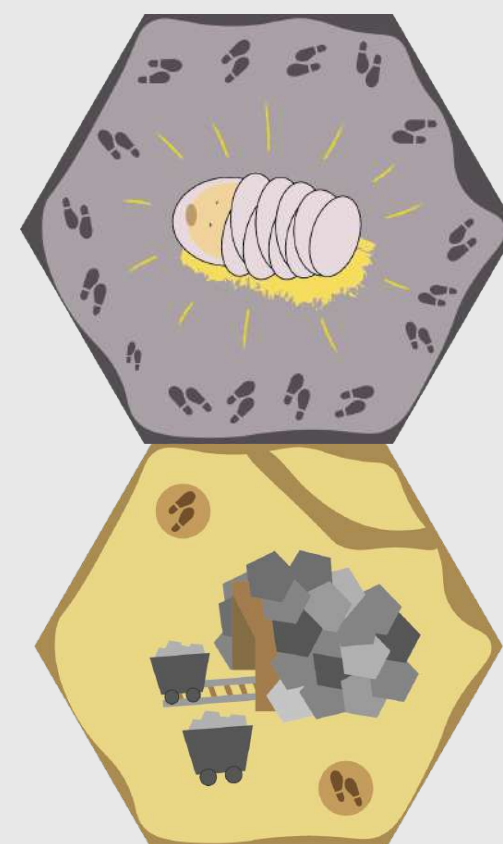
Vous aurez deux objectifs à remplir.
Le premier est la construction d'une merveille commune pour montrer à tous la grandeur de vos populations, capables de travailler main dans la main pour ériger un grandiose édifice de cinq étages.
Le deuxième est d'être capable de finaliser la merveille, mais en gardant chacun vos principes qui font que votre population est unique. Vous devrez donc veiller pendant la partie à remplir votre objectif personnel.

Vous commencez dans ce monde avec seulement deux habitants, prenez en soin car c'est grâce à eux que vous allez pouvoir effectuer des actions afin d'avancer vers vos objectifs. Ils sont vraiment très importants.
Un habitant permet de faire une action par tour.

Faites prospérer votre population et réaliser la plus grande merveille que le monde d'Ednotora n'ait jamais connu !



L'équipe



LE FLEM MARIE

M2 MAPIC



GUILLAUME LAURENT

M1 MAPIC



PIERRICK GUGUEN

M2 MAPIC

PROJET MAJIC

* CADRE DU PROJET

En première année, les étudiantes et les étudiants participent à un projet conçu et proposé par les deuxièmes années, et inversement l'année suivante. Ainsi chaque année les premières années participent à l'un des projets dont le prototype jouable est présenté au Festival International des Jeux. Ainsi, les futurs spécialistes en la matière ressentiront la grandeur des angoisses et la fierté de la gestion d'un projet créatif abouti. Cette année, en raison de la situation sanitaire, le Festival International des Jeux qui devait se tenir à Cannes a été annulé, mais les étudiants auront la possibilité de présenter leurs jeux l'année prochaine.

Cet artbook a pour objectif de retracer le cheminement de la créativité des quatre projets MAJIC de cette année universitaire 2020/2021. Vous trouverez dans les pages suivantes une mise en avant du travail exceptionnel proposé par les artistes graphistes 2D et 3D des projets. Dans ce sens, chaque page reprend la charte graphique des projets. Cependant, le jeu vidéo reste un art à part entière qui nécessite aussi - de façon non exhaustive - des gestionnaires de projets (Product Owner et Scrum Master), des développeurs et des programmeurs, des scénaristes et des narrative designers, des game designers, des level designers, des sound designers, des animateurs 2D et 3D... Vous retrouverez donc des interviews compilées de chaque membre de chaque équipe pour créer le récit choral de cette année universitaire.

Nous remercions à nouveau les équipes d'*Anirya et le monde inversé*, de *God.S*, de *SNAP* et de *Libragora* de nous avoir fait confiance en nous partageant leurs travaux. Nous espérons être parvenu à rendre compte de la qualité de leurs projets sur ces pages.



16 ANIRYA ET LE MONDE INVERSÉ



23 GOD.S



26 SNAP



20 LIBRAGORA



Anuryo
αἰετός
ET LE MONDE INVERSÉ

Anirya

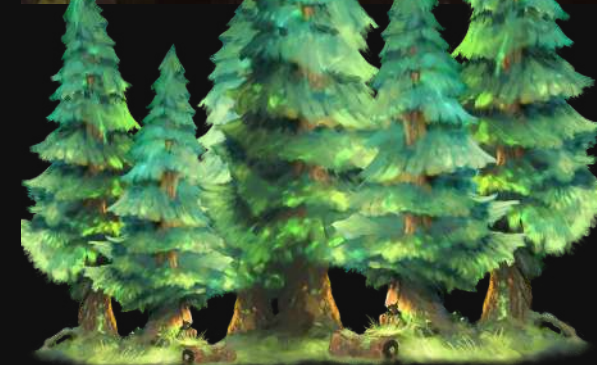
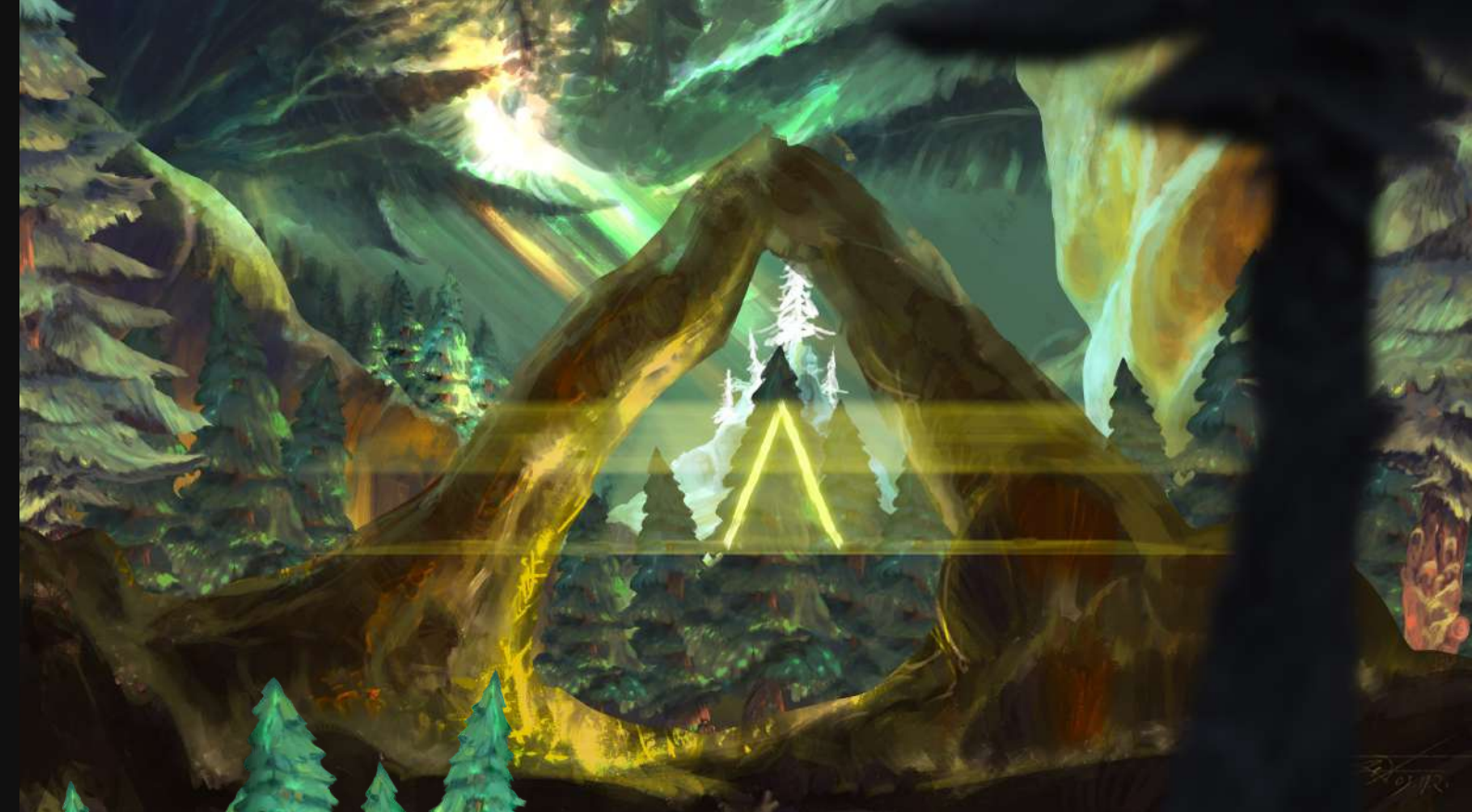
ET LE MONDE INVERSÉ

Dans le cadre du projet des MAJIC, nous découvrons le vaste univers d'Anirya et le monde inversé. Ce projet est réalisé par une équipe motivée et talentueuse composée d'étudiants de première et de deuxième année.

Dans notre monde tout est à sa place, mais ce n'est guère le cas dans le monde inversé. Des arbres y prennent racine dans les nuages, des poissons y nagent dans des océans de sable, et des créatures invraisemblables y demeurent.

Une jeune fille du nom d'Anirya vivait paisiblement dans un village berbère, jusqu'au jour où elle fit la rencontre d'Alim. Un feu follet qui éveilla en elle des pouvoirs insoupçonnés. Hélas ils n'ont point leur place dans notre monde. Exilée, Anirya entreprend une quête de vérité qui la mène vers le monde inversé.

Anirya est un metroidvania en 2D mettant l'accent sur la narration et son ancrage dans la mythologie berbère. Il met en avant les thématiques de l'exclusion et de la quête de soi au travers de l'aventure épique que va vivre Anirya dans le monde des humains et le monde inversé. Le jeu se veut tout public et cible principalement des jeunes de 12 à 25 ans.



La mythologie berbère est l'un des piliers du jeu Anirya et le monde inversé. Elle a surtout été présente en Afrique du nord, notamment chez le peuple amazigh (berbère).

Il ne reste pas beaucoup de traces de cette mythologie étant donné qu'elle est transmise essentiellement par une tradition orale très ancrée dans les traditions de ce peuple. On y trouve Agurzil le dieu de la guerre, Waghzen l'ogre mangeur d'hommes, ainsi que plein d'autres créatures et divinités.



ANIRYA ET LE MONDE INVERSÉ

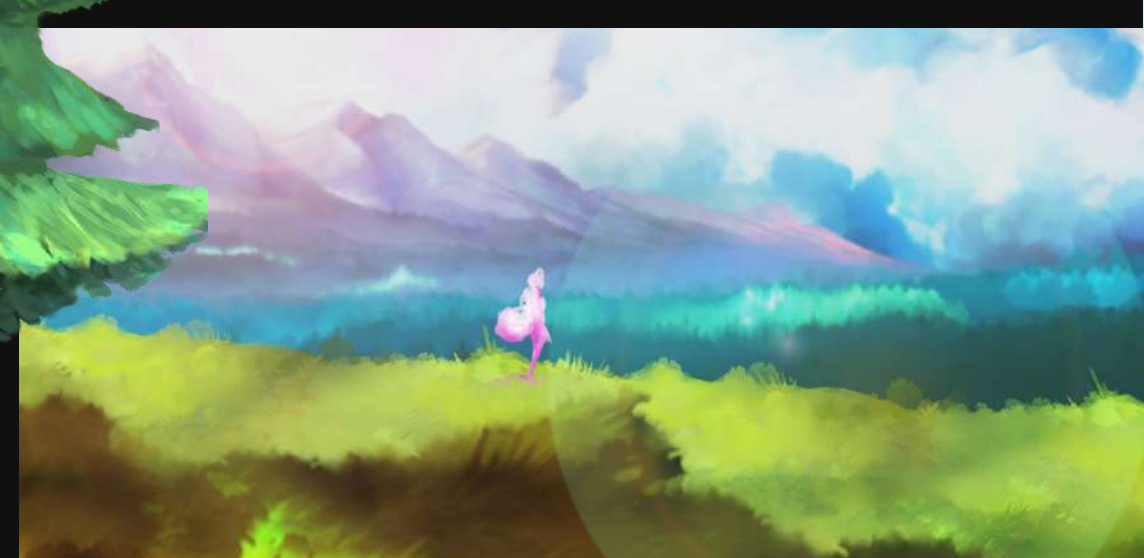
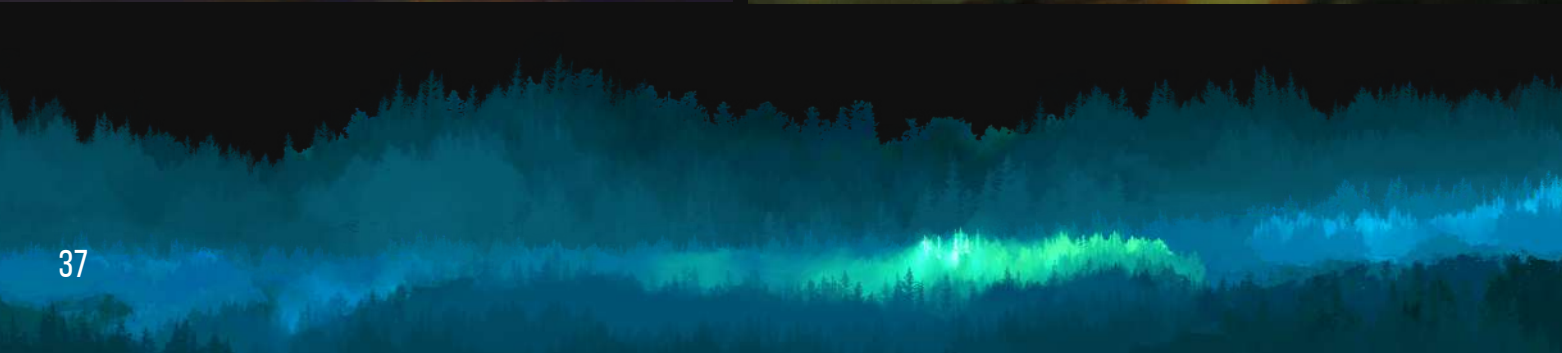
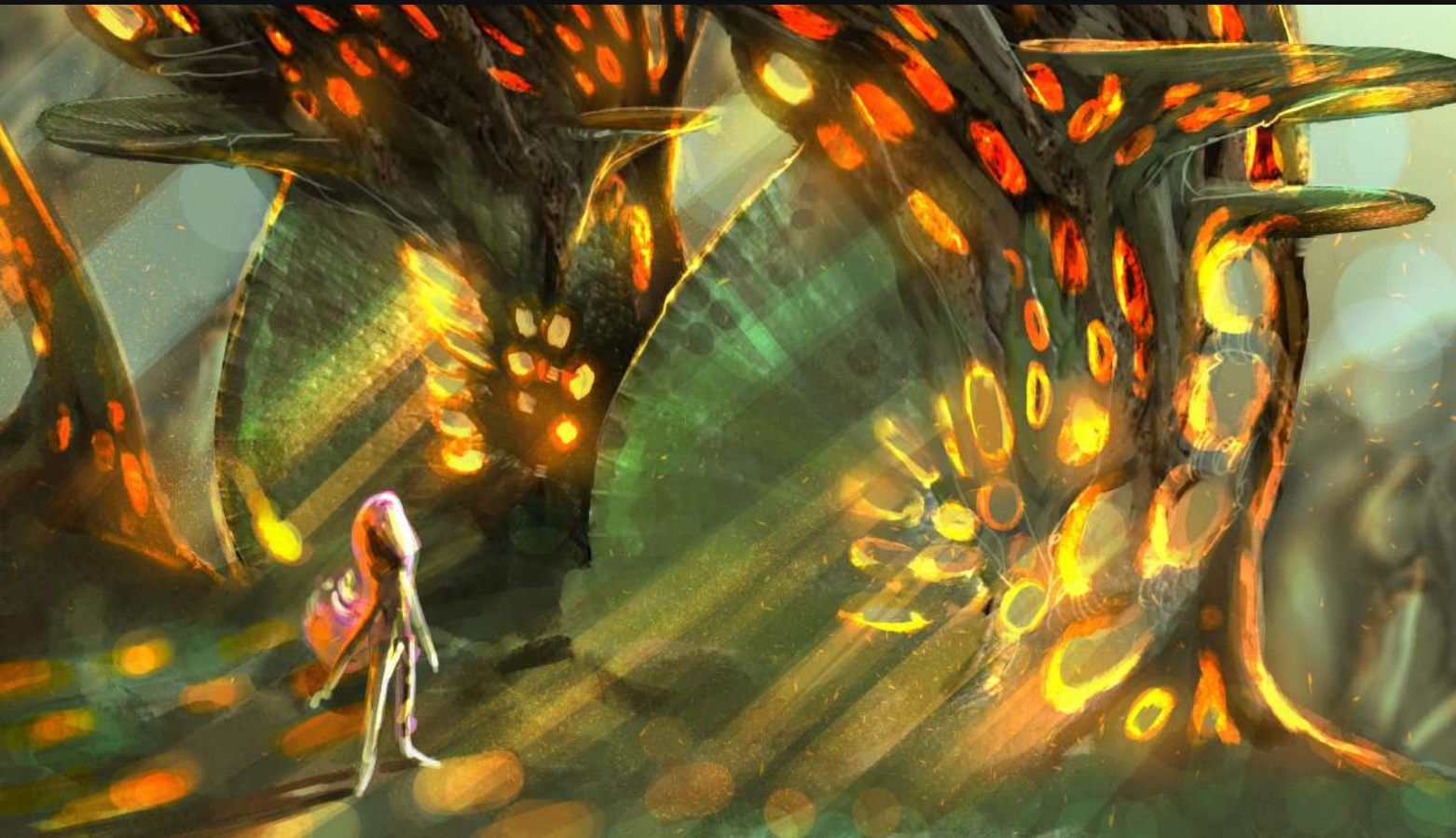


ANIRYA_ET_ALIM



ANIRYA ET LE MONDE INVERSÉ

CONCEPT ARTS



USER INTERFACE



Anirya
αΙΞΟΣ

Anirya
αΙΞΟΣ



B

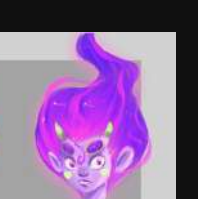
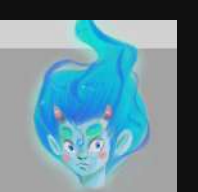
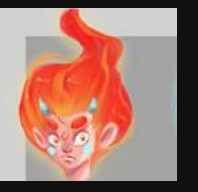
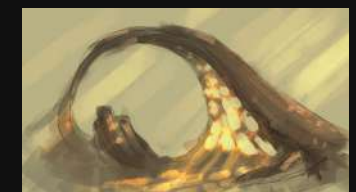
A

Y

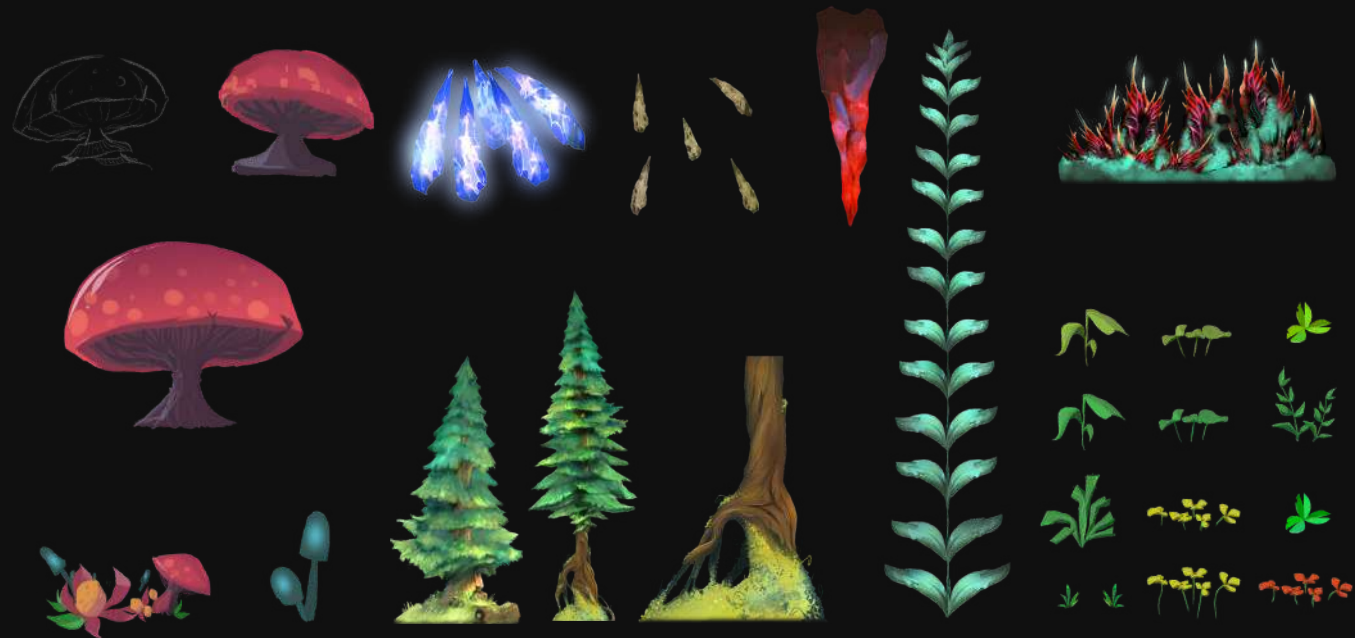
X



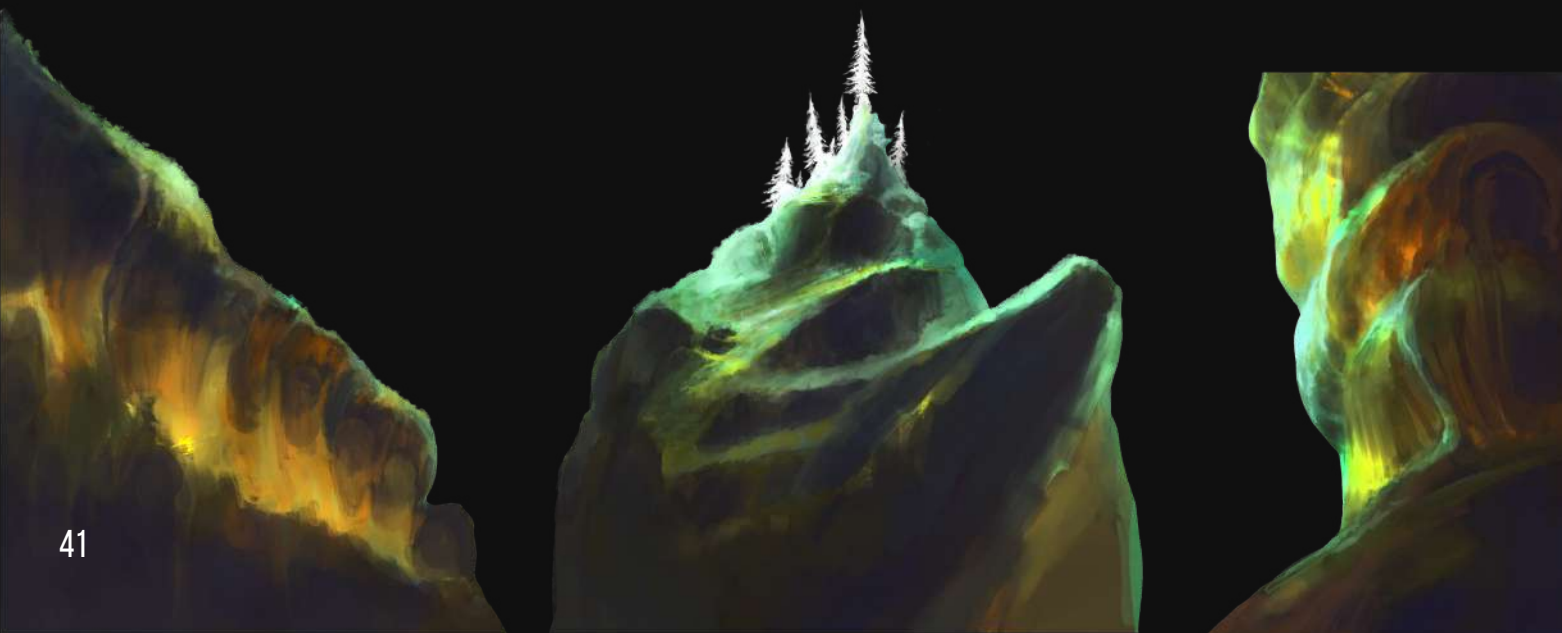
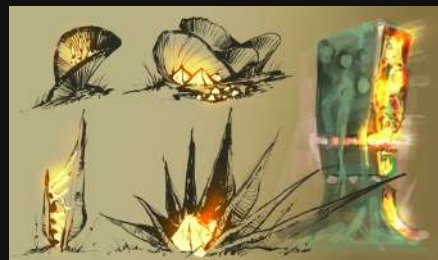
CROQUIS ET RECHERCHES



ASSETS GRAPHIQUES



CROQUIS - INSPIRATIONS



INTERVIEW DE L'ÉQUIPE

MA : MEHENNI AYOUAZ

YI : YACINE IKHLEF

YO : YANIS OUAGLAL

MF : MIKAEL FRUCTUOSO

CL : CÉDRIC LARROSA

EA : EDDY ABADA

TB : THÉO BENAZET

HZ : HACHEMI ZERARI

Bonjour ! Est-ce que vous pouvez vous présenter ? Et nous parler un peu de votre parcours universitaire ?

MA : Je m'appelle Mehenni Ayoub, je suis narrative designer dans le projet d'*Anirya et le monde inversé*. J'ai passé mon bac en 2010. Après, j'ai fait une licence en Algérie, en recherche opérationnelle, puis j'ai fait un master en informatique, administration et sécurité des réseaux. Après ça pendant trois ans et demi, j'ai été enseignant dans un lycée privé puis à la fac. J'ai ensuite intégré le master MAJIC.

CL : Moi c'est Cédric Larrosa, j'ai 25 ans et je suis Scrum Master dans le projet et également développeur. J'ai fait un IUT informatique et ensuite, j'ai fait une licence informatique. Mon but c'est de devenir game programmer et *Anirya* m'a notamment permis de faire mes armes en management, ce qui est dans la continuité du master.

TB : Je m'appelle Théo Benazet, je suis artiste 2D spécialisé en environnement, je conçois aussi les assets d'arrière-plan et les assets de plateformes, de végétaux, tous les aspects qui vont être au premier plan. J'ai fait un BTS en design de produit qui m'a ensuite dirigé vers une licence en design global et là, je quitte le design pour arriver dans le master HIC et donc dans le concept art.

YO : Moi c'est Yanis j'ai 26 ans. Je suis originaire d'Algérie donc ça fait un an que je suis en France. Actuellement, je suis en 2e année dans le parcours MAJIC à l'Université Côte d'Azur. J'ai le rôle de Product Owner, c'est un peu un rôle de gestionnaire de projet et d'équipe et en même temps, je suis graphiste et animateur sur le projet.

J'ai toujours été dessinateur, je faisais de la bande dessinée en Algérie en parallèle de mes études où j'ai suivi un parcours en informatique.

YI : Je suis Yacine Ikhlef. Avant d'arriver dans ce master, j'ai été diplômé d'un master informatique. Je suis actuellement en Master 1 HIC MAJIC et Narrative Designer dans ce projet. Avec Mehenni, nous nous occupons de l'intégration de la narration dans les niveaux, de l'enrichissement du Lore et l'écriture des cinématiques.

MF : Je suis Mikaël Fructuoso, programmeur, game designer et level designer dans le projet *Anirya*, je viens d'un DUT Métiers du Multimédia et de l'internet qui s'est conclu par une troisième année au Canada dans une formation de programmation pour les métiers du jeu vidéo.

EA : Je m'appelle Eddy Abada, dans le projet *Anirya* j'occupe les rôles de développeur, game designer et level designer. Pour mon parcours universitaire, j'ai effectué un cursus de droit français et droit anglo-américain, puis je me suis orienté vers un DUT Informatique pour me rapprocher de ma passion : le game design. À la suite de mon DUT, j'ai obtenu à l'Université du Québec à Chicoutimi un Baccalauréat en sciences appliquées avec majeure en conception de jeux vidéo. Ma licence en poche, j'ai intégré le master HIC dans son parcours MAJIC.

HZ : Je suis Hachemi Zerari, actuellement en Master 1 de jeux vidéo où je me suis spécialisé dans le graphisme 2D dans le projet *Anirya et le monde inversé*. J'ai commencé à faire de la BD et des fan-art de jeu vidéo en Algérie en parallèle de mes études d'ingénieur. J'ai continué mes études d'énergétique en France où j'ai pu accéder à un programme d'échange au Québec. C'est là où j'ai fait de très belles rencontres qui m'ont inspirées et encouragées à faire le pas et à suivre ma vraie passion, qui est le dessin.

Est-ce que vous pouvez nous expliquer ce qu'est *Anirya* et le monde inversé ?

YO : *Anirya et le monde inversé* est un metroidvania, qui s'inspire fortement de la mythologie berbère. Une forte narration est présente dans ce jeu où on suit le parcours d'une petite fille qui sera exclue de son village à cause de sa différence et de ses pouvoirs qu'elle va développer. Le but de sa quête personnelle est vraiment de se trouver elle-même, d'en apprendre plus sur ses origines, de se voir grandir et d'avoir confiance en elle.

HZ : Le jeu porte des thématiques fortes telles que la recherche de soi et l'exclusion. Elles seront mises en avant par une narration omniprésente, que ce soit à travers les dialogues ou l'environnement.

CL : On va découvrir le monde inversé, qui est un monde où tout est un peu antithétique, où les choses sont différentes de notre monde tangible, par exemple une mer de sable, des arbres qui poussent dans les nuages, etc. Et on va aussi y découvrir un grand méchant, qui va découvrir des choses sur la vie d'*Anirya*. On va donc la voir grandir, progresser et essayer de vivre des aventures dans un monde où on aborde des sujets relativement sérieux, mais avec une touche de couleur et tout un univers accessible à tout le monde et surtout aux plus jeunes.

Expliquez-nous comment s'organise le projet MAJIC ?

EA : Le projet MAJIC est un projet de création de jeux vidéo associant des étudiants de M1 et de M2. Au deuxième semestre de leur M1, les étudiants participent à la Creative Academy pendant laquelle ils vont penser au projet qu'ils aimeraient poursuivre en M2. Une fois en M2, les étudiants s'associent aux nouveaux M1 pour mener leur projet de septembre à février où ils le présenteront au FIJ.

MF : Pour ce qui est de la Creative Academy, la formation des équipes se fait tout d'abord majoritairement par affinités, ensuite certaines équipes voudront sans doute recruter d'autres personnes pour leurs compétences et enfin les derniers membres se joindront au projet, car intéressés par celui-ci. Personnellement, je voudrais être Scrum Master ou Product Owner sur mon propre projet.

TB : Le premier jour, on a passé une batterie de tests afin de voir si on était éligible ou non au projet, ensuite on a été répartis chacun dans un rôle qui correspond à nos compétences.

Quel genre de tests ?

TB : Non je rigole, en fait on a juste parlé de KFC pendant l'entretien.

L'idée du jeu est apparue avant la CA ?

YO : En fait, j'avais dessiné *Anirya* il y a 3 ans de cela, quand j'étais en Algérie. J'avais l'idée de ce personnage avec ses cheveux énormes qui recouvrait tout son corps. Je trouvais le design intéressant et original et je voulais vraiment en faire une BD à l'époque, puis avec les événements et mon arrivée ici, j'ai présenté le personnage à Félix et Syndia, on a cherché une histoire autour d'elle et c'est comme ça que ça s'est construit.

" ON VA DONC VOIR ANIRYA GRANDIR, PROGRESSER ET ESSAYER DE VIVRE DES AVENTURES DANS UN MONDE OÙ ON ABORDE DES SUJETS RELATIVEMENT SÉRIEUX, MAIS AVEC UNE TOUCHE DE COULEUR "

Le confinement a eu un impact positif ou négatif ?

CL : Alors il a eu un impact, c'est certain. Déjà au niveau organisationnel, il a fallu qu'on revoie un peu notre manière de travailler de façon à rester dynamique, afin de rester dans une ambiance qui puisse être propre au projet. Les avantages qu'il y a pu y avoir pour le projet pour certains, c'est de pouvoir gérer son temps. C'est à la fois négatif et positif, parce qu'il y a le côté de la barrière entre le monde professionnel et le monde personnel qui fait que du coup le projet peut gratter ce temps-là un peu plus souvent que si on était en cours.

INTERVIEW DE L'ÉQUIPE



Pour certains, ça a facilité les déplacements par exemple, comme on faisait des réunions en ligne, sur Discord, pour ceux qui devaient faire une ou deux heures de trajet pour venir le lundi, forcément ça facilitait les choses au niveau logistique. Après le plus négatif, c'est le rapport humain, surtout ce qui concerne la gestion. Parfois, pour faire remonter des trucs, c'est bien d'avoir le groupe ensemble, mais c'est une perspective un peu personnelle. Mais globalement, je pense qu'on a pris les mesures pour que ça se passe bien malgré tout, donc ça n'a eu un impact monstrueux sur le projet.

TB : Alors moi je pense que l'impact était plutôt positif, ça nous a tous booster notamment parce que tout le matériel est chez nous. Après, c'est plus le moral qui est parfois un peu à zéro, mais il y a une motivation collective qui est née et ça a très bien fonctionné pour nous.

MA : Il y a eu un impact positif et un impact négatif. On va pas se le cacher par contre, mesurer quel est l'impact, je ne sais pas trop... C'est difficile de mesurer parce qu'on ne sait pas ce qu'on aurait fait s'il y avait eu des cours en présentiel. En tout cas pas d'impact sur la synergie de groupe, on communique toujours de manière efficace.

YO : Personnellement je dirais que le confinement a eu un impact positif, je ne sais pas, je ne pourrais pas dire pour les autres, mais pour ma part pour le travail que j'ai dû faire, je trouvais que j'étais plus à l'aise chez moi avec mon matos, ma tablette graphique, c'était plus facile pour moi de m'organiser pour faire un meilleur boulot. Et pour la gestion d'équipe, je dirais que non parce qu'on a eu beaucoup de chance grâce à Discord, il y avait une cohésion qui était toujours là. Il y avait beaucoup d'échanges, tout le monde était en réunion donc le dynamisme n'a pas baissé à cause du confinement.

YI : Aucun impact notable. D'autant plus que je vis dans la même résidence que quatre des membres de l'équipe. De plus, il n'est pas difficile de faire des réunions à onze sur Discord. Il en aurait été autrement pour une équipe de plus grande envergure.

MF : Personnellement aucun impact, mon domaine d'expertise (la programmation) et les différents domaines présents dans une production de jeux vidéo peuvent majoritairement être faits en distanciel sans contraintes majeures. Cependant, le confinement a peut-être eu un impact négatif sur certains membres du groupe, mais ce n'est pas mon cas.

HZ : Au début on croyait en la possibilité de travailler plus sur le projet, mais on s'est vite rendu compte des difficultés que ça pouvait engendrer, notamment les problèmes de communication. On a quand même pu surmonter cette épreuve grâce à la volonté de chacun de voir le projet aller au bout.

''' AU FUR ET À MESURE, AVEC PLUSIEURS DISCUSSIONS, ON A UN RÉSULTAT ENCORE MEILLEUR QUE LA VISION QU'ON AVAIT AU DÉBUT '''

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées ?

CL : Il y a toujours des difficultés dans des projets de cette envergure. On a eu notamment dans le projet des clarifications à faire sur la vision du projet, c'est-à-dire sur ce qu'on voyait à la fin, ce qu'on voulait faire dans le projet globalement.

Parce qu'il y avait un choc de deux visions dans deux pôles différents du projet. Peut-être parce qu'on avait pris des décisions à un moment où on n'était pas forcément informé à 100 %, on a pris les décisions un peu les unes à la suite des autres. On a dû tous se remettre en question. Par exemple, au niveau organisationnel, on n'avait peut-être pas surveillé ce qu'il fallait. À ce moment-là on a mis tout à plat et on a su repartir sur une vision du projet où on était vraiment tous ensemble en synergie. C'est un des piliers qu'on a essayé d'installer, c'est d'être vraiment tous ensemble en synergie et d'avancer tous dans la même direction pour faire un truc qui nous plaît vraiment. C'est pas une grosse boîte avec plein de compromis, on essaye d'éviter un maximum de compromis, que tout le monde soit content ce n'est pas toujours possible, ce n'est pas toujours facile, c'est pour ça qu'il y a toujours des petits problèmes, des choses, des fois qu'il faut trancher, mais ça fait partie de l'exercice ! De ce côté-là, on est plutôt fiers parce qu'on n'a pas eu tant de problèmes que ça, je pense, et les problèmes qu'on a eu, je pense qu'on a su vraiment les résoudre et pas juste les mettre de côté ou les éviter et ça, c'est vachement cool !

YO : Je dirais le point de vue des différents pôles et membres du groupe, ça pouvait peut-être ralentir un peu mais au fur et à mesure, avec plusieurs discussions, je pense qu'on a dépassé ça et qu'on a un résultat encore meilleur que la vision qu'on avait au début.

MA : On a eu des difficultés concernant le manque de temps et de ressources pour faire ce qu'on voulait parce que quand tu fais ce genre de projet, généralement, on veut toujours faire plus ! Deuxième souci, c'est en fait la vision de chacun dans le domaine du jeu vidéo plus généralement, et plus précisément dans *Anirya* chacun a sa petite idée du jeu qu'il veut faire et ça peut créer des divergences, mais on a toujours réussi à gérer ça par la communication, toujours en discutant.



INTERVIEW DE L'ÉQUIPE



MF : Pas de difficulté particulière, surtout beaucoup de temps accordé au projet.

HZ : Pour ma part c'est une expérience très particulière car je n'ai jamais dessiné avec de vraies contraintes comme suivre une direction artistique établie, deadline, animation... Par conséquent, chaque concept art ou illustration que je fais est un challenge qui me fait progresser.

Que voulez-vous faire à la sortie du master ?

CL : En sortant du master j'aimerais bien être game programmeur, en particulier parce que depuis que je suis tout minot j'ai toujours une petite passion pour le jeu vidéo, mais surtout la création... J'ai toujours voulu voir l'envers du décor, le côté caché ! Je me revois quand j'étais petit sur la Playstation... Je n'étais pas juste en train d'aimer ce qui se passait à l'écran, je voulais changer un truc et du coup, j'ai eu cette passion à l'époque où c'était encore un peu des magiciens dans leurs garages !

Enfin la vision qu'on avait du jeu à l'époque c'était ça et j'ai grandi avec cette image et c'est un peu un rêve de gosse de participer à la programmation d'un jeu.

TB : Alors il y a deux choix qui m'intéressent, le premier ça serait la suite logique, devenir concept artist et donc rentrer dans un studio de jeu. Après, j'ai une spécialisation dans l'illustration et j'hésite soit à faire un second master qui soit centré sur l'illustration soit décider de trouver quelqu'un avec qui je pourrais travailler et développer de ces deux univers-là.

" J'AI TOUJOURS VOULU VOIR L'ENVERS DU DÉCOR, LE CÔTÉ CACHÉ ! "

MA : Trouver un job ça serait cool ! Le mieux serait de trouver dans le domaine du narrative design. Mais à très long terme pourquoi pas ouvrir ma propre entreprise dans le domaine du jeu vidéo, mon propre studio.

YO : Ce que j'aimerais faire à la sortie du master c'est vraiment trouver une place dans cette industrie du jeu vidéo en tant qu'artiste graphiste, c'est vraiment mon objectif principal. Dans un premier temps, je dirais que j'aimerais acquérir encore plus d'expérience en France dans une petite ou moyenne entreprise dans le jeu vidéo.

YI : Narrative designer, scénariste.

MF : Entrer dans l'industrie du jeu vidéo en tant que gameplay programmeur.

EA : Après mon master, j'hésite entre m'orienter vers la recherche (design d'interactions, game design) ou intégrer l'industrie en tant que game designer.

HZ : Travailler en tant que concept artist et illustrateur dans l'industrie du jeu vidéo.

" LE JEU VIDÉO POUR MOI JE DIRAIS QUE C'EST UN MOYEN DE S'EXPRIMER, IL Y A MOYEN AUSSI DE RÉALISER UNE ŒUVRE AVEC PLUSIEURS PERSONNES, AVEC LEURS DIFFÉRENTES SENSIBILITÉS CRÉATIVES "

Quels sont vos jeux du moment ?

CL : En ce moment je suis sur *Initial D*, les versions arcades qui sont normalement au Japon. J'ai un gros kiff dessus. Je jouerais peut-être à *Cyberpunk* quand je pourrai mettre la main dessus. Sinon, je joue toujours à tout un tas de petits jeux, ça dépend le moment.

YO : Je me refais *Ori and the Blind Forest*, c'est vraiment une source d'inspiration énorme pour moi, déjà à cause des décors, du monde ouvert.

Je joue beaucoup à *LOL*, j'aime beaucoup le côté compétitif des parties classées, pouvoir affronter d'autres joueurs, etc.

TB : En ce moment je suis sur *Destiny 2* et là je vais bientôt enchaîner sur *Titanfall 2*.

MA : Alors en ce moment je joue à *Ori and the Blind Forest* (parce que je l'ai pas fini la première fois) et aussi des jeux multi comme *Among us*.

YI : *Yakuza Zero*.

MF : *Hollow Knight*, *Rocket League*, *LOL*, *Grim Fandango*.

EA : En ce moment, je joue à *Grim Fandango*, un jeu de type point and click où le joueur accompagne Manny Calavera, fauchant les mortels, dans un pays des morts d'inspiration aztèque, alors qu'il cherche à sauver sa bien-aimée et se rendre au Neuvième Paradis. Je joue également à *Hollow Knight*, un metroidvania en 2D qui est une de nos références pour le game design d'*Anirya et le monde inversé*.

HZ : *Civilization VI*, je suis fan des jeux de stratégie.

Ça représente quoi le jeu vidéo pour vous ?

TB : Alors moi je le vois vraiment comme une forme qui conjugue plusieurs domaines artistiques. On a tout ce qui est arts plastiques, on a aussi le côté design, on a l'écriture, le langage et en fait on va conjuguer toutes ces formes artistiques pour n'en former plus qu'une. Je ne dirais pas que c'est une œuvre à part entière puisque ça englobe tout plein d'œuvres différentes.

MA : Pour moi ça représente le moyen d'exprimer mes idées, de transmettre des messages et beaucoup plus.

YO : Le jeu vidéo pour moi je dirais que c'est un moyen de s'exprimer, il y a moyen aussi de réaliser une œuvre avec plusieurs personnes, avec leurs différentes sensibilités créatives, donc c'est vraiment un travail commun et dans le but de donner une émotion, que ce soit une émotion forte ou une émotion de plaisir via un instant de jeu.



INTERVIEW DE L'ÉQUIPE



YI : Une œuvre d'art, un moyen de véhiculer des émotions et des réflexions tout en procurant de l'amusement.

MF : Des liens forts avec des amis de longues dates, une grande source de divertissement et un futur métier très stimulant.

EA : Le jeu vidéo est un média que j'affectionne. J'aime créer des expériences ludiques et je veux faire de cette passion mon futur métier.

HZ : Le jeu vidéo pour moi est plus qu'une distraction. J'ai appris à aimer l'histoire grâce à *Age of empire* et *Civilization*, à aimer l'aventure grâce aux RPG, à aimer l'espace et la physique grâce aux space operas comme la trilogie *Mass Effect*... Le jeu vidéo pour moi est une source d'inspiration, d'apprentissage et bien sûr de distraction.

CL : Le jeu vidéo c'est un souvenir, c'est quelque chose avec lequel j'ai grandi. Je considère que c'est un média où on peut s'exprimer, c'est à la fois un art, et à la fois un moyen d'avoir du fun, c'est un moyen de faire des choses avec des gens. Dans le jeu vidéo aujourd'hui tel qu'on l'a développé, on peut transmettre pratiquement tout et n'importe quoi ! Transmettre des émotions pour faire passer une histoire, ça peut être un média purement artistique, un média purement fun où on se décharge complètement et on se libère de toute contrainte. Ça peut être le moyen de faire passer une idée, ça peut être le moyen de défendre une cause... Je pense que c'est un média qui mérite d'être exploité, on peut faire vraiment tout ce qu'on veut et c'est vraiment fou de le voir évoluer comme ça et surtout de faire un croisement avec tous les médias qu'on connaît, comme le cinéma, la musique, etc... Par ce croisement, je pense qu'il y a quelque chose de grandiose.

Le mot de la fin ?

TB : Si le nouveau campus ouvre, il y a un KFC qui est à 100 mètres.

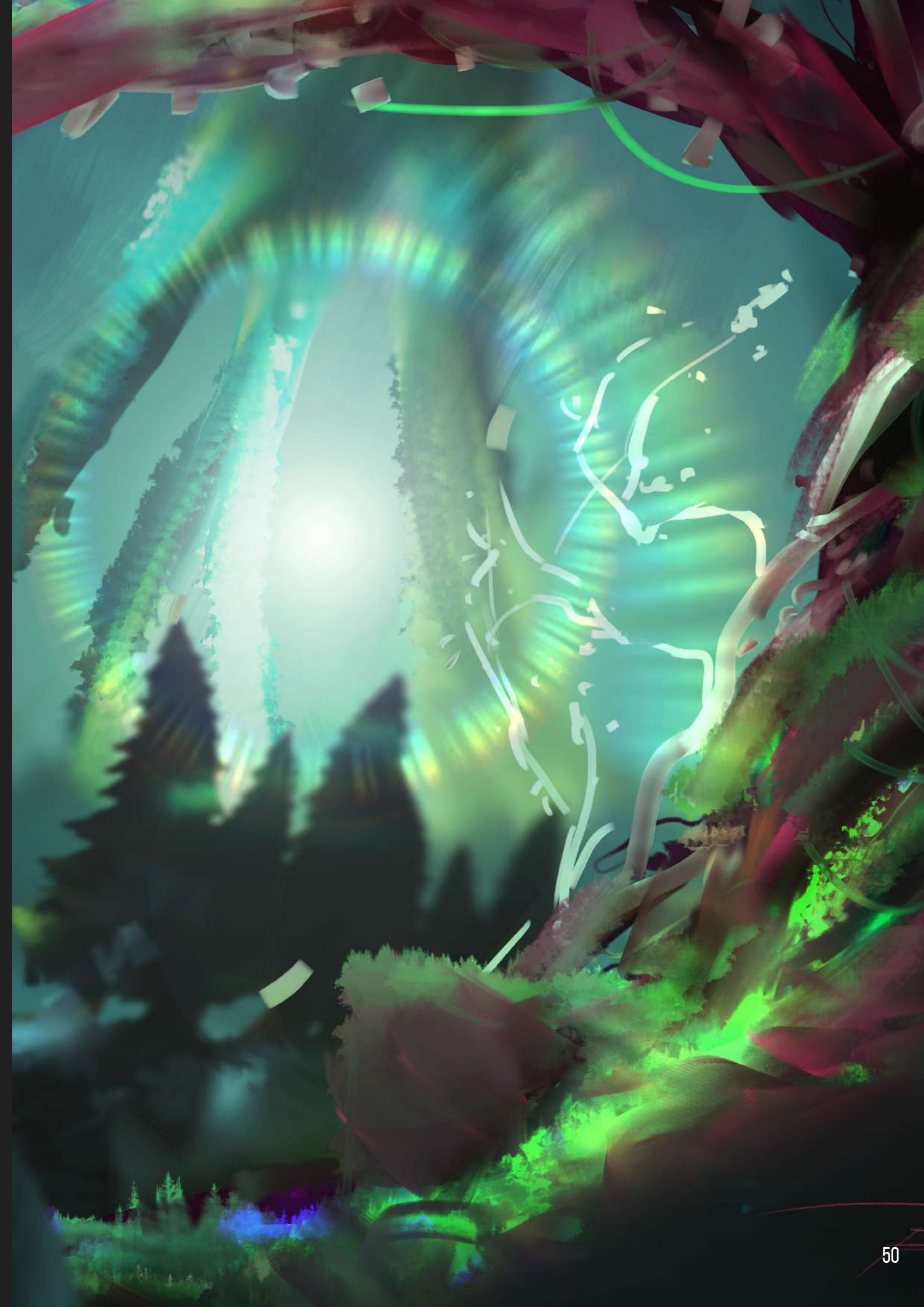
YO : Pour les futurs étudiants du master franchement, tentez l'aventure ! Certes, c'est très dense, on a beaucoup de rendus, mais quand même on a l'occasion de faire un jeu qui nous plaît, de vraiment s'exprimer et juste ça, ça nous pousse à bosser énormément et bien sûr, c'est là qu'on apprend ! On a des cours très denses, très variés, mais je trouve que c'est une bonne chose en soit ! On s'adapte, c'est instructif.

CL : Déjà je vais remercier mon équipe parce que franchement je les kiff ! C'est un plaisir de ouf de bosser avec eux et j'espère que j'ai été à la hauteur de tout ce qu'ils ont donné jusqu'à présent. Je les remercie du fond du cœur parce que c'est vraiment une expérience de ouf, et j'aimerais bien avoir des expériences comme ça dans l'avenir ou quoi. C'est un projet qui va rester très, très longtemps dans mon cœur et dans ma mémoire je pense. Du coup juste pour dire que je les aime fort. Pour les futurs étudiants, nourrissez bien vos projets, on peut faire des trucs avec le cœur, il n'y a pas de souci ! Il y a un petit truc dans le fait que ce master est un peu particulier on va dire, mais voilà, on peut trouver je pense, son compte. Et pour les projets, si je peux dire un truc de SM : ne faites pas trop de nuits blanches, ça ne marche pas, ça ne sert à rien. C'est pas aussi efficace qu'on le croit vraiment. Dormir ça fait plaisir, non mais je vous jure.

HZ : Progresser et ne jamais douter.

MF : On verra où on sera à la fin du mois de février pour la fin de la production, mais j'espère qu'on arrivera à un résultat dont l'équipe peut être fière.

YI : Fin.





LA PAROLE AUX GRAPHISTES

Quelle est l'utilité des concepts art ?

TB : Les concepts art ça nous permet déjà d'avoir une première idée du monde ou des personnages dans lequel on va s'aventurer. Ça nous fait aussi gagner du temps puisqu'on va pas demander aux artistes 3D de modéliser tout un tas de d'objets complexes s'ils n'ont pas un premier aperçu de ces objets là. Donc ça nous permet vraiment de nous projeter sur l'avenir du jeu et aussi de pouvoir concrétiser nos idées, et de mettre un premier pied dans l'univers du jeu.

HZ : Ça sert à construire et à donner du visuel du monde ou d'un élément du jeu (jeu ou autre). Grâce aux concepts art, toute l'équipe y compris les graphistes arrivent à visualiser et imaginer à quoi le jeu peut ressembler et à travailler autour de ça.

Quelles sont les inspirations graphiques du jeu?

YO : Pour mes inspirations principales j'avais déjà imaginé Anirya, et juste après il y a eu le personnage de Zoé sur *League of Legends* qui est sorti qui ressemble assez à mon personnage, j'ai pas envie de dire qu'ils m'ont piqué l'idée, bien sûr, mais c'est devenu mon inspiration. L'idée de base c'était que je voulais vraiment un personnage qui va grandir au fil de l'histoire et qui va prendre en maturité surtout. Pour ce côté là, il y a une référence majeure c'était *Le voyage de Chihiro*, et tout particulièrement le personnage de Chihiro dans le film de Miyazaki du studio Ghibli. En terme de jeu vidéo, il y a aussi un jeu qui m'a fortement inspiré, c'est un jeu d'Ubisoft qui s'appelle *Child of Light*, c'est une petite fille avec un esprit qui voyage il y a aussi *Ori and the Blind Forest*, mais je dirais que c'est plus pour le côté onirique et poétique, surtout au niveau des décors et de la forêt qui est vraiment riche. C'est un peu mon bébé *Anirya* et *le monde inversé*, il me tient fortement à cœur car c'est une façon d'exprimer mon identité et ma culture. Je dirais que c'est extrêmement important pour moi de transmettre ça.

HZ : Étant berbère d'Algérie, j'avais déjà des prérequis visuels sur la faune et la flore nord-africaine, notamment celle de ma région natale, la Kabylie (Bejaia). Contrairement aux idées reçues, les terres berbères ne sont pas que sahariennes mais très diversifiées. Montagneuses et verdâtres au nord, arides et désertiques au sud. Malgré ça, l'étape de recherche de références reste très importante.

TB : Alors pour le coup, j'ai découvert la culture berbère avec ce jeu, je ne la connaissais que très peu. C'est surtout mes collègues qui nous ont partagé cette culture là à partir de leur propre expérience ou de leurs connaissances, et on a ainsi pu découvrir collectivement tout ce qu'englobe cette culture, que ce soit les divinités, les symboles, ou même les régions qui partagent cette même culture.

Quelles libertés avez-vous pris pour la conception graphique des personnages et des environnements par rapport à la culture berbère ?

HZ : Bien que le jeu s'imprègne de la culture berbère (divinités, environnement...), on a pris une certaine liberté dans la conception visuelle, de sorte à avoir un monde fantastique. Néanmoins, tous les ajouts sont expliqués dans le Lore.

Quel est votre processus de travail une fois que vous avez une idée ?

HZ : Je n'ai pas un processus particulier, mais si je devais structurer ce que je fais, je dirais qu'il y a quatre étapes : recherches (pinterest, Artstation...), croquis (l'expression de l'idée par plusieurs croquis), validation d'une ou plusieurs formes, et painting (ne pas hésiter à faire des recherches de couleurs aussi).

TB : Je vais directement sur Photoshop. Je pense que le croquis est parfois dispensable, parfois nécessaire, mais la plupart du temps il est dispensable. Je ne fais jamais les tracés en premier parce que ça me perturbe, je trouve ça assez long.

Je préfère directement travailler l'atmosphère. Je vais mettre un aplat et je vais jouer sur les dégradés juste pour créer une atmosphère avec les couleurs, peut-être de façon un peu évasive, et après je commence à faire des formes un peu plus concrètes, détaillées puis strictes. Mais au départ c'est juste un amas de vapeurs pour me plonger dans l'atmosphère.

Quels sont les logiciels que vous avez utilisés dans la partie graphique du projet ?

TB : Je reste exclusivement sur Photoshop, j'ai toujours travaillé dessus et c'est là que je suis plus à l'aise. Là récemment pour la cinématique ça a été efficace on va dire, puisqu'on a pu faire le pont directement sur After Effects et on a donc pu rester sur la suite Adobe, ça nous permet de concrétiser le projet.

HZ : Clip studio et Photoshop.



LA PAROLE AUX DÉVELOPPEURS

Quels sont les logiciels que vous avez utilisés dans la partie programmation du projet ?

EA : Nous utilisons Visual Studio 2019 comme IDE. Git pour le versionning. Hack'n Plan et la suite Google Drive pour la gestion de projet. Discord pour la communication.

MF : Git, Visual Studio, Unity.

Comment réagissez-vous quand on vous dit que votre jeu bug ?

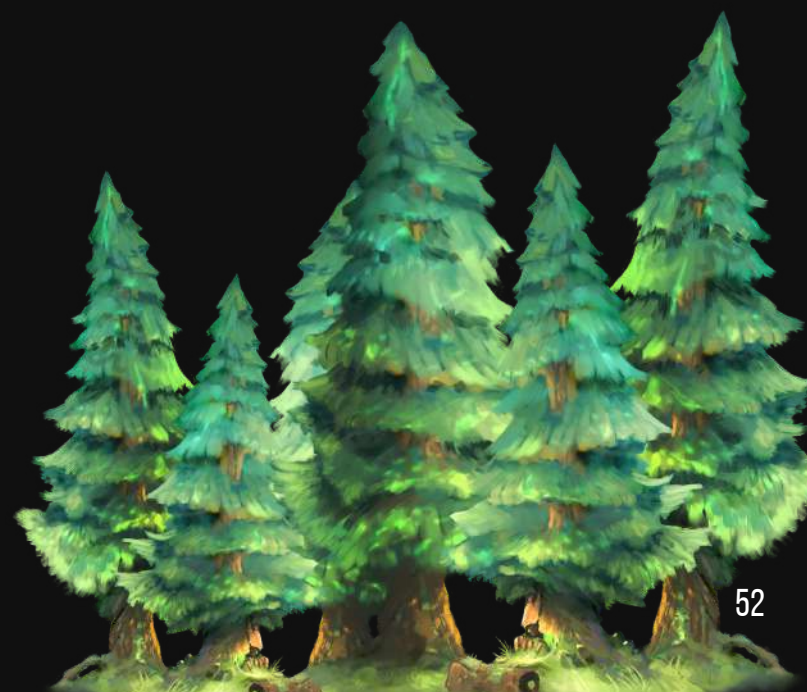
MF : Contrairement à ce qu'on pourrait penser, c'est en fait très satisfaisant d'entendre que notre jeu est mauvais ou qu'il bug. C'est que l'interlocuteur a la volonté et l'envie que notre jeu devienne meilleur. Cette honnêteté est très appréciable, l'avis d'une personne qui va résumer le tout en un "c'est cool votre jeu" va être moins utile pour la production future. En conclusion, il faut bien évidemment souligner les éléments intéressants et appréciés dans le jeu, mais aussi ne pas oublier de souligner ceux qui le sont moins.

EA : Ce genre de retour est stimulant pour moi. En effet, nous voulons proposer une bonne expérience de jeu au joueur et je suis conscient qu'un jeu "buggé" pourrait l'entraver. En plus, les bugs font partie du processus de dev ! N'hésitez donc pas si vous avez ce genre de retour : je suis là pour ça !

Qu'est ce que vous aimez dans la programmation ?

MF : L'aspect logique de celle-ci : "si ça marche dans ma tête ça marchera tout pareil dans le logiciel". C'est très satisfaisant de voir ses idées prendre vie par le code, c'est comme un jeu de construction, on démarre en faisant une LED qui clignote et deux ventilateur, on termine avec un avion.

EA : J'aime relever des challenges techniques et programmer me donne l'impression d'être l'architecte de l'expérience de jeu que je souhaite procurer aux joueurs.





LA PAROLE AUX NARRATIVE DESIGNERS

Qu'est ce que le Narrative Design représente pour vous ?

YI : Le Narrative Design est pour moi une branche du Game Design qui a pour rôle de consolider le scénario du jeu avec les autres éléments qui le composent. Et ce, dans le but de coller à la thématique du titre.

MA : Alors pour moi, le Narrative Design c'est le fait de raconter une histoire dans tous les aspects du jeu vidéo. Qu'il soit dans le gameplay, que ça soit dans les décors, dans les dialogues, dans le scénario lui-même... Tous les moyens sont bons pour raconter quelque chose.

Quel est votre jeu favori ? Et pourquoi ?

YI : *The Witcher 3*, je suis de base passionné de la saga littéraire dont le jeu est issu. Les personnages du jeu sont criants de vérité. Le titre ne prend pas le joueur pour un idiot et au contraire le fait se questionner à chaque fois dans le scénario, grâce à des choix cornéliens. Il y a plusieurs messages forts très humains qui y sont véhiculés.

MA : C'est *Mass Effect*, toute la trilogie. Il y a énormément de messages transmis par ce jeu et surtout, il n'y a pas un parti pris dans ces messages là. Il te laisse la liberté d'interprétation et surtout, ce qui m'a impressionné c'est l'humanité des personnages dans le jeu. Ils sont très humains. Il n'y a pas de gentils ni de méchants ! C'est des êtres humains avec leurs défauts, leurs qualités, etc.

Quels sont les univers qui vous inspirent pour la rédaction de l'histoire d'Anirya ?

YI : Je n'ai pas rédigé l'histoire d'Anirya, car le scénario existait bien avant mon arrivée dans le projet, par contre j'ai participé à la rédaction du Lore, des cinématiques et des dialogues. Je me suis principalement inspiré des contes et de la mythologie berbère. D'autres œuvres m'ayant marqué m'ont également servi de référence comme *Pandora Hearts*.

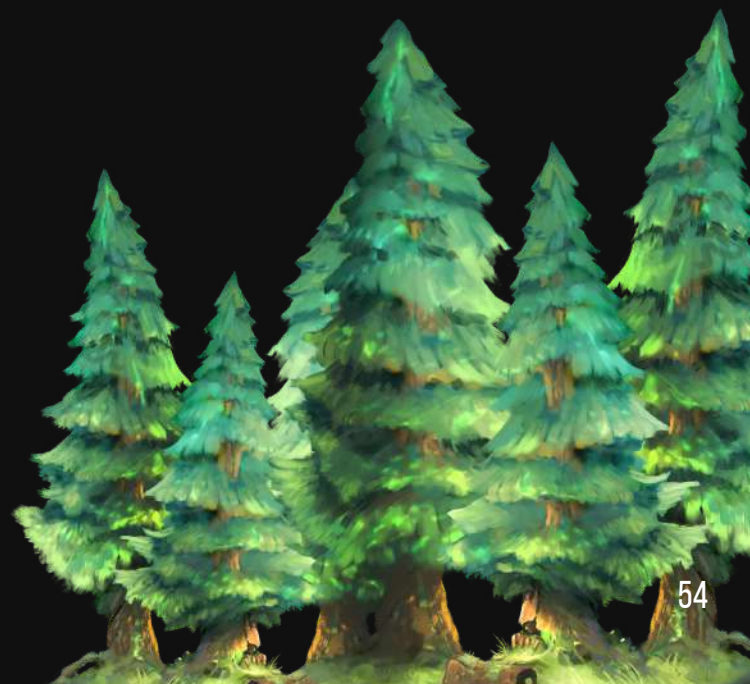


MA : Déjà les contes qu'on m'a raconté quand j'étais enfant, que ma grand-mère m'a raconté. Les contes que j'ai lu aussi notamment d'un écrivain algérien berbère Mouloud Mammeri qui a fait un recueil de contes berbères, ça c'est la première inspiration. Puis il y a une inspiration de *The Witcher*, les livres et les jeux aussi. Et on va dire toutes les œuvres qui m'ont marqué comme *le Seigneur des anneaux* notamment.

" LES INSPIRATIONS VIENNENT DES CONTES QU'ON M'A RACONTÉ QUAND J'ÉTAIS ENFANT, QUE MA GRAND-MÈRE M'A RACONTÉ "

A quel point l'univers d'Anirya est-il inspiré des légendes berbères ?

YI : Une bonne moitié. Des éléments comme le monde inversé, le loup "Ouchen" et les dieux qui y sont cités puisent leurs inspirations directement dans la mythologie berbère, tandis que d'autres sont le fruit de la création de l'équipe. Par ailleurs, certaines choses issues de la mythologie berbère ont été sujet à nos libres interprétations car la tradition berbère (étant principalement orale) ne s'est hélas pas conservée intégralement.



CONTACT DE L'ÉQUIPE

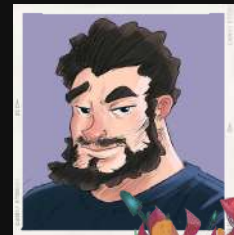


YANIS OUAGLAL

Product Owner, Lead Graphiste 2D,
Character Designer et Animateur 2D

✉ ouaglal.yanis10@gmail.com

www <https://www.artstation.com/ouaglalyanis>



CÉDRIC LARROSA

Scrum Master, Lead Développeur

✉ cedric.larrosa@etu.univ-cotedazur.fr



SYNDIA RICHARD

Chargée de communication

✉ Syndia.r@outlook.com

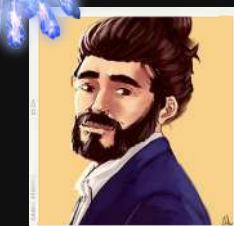
www https://www.instagram.com/sr_graphik



VALENTIN MARCHAL

Sound designer

✉ ardrentel@gmail.com



YACINE IKHLEF

Narrative Designer

✉ ikhlef.yacine.info@gmail.com



MEHENNI AYOUAZ

Narrative Designer

✉ mehenni.ayouaz@outlook.fr



THÉO BENAZET

Concept Artist, Graphiste 2D

✉ theo.benazet15@gmail.com

www https://www.artstation.com/theo_benazet_vi



HACHEMI ZERARI

Graphiste 2D

✉ hachemizerari@gmail.com

www <https://www.artstation.com/hachemizerari.com>



MIKAËL FRUCTOSO

Développeur

✉ mika.fr99@hotmail.com



EDDY ABADA

Développeur

✉ eddy.abada.ea@gmail.com



God.S



Dans le cadre des projet MAJIC, nous découvrons le vaste univers de God.S. Ce projet est réalisé par une équipe passionnée composée d'étudiants de première et de deuxième année.

Dans un univers divin à l'aspect paisible, et où cohabitent des divinités de nombreuses mythologies, le meurtre d'un dieu invulnérable, au sein de la plus haute sphère politique suscite mystères et curiosités.

Vous, vous incarnez Ilana, une jeune déesse qui se retrouve propulsée au cœur de l'enquête. Armée de votre pouvoir de changeforme, vous devrez rencontrer et interroger des divinités, plus absurdes les unes que les autres afin de découvrir la vérité sur la mort de votre père adoptif

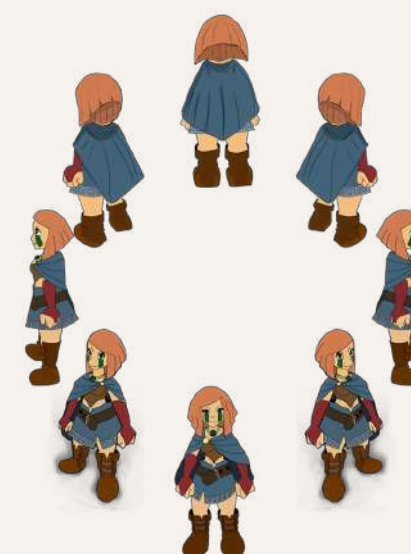
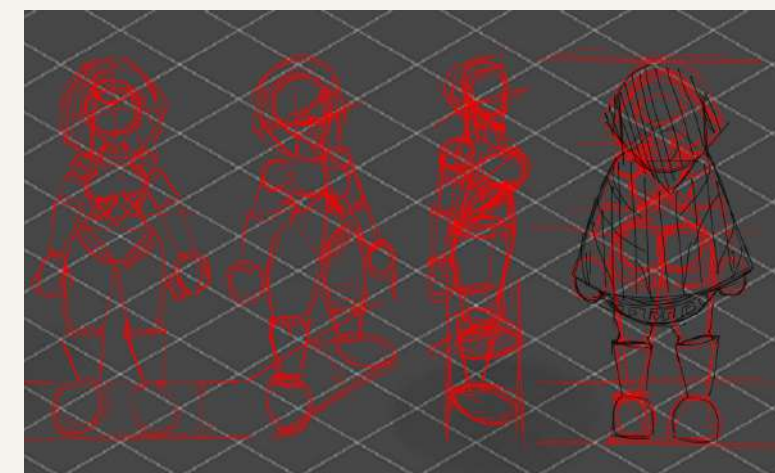
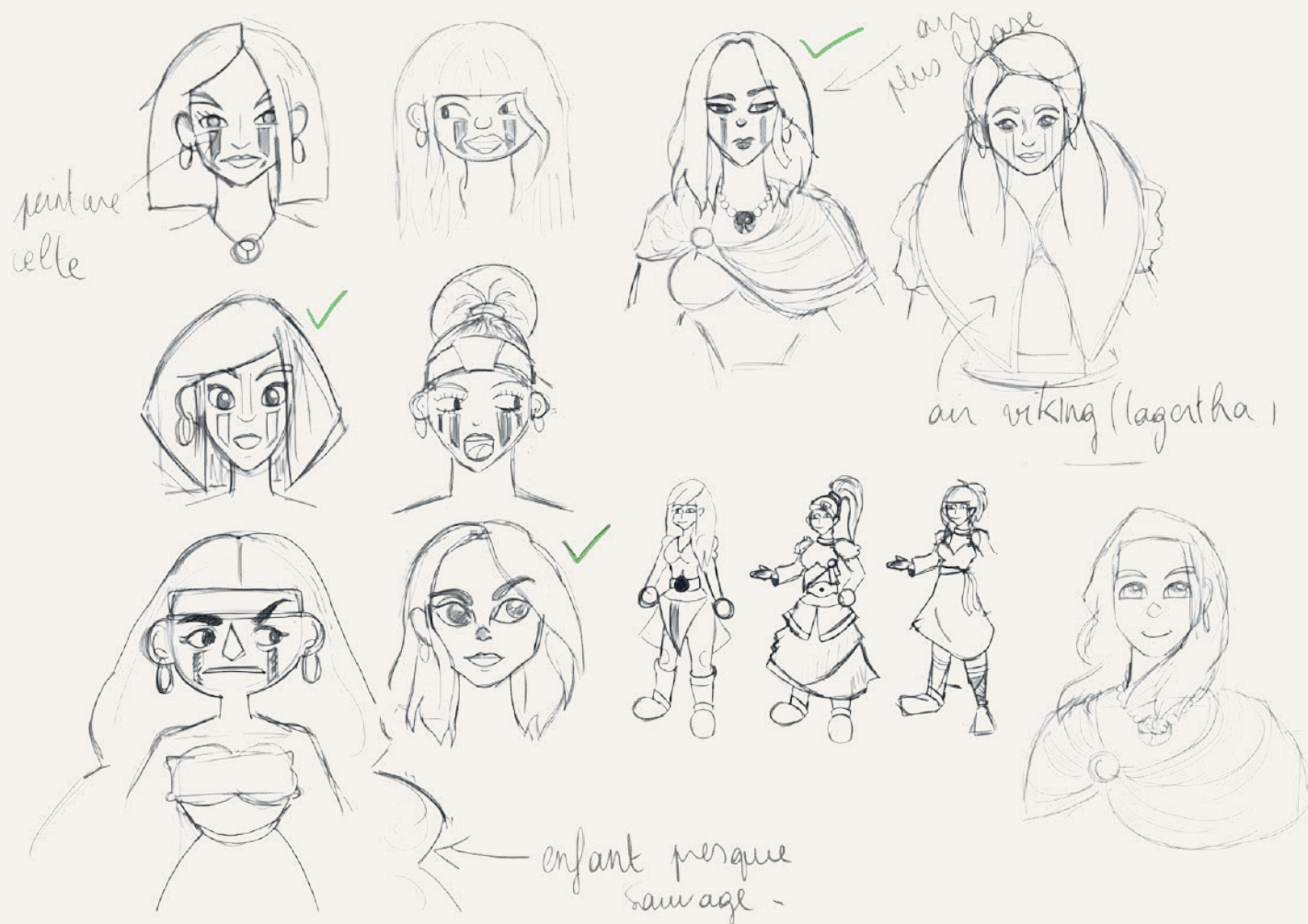


God.S est un point and click narratif en 2,5D.



CHARACTER DESIGN

ILANA



// Cartoon/+ Stylisée
+ naive ...

Sérieuse et ruse d'elle
+ drastique

Air blavé mais
de brouillard



CHARACTER DESIGN

ILAN



AUTRES PERSONNAGES





CHARACTER DESIGN





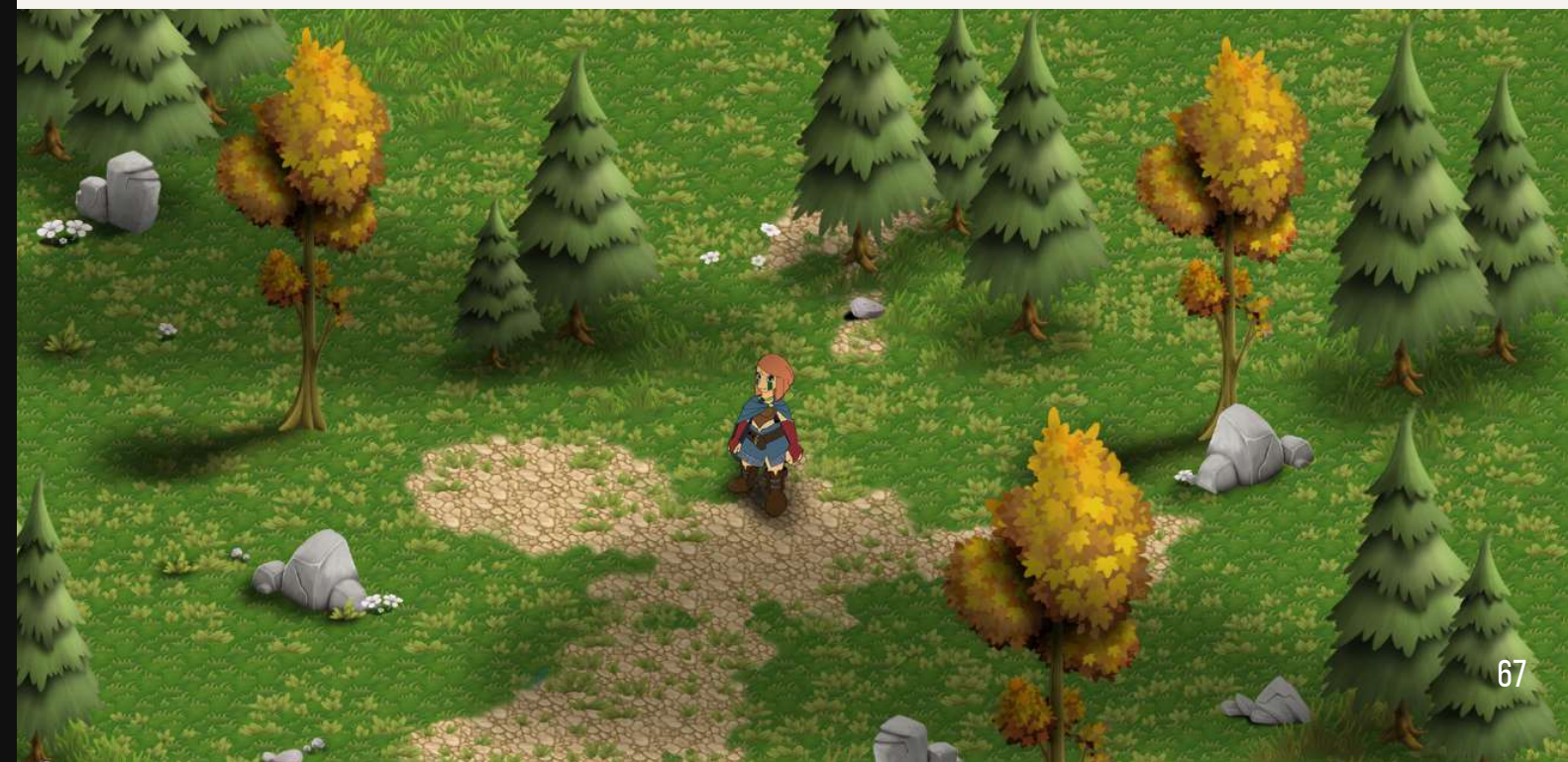
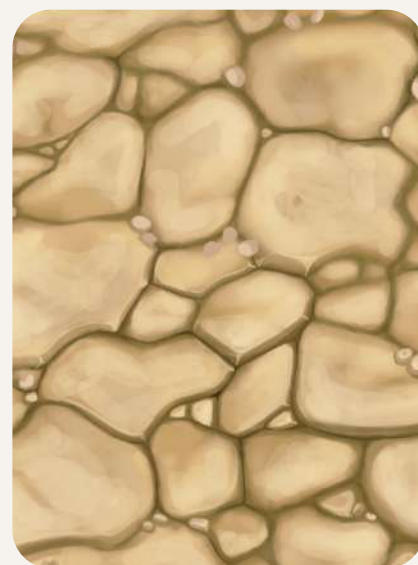
ENVIRONNEMENT DESIGN



ASSETS GRAPHIQUES



T
E
X
T
U
R
E
S



INTERVIEW DE L'ÉQUIPE

CDC : CHARLOTTE DEVILLE-CAVELLIN

BC : BENJAMIN CICERON

CG : CLÉMENCE GILLET

VT : VIVIEN TAUPIN

Bonjour ! Est-ce que vous pouvez présenter ? Et nous parler un peu de votre parcours universitaire ?

CDC : Bonjour, je m'appelle Charlotte Deville-Cavellin et je suis Product Owner et Lead Scénariste sur le projet *God.S*. En ce qui concerne mon parcours universitaire, il est plutôt atypique. En effet, avant ce master, j'ai d'abord "subi" une première année en faculté de droit, pour ensuite me réorienter vers une licence en LLCER Anglais à l'Université Paris Diderot. Grâce à mon profil littéraire et ma passion pour les jeux vidéo, j'ai réussi à me faire une place dans ce master. Lors de mes deux années, j'ai aussi pu toucher au domaine de la communication. Un domaine qui, aujourd'hui, m'intéresse plus que la création.

BC : Je m'appelle Benjamin Cicéron, je suis Scrum Master du projet *God.S*. Je suis aussi Sound Designer, et donc responsable de tout ce qui concerne l'aspect sonore du jeu. J'ai fait un master en musicologie, dont le thème de mon mémoire était justement l'interaction entre la musique, le jeu vidéo et le joueur. J'ai fait ce mémoire sous la direction de M. Trubert [ndlr : Jean-François Truber est Professeur des Universités en musicologie] qui m'a recommandé ce master. J'ai aussi suivi les recommandations d'un ami qui avait déjà fait ce master.

CG : Je m'appelle Clémence Gillet j'ai 23 ans, 2 chats et je suis scénariste. Dans ce projet je suis plus particulièrement Narrative Designer et je fais un peu de Game Design et de Level Design. Ma spécialité en narrative design c'est le Lore, c'est-à-dire tout ce qui compose l'univers et la richesse du monde de *God.S*.

AR : ALCÉA RUIS

JD : JEAN DECK

LR : LÉO RIBA

BR : BENOÎT RIVIÈRE

VT : Je m'appelle Vivien Taupin et je suis scénariste (principalement des dialogues) sur le projet *God.S*. J'ai fait une licence de cinéma à Lille et un master de cinéma à Nancy. Je suis spécialisé en écriture de scénario et maintenant je me suis orienté vers le jeu vidéo.

AR : Je m'appelle Alcéa Ruis. Je suis essentiellement spécialisée dans la communication visuelle, un peu orienté web (avec un BTS DG Numérique et une LP Création pour le Web) et j'ai intégré le master afin de développer mes compétences en programmation. Pour mener cela à bien, j'ai décidé d'intégrer *God.S* en tant que développeuse et intégratrice Python.

JD : Je m'appelle Jean Deck et je suis diplômé d'une licence professionnelle en développement web, j'ai travaillé deux ans en CDI dans une start-up basée à Ivry-sur-Seine. Étant désireux de changer de parcours, je suis actuellement en étude au master MAJIC.

Pour le projet *God.S*, je suis développeur. Je suis chargé de développer les mécaniques de gameplay et d'intégrer le travail créé par toutes et tous.

BR : Je m'appelle Benoît Rivière et je suis Environment Artist 2D pour le projet *God.S*.

LR : Je m'appelle Léo Riba et je suis Character Designer dans le projet *God.S*. Avant d'intégrer le master MAJIC j'ai fait trois ans d'études supérieures en communication et stratégie digitale. J'ai fait une pause d'un an dans mes études pour être freelance en tant que graphiste et consultant en communication.

Est-ce que vous pouvez nous expliquer ce qu'est *God.S* ?

LR : *God.S* est un jeu en vue isométrique où seule la puissance du clic te fera avancer. Oui un point and click, t'as compris. Le joueur incarne Ilana, une jeune déesse qui a grandi dans la plus haute sphère de la Cité divine. Cependant Astrapos, son père adoptif et aussi l'un des membres du conseil, meurt. Ilana se met en tête d'élucider ce mystère.

JD : *God.S* est un point and click narratif utilisant le moteur de jeu Ren'Py. Par conséquent, oui, le jeu est développé en langage Python (chose très inhabituelle pour un jeu vidéo, il faut bien l'admettre). Le jeu se déroule au sein d'un monde divin. On contrôle Ilana, une jeune déesse possédant le pouvoir de changeforme. Elle est ainsi capable de passer en version masculine (Ilan) et inversement afin de contourner certains obstacles (le monde dans lequel elle évolue étant misogyne et arriéré). Au début du jeu, elle se fixe comme objectif d'enquêter sur la mort mystérieuse de son mentor (alors que les dieux sont censés être immortels...).

AR : Ilana vit dans un monde de divinités plus absurdes les unes que les autres ! Dans cette société, cinq mythologies cohabitent ensemble.

BC : C'est un univers assez patriarcal, très caricatural sur la place de la femme dans cette société.

CG : C'est un peu un ovni, c'est surtout un jeu moderne qui, on espère, porte un message moderne et en accord avec la société dans laquelle il évolue.

CDC : Maintenant que la description marketing a été faite, je peux vous donner ma propre description. À titre personnel, *God.S* est un jeu qui a été créé dans la bonne humeur et dans une ambiance de travail saine. Peu importe le message que vous retiendrez de *God.S* en y jouant : féministe ou non... L'idée principale derrière *God.S* n'est pas d'y inscrire une étiquette maladroite, mais plutôt que les joueurs ressentent le cœur qui y a été mis, tout au long de sa production.

Expliquez nous comment s'organise le projet MAJIC ?

AR : Le projet commence toujours en M1, où plusieurs équipes dans la promotion, de deux personnes minimum, se forment pour décider de créer le projet qu'ils vont soumettre pour l'année prochaine.

BC : La création du projet commence généralement pendant la Creative Academy, où on se réunit en équipe en fonction des compétences de chacun mais aussi des affinités. On présente ensuite notre projet à la Creative Academy, et le nôtre a eu la chance d'être accepté.

CDC : Le projet MAJIC passe d'abord par un choix de confiance : celui de son équipe et de ses gestionnaires de projet pour préparer la Creative Academy. Avec Benjamin et Alcéa, la répartition des rôles, ainsi que la création de l'univers de notre jeu se sont faites assez naturellement. Nous avions à cœur de partager le concept de notre jeu à la Creative Academy, mais aussi aux futurs M1. C'est dans cette perspective d'échange et de partage que nous souhaitions mener à bien le projet.

" C'EST UN PEU UN OVNI, C'EST SURTOUT UN JEU MODERNE QUI, ON ESPÈRE, PORTE UN MESSAGE MODERNE ET EN ACCORD AVEC LA SOCIÉTÉ DANS LAQUELLE IL ÉVOLUE. "

LR : Chaque M1 fait le tour des différents projets de jeux des M2.

VT : On a eu des entretiens avec chaque équipe des projets avec qui on a pu discuter, échanger sur la vision du jeu, etc.

CG : On a fait des "minis entretiens d'embauche" et on était beaucoup pour *God.S* ! Je me souviens de la longue file d'attente qu'il y avait dans le couloir !

INTERVIEW DE L'ÉQUIPE

LR : Nous faisons ensuite une liste de préférences, et nous sommes répartis en fonction des postes que recherchent les équipes.

BC : C'est à l'intérieur même du projet qu'intervient la vraie gestion de projet, à savoir répartir les différentes tâches à chacun selon les spécialités et leurs compétences, mais aussi manager leur temps pour qu'ils aient à la fois du temps libre et du temps pour travailler sur les autres projets qui leurs sont demandés pour le master, tout en faisant en sorte d'avancer sur les projets collaboratifs.

JD : Le processus de développement du jeu est évalué mensuellement par un comité de direction et à la fin du semestre, le jeu est présenté lors du Festival International des Jeux, à Cannes.

Le confinement a-t-il eu un impact sur l'avancée de votre projet ?

CDC : Comme pour tout le monde, le confinement a eu un impact sur l'avancée de notre projet. Il a eu un impact certain sur la communication, mais aussi sur le moral de l'équipe. Il est beaucoup plus difficile de garder une motivation constante dans des conditions comme celles-ci, mais nous avons su nous adapter. Le fait que nous puissions communiquer de façon régulière sur Discord, a beaucoup aidé à garder une dynamique de groupe.

BC : Les réunions sont certes plus fréquentes, mais moins productives je trouve. Par contre au niveau productivité personnelle - et je pense que ça s'est ressenti aussi pour mes coéquipiers - le confinement m'a fait beaucoup de bien. J'ai eu plus de temps, moins de temps de trajet dans les transports, j'ai vraiment pu me concentrer sur mon temps de repos et sur mon temps de production qui a été décuplé.

JD : C'est plus dans un souci de teambuilding que le confinement a été un problème.

BR : De mon côté, je n'ai pas vu d'impact particulier car les sprints étaient respectés.

VT : Je n'ai pas vu tant d'impact que ça de mon côté non plus, on a bien respecté le calendrier et les délais du projet !

Quelles sont les difficultés que vous rencontrez ou avez rencontrées ?

CDC : La communication, le calendrier, l'inexpérience et le distanciel sont des difficultés propres à beaucoup de projets et ce sont celles que nous avons rencontrées avec l'équipe. Encore une fois, il a été question de s'adapter en permanence, ce qui passe par une réévaluation de chacun, mais aussi par une réévaluation des attentes du groupe par rapport au projet. Après une réévaluation du scope avec Benjamin, une certaine remise en question, un travail sur la communication mais aussi de l'entraide, aujourd'hui, nous sommes contents de voir les résultats de nos efforts.

BC : Mis à part les problèmes de communication assez fréquents dû au confinement, il n'y a pas eu de grande mésentente dans l'équipe *God.S*, dans le sens où on a essayé de contenter un maximum de personnes dans leurs décisions, de faire en sorte qu'ils puissent exprimer leur vision du jeu, et l'avoir représentée dans le projet final.

CG : Je pense qu'on a bien surmonté les problèmes de communication. Par contre effectivement on avait quand même la pression de montrer le jeu au FIJ, c'était assez stressant ! Ça a été difficile à surmonter mais l'essentiel c'est qu'on a tenu bon ensemble.

LR : Je pourrais retenir qu'en tant que graphiste le moteur Ren'Py n'est pas le plus efficace pour les animations et la résolution de l'image. Cependant je tiens à féliciter nos développeurs qui se sont lancés dans ce défi et qui s'en sortent très bien !

JD : Pour ma part, j'ai eu quelques soucis à conjuguer la masse de travail extérieure au projet avec la part que j'avais à faire sur *God.S* lors du mois de janvier. Néanmoins, j'ai été énormément soutenu par mon équipe et j'ai pu réaliser toutes les tâches qui m'avaient été confiées sans trahir la confiance de mes coéquipiers. Ce qui a été un vrai soulagement pour moi.

Tu veux faire quoi en sortant du master ?

CDC : À la fin de ma première année de master, j'ai pu faire un stage en tant qu'attachée de presse dans une agence de jeux vidéo, où j'ai pris beaucoup de plaisir à travailler dans la communication. Cette année, j'ai la chance de pouvoir faire un deuxième stage en tant que Community Manager au sein d'un studio de jeux vidéo. Avec ces deux expériences, j'aimerais pouvoir rester dans le domaine de la communication et du jeu vidéo, que ce soit dans les relations presse ou en tant que CM.

" JE TIENS À FÉLICITER NOS DÉVELOPPEURS QUI SE SONT LANCÉS DANS CE DÉFI ET QUI S'EN SORTENT TRÈS BIEN ! "

BC : En sortant du master, j'hésite entre deux possibilités. J'aimerais bien devenir intégrateur Wwise, c'est un métier à part entière qui nécessite d'un minimum savoir coder et d'avoir un minimum de connaissance en son. Ou alors, pourquoi pas directement être musicien pour les jeux vidéos. C'est un métier qui est en plein essor en ce moment parce que c'est une manière totalement différente d'approcher la musique, par exemple du cinéma ou de la télévision.

La différence réside surtout dans le fait que, dans un jeu vidéo, un nouveau paramètre imprévu entre en compte : l'activité du joueur. Est ce qu'il va rester à un même endroit trente minutes, ou est-ce qu'au contraire il va bouger, changer d'endroit... et du coup il faut changer l'ambiance sonore. Il y a toute cette notion d'interactivité et de fluidité qu'il faut penser.

AR : Pour le moment je n'ai pas de métier précis, j'aimerais bien continuer à travailler dans le domaine du jeu vidéo si possible. Dans le meilleur des cas, intégrer une start-up ou un petit studio de jeux vidéo où il y a la possibilité de pouvoir faire un maximum de choses différentes. Sinon, repartir en agence de communication plutôt orientée web, comme ma spécialité de base.

VT : Je ne sais pas vraiment pour l'instant, je pense m'orienter vers le scénario dans l'audiovisuel. Pourquoi pas le Narrative Design !

BR : J'aimerais être Lead Artist 3D.

LR : Rien n'est fixé pour le moment, je suis simplement passionné de culture, de jeu vidéo mais également de musique. Intégrer l'industrie du jeu vidéo en tant que graphiste ou compositeur serait un grand honneur. Je pense qu'il est important de souligner qu'il faut aussi faire bouger les choses dans l'industrie, et c'est à notre génération de lutter contre le harcèlement, et toutes formes de discriminations encore présentes. J'envisage également de continuer à l'Université pour faire de la recherche.

JD : Monter ma propre boîte de jeux vidéo, faire du freelance ou alors travailler dans une petite entreprise de jeux indépendants. J'avoue que l'idée de travailler dans une grosse entreprise à tendance à me repousser. Notamment à cause des multiples scandales entourant ses sociétés qui n'ont de cesse de se multiplier et de s'aggraver.



INTERVIEW DE L'ÉQUIPE



Quels sont vos jeux du moment ?

BC : En ce moment je joue à *Hades*. Même si je change souvent de jeux, j'aime bien les roguelike aux parties courtes qui peuvent s'enchaîner entre deux réunions.

CDC : En ce moment, je passe du temps sur *Hades* (*God.S* oblige) et sur *Mario Kart*. N'essayez pas de chercher une quelconque logique...

CG : J'ai acheté *Afterparty* récemment, qui est un jeu des créateurs de *Oxenfree*. En gros, on doit saouler Satan pour sortir de l'enfer, c'est un peu complètement loufoque et ça reste pas si loin de *God.S* dans l'esprit ! Un peu libertaire, c'est un jeu super sympa. Sinon sur la console je joue à *Céleste* qui est le plus frustrant des jeux que je connaisse !

VT : En ce moment... j'ai joué à *Night in the woods* pour le cours d'ergonomie !

LR : Mine de rien je n'ai plus trop le temps de jouer avec tout ça ! Ma dernière découverte, c'est *Night in the Woods*. Et sinon je passe toujours de temps en temps sur *World of Warcraft*, on ne s'y ennuie jamais, le contenu est riche, tous les types de joueurs peuvent y trouver leur bonheur ! Pour la Horde !

AR : Je ne joue pas réellement actuellement, j'avais commencé *Pillars of Eternity* il y a un mois, sinon je joue plutôt à des casual games de temps en temps (mahjong, sudoku, solitaire) quand j'ai un peu de temps libre.

JD : Ma passion pour les jeux vidéo est sans limite et j'aime à peu près tous les genres. Parmi les jeux qui m'ont profondément marqué récemment je dirais *Sekiro : Shadows Die Twice*, *Life is Strange Saison 1*, *The Witcher III : Wild Hunt*, *Outlast 2* et *Doom Eternal*.

BR : Zbrush ?

Ça représente quoi le jeu vidéo pour vous ?

BC : Le jeu vidéo représente énormément de choses pour moi, très différentes les unes des autres. Ça peut être une œuvre d'art, un moyen de faire passer un message, simplement un divertissement ou encore quelque chose de ludique. Ça peut être tout ça à la fois, et surtout c'est un moyen d'expression pour les développeurs et les créateurs de jeux qui font passer un message que le public peut interpréter.

JD : Le jeu vidéo est un art au même rang que la peinture, le cinéma ou la musique, car il ne peut laisser personne indifférent. C'est une porte ouverte sur des univers très différents et variés, mais qui ont tous pour point commun de nous dépayser et de faire en sorte que l'on n'en revienne pas indemne. Un jeu vidéo peut tout aussi bien être une source d'adrénaline et d'amusement pur ou, au contraire, être un message avec un sous-texte qui nous changera à jamais grâce à son ambiance et à sa narration.

AR : Pour moi, le jeu vidéo fait sentir à celui qui y joue qu'il est un acteur et non un spectateur du scénario. D'un point de vue plus technique, c'est pour moi un des rares, si ce n'est le seul média qui permet de rassembler autant de domaines créatifs différents, que ce soit le graphisme, le sound design, le développement, le scénario, sans compter toutes les sous-catégories de ces grands domaines.

BR : Le jeu vidéo c'est le 10e art, tout simplement.

CDC : C'est une passion qui m'a accompagnée de mon enfance jusqu'à mon projet professionnel.

LR : Le jeu vidéo représente pour moi quelque chose d'assez personnel au final. Bien que beaucoup de jeux soient multijoueurs, j'aime l'idée de me poser devant un jeu et d'apprécier les graphismes, l'univers que l'on me présente.

VT : Je pense que c'est un loisir principalement, depuis que je suis petit.

CG : C'est un peu un moyen de s'engager dans des choses qui permettent d'être créatif et d'avoir une certaine liberté d'expression, qui peut faire passer des messages, on peut simplement jouer pour jouer.

Le mot de la fin ?

CDC : On ne répètera jamais assez à un développeur de se reposer.

BC : Jouez pour jouer, ne jouez pas pour gagner. Quand on joue pour jouer on y perd jamais, car tant qu'on s'amuse on y gagne.

VT : Oui, j'en ai deux ! Le premier est pour vous, merci les MAPIC, on vous aime ! Et pour mon équipe : c'était trop bien de bosser avec vous, merci je vous fais des bisous.

LR : Créez des trucs ! Et éclatez-vous !

CG : Ne vous contentez pas seulement de "jouer aux jeux vidéos" : soyez curieux, lisez et regardez des séries, allez voir des films ! Plus globalement, intéressez-vous au monde qui vous entoure, aux personnes qui le composent et vous ne serez jamais au bout de vos surprises. On dit souvent qu'en fiction, on ne peut pas écrire des choses qui semblent dépasser la réalité... mais la réalité est parfois bien plus belle et surprenante que la fiction !

JD : C'est un immense plaisir et une profonde joie de savoir que *God.S* est, et sera, mon tout premier projet vidéoludique. Il s'est déroulé dans des conditions extrêmement positives et je garderai tout du long de ma vie un attachement particulier à ce projet. Merci pour tout *God.S*. Sincèrement.

AR : Bien que je n'avais aucune expérience en programmation, je ne regrette pas du tout d'avoir intégré le projet en tant que développeuse. Merci *God.S* !

LA PAROLE AUX GESTIONNAIRES DE PROJET

Comment est né le projet *God.S* ?

CDC : Le projet *God.S* est né lors d'un cours de scénarisation et a connu une évolution de genre et donc scénaristique, jusqu'à la Creative Academy.

BC : Nous étions avec Alcéa, Charlotte et Victor (qui est chez *Libragora* actuellement). On a eu l'idée de choisir un thème et les filles ont choisi de traiter le sujet de la place de la femme dans la société. Je trouve que c'est un sujet dont il est important de parler aujourd'hui car on en entend beaucoup parler, il est parfois très mal interprété et peut parfois être porteur de violence. On a justement voulu le traiter d'un œil interne, avec des filles qui ont vécu ce genre de choses.

CDC : La mythologie et l'absurde ont été les éléments clés lors de la création de l'univers de *God.S*. Les aspects "enquête" et "point and click" sont arrivés après. Chacun des porteurs du projet a apporté ses idées au projet sur des aspects différents, en l'occurrence : le développement, le son et la musique ainsi que l'aspect narratif.

" LA MYTHOLOGIE ET L'ABSURDE ONT ÉTÉ LES ÉLÉMENTS CLÉS LORS DE LA CRÉATION DE L'UNIVERS DE *GOD.S*. "

BC : On a décidé de partir sur de l'humour pour mieux faire passer le message et de là, de dériver en dérive on en arrive à un jeu totalement loufoque, foldingue, dans un univers qui n'a aucun sens et dans lequel on retrouve ce petit message caché.

Quelles ont été vos inspirations ?

CDC : Les "point and click" classiques ont eu une influence sur notre projet, que ce soit l'humour absurde des *Chevaliers de Baphomet* ou encore le côté immersif et "enquête" des jeux Telltale comme *The Wolf Among Us*.

Pour ce qui est de l'aspect mythologique de notre jeu, il nous vient de notre intérêt pour les mythologies connues, comme moins connues et la liberté que ces dernières pouvaient nous offrir sur tous les domaines de création. Bien entendu, certains jeux à l'aspect mythologique nous ont aussi inspirés, notamment le jeu *Hades*, pour la richesse de ses dialogues et sa propre appropriation de la mythologie grecque.

Pour vous *God.S* ça représente quoi ? Quel est votre attachement à ce projet ?

BC : Je suis très attaché au projet dans le sens où j'ai aidé à le créer, j'ai participé à sa création. Je trouve que c'est un projet qui véhicule des messages assez forts et je suis attaché au fait de véhiculer ces messages là.

CDC : *God.S* c'est, à la fois, un défi personnel et une expérience humaine : voir les différentes étapes de son projet jusqu'au premier prototype jouable, être amenée à gérer une équipe pour la première fois, ce sont autant d'étapes et d'expériences que je n'aurais pas pu vivre en continuant mon parcours académique classique. Finalement, *God.S* aujourd'hui, c'est une fierté collective qui ne sera certes pas finalisée (commercialisée), mais qui aura été produite avec beaucoup de bienveillance et, surtout, zéro crunch. J'ai donc un certain attachement à ce projet, mais aussi à son équipe !

Pourquoi avez-vous décidé de remplir les rôles de PO et de SM ?

CDC : Réponse officielle : parce que j'en avais beaucoup envie. Réponse officieuse : parce qu'il fallait bien quelqu'un à la gestion de projet. Réponse sérieuse : je n'avais jamais pensé faire de la gestion de projet en arrivant en M1, avec seulement une licence d'anglais en poche. Finalement, j'avais confiance en Benjamin et c'est grâce à cette confiance mutuelle que nous avons décidé d'être chef de projet sur *God.S* et cela, d'un commun accord avec Alcéa (elle aussi porteuse du projet).

En fonction de nos qualités et de nos défauts, assez complémentaires, nous avons décidé de nous attribuer les rôles de PO (pour moi) et de SM (pour lui), ce qui semblait très bien convenir. Ainsi, c'est avec le but de mener une équipe et un projet, jusqu'à sa finalité, dans des conditions bienveillantes et humaines, qui m'ont poussée à devenir Product Owner.

BC : J'avais vu mes anciens chefs de projet - notamment d'autres Scrum Master - qui m'expliquaient comment se passaient leurs projets, et basiquement c'était plus du management d'équipe que du management de projet. J'avais déjà été manager dans un fast-food et j'avais bien aimé essayé de coordonner les gens dans le feu de l'action, quasiment à la minute. J'avais à cœur de gérer l'équipe mais aussi de les motiver à s'exprimer, à véhiculer les valeurs qui leur tiennent à cœur à travers le projet. J'ai pris le rôle de Scrum Master pour pousser les gens à s'exprimer, les motiver à créer un projet, et leur montrer : "voilà d'où tu es parti, voilà où tu en es aujourd'hui, voilà où tu seras demain".

Faites-vous passer des messages/idées à travers le scénario de votre jeu ? Si oui, lesquels ?

CDC : C'est la question éternelle de *God.S* et de beaucoup de jeux "à message(s)". J'ai tendance à penser qu'un jeu bien écrit ne se cataloguera jamais, de lui-même, de "politique", "féministe", "social" etc. En effet, un jeu ne se définit pas uniquement par un message. L'intention derrière *God.S* et son monde absurde est de montrer, comme n'importe quelle œuvre absurde, les problématiques courantes de notre société.

BC : Le message de *God.S* c'est montrer comment les femmes vivent dans nos sociétés assez patriarcales sur certains points. Montrer aussi comment elles peuvent se sentir dans certaines entreprises, notamment certaines entreprises de jeux vidéos où justement elles ont une place un peu particulière, elles ne sont pas beaucoup représentées et on a tendance à leur lancer des petits piques, voire des gros piques parfois.

Dans l'équipe *God.S* nous avons plusieurs femmes qui ont déjà vécu ce genre de situations et ça nous permet de mettre encore plus avant (caché par le biais de l'humour) cette thématique de la place de la femme dans notre société.

" NOTRE JEU SE VEUT SURTOUT ABSURDE, MAIS CERTAINES PERSONNES Y VERRONT CERTAINEMENT DU FÉMINISME DANS L'ÉCRITURE "

CDC : Évidemment, un jeu, où la mécanique principale est de passer d'une apparence féminine à une apparence masculine pour accéder à des lieux, peut faire penser à un jeu féministe. Seulement, ce message ne vous sera imposé nulle part. Il sera plutôt implicite : les choix de dialogues d'Illana n'ont pas une grande importance pour les PNJs qui l'entourent, les divinités au pouvoir (toutes masculines) n'ont aucun pouvoir transcendant, à la différence de notre héroïne. Ainsi, notre jeu se veut surtout absurde, mais certaines personnes y verront certainement du féminisme dans l'écriture. L'interprétation est donc libre à chacun.





LA PAROLE AU SOUND DESIGNER

Quels sont les enjeux de la musique dans votre projet ?

BC : Il y a deux types d'enjeux de la musique dans le projet. Le premier, c'est la musique timée de la troisième scène qui doit faire ressentir du stress au joueur pour qu'il trouve les objets dans le temps imparti. Elle ne doit pas prendre trop de places car le joueur a des indices/messages cachés à lire pour trouver les objets. D'un autre côté, l'enjeu de la musique c'était de réunir les cinq mythologies et d'essayer d'uniformiser le tout pour avoir quelque chose de cohérent. Comme les graphistes ont choisi une direction artistique plutôt Toon, et avec la touche d'humour que voulaient faire passer les scénaristes, je me suis dit que je devrais moi aussi intégrer une touche d'humour. J'ai donc incorporé quelques petits sons qui ne se retrouveraient pas normalement dans une BO de jeu vidéo classique. Cette touche d'humour du Sound Design permet d'indiquer au joueur que même si on est un jeu très sérieux, on essaie d'édulcorer un peu le tout par l'humour.

Quelles sont tes inspirations pour la musique ?

BC : Beaucoup d'inspirations différentes ! Pour reprendre le pitch, on se trouve dans un univers mythologique où cinq grandes mythologies sont représentées : grecque, maya, celte, égyptienne et nordique. À partir de là, j'ai décidé de créer un univers sonore pour chaque quartier mythologique. J'ai essayé d'uniformiser le tout sous quelques thèmes et leurs variations selon divers instruments typiques de certaines musiques/inspirations. Ainsi, je peux citer *Assassin's Creed Origins* et *Odyssey*, *Age of Mythology*, *Shadow of the Tomb Raider* et tous les derniers *Tomb Raider* plus généralement, *Northgard* (qui est un très bon jeu indépendant)... J'ajouterais aussi Jeremy Soule qui a fait les musiques d'*Harry Potter 1* et *2* sur PS1 qui m'a inspiré pour la scène timée de *God.S*.

Par quel élément commences-tu quand tu crées une musique ?

BC : Je commence par trouver des inspirations.

J'écoute beaucoup de bandes sonores de jeux vidéos et de films qui m'inspirent sur un thème, où j'aime bien l'instrumentation, ou la mélodie, ou le rythme. De là, via différents logiciels de composition, j'essaie de retrouver des instruments virtuels. Ensuite, je m'intéresse à la base rythmique et à la structure, puis je compose une mélodie et je repeaufine derrière si besoin.

Quels sont les logiciels que tu utilises ?

BC : Pour *God.S* j'ai seulement utilisé Reaper avec différentes vst, principalement *Ambient World* de Big Fish. J'utilise aussi FL Studio, qui est un autre logiciel de création et composition de musique.

Est-ce que tu as des pratiques musicales personnelles ou est-ce que tu utilises uniquement l'ordinateur ?

BC : J'ai fait sept ans de solfège, dix ans de guitare, j'ai été bassiste dans un groupe, j'ai un master en musicologie... En ce moment je pratique beaucoup moins, faute de matériels, du coup j'utilise principalement la MAO que j'ai découverte il y a seulement deux ans qui ouvre un champ de possibilités monstrueux.

LA PAROLE AUX DÉVELOPPEURS

Pouvez-vous nous parler un peu du langage utilisé dans *God.S* ?

AR : Le langage Python est un langage de programmation assez récent (1991) qui est assez différent, au niveau de la syntaxe, des autres langages de programmation.

JD : Je dirais que c'est un très bon langage pour apprendre à développer et pour créer des applications scientifiques, mais qui montre vite ses limites lors du développement d'un jeu vidéo (c'est pourquoi on aura tendance à lui préférer le langage Java, C# et surtout C++).

Quels sont les logiciels que vous avez utilisés dans la partie programmation du projet ?

JD : Ren'Py pour le moteur de jeu, GitHub pour le séquençage du projet, Visual Studio pour développer, Hack'n'Plan et Google Drive pour manager nos tâches et enfin Discord pour communiquer avec l'équipe.

AR : Pour ma part, j'ai aussi utilisé Atom, c'est un éditeur de texte bien adapté pour le langage spécifique à Ren'Py.

Comment réagissez-vous quand on vous dit que votre jeu bug ?

JD : Très bien ! Enfin tout dépend du ton employé pour remonter un bug... Non, plus sérieusement, remonter un bug est toujours positif, car il permet d'améliorer le jeu. Plus le signalement du bug est précis (screenshot à l'appui et déroulé précis de l'obtention du bug), plus la résolution de celui-ci est aisée et rapide. On ne peut pas éviter un bug lors du développement d'un programme. C'est impossible. Le but étant d'en faire le moins possible lors de l'élaboration du jeu. Plus le déroulement du projet se fait dans une ambiance sereine et propice à la création, moins le jeu comportera de bugs graves. Bien sûr, la compétence du développeur compte, mais pas que. C'est un tout, et l'environnement global du projet influe sur l'apparition ou non de bug.

AR : Je dois admettre que voir, le jour de la présentation, qu'il y a une partie qui ne fonctionne pas est assez frustrant, d'autant plus quand on a passé les dernières semaines à intégrer et déboguer de manière intensive. Cependant, on a tendance à voir le résultat dans sa globalité et non à prendre les éléments qui ne fonctionnent pas un par un, ce qui nous permet de relativiser sur la qualité du jeu et d'apprécier le travail accompli jusque là.

Qu'est-ce que vous aimez dans la programmation ?

AR : Pour ma part, ce que j'apprécie dans la programmation est le fait de pouvoir assembler les éléments que chaque partie du projet produit, comme

les assets graphiques, sonores et scénaristiques, afin que le tout puisse donner le jeu et prendre vie. Je ressens une grande fierté de pouvoir rendre les fonctionnalités demandées possibles et de pouvoir mettre en forme le jeu, en quelque sorte.

JD : Je ne me considère pas comme un créatif. Je suis un très mauvais dessinateur et je n'aime pas imaginer des projets. J'aime être en fin de file et avoir la possibilité d'assembler les différentes parties du projet. Je peux ainsi voir le travail des autres équipes et peut également bien converser avec elles étant donné que nous sommes en bout de chaîne et que nous voyons le projet se créer en amont.



LA PAROLE AUX GRAPHISTES

Quelle est l'utilité des concepts art ?

BR : Ils permettent de penser le visuel et l'ambiance du jeu.

LR : Les concepts art permettent d'avoir des images représentant l'univers, ils définissent une atmosphère d'ensemble avant que les assets ne soient créés et intégrés au projet.

Quelles sont tes inspirations dans ton processus de création ?

BR : Généralement, lire le scénario et regarder des références... puis dessiner !

LR : Dans mon processus de création je m'inspire beaucoup du style cartoon, que l'on peut retrouver évidemment chez Pixar, mais je vais surtout m'inspirer pour quelques éléments, comme certains détails, les yeux etc. Et en utilisant pour références des comptes Instagram. Je pourrais citer Sam Yang ou Cameron Mark par exemple.

T'es-tu imprégné d'une culture en particulier pour concevoir tes graphismes ?

LR : Avant de commencer à dessiner, j'ai passé beaucoup de temps à faire des recherches graphiques sur les différentes mythologies que l'on retrouve dans *God.S*. J'ai préparé plusieurs moodboards afin de capter le ton qui m'inspire le plus, pour ensuite l'intégrer dans mes créations.

Quels sont les logiciels que vous avez utilisés dans la partie graphique du projet ?

LR & BR : Nous avons principalement utilisé Photoshop.

Quel est ton processus de travail une fois que tu en as l'idée ?

LR : C'est simple, si je sais que j'ai un personnage à faire, je mets sur le côté quelques références et je commence à dessiner.

En général je fais des planches avec plusieurs propositions de personnages, et je demande à l'équipe leurs préférences. Ensuite je commence à détailler l'heureux élu. Et parfois je fais directement une proposition unique quand je suis sûr de mon coup, comme pour le dieu celte Cothrocol, avec son chaudron sur la tête et son magnifique balai.

BR : Je préfère montrer des travaux finis à l'équipe, alors je dessine puis je passe à la couleur, et je retouche si besoin.

LA PAROLE AUX SCÉNARISTES

Pourquoi avez-vous choisi de travailler sur ce projet ?

VT : J'ai choisi *God.S* parce que c'est un projet principalement narratif et que je suis scénariste. L'univers me faisait quand même rigoler avec le principe des dieux un peu nuls. Par exemple, le dieu Atropos (l'équivalent de Zeus) qui ne peut produire que de l'électricité statique, du coup il fait lever les cheveux des gens... enfin c'est débile du coup c'est marrant j'aime bien.

CG : Ce qui m'intéressait chez *God.S* c'est que je pouvais faire appel à mes compétences de scénariste d'une part, et les développer d'autre part. L'équipe me paraissait très sympathique et il y avait des filles (il n'y en avait pas tant que ça dans les autres groupes). L'engagement des créateurs pour porter ce projet m'a beaucoup plu.

Comment vous répartissez-vous les rôles entre scénaristes ?

VT : Avant de commencer, on a réfléchi tous ensemble à la trame principale. A chaque fois qu'on fait une scène du jeu, on réfléchit d'abord ensemble au Game Design. D'un commun accord, Clémence faisait principalement le Lore.

Quels sont les univers qui vous ont inspirés ?

CG : Je lis et je regarde beaucoup de films, surtout des films policiers, ce qui était pas mal pour un jeu d'enquête. Comme c'est un univers mythologique, on s'est renseigné sur les racines des cinq mythologies. J'avais déjà lu *Percy Jackson*, je trouve que ça re-modernise un petit peu tout cet aspect un peu vieillot de la statue grecque toute nue.

VT : J'y connaissais pas grand_chose en mythologie au début de l'année. Alors pour le projet j'ai fait quand même pas mal de recherches, j'ai mangé des documentaires sur ARTE et du coup maintenant j'aime beaucoup, en fait je trouve ça super intéressant.

Comment est-ce que tu construis une histoire ?

CG : Il y a deux approches différentes. Soit on commence par le personnage en lui donnant, en quelque sorte, une personnalité dont on essaye de faire découler un univers et des enjeux pour créer une trame narrative. Soit au contraire on commence par l'univers et après on y intègre des personnages qu'on va travailler avec des enjeux de la même manière.

Quels sont les logiciels et outils que vous utilisez ?

VT : On a fait comme tout le monde, on a utilisé Google Docs ! Non plus sérieusement, on a surtout utilisé des mind maps, enfin moi en tout cas pour les dialogues. Ça les rendait beaucoup plus clairs visuellement pour l'intégration par les développeurs, vu que c'est un jeu à choix forcément, je n'aurais pas pu faire ça sur un Google Docs...

God.S



CONTACT DE L'ÉQUIPE



CHARLOTTE DEVILLE-CAVELLIN

Product Owner, Lead Scénariste

✉ charlotte.devillecavellin@gmail.com



BENJAMIN CICERON

Scrum Master, Sound Designer

✉ ben.ciceron@gmail.com

🌐 <https://soundcloud.com/hello-ben-prod>



ALCÉA RUIS

Lead Développeuse



JEAN DECK

Développeur

✉ jdeck.dw@gmail.com

🌐 <http://jeandeck.fr/>



CLÉMENCE GILLET

Narrative Designer

✉ clemence.gillet57@gmail.com



VIVIEN TAUPIN

Scénariste

✉ vivientaupin45@yahoo.fr



LÉO RIBA

Character Designer

✉ leo.riba@live.fr



BENOÎT RIVIÈRE

Graphiste 2D / 3D

✉ rivierebenoit974@gmail.com



ALIX CHAUVIN

Juriste

✉ alixchauvin@gmail.com



SNAP

Dans le cadre du projet MAJIC, nous découvrons le vaste univers de SNAP. Ce projet est réalisé par une équipe passionnée composée d'étudiants de première et de deuxième année.

SNAP est un platformer en 2D qui place le joueur dans un futur sombre et incertain. L'action se déroule dans la ville-prison de Watchtown où un gouvernement totalitaire a pris le contrôle et surveille massivement sa population. Parmi tous ces êtres formatés, Mr. X, habitant lambda, vit et travaille à Watchtown. Un soir, la police enfonce la porte de son appartement pour venir l'arrêter. Connaissant la réputation de la police et ses "bavures" fréquentes, Mr. X prend peur et s'enfuit à travers la fenêtre de son appartement. Il chute du 12ème étage, et dans sa mort inéluctable, son instinct de survie fait réveiller un ancien pouvoir caché... Mr. X se retrouve transporté et sa chute est amortie par un arbre. Cela fait pourtant bien longtemps que la végétation a disparu dans Watchtown.

La ville est différente, comme si on avait changé d'époque... ou de dimension.



SNAP



SNAPLEJEU



SNAP

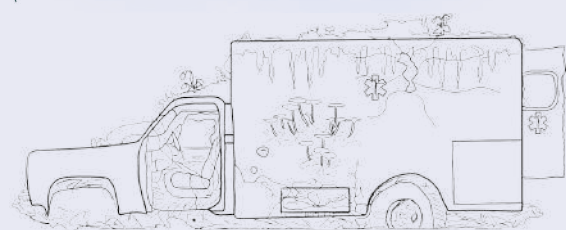
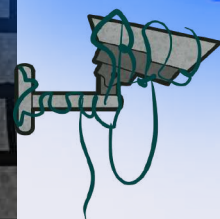


La motivation du joueur se situera sur la découverte et la résolution des énigmes dans le jeu. L'intrigue permet d'attiser la curiosité du joueur, ce qui l'amènera à la réflexion sur l'entente des êtres humains dans la société.

Plus le joueur avancera dans le jeu, et plus il aura des révélations sur l'histoire du jeu, qui fera de l'expérience du joueur un sentiment de découverte plus approfondi.

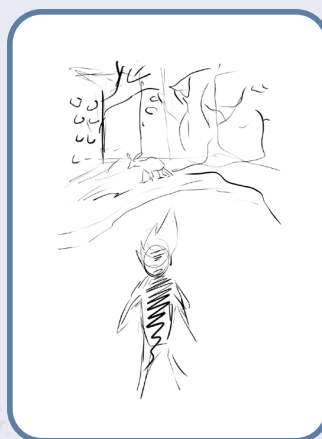


CROQUIS ET RECHERCHES



Ciel : ●
Background 1 et 2 : ● ●
Tune : ● ● ● ●
encrage : ●
Sibre : home ● ● ● ●
feuille : ● ●
Lune : ●

Ciel : ●
Background 1 et 2 : ● ●
Background 1 et 2 : ● ● ● ●
Objet : ● ● ● ●

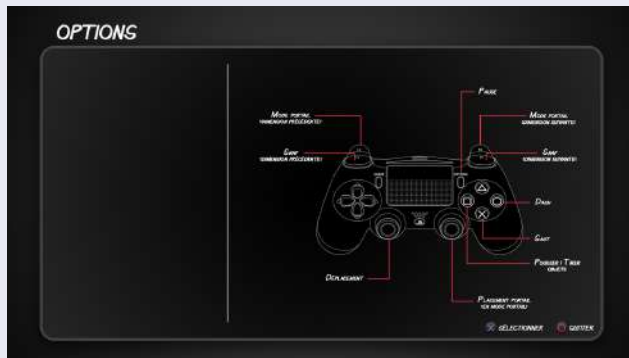
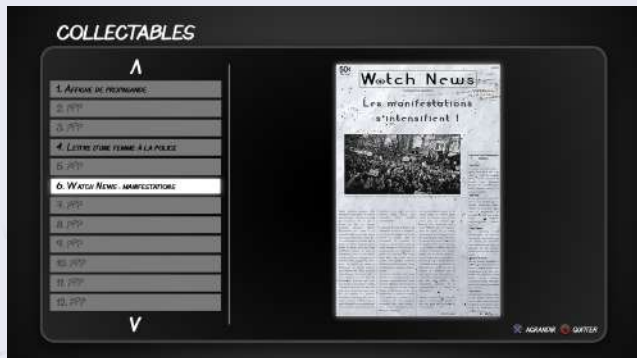
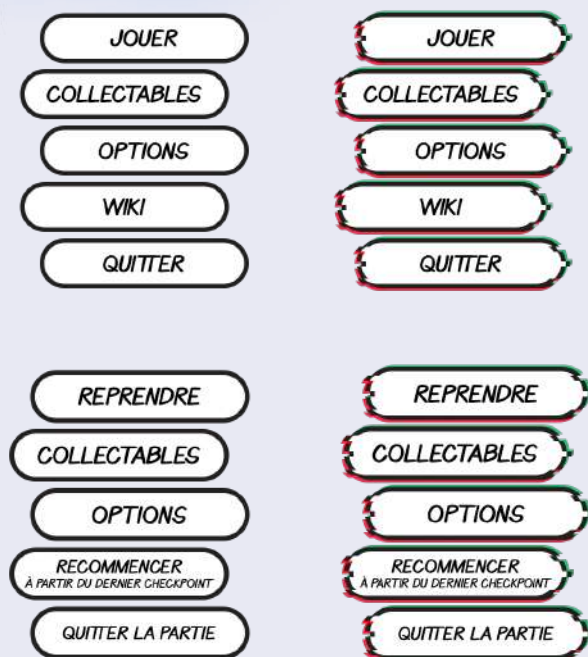


CHARACTER DESIGN



A graphic featuring a blue circular swirl on the left side, with a brick wall pattern visible in the background on the far left. The text "USER INTERFACE" is written in a bold, black, sans-serif font, centered horizontally and partially overlaid by the blue swirl.

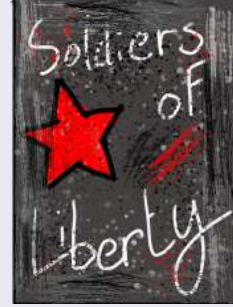
USER INTERFACE



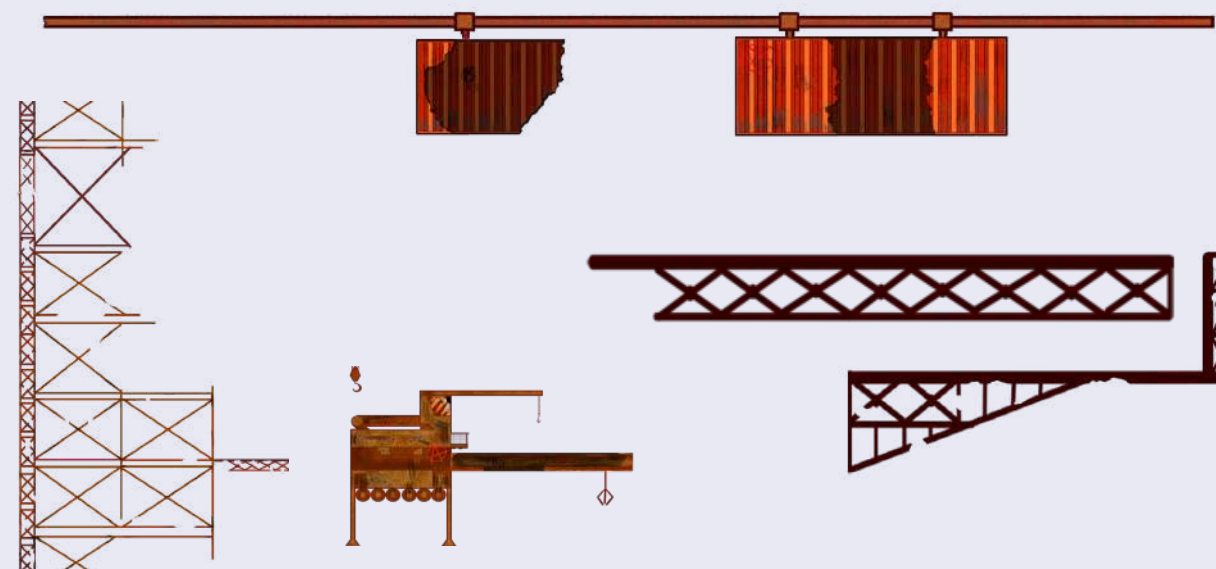
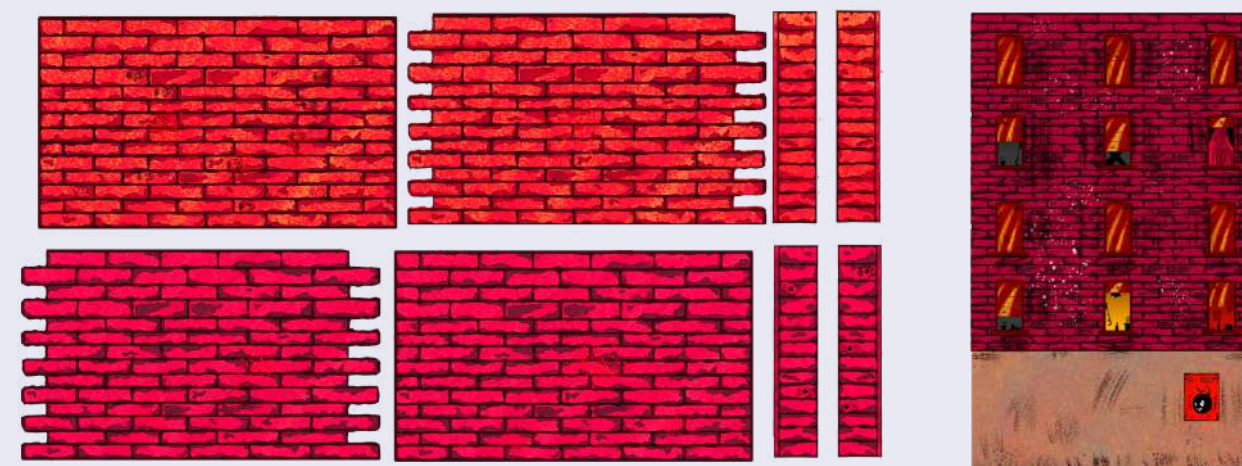
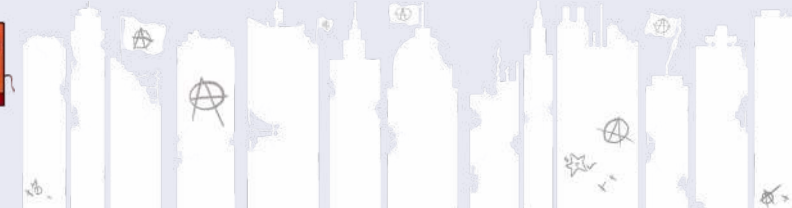
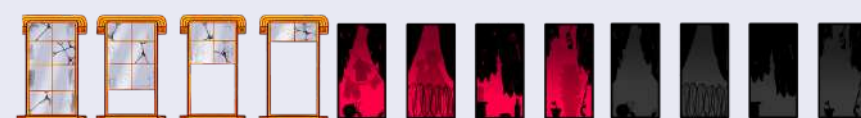
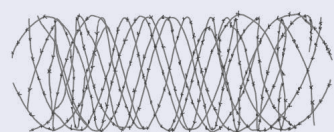
BULLES DE DIALOGUE



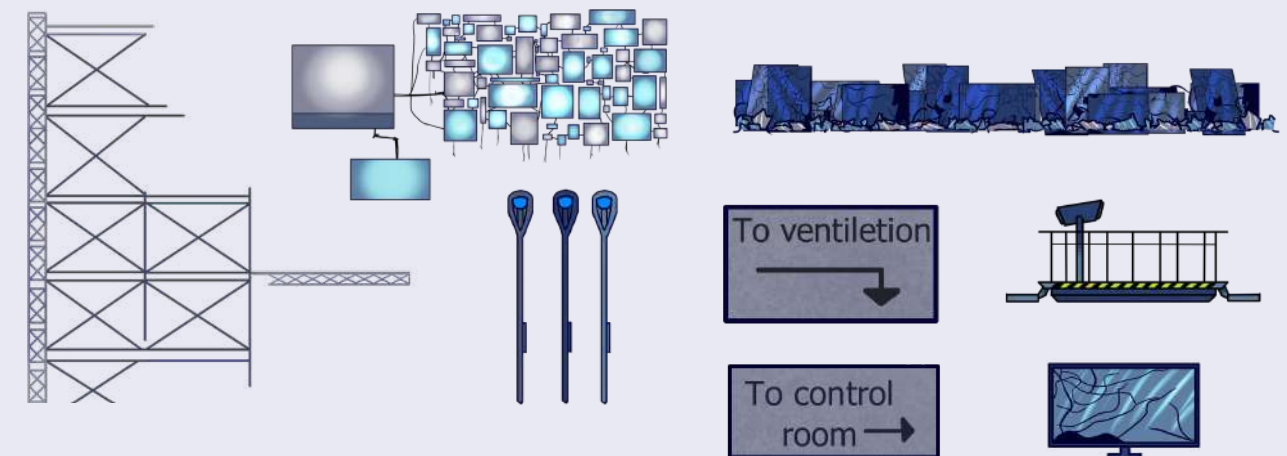
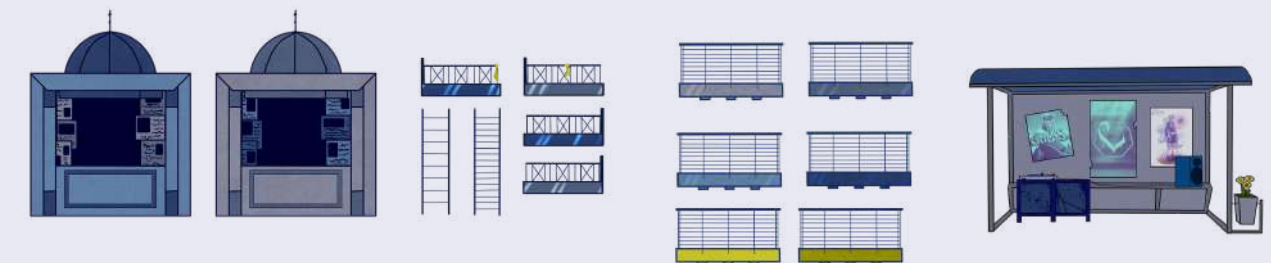
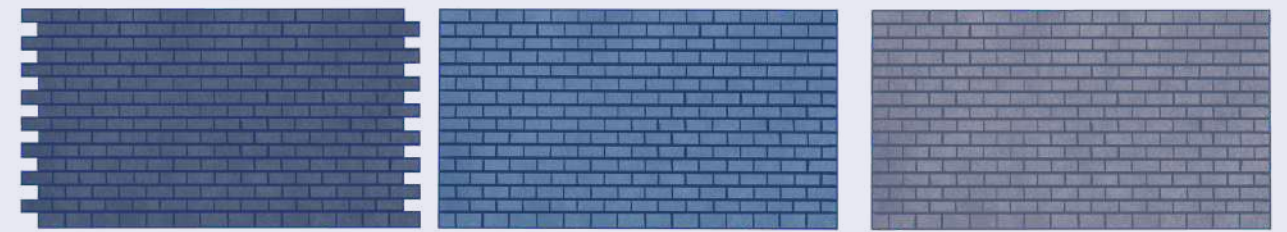
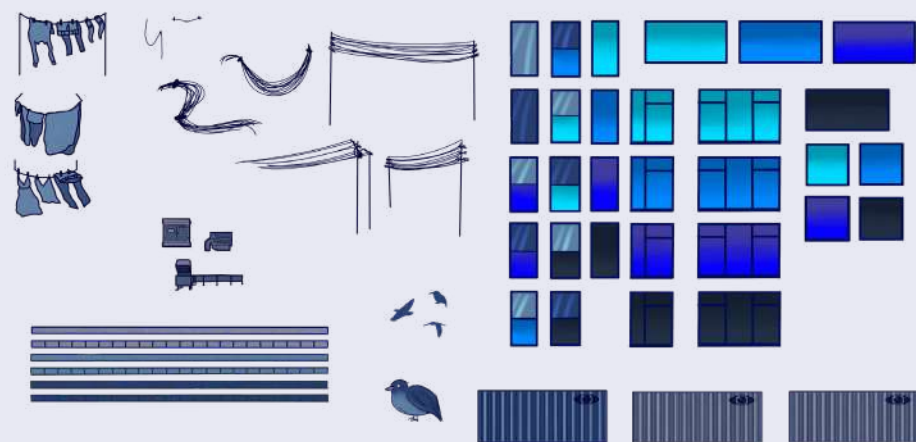
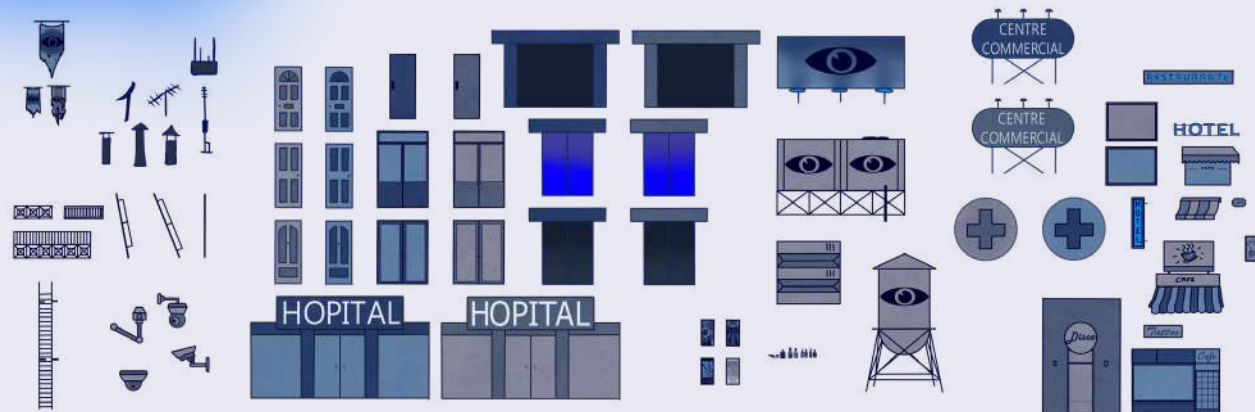
AFFICHES



ANARCHIE

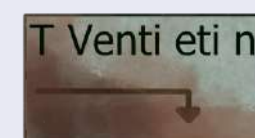
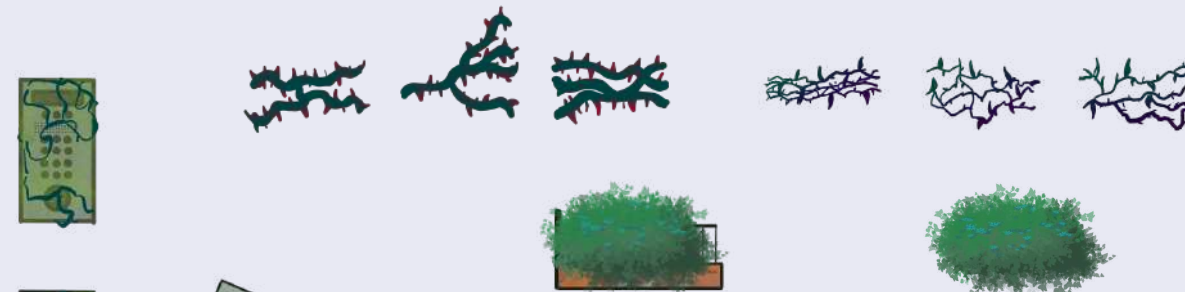
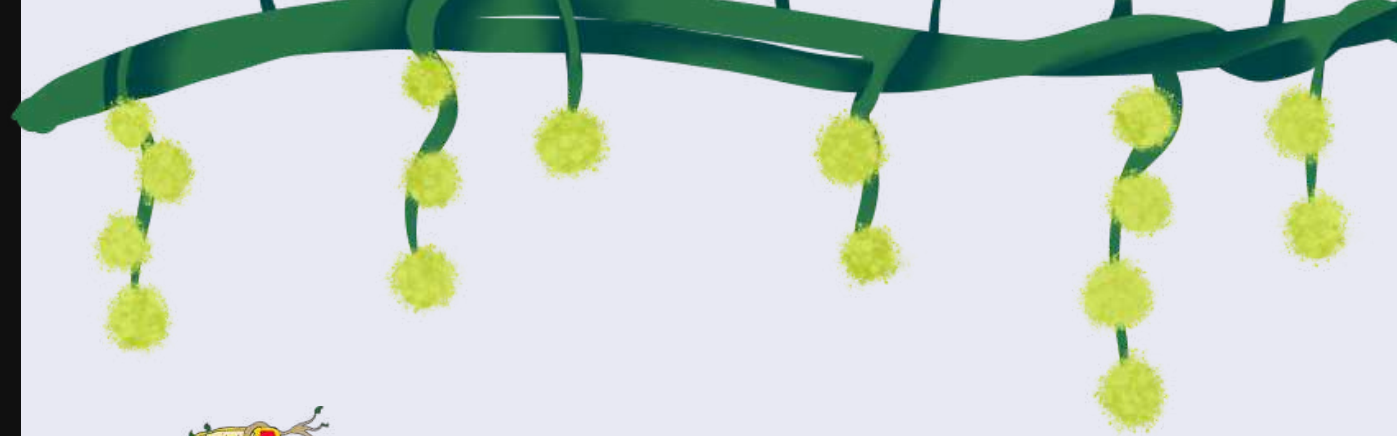
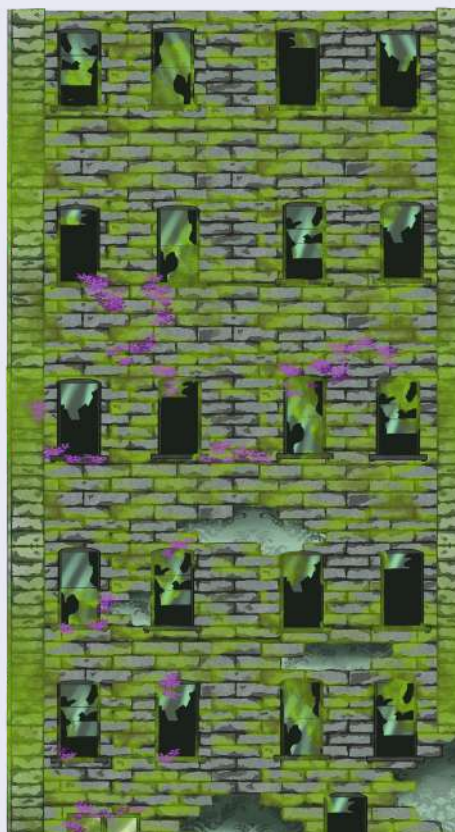
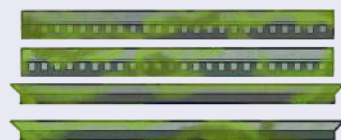
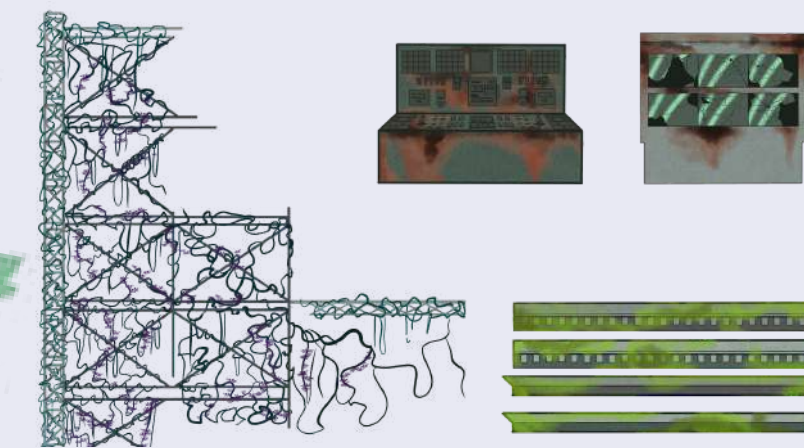
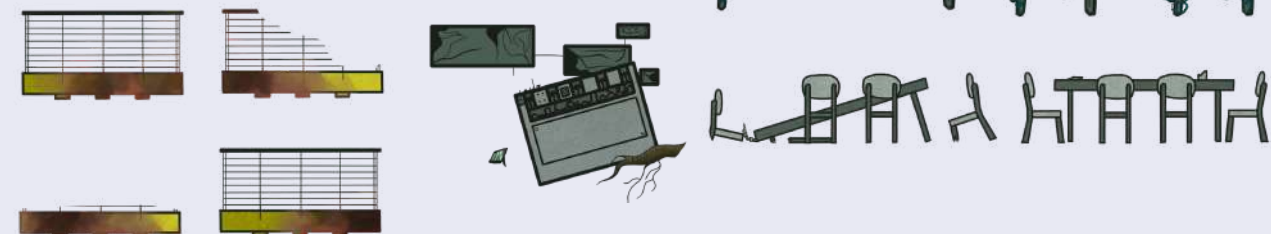
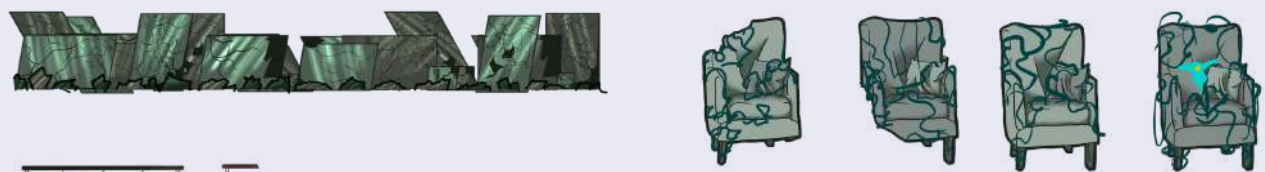
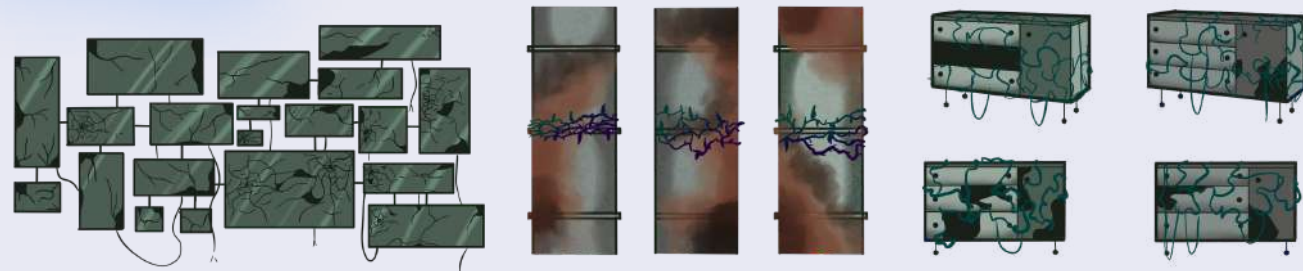


DICTIONARY

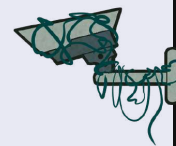




POST APOCALYPSE



INTERVIEW DE L'ÉQUIPE



TC : THÉO CAILLET

LR : LILIAN ROCHOTTE

LB : LIONEL BEZAMANIFAR

SH : SABINE HAMAI

LD : LIAMINE DJELLAL

MB : MANON BERTA

AH : ANTHONY HUREZ

TM : THIBAUT MANSIER

YG : YANN GREIVELDINGER

Bonjour ! Est-ce que vous pouvez vous présenter ? Et nous parler un peu de votre parcours universitaire ?

TC : Bonjour, je suis Théo Caillet, j'ai 22 ans et je suis Product Owner du projet SNAP. J'ai fait un bac ES, ensuite je ne savais pas trop ce que je voulais faire alors j'ai fait un DUT en techniques de commercialisation où j'ai appris pas mal sur le marketing et la communication. C'est un truc que j'aimais beaucoup faire, donc j'ai fait des stages un peu à droite à gauche dans ce domaine-là, et ensuite je suis parti en Erasmus pendant un an, en Finlande, où j'ai appris l'anglais et bossé avec des entreprises finlandaises. J'y ai obtenu un bachelor en marketing et business management. Quand je suis rentré en France, je ne savais pas trop quoi faire, et comme j'ai toujours kiffé les jeux vidéos, je me suis dit pourquoi pas les étudier dans ce master là. J'espère travailler dans le jeu vidéo après ce master.

LB : Moi c'est Lionel Bezamanifar, j'ai 24 ans et je suis Scrum Master dans le projet SNAP. J'ai commencé par un bac ST2I parce que j'étais grave intéressé par l'informatique et j'ai poursuivi dans un BTS dans le numérique, mais ça tournait un peu trop autour du domaine industriel (ce qui ne me plaisait pas beaucoup), donc je suis allé vers une licence d'information-communication, mais ça m'a pas plus que ça non plus... J'ai donc décidé de m'orienter vers le jeu vidéo, c'était une des choses qui me passionnait depuis que je suis jeune.

LR : Je m'appelle Lilian Rochotte, j'ai 21 ans et je suis game designer dans le projet. Comme l'équipe est assez réduite, je fais aussi du level design. Au lycée j'ai commencé par une filière littéraire, spécialité théâtre parce qu'à la base je voulais être comédien. Après le lycée j'ai complètement changé d'idée et je suis parti sur un DUT information communication publicité, du coup... Carrément du commerce. Ça m'a saoulé, ça m'a pas plu du tout et après ça j'ai commencé le Level Design un peu par hasard parce que je cherchais ce que je voulais faire. L'an dernier j'ai commencé des études de Level Design à Lyon et ça m'a plu en fait. Du coup je reste dedans parce que c'est quelque chose qui me plaît, c'est très rare de trouver quelque chose sur lequel j'arrive à m'accrocher longtemps. Je viens de Strasbourg aussi !

AH : Je suis Anthony Hurez, j'ai 21 ans, et je suis développeur sur le projet. J'ai commencé par un bac S « sciences de l'ingénieur spécialisé en informatique » et j'ai logiquement poursuivi en licence d'informatique. Les deux dernières années du master informatique ne m'intéressaient pas, alors je suis venu dans le master MAJIC. J'avais besoin de m'orienter dans quelque chose qui m'intéressait un peu plus.

SH : Je m'appelle Sabine Hamai et je suis développeuse.

MB : Je suis Manon Berta, je travaille en tant que graphiste sur le projet SNAP, mais j'ai suivi une licence informatique !

LD : Moi c'est Liamine Djellali, je suis Sound Designer dans le projet, mais mon parcours universitaire est plutôt basé sur les arts plastiques.

YG : Eh bien je m'appelle Yann Yann Greiveldinger, j'ai 22 ans, je sors d'une Licence Information et Communication que j'ai suivie à l'Université d'Auvergne ! Après quoi, un peu lassé de la com et voulant en apprendre plus sur les jeux vidéos, une de

mes passions, je me suis orienté vers le Master HIC en parcours MAJIC. Concernant SNAP, je suis arrivé sur le projet en tant que scénariste, et mon rôle est resté le même pendant tout le projet. Cependant, j'ai eu l'occasion de toucher à d'autres domaines, tel que le design via Photoshop (pour préparer les collectables du jeu) ou encore le montage vidéo (via la préparation d'un trailer pour le jeu).

TB : Je m'appelle Thibault Mansier et je suis graphiste sur le projet SNAP. Avant d'intégrer le master, j'ai fait une licence professionnelle en informatique à Bordeaux. J'ai eu l'occasion de travailler dans différents langages de programmation et sur différents projets en web, développement d'applications et, bien sûr, jeux vidéo. Après ça, je me suis auto-formé à Unity et j'ai participé à quelques Game Jams, qui m'ont permis d'avoir des échanges enrichissants sur les différents aspects de la création de jeux, avec des développeurs venus de divers horizons. Enfin, j'ai intégré le master, et comme je dessinais à titre personnel depuis longtemps et que je souhaitais participer pleinement au graphisme dans une équipe de développement de jeu, alors j'ai intégré SNAP. Je me suis d'abord occupé du design de certains personnages avant de rejoindre Manon afin de travailler sur les environnements du jeu.

C'est quoi SNAP ?

TC : C'est un projet de jeu vidéo d'étudiants. Nous sommes une team de dix personnes.

LD : SNAP est un jeu de plateforme 2D avec des puzzles et un level design aux petits oignons.

TM : Le jeu se déroule dans l'univers sombre de la ville-monde de Watchtown. On incarne Mr. X qui, lors d'une fuite pour échapper à la police de la dictature de Watchtown, tombe du haut d'un immeuble et se découvre des pouvoirs de déplacement inter-dimensionnels. On doit alors utiliser ces pouvoirs nouvellement découverts afin de résoudre des casse-têtes.

LR : Le personnage principal, Mr. X, a donc le pouvoir de "snapper".

TC : La particularité de SNAP, c'est que l'on peut "snapper" afin de se téléporter entre les dimensions pour passer les niveaux, s'enfuir et battre les ennemis.

YG : En quelques mots, SNAP, c'est (excellent, bien évidemment, faites-moi confiance en plus avec les histoires de voyage entre les dimensions c'est pas trop le bordel, pas vrai ?) un scénario original, beaucoup de fun, et des énigmes à faire passer le sudoku hardcore de votre grand-père pour un coloriage magique d'enfant de maternel (pour tout messages d'insultes, envoyez les à Lilian s'il vous plait, moi j'y suis pour rien). Cependant, d'un point de vue personnel, SNAP, c'est le premier jeu vidéo sur lequel j'ai travaillé. SNAP, c'est un groupe soudé, travailleur, qui fait face avec forces aux difficultés rencontrées, et qui travaille toujours dans la bonne humeur. SNAP, c'est des personnes douées aux talents multiples qui ont travaillé ensemble pour produire un jeu vidéo universitaire le plus qualitatif possible. SNAP, c'était une expérience exceptionnelle, que je ne regretterai jamais d'avoir vécue.

" ON FONCTIONNE EN MÉTHODES AGILES, ON EST TRÈS FLEXIBLE SUR TOUT CE QUI EST OBJECTIFS, JALONS. ON UTILISE ALORS DES LOGICIELS ET DES OUTILS COMME HACKNPLAN POUR ORGANISER LE PROJET EN SPRINTS. "

Ça veut dire quoi "snapper" ?

LR : En fait, snapper, c'est claquer des doigts, et quand Mr. X claque des doigts il va se retrouver dans le même monde qu'il est actuellement, mais dans une autre dimension, donc son monde aura changé. Par exemple, il y aura des choses qui ne seront plus au même endroit, car dans ces "dimensions parallèles" il y a des choses qui se sont passées différemment. Le monde est juste différent, et il va falloir résoudre des puzzles grâce à ça.

LB : Le jeu permet de voyager entre trois dimensions juste en claquant des doigts. Comme c'est un jeu avec des énigmes, il faut utiliser son pouvoir pour éviter différents obstacles.

INTERVIEW DE L'ÉQUIPE

Expliquez nous comment s'organise le projet MAJIC ?

TC : On a commencé on était trois, il y avait Lionel et Liamine. On voulait un jeu avec des graphismes simples et une mécanique pas trop compliquée. J'ai écrit le scénario, Lionel s'occupait du dev, Liamine faisait les petits dessins. On a un peu été en mode yolo pour la Creative Academy, un peu à l'arrache. L'idée a tout de même bien plu au jury de la Creative Academy. Du coup après ça on a recruté les M1 à la rentrée, en début d'année. On fonctionne en méthodes Agiles, on est très flexible sur tout ce qui est objectifs, jalons. On utilise alors des logiciels et des outils comme HacknPlan pour organiser le projet en sprint. On fait des sprints de deux semaines.

LD : Comme l'a expliqué Théo, on commence par réaliser un GDD (game design document) qu'on soumet aux profs lors d'une interview à la manière d'un CODIR où l'on présente le projet. Pour ce qui est du choix des rôles, on le fait selon l'envie de la personne en sachant au préalable quels sont ses acquis, moi par exemple j'étais plutôt destiné à devenir graphiste logiquement, cependant j'avais le désir de vouloir m'essayer à un autre domaine que le dessin, ici le son.

YG : Au début, les M2 font une présentation de leurs projets et font passer à tous les M1 un "entretien d'embauche", puis délibèrent de qui va travailler dans quel projet. C'est assez stressant, mais les réponses tombent globalement assez vite.

MB : Moi, par exemple, j'ai été recrutée en même temps que les autres M1, je me suis directement présentée en tant que graphiste. Du coup, ils m'ont donné le rôle de graphiste des environnements.

TC : Je ne vais pas vous le cacher, il y a une part de feeling dans le recrutement, on n'est pas non plus une entreprise. On reste des étudiants, on n'a pas les compétences pour faire passer de vrais entretiens.

Il y a du feeling, si la personne est sympa, mais c'est surtout si la personne est motivée. Si tu es motivé dans la vie et que tu as envie de réussir, le monde s'ouvre à toi. Forcément quand je vois quelqu'un de motivé, qui a envie de réussir, je le prends. On avait aussi certains critères à remplir, on doit avoir des devs, des graphs, un scénariste et des mecs qui font du son. On a alors essayé de prendre tous les pôles mais voilà comme je l'ai dit c'est surtout la motivation qui était un facteur de recrutement chez nous.

YG : Une fois par mois a lieu le CODIR, une présentation avec le responsable du master et d'autres membres de la Creative Academy pour montrer à ces derniers les avancées du projet.

Le confinement a-t-il eu un impact sur l'avancée de votre projet ?

TC : Je trouve que le confinement a eu un impact négatif sur l'équipe. Ça a un impact psychologique très fort sur les gens, et sur moi aussi. Le fait de ne pas pouvoir sortir, d'être coupé de tout lien social, c'est difficile... c'est difficile même si on est des geeks, car nous sortons moins, on reste chez nous à ne voir personne. Le moral a clairement baissé, on a dû revoir à la baisse les objectifs du projet pour laisser le temps à certains membres du projet de se remettre un peu sur pied.

LB : Ça a eu un gros impact sur moi dans un premier temps, parce que ce n'était pas facile en fait de rester cadré au niveau des heures, ça m'arrivait de faire des nuits blanches, de dormir la journée ou de ne pas voir le soleil se lever.

AH : Au-delà de l'impact très négatif que ça a pu avoir sur mon moral, j'ai trouvé le distanciel un peu compliqué. Par exemple, lorsqu'on doit faire des intégrations graphiques particulièrement complexes, on a besoin de la supervision du graphiste, mais il

faut aussi que Théo soit là pour "surveiller". Le partage d'écran avec Discord, avec les connexions, c'est pas toujours efficace.

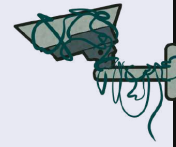
YG : Forcément, le confinement n'a pas aidé. Les réunions sont plus conviviales et efficaces en présentiel, alors que, en distanciel, il est plus complexe de rester concentré. Or, si on n'est pas concentré, il y a des suggestions que l'on aurait pu faire en temps normal que nous ne faisons donc pas. De plus, je trouve que travailler tous ensemble au master renforçait l'esprit d'équipe et la productivité, même si certaines personnes (dont je fais partie) sont généralement plus efficaces lorsqu'elles travaillent seules.

LR : Comme je suis seul en Game et Level Design sur ce projet, je travaille beaucoup en solo, donc que ce soit à distance ou en présentiel, il n'y a pas eu de gros changements sur ma manière de travailler. Par contre en termes de communication, ce n'est pas pareil. On arrive à garder le même rythme pour les réunions hebdomadaires, on se parle un peu, mais c'est pas vraiment pareil, dans le sens où quand on était en présentiel, même des petites questions qui paraissent bêtes comme ça, on les posait. Là en distanciel on a pas forcément le réflexe. On a quand même bien rebondi parce qu'au final la solution qui a été apportée était de réduire le projet.

Quelles sont les difficultés que vous rencontrez ou avez rencontrées ?

LB : On était parti sur un jeu à trois niveaux, mais on s'est aperçu qu'on aurait eu beaucoup trop de travail, surtout en graphisme et en développement. Avec Théo, on a décidé d'enlever un niveau du jeu afin de permettre à tout le monde de travailler dans les meilleures conditions et que ça ne soit pas trop chargé en plus des devoirs qu'on fait au master.

INTERVIEW DE L'ÉQUIPE



TC : La principale difficulté, je dirais que ça a été le manque de compétences qu'on avait sur le logiciel Git [ndlr : qui est une interface de programmation parallèle]. On a perdu beaucoup de temps côté développement, parce qu'on ne savait pas comment ce logiciel marche.

LR : Je repense à certaines idées de Game Design dont nous n'étions pas sûrs... Pas sûrs qu'au niveau du feeling et du gameplay le joueur allait comprendre ce qu'il est censé faire dans ce niveau. Il y avait un truc un peu délirant avec les portails, il fallait faire passer une balle d'un policier à travers un portail, pour qu'en fait le policier au lieu de tirer sur nous, il tire sur quelqu'un d'autre dans une autre dimension et au final on s'est dit "non c'est mort ça, le joueur va jamais comprendre, on va jamais avoir le temps de faire ça bien et propre" du coup on a dû totalement laisser tomber. Il y a une partie de mon travail qui était mise à la poubelle, tout simplement. La solution c'était de retravailler ce tableau, et j'ai fait le choix de travailler de zéro parce que je trouvais ça mieux de pouvoir faire quelque chose de totalement différent !

AH : Le développement du portail, sur le plan technique, a été assez complexe.

SH : La façon de coder de chaque développeur est différente et s'adapter à un autre développeur peut parfois compliquer les choses surtout si on ne communique pas assez.

TM : J'ai pu avoir quelques difficultés au début du projet, quand j'ai dessiné pour la première fois sur tablette graphique. Etant donné que je dessinais sur papier avant, ça m'a pris un petit temps d'adaptation avant de maîtriser correctement Photoshop ou Krita en utilisant la tablette graphique. Ensuite, une autre difficulté a été de se mettre d'accord sur une direction graphique commune lorsque j'ai rejoint Manon sur les environnements : la solution a été rapidement trouvée, nous utilisons maintenant une gamme d'asset

graphiques communes auxquels on ajoute les caractéristiques typiques d'une dimension (le code couleurs des dimensions, les détails comme la végétation dans la dimension "post-apocalyptique", ou les traces de combat dans la dimension "anarchie").

LD : Pour moi, c'était de rectifier les sons que j'avais envoyés car ça ne collait pas avec l'univers BD du projet, ou bien même se rendre compte qu'après l'intégration, le son ne concordait pas si harmonieusement avec l'action.

YG : Dans le projet SNAP, je n'ai connu que deux difficultés, qui sont les suivantes : d'une part, la répartition parfois inégale des tâches a fait que certaines semaines je me suis retrouvé avec presque rien à faire, là où d'autres semaines, j'étais débordé de travail. D'autre part, j'ai dû toucher à des domaines qui n'étaient pas les miens. Par exemple, le design des collectables, chose que je n'avais jamais faite avant, a été complexe pour moi et m'a pris beaucoup de temps, et ce pour un résultat pas toujours satisfaisant.

Tu veux faire quoi en sortant du master ?

TC : En sortant du master, je souhaiterais être chef de produit ou chef de projet. A long terme, devenir directeur marketing.

LB : J'aime beaucoup le développement parce que c'est ce qui me permet de créer des mécaniques de jeu, de faire vivre des choses.

AH : Pour l'instant, j'aimerais bien apprendre le jeu vidéo en faisant des stages, par le travail lui-même, même si ce n'est qu'en tant que simple dev ou autre. Après, j'hésite soit à passer un doctorat et devenir professeur, soit attendre suffisamment longtemps pour avoir un réseau et essayer de monter un studio avec des amis.

LR : J'aime beaucoup le Game Design, imaginer toutes les possibilités qu'on va donner au joueur dans tel ou tel environnement, à tel ou tel moment du jeu, son évolution, les challenges qu'il va rencontrer, les compétences qu'il va acquérir... J'adore essayer de jongler avec ça pour créer quelque chose de fun. "Conceptualiser le fun" c'est un exercice qui m'amuse pas mal et j'ai fait ça sur SNAP. J'ai aussi travaillé par exemple avec les graphistes et les développeurs. J'ai bien aimé faire QA tester. Le but c'est d'essayer de trifouiller le jeu un maximum de fois, faire tout et n'importe quoi avec la manette, de penser à toutes les possibilités qu'un joueur pourrait faire pour trouver un max de bug. Ensuite mon boulot c'est d'expliquer aux devs les bugs que j'ai trouvés, ce qui leur fait toujours énormément plaisir évidemment.

TM : J'aimerais créer un studio de jeux vidéo indépendant.

MB : J'aimerais faire quelque chose d'artistique. Même si j'aime beaucoup l'écriture, c'est quelque chose qui reste un exercice difficile pour moi, c'est pourquoi le graphisme 3D me plairait bien. J'espère que le stage répondra à mes questions.

SH : Je veux être développeuse de jeux vidéo.

YG : Je ne sais pas vraiment. D'un côté je suis venu ici pour apprendre le monde du jeu vidéo et il y a plusieurs domaines que j'ai découvert et que j'aimerais développer, tels que le Game Design et le Level Design, le développement, etc. Mais, de l'autre, je suis très attaché à mes "racines" de scénariste et de monteur vidéo, et j'aimerais encore m'améliorer dans ces domaines.

LD : Je veux devenir graphiste.

Ça représente quoi le jeu vidéo pour vous ?

TC : Le jeu vidéo, c'est un peu la combinaison de tous les arts de l'image, du son, de l'animation et donc c'est un peu la totalité de ce que ça représente pour moi. Ça fait partie de ma vie très clairement parce que je ne me vois pas un jour arrêter de jouer au jeu vidéo.

LB : Dans un premier temps, c'est un divertissement. C'est quelque chose qui permet de réunir les personnes qui ont la même passion, que ce soit en discussions ou même pour jouer ensemble toute la soirée.

En fait, dans le jeu vidéo on peut vraiment faire tout ce qu'on veut sans limite.

LR : Les jeux vidéo, j'y joue depuis que je suis tout petit, c'est quand même une partie de mon éducation. C'est le jeu vidéo qui m'a appris l'anglais, m'a enseigné des valeurs, m'a accompagné en fait. C'est une grande partie de ma vie. Il y a encore trop de gens qui ne connaissent pas le jeu vidéo et qui ont juste des a priori sur ce que c'est. Parce que, le jeu vidéo, tout le monde en parle, mais tout le monde n'y joue pas. C'est vraiment quelque chose qu'il faut vivre et ça peut apporter tellement de bien que j'aimerais que tout le monde puisse profiter de ça.

MB : Mes premières consoles, comme beaucoup de monde, étaient les consoles Nintendo. Elles font partie de ma vie depuis mon plus jeune âge. Malgré ça, le jeu qu'il m'a le plus marqué est *The Elder Scroll V : Skyrim*

SH : Une passion et un passe temps.

" LE JEU VIDÉO REPRÉSENTE POUR MOI UNE FORME D'EXPRESSION ARTISTIQUE UNIQUE PAR SON CARACTÈRE TECHNOLOGIQUE ET INTERACTIF QUI PERMET DE SUBLIMER DES HISTOIRES PAR DES EXPÉRIENCES LUDIQUES FORTES. "

TM : Le jeu vidéo représente pour moi une forme d'expression artistique unique par son caractère technologique et interactif qui permet de sublimer des histoires par des expériences ludiques fortes.

LD : C'est un média intéressant du fait de l'interactivité entre le joueur et le jeu.

YG : Une passion. Non, plus que ça, je dirai que le jeu vidéo est un moyen à la fois de s'amuser et de s'améliorer. D'apprendre les langues aussi pour certains. Bref, c'est un art qui peut avoir bien des vertus.

INTERVIEW DE L'ÉQUIPE

Quels sont vos jeux du moment ?

TC : Mon jeu favori du moment c'est *Fallout : New Vegas*, classique, intemporel, je joue beaucoup à ce jeu.

LB : Je joue pas mal à *Genshin Impact* où tu peux explorer un univers fantastique, et contrôler les personnages que tu as sauvés. En général, j'aime beaucoup l'idée d'exploration et le côté magique dans le jeu vidéo.

LR : En ce moment je joue à *Spiritfarer*, que j'ai toujours pas terminé mais c'est un jeu où il faut prendre son temps de toute manière. Il parle de sujets très profonds, comme la mort, de manière métaphorique. C'est grave mignon comme jeu, on peut faire des câlins à tout le monde. Les graphismes ont été faits par des gens de Disney je crois. Je joue aussi à *RimWorld*, c'est un jeu de simulation-gestion-stratégie où il faut gérer sa petite colonie de gars qui sont arrivés sur une planète et qui doivent survivre. J'adore les mécaniques ultra complexes du jeu, genre chaque colon a des affinités avec les autres colons, que tu ne peux absolument pas contrôler. C'est un jeu qui est assez difficile, parce qu'il faut prendre énormément de trucs en compte et j'adore ça. Je joue aussi à *Hunt Showdown* en ce moment, c'est un petit jeu multijoueur que je trouve trop méconnu.

AH : En ce moment je passe beaucoup trop de temps sur *Final Fantasy 14*, ça mange littéralement mon temps libre !

MB : *Hades*, c'est des parties de quarante min que je fais de temps en temps. Je n'arrive pas vraiment à trouver le temps de jouer plus.

SH : J'aime bien *The Witcher 2*.

TM : Les jeux auxquels je joue actuellement sont principalement *A Plague Tale: Innocence*, *Fall Guys* et *Iris and the Giant*.

LD : *Super Smash Bros. Melee* et *Silent Hill*. J'aime bien jouer aux échecs aussi.

YG : Pareil, je joue beaucoup aux échecs. Sinon, *Hearthstone* et *Overwatch*. En ce moment je joue pas mal à *Sekiro* aussi.

Le mot de la fin ?

TC : Je ne sais pas qui lira ces interviews mais en tout cas je vous souhaite bonne chance. Je sais pas si c'est les gens qui sont intéressés par la formation, vous aurez un nouveau campus l'année prochaine, c'est trop cool. Donnez-vous à fond dans ce que vous faites, mais ne faites pas non plus trop de nuits blanches. Il faut faire attention, parce que la passion du jeu vidéo elle est là, on la connaît, mais attention à ne pas vous laisser submerger par le travail. Et puis voilà j'embrasse aussi monsieur Boutet qui est notre responsable de formation qu'on aime tous.

LB : Je vais remercier le master d'avoir pu rencontrer toutes ces personnes qui ont la même passion, c'est rare d'avoir une classe qui ont tous la même passion pour le jeu vidéo. Et je tiens aussi à remercier l'équipe *SNAP* que j'apprécie vraiment. Théo qui est un très bon PO, les développeurs, les Level Designers, franchement j'aime tout le monde.

LR : *SNAP* je vous aime vous êtes cools, et les futurs étudiants bonne chance on sera là pour vous aider.

AH : Pour les prochaines étudiants, si la pandémie n'est toujours pas finie, accrochez-vous parce que c'est dur. Merci aux MAPIC parce qu'on leur en a fait voir de toutes les couleurs. Et dernier petit mot pour la fin : Kévin tu me dois toujours un tacos.

LD : Saltation.

SH : Fin ? Et bonne chance !

YG : L'intégration des M1 l'année prochaine se fera par un STAX. Voilà.

LA PAROLE AUX GESTIONNAIRES DE PROJETS

Comment est né SNAP ?

TC : En fait j'étais dans cette salle là [ndlr : la salle informatique du master, où nous réalisons les interviews], j'étais dans cette même salle et j'étais avec mon pote Lionel. On devait trouver un nouveau jeu pour la Creative Academy et on avait joué à un jeu qui s'appelait *Outer Wilds* qui est un de mes jeux préférés. On voulait quelque chose d'un peu mindfuck, très facile d'accès mais qui puisse te brain. Et récemment j'avais vu aussi la série *Fullmetal Alchemist* dans laquelle il y a un personnage qui s'appelle Mustang, le colonel Mustang, et il claqué des doigts et il a des pouvoirs abusés genre il fait des colonnes de flammes et tout. Et j'ai adoré l'idée de claquer des doigts et d'avoir des pouvoirs incroyables.

LB : Quand j'étais avec Théo, il m'a fait découvrir un jeu chez lui qui s'appelle *Outer Wilds*. C'est un jeu où il faut explorer l'espace et ça nous a beaucoup inspiré parce que c'est comme ça que nous avons eu une idée de dimension. On a commencé à marcher tous les deux dans le couloir, à imaginer une histoire et c'est là où tout a commencé, à émerger. A partir des idées qu'on a eu dans cette salle le projet SNAP est né. Il y avait un tableau et on a commencé à dessiner des niveaux.

TC : SNAP est donc né sur le tableau derrière moi. C'est un tableau où on prenait un feutre et on commençait à dessiner des level designs. Ensuite il y a Liamine qui s'est rajouté à l'équipe qui a dit "okay moi le personnage je le vois comme ça". Il a commencé à dessiner sur le tableau un personnage, Mr. X, et on a construit plein d'autres choses autour de ça.

Vous avez d'autres inspirations ?

LB : Au niveau des dimensions, le premier jeu qui nous a vraiment inspiré c'est *Outer Wilds*. Ensuite j'avais pensé à *Doctor Strange* vu que notre personnage peut créer des portails avec sa main. En terme d'animation on n'a pas pensé à un jeu fluide donc les deux jeux principaux qu'on a pensé c'était *Fancy Pants*, un jeu flash en ligne, et *Cuphead*, un jeu où il faut battre les boss. On a trouvé ça intéressant parce que vu que ça utilise des techniques de dessins animés de l'époque, les animations sont très fluides.

TC : Les trois dimensions de SNAP sont des références à des jeux vidéo connus. La dimension Dictature fait un peu référence à un jeu qui était sur mobile... *Vector*, dans lequel un mec essaye de s'échapper d'une dictature. Forcément en Post-Apocalypse, c'est une référence à *The Last of Us*, je suis un grand fan de la série de jeux *The Last of Us*, en plus au moment où on a créé SNAP c'était pendant la hype de *The Last of Us 2*, avec la nature qui reprend les droits sur la ville. Pour la troisième dimension, Chaotique, c'est une référence à un jeu qui s'appelle *The Division*, jeu Ubisoft que j'ai beaucoup aimé pendant ma période lycée.

SNAP ça représente plus qu'un projet étudiant pour vous ?

TC : Pour moi, non, pas forcément. C'est juste que ça reste un projet étudiant de jeu vidéo, je le fais pas pour moi, je le fais pour créer quelque chose... qui plaise au gens au final. Mais j'ai un attachement très fort au projet, forcément, parce que ça vient de moi, mais aussi de Lionel à la base. C'est un peu mon petit bébé, mon gamin et j'aime bien le chérir et faire en sorte qu'il soit le mieux possible.

LB : Ce dont je suis fier dans SNAP, c'est le message qu'on veut transmettre dans le jeu. On parle beaucoup de société, et chaque dimension représente une société-type d'actualité, des sociétés un peu extrémistes en fait. On veut vraiment montrer aux joueurs qu'une société peut être instable si l'équilibre entre l'autorité et la liberté ne concorde pas.

Comment avez-vous choisi les rôles de PO et de SM sur le projet ?

TC : D'un commun accord. Je voulais être Product Owner à la base parce que je viens d'une filière de management, où l'on apprend à manager des gens. Je voulais faire ça, personnellement le rôle de Scrum Master m'intéresse moins que la gestion d'équipe et l'organisation des tâches.

LB : En fait, comme on était deux, j'ai été obligé d'être Scrum Master par défaut, parce que ce n'était pas forcément ce que je voulais. Je ne regrette pas aujourd'hui car ça m'a beaucoup apporté, et c'est vraiment quelque chose qui est intéressant.

C'est quoi un jeu réussi pour un Product Owner ?

TC : Pour moi, un jeu réussi c'est un jeu qui plaît aux gens : tu as la manette, tu joues et tu es content. Mais c'est un jeu aussi qui plaît aux personnes qui l'ont créé. Les premiers retours sont très positifs sur SNAP. Nous sommes très contents de tout le travail qui a été fourni, ça rend très bien, et à l'écran pour l'instant ça nous plaît. Maintenant, il manque plus que ça plaise aux joueurs, mais je suis très confiant sur la réussite de SNAP.

LA PAROLE AU GAME & LEVEL DESIGNER

Pourquoi as-tu choisi de travailler sur ce projet ?

LR : D'un point de vue de Game Designer, ce projet-là était celui qui me stimulait le plus. Il y avait une base de gameplay qui avait été fixée avec le délire des trois dimensions. C'est le même niveau mais dans trois dimensions différentes, donc trois versions d'un niveau qu'il fallait créer. Rendre les dimensions cohérentes pour que le joueur puisse progresser là-dedans ça me paraissait grave dur à réaliser et à mettre en œuvre concrètement. C'est d'ailleurs la première chose que je leur ai dite à l'entretien. Je crois que l'une des premières phrases, ça devait être "vous voulez pas faire ça avec deux dimensions plutôt ?", et au final on a fait un espèce de compromis où on aurait un premier niveau du jeu qui serait avec deux dimensions, où le joueur va pouvoir découvrir le principe. Et après, à partir du niveau deux et plus, il y a trois dimensions et là le joueur a intérêt à s'accrocher.

C'est quoi l'importance d'un Game Designer ?

LR : Essentiel, comme tous les autres aspects du jeu vidéo. Aussi essentiel que les graphismes, le développement, le son, l'image, les animations et que sais-je. Le Game Designer c'est le capitaine, c'est vraiment ce qui va apporter la cohérence globale entre tous les éléments.

Un game design bien fait, c'est à un jeu bien fait. Faut que ce soit bien fait parce qu'on ne s'est jamais souvenu d'un bon jeu qui avait un game design pourri. Parce que tout part de là, et si le jeu n'est pas cohérent, le joueur va directement soit se lasser, soit s'énervé. Le Game Designer est super important dans SNAP parce que comme il faut résoudre des énigmes et des puzzles, il faut que le joueur comprenne ce qu'il a à sa disposition, où il est censé aller, comment il est censé y aller... Après c'est au joueur de trouver les moyens à mettre en œuvre pour réussir à faire ça, sauf que ça passe par plein de choses. Donner ces indications là au joueur ça passe par des feedbacks visuels, sonores, des placements de caméra ingénieux, dans le sens où une caméra ça sert à montrer des choses, mais ça sert aussi à ne pas montrer d'autres choses. S'il y a une simple erreur de cohérence, toute la pyramide s'effondre. Le game design doit être solide, mais c'est ce qu'on essaye de faire et c'est ce que j'espère nous avons réussi à faire pour SNAP.

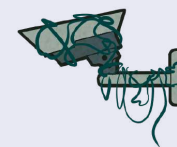
Tu dirais donc que le jeu vidéo est collaboratif ?

LR : Ah ouais à fond ! Le jeu vidéo c'est de la culture, et en terme de collaboration c'est quand même ce qui se fait de plus complexe pour la simple et bonne raison que c'est pluridisciplinaire.

C'est quoi la production réelle d'un Game Designer ?

LR : Ça peut faire mille et une choses différentes en fonction du projet et de la taille de l'équipe, alors je vais parler pour SNAP. Ce qui a été le plus concret, ça a été de réaliser des schémas qui reprennent et qui résument l'entièreté de la construction des niveaux : schématiser chaque niveau, savoir où mettre telle et telle plateforme, dans quelle dimension... Ou encore une plaque de pression qui va ouvrir une porte, quels sont les liens entre les objets, où placer ces objets, comment les agencer dans la scène et de façon la plus cohérente possible. C'est-à-dire qu'à chaque objet, à chaque porte, à chaque machin, il y a une raison précise (qui sert le gameplay et qui sert la progression du joueur) pour laquelle il a été placé à cet endroit là.

LA PAROLE AUX GRAPHISTES



As-tu un regard professionnel quand tu joues à un jeu ?

LR : En fait, quand je joue à des jeux, ça m'inspire énormément pour en faire. D'un autre côté, quand je joue à des jeux, parfois je suis un peu en mode analyse et je me demande "mais comment ils ont fait ça ? Pourquoi ils ont fait ça ?". Je me pose beaucoup de questions et j'essaie de m'imaginer comment ça a été fait. Je suis passionné de making of de jeux, parce que voir la vérité derrière toutes les théories que j'ai pu me faire dans ma tête c'est super intéressant. C'est quelque chose qui me passionne, c'est clair, depuis que j'ai commencé mes études dans le game design, il y a un an de ça, j'ai plus vraiment le même œil quand je joue. Des fois je me prends la tête sur des trucs, alors qu'avant j'étais juste un joueur qui faisait sa vie et qui était là pour se détendre.

Comment travailles-tu ton game design ?

LR : Je travaille et re-travaille énormément mon niveau. Il y a toujours des petits correctifs à faire en fonction de comment ça se passe en réalité dans le jeu. C'est vraiment énormément d'itérations avec moi-même, où j'essaye d'imaginer ce que le joueur ferait. Du coup, déjà faire un niveau c'est long, avoir une première version d'un niveau c'est long... mais la perfectionner pour avoir le niveau qu'on aimerait au final avoir dans le jeu, avant même que celui-ci soit intégré, c'est vraiment la partie qui prend le plus de temps. J'enlève un truc, je rajoute un truc, je re-modifie tel ou tel aspect pendant très longtemps jusqu'à ce que je me dise "okay là ça me paraît satisfaisant pour moi, le joueur". C'est un peu comme l'écriture quoi, le premier jet c'est pas top et après on perfectionne, perfectionne. C'est jamais parfait mais on essaie de faire le mieux possible.

Est-ce que tu vois le jeu vidéo comme une expérience ?

LR : Le jeu vidéo est une expérience parce que des joueurs d'un même jeu ne vont pas du tout avoir le même avis. En fonction du jeu, ils ne vivront pas les mêmes événements, les mêmes choses dans le jeu. C'est ultra subjectif, et c'est pour ça aussi que j'arrête pas de répéter que les jeux vidéo faut que tout le monde y joue : il faut avoir vécu l'expérience du jeu pour comprendre et avoir un réel point de vue. Le joueur a une part assez importante dans la portée de l'œuvre, dans sa symbolique et dans tout ce qu'elle raconte.

Quelle est l'utilité des concepts art ?

TM : Selon moi, ça permet d'avoir un aperçu de comment le jeu (ou une partie du jeu) va être rendu graphiquement, avant même de commencer la création d'assets à intégrer en jeu. Cela permet de traduire l'idée qu'on a de l'ambiance d'un environnement ou du caractère d'un personnage afin de l'exposer à d'autres personnes.

MB : Personnellement, je n'en ai pas vraiment fait. La seule fois où j'ai fait un croquis, c'était pour montrer l'ambiance que je voulais donner aux graphismes à Théo et Lionel.

Quelles sont tes inspirations dans ton processus de création ?

TM : Pour les personnages, les inspirations sont variées : *Watch Dogs Legion* (Ubisoft) pour le policier, *Rebelle* (Disney/Pixar) pour l'ours, et le film *Mad Max : Fury Road* et le jeu *Overwatch* (Blizzard) pour le "loubard", et cela en s'inspirant aussi l'ambiance comics de *Mutafukaz*, qui est une source d'inspiration centrale du projet SNAP. Pour ce qui est des environnements, j'ai travaillé sur la dimension Anarchie. Mes sources d'inspirations viennent principalement de l'ambiance scénique punk : les affiches de concert, la prédominance de la couleur rouge, l'idée de contestation, d'insurrection et bien sûr d'anarchie, l'ambiance usée et "destroy" assez générale.

MB : Pour la dimension dictature, *Détroit* et *Deus Ex*. Pour la dimension post-apocalypse, l'artiste Genso, le jeu *NieR : Automata*, et la ville d'Hashima au Japon.

Quels sont les logiciels que vous avez utilisés dans la partie graphique du projet ?

TM : J'ai principalement travaillé sur Krita et Photoshop. Ils permettent tous deux beaucoup de liberté et d'options, particulièrement sur le choix des brushes, les layers et l'assistance à la prise en main du logiciel.

MB : Pour ma part, j'ai surtout utilisé Krita.

Quel est ton processus de travail une fois que tu as une idée ?

MB : Souvent, je commence par faire la liste de ce que j'ai à faire avec Théo. Après, je prends des captures d'écran de la scène que me fournit Anthony pour bien placer les éléments. Enfin, je recrée la scène et je crée des assets.

TM : Pour les personnages, je fais d'abord une version rapide au crayon sur du papier, puis je fais les lignes principales sur un calque numérique. Ensuite, je passe chaque couleur dans d'autres calques. J'ai utilisé à peu près le même procédé pour les environnements, sauf que j'ai commencé sur la base des premiers environnements qu'avait déjà produit Manon.

LA PAROLE AUX DÉVELOPPEURS

Pourquoi avez-vous choisi de travailler sur ce projet ?

AH : Pour le voyage entre les dimensions. Ces trois environnements en parallèle, ça m'intéressait. Ils nous avaient montré une démo rapide où ils changeaient de dimension, et je me demandais comment ils avaient fait. J'avais déjà quelques idées, c'était aucune d'elles finalement d'ailleurs, et j'étais curieux de voir les difficultés techniques qui étaient derrière.

SH : Je suis arrivée alors que les groupes étaient déjà formés, mais j'ai eu la chance d'arriver au premier CODIR. J'ai donc pu assister à la présentation de tous les projets, plusieurs projets m'intéressaient, notamment *Anirya* et *SNAP*, néanmoins le côté technique de *SNAP* représentait un plus gros challenge en terme de réalisation, surtout qu'à l'époque il ne disposait que d'un seul dev, et je cherchais un groupe pour qui je serais utile et dans lequel je pourrais étendre mes compétences.

Qu'est-ce que vous avez appris de vos expériences avec SNAP ?

AH : Dans *SNAP*, j'ai appris énormément de choses sur Unity que je n'avais pas vu précédemment. J'avais déjà exploré le logiciel pendant deux-trois Game Jam, mais je n'étais jamais resté aussi longtemps sur un même projet. J'ai aussi pu voir plein de choses au niveau de l'organisation, de la structure du projet, de la structure des scripts. Je vois que plus j'avance dans le projet plus mes codes sont propres et moins ils sont commentés.

SH : L'expérience *SNAP* a été très enrichissante, par l'aspect humain d'abord, par le travail en équipe et la communication qui me font parfois défaut, et j'ai pu grâce aux différents échanges avec les membres de l'équipe améliorer ce côté-là. Par l'aspect technique aussi, par l'acquisition de nouvelles compétences, que ce soit en développement et même en dehors de mes prédispositions initiales. En résumé, j'ai beaucoup appris en travaillant dans la réalisation de ce projet et j'en ressors grandie. Je suis très fière du résultat obtenu.

Qu'est-ce que vous avez préféré faire dans le jeu ?

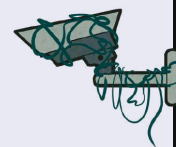
SH : C'est pas simple comme question, j'ai vraiment tout apprécié. Mais si je devais ne choisir qu'une chose, ce serait les séances de travail avec Lionel, où on s'amusait à recréer des bugs qu'on avait déjà corrigés un milliard de fois.

AH : Là où je me suis le plus amusé pour l'instant, c'est quand j'ai installé des lumières un peu partout dans le projet, les faire bouger et tout... Ce n'est pas un travail de professionnel, mais ça m'amuse bien.

Quels sont les logiciels que vous avez utilisés dans la partie programmation du projet ?

AH : On utilise principalement trois logiciels : donc premièrement Unity, deuxièmement forcément pour coder on est obligé de passer par un logiciel comme Visual Studio, et enfin pour mettre tout ça en commun on utilise un Git Kraken.

LA PAROLE À L'ANIMATEUR 2D



SH : On code en C#. En ce moment je m'intéresse à Wwise pour les intégrations sonores, je suis encore en phase de recherche et de test.

Comment réagissez-vous quand on vous dit que votre jeu bug ?

LB : Ça nous est déjà arrivé, c'est ce qui arrive à tous les développeurs. Ça dépend du bug, mais généralement ça me fait rigoler, parce que des fois le personnage fait des choses un peu insensées. Ça nous arrive qu'ils partent dans le ciel sans qu'on le veuille, juste en sautant. Mais il y a certains bugs où ça peut... un peu faire péter un plomb. C'est arrivé que le jeu crash, qu'il ne marche plus, donc en fait c'est un souci au niveau du Git principalement. Et vu que c'est moi qui gère le Git, ça m'est arrivé d'avoir plusieurs conflits et de mettre plusieurs semaines avant de réparer les problèmes.

SH : Mal... en tant que dev, un bug est synonyme d'échec et en même temps, les bugs sont inévitables quand on code. On essaye de faire de notre mieux pour minimiser les bugs critiques et offrir un jeu jouable.

AH : La première chose que je fais, c'est que je reproduis le bug pour l'enregistrer en vidéo et le mettre de côté. Sinon, ça dépend vraiment de la gravité du bug. Il y a des bugs mineurs qui sont un peu des "on verra plus tard", parce qu'ils ne sont pas bloquants. Il y a d'autres bugs qui sont énormes et bloquent complètement le joueur et le forcent à le quitter. Là tout de suite c'est contraignant, et c'est un peu la période de stress et de remise en question parce que le bug c'est souvent notre fait, et on se dit "qu'est-ce qu'on a fait ?".

Qu'est ce que vous aimez dans la programmation ?

SH : La satisfaction de fixer un bug, et surtout de pouvoir donner vie à des idées.

AH : Je dirais que c'est la logique. La programmation c'est quelque chose de vraiment, pour le coup, très logique. C'est de la logique pure et c'est vraiment comme un casse-tête. Du coup, on me propose de faire un casse-tête grande nature.

Pourquoi c'est toi qui fait l'animation ?

LB : Parce que les autres n'ont jamais fait d'animation, et que c'est quelque chose qui me plaît aussi. L'animation c'était quelque chose que je faisais quand j'étais jeune, ça m'a pas dérangé d'en refaire pour le projet, au contraire même.

Du coup tu fais de l'animation et du développement, mais tu préfères quoi entre les deux ?

LB : J'aime les deux, mais je préfère le développement parce qu'il permet de faire vivre le jeu.

Pourquoi animer frame par frame ?

LB : On avait deux possibilités : on aurait pu faire un squelette dans l'outil, mais on aurait sûrement trouvé l'animation trop rigide. C'est pour ça que j'ai décidé de faire frame par frame : c'est plus beau, ça permet vraiment d'exagérer les mouvements du personnage et ça le rend dynamique.

Quelles sont tes inspirations pour l'animation ?

LB : Principalement *Cuphead* du studio MDHR.

LA PAROLE AU NARRATIVE DESIGNER

Quels sont le ou les messages du jeu ?

YG : Je ne sais pas si les gens qui ont imaginé le jeu à la base souhaitaient faire apparaître un message de fond, mais le scénario que j'ai écrit derrière n'inclut pas de message sociétal, si ce n'est que "la dictature c'est mal, m'voyez". Le jeu raconte une histoire et essaye d'immerger le joueur dedans, de lui faire ressentir ce que le personnage principal pourrait ressentir à ce moment, mais ne contient pas réellement de message de fond.

Quels sont les univers qui t'ont inspiré pour la rédaction de l'histoire des personnages de SNAP ?

YG : Pour écrire les personnages de *SNAP*, je me suis inspiré de différents univers. Tout d'abord, le grand méchant de l'histoire, Mr. Y, est inspiré de Thanos (de l'univers *Marvel*), de par son objectif et sa puissance. Cependant, son côté malin et fourbe est plutôt tiré du personnage de Loki, du même univers. Ensuite, le protagoniste du jeu, Mr. X, est inspiré de Néo, dans *Matrix*, personnage lambda à qui une aventure tombe sur le coin de la figure sans prévenir du jour au lendemain, et qui découvre par la suite qu'il a un destin incroyable à suivre. Pour Mr. Z, je me suis inspiré de Will Smith dans *Je suis une Légende* pour l'aspect survivant de l'apocalypse.

Décris-nous les personnalités des différents personnages ? Qu'est ce que tu préfères chez chacun d'eux ?

YG : Commençons par mon petit favori : Mr. Y. Ce personnage a été écrit pour être "ZE" méchant. En effet, *SNAP* étant un jeu court, il lui fallait un boss de fin mémorable, un méchant ayant tellement de prestance qu'il en serait inoubliable. De ce que l'on devait voir dans le jeu à la base, Mr. Y est un destructeur d'univers, qui voyage de mondes en mondes pour les annihiler, et ce sans que le joueur n'en connaisse réellement la raison, même si certains indices disséminés ça et là dans le jeu peuvent lui faire comprendre ses réelles motivations. Il incarne la haine et semble à première vue inarrêtable, même si le destin va en décider autrement... Ensuite, le protagoniste de cette histoire, Mr. Y, est un homme lambda. Monsieur-tout-le-monde somme toute. De caractère plutôt gentil, il possède une capacité d'adaptation et de réflexion hors norme, et c'est d'ailleurs ce qui va lui permettre de survivre à cette aventure. Et c'est justement ces capacités que je préfère chez lui. Mr. Z, quand à lui, est en quelque sorte le "mentor" de Mr. X, même si je n'aime pas trop ce terme, car il meurt tragiquement peu de temps après avoir rencontré ce dernier. Il a un caractère rude et endurci (qui ne le serait pas après avoir survécu seul quarante ans dans un monde post-apocalyptique?), et ce malgré un cœur tendre bien caché. Il ne craint rien... si ce n'est son ennemi de toujours, Mr. Y, qui le tuera d'ailleurs de ses propres mains.

Enfin, le détective Masco, même si il n'est qu'un personnage de seconde zone, possède une grande importance pour le récit, et ce même s'il disparaît totalement du milieu de l'aventure. C'est un personnage au passé très sombre et tortueux, ce qui explique son caractère froid et dur. D'abord "méchant" dans l'histoire lorsqu'il tente d'arrêter Mr. X, il deviendra à la fin un pilier de la révolution permettant de renverser la dictature de Watchtown. Mais ce que j'aime le plus chez ce personnage, c'est son caractère nuancé et son évolution au cours du jeu. Ou du moins la vision que le joueur en aurait en lisant le scénario : car, on peut penser que c'est un antagoniste, étant le premier boss du jeu, alors qu'il ne faisait simplement que son travail et pensait arrêter un terroriste en procédant à l'interpellation de Mr. X. Or, il n'est pas un mauvais bougre, loin de là...

LA PAROLE AU SOUND DESIGNER

Quelles sont tes inspirations pour l'univers sonore de SNAP ?

LD : L'univers de la BD, je voulais quelque chose de cartoon mais pas trop.

Quels sont les enjeux de la musique dans votre projet ?

LD : Il y a trois dimensions dans le jeu, et donc il y a trois variations d'un même thème qui concorde selon la dimension dans laquelle on se trouve. On a des rythmiques très austères avec la dimension dictature, beaucoup plus tribales avec la dimension post-apocalyptique, et enfin très rock/métal dans la dimension anarchie.

Quels sont les logiciels que tu utilises ?

LD : Pour ma part j'utilise essentiellement Reaper.

CONTACTS

DE L'ÉQUIPE



THÉO CAILLET

Product Owner

✉ theo.caillet@etu.univ-cotedazur.fr



LIONEL BEZAMANIFARY

Scrum Master, Lead Développeur, Animateur 2D

✉ bezamanifary.lionel@gmail.com

www <http://lionelb.alwaysdata.net/>



LIAMINE DJELLALI

Sound Designer

✉ liamine.djellali@etu.univ-cotedazur.fr

www <https://www.behance.net/liaminedjellali>



ANTHONY HUREZ

Développeur

✉ anthonyhurez@yahoo.fr



YANN GREIVELDINGER

Narrative Designer, Scénariste

✉ yann.greiveldinger@gmail.com

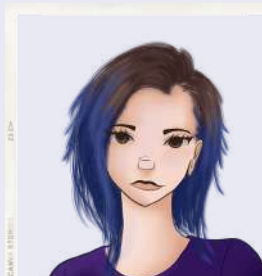


LILIAN ROCHOTTE

Game Designer, Level Designer

✉ lilian.rochotte@live.fr

www <https://www.lilianrochotte.fr/>



MANON BERTA

Graphiste 2D

✉ manon.bera@etu.univ-cotedazur.fr



THIBAUT MANSIER

Graphiste 2D

✉ tmansier@gmail.com

www <https://t-bo-games.itch.io/>



VALDINO AMOESI

Sound Designer

✉ valdino.amoesi@etu.unice.fr



Libragora

Dans le cadre du projet MAJIC, nous découvrons le vaste univers de Libragora. Ce projet est réalisé par une équipe passionnée composée d'étudiants de première et de deuxième année.

Libragora est un espace, un univers en 3D dédié à la culture. Basé sur un principe d'immersion, de sérendipité, de découverte et de partage, ce projet a pour but d'explorer une piste de digitalisation des domaines culturels en empruntant au domaine du jeu vidéo ses codes les plus ludiques. Au sein de cette étrange bibliothèque, recherchez des livres et des œuvres, découvrez-en d'autres.

Visitez des expositions uniques et sans limites.



LIBRAGORA



ALFRED.LIBRAGORA



ALFRED LIBRAGORA

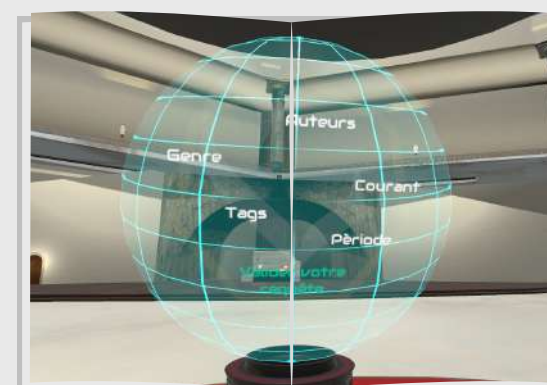


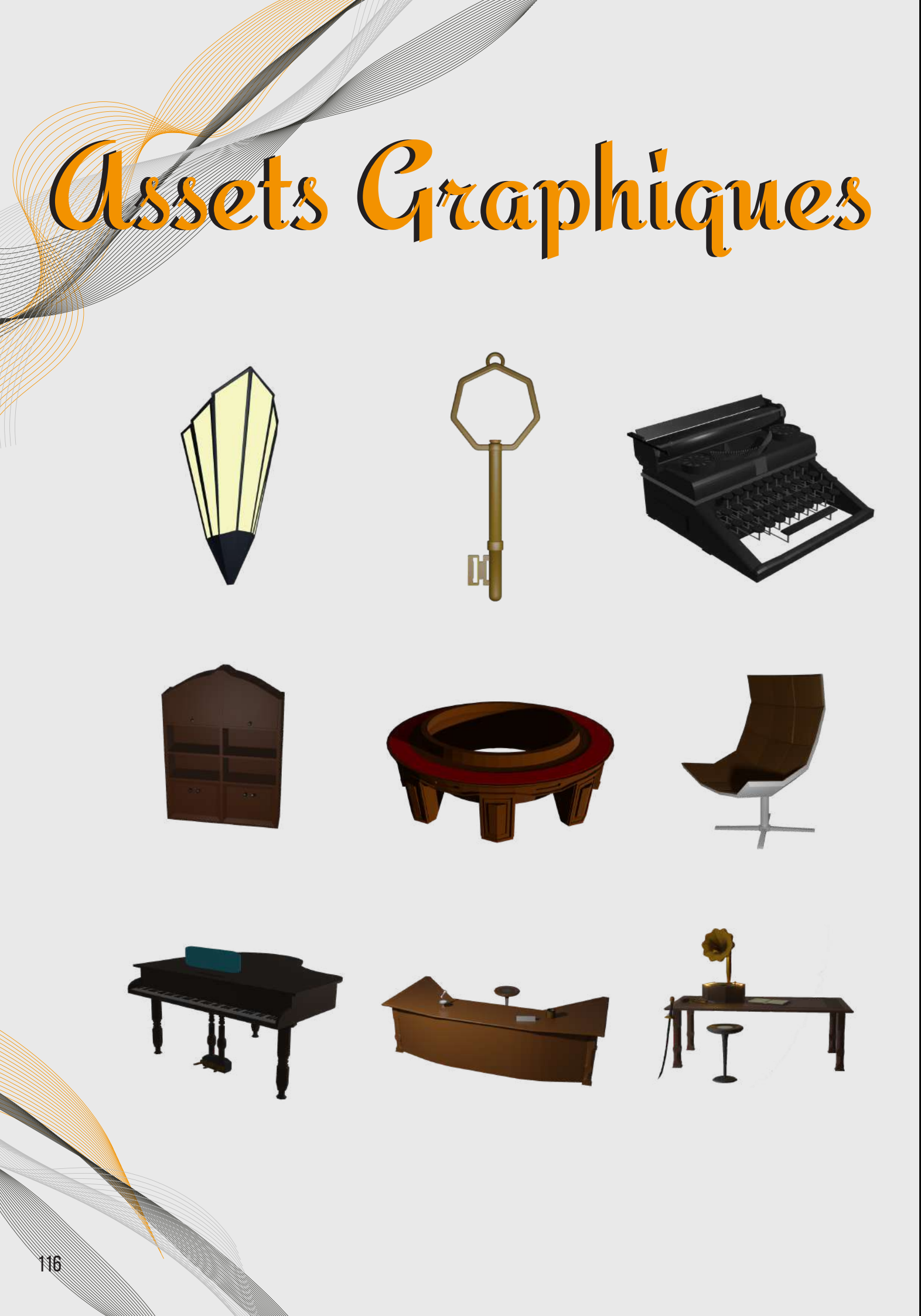
LIBRAGORA.FR



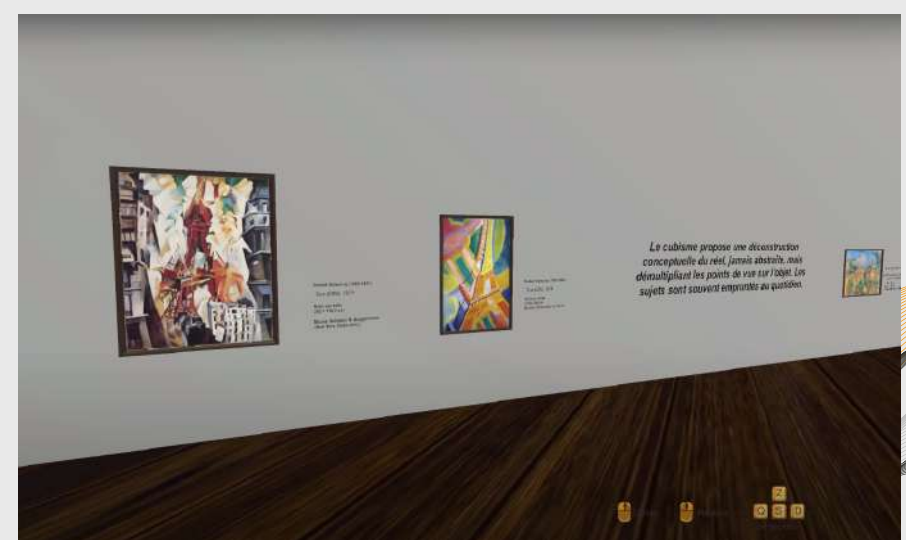
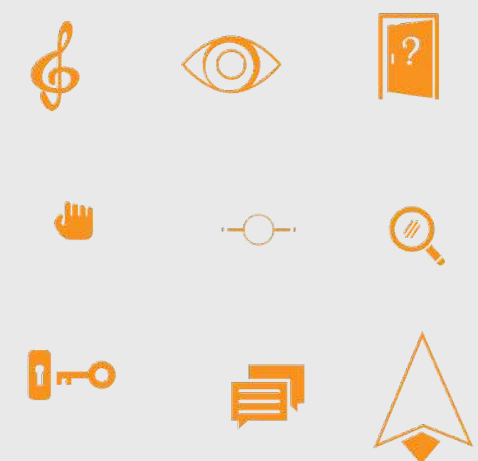
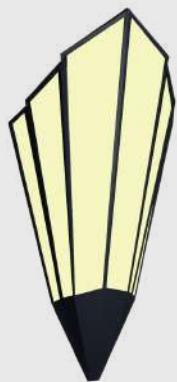
Le concept de la sérendipité consiste à découvrir quelque chose par le hasard et de pouvoir ensuite l'appliquer/l'exploiter. Libragora offre aux utilisateurs la possibilité de visiter, chercher et découvrir les différentes salles contenant des livres, des œuvres artistiques, mais également de créer et partager sa propre bibliothèque.

La curiosité de l'utilisateur est la seule limite à sa découverte, il peut glaner dans le hall à la découverte des œuvres affichées sur les murs, ou chercher à découvrir de nouveaux ouvrages, ou tout simplement profiter de l'ambiance du hall en écoutant les musiques qui y sont proposées.





Assets Graphiques



Interview de l'équipe

LL : LOUIS LECLAIR

FS : FRANCK SIROUX

VP : VICTOR PRADAL

ANP : ALEXANDRA

NUNES PRETO

LT : LIHN TRAN

SX : SONG XUE

HD : HIDDEN DYNAMIC

HPH : HONG PHUC HUYNH

YB : YOANN BELLEVILLE

Bonjour ! Est-ce que vous pouvez vous présenter ? Et nous parler un peu de votre parcours universitaire ?

LL : Je m'appelle Louis Leclair, je suis Product Owner du projet, mais aussi artiste 3D et directeur artistique. Je suis issu d'un bac ES à la suite duquel j'ai fait trois ans en communication événementielle. Ensuite j'ai cherché du travail en vain pendant un an, pendant lequel j'ai développé pas mal de compétences et de savoir-faire en termes d'écriture. J'ai développé un jeu de société en parallèle et puis l'année dernière je suis rentré dans le master HIC.

FS : Je m'appelle Franck Siroux, j'ai 48 ans, je suis Scrum Master et lead développeur sur le projet. J'ai fait vingt ans de commerce dans tous les domaines et à tous les niveaux, tout ce qui est BtoB, BtoC, etc. Et puis je suis passé au web, j'ai fait une formation de web parce que je trouvais que c'était intéressant, justement pour toucher d'autres choses, des "masses" plutôt que foyer par foyer ou client par client. Le jeu vidéo m'a toujours passionné, mais en tant que tel, je ne suis pas un gamer au sens propre. Ce que j'aime dans le jeu vidéo c'est justement sa portée, on peut transmettre quelque chose, des valeurs, des messages... Du coup, il y a une certaine valeur éthique et de transmission qui me plaît dans le jeu vidéo, c'est pour ça que je suis là.

HD : Nous sommes Hidden Dynamics, le collectif artistique en charge de la production musicale du projet *Libragora*.

LT : Je suis Linh Tran et je suis développeuse dans le projet *Libragora*. J'ai un parcours universitaire assez atypique, j'ai effectué un master Etudes Vietnamiennes (cursus pluridisciplinaire axé sur les langues) avec en parallèle une licence d'informatique.

SX : Je m'appelle Song Xue, je travaille principalement sur la partie 3D du projet.

VP : Moi c'est Victor Pradal, j'occupe dans ce projet le rôle de graphiste 3D. Je réalise avec Louis différents assets (objets) permettant l'immersion dans le hall de *Libragora*, cela peut aller de tous petits objets à de l'architecture. Avant de rejoindre ce master, j'ai suivi une licence d'Arts Plastiques à l'Université de Paris.

ANP : Je m'appelle Alexandra Nunes Preto, je suis en reprise d'études donc j'ai eu un premier master en 2012. Ensuite j'ai travaillé un peu par hasard en propriété intellectuelle et donc cette année j'ai repris. Je suis actuellement en dernière année en master 2 en droit de la propriété intellectuelle. On nous a proposé d'intégrer le projet HIC et j'ai intégré *Libragora* pour les conseiller sur tout ce qui est droit de la propriété intellectuelle et contrat juridique.

HHP : Je suis Hong Phuc Huynh, je suis étudiante du master Stratégie Digitale de l'EUR ELMI et je m'occupe de la communication du projet *Libragora*.

Qu'est-ce que *Libragora* ?

FS : C'est une bibliothèque et une galerie d'art en 3D ayant pour objectif une immersion qui mène l'utilisateur à découvrir, à explorer, et faire des trouvailles en sérendipité. Le but, c'est vraiment la découverte.

LL : Pour moi, c'est une application de recherche et d'exploration artistique et culturelle. Le tout dans un environnement en 3D qui emprunte les codes du jeu vidéo. Il s'agit de proposer une expérience, surtout en termes de découverte culturelle.

LT : Le concept de la sérendipité consiste à découvrir quelque chose par le hasard et de pouvoir ensuite l'appliquer/l'exploiter. *Libragora* offre aux utilisateurs la possibilité de visiter, chercher et découvrir les différentes salles contenant des livres, des œuvres artistiques, mais également de créer et partager sa propre bibliothèque.

HD : *Libragora* est un éducative game qui a pour but de créer un espace numérique dans lequel les joueurs auront à leurs dispositions différents ouvrages et la possibilité d'interagir avec ces derniers (lecture, recommandation, commandes etc.), mais aussi la possibilité de créer des espaces thématiques dans lesquels des artistes pourront s'exprimer. Le médium utilisé répond parfaitement aux problématiques posées par la situation sanitaire.

SX : C'est un jeu d'excursion, comme un musée.

VP : La curiosité de l'utilisateur est la seule limite à sa découverte, il peut glaner dans le hall à la découverte des œuvres affichées sur les murs, ou chercher à découvrir de nouveaux ouvrages, ou tout simplement profiter de l'ambiance du hall en écoutant les musiques qui y sont proposées.

Expliquez nous comment s'organise le projet MAJIC ?

VP : Durant la première année de master, différents cours nous font travailler les différents points importants à la réflexion et à la création d'un bon jeu vidéo (applicable à des projets artistiques et jeux de sociétés également), avec ces atouts en main, il nous est proposé de créer des groupes pour réfléchir à un projet.

LL : L'année dernière, on devait trouver une idée à présenter à la Creative Academy. L'intérêt de la CA, c'est vraiment de présenter un projet qui va être viable sur un an. On a eu notre idée avec Franck, mais on est passé par deux étapes de sélection parce qu'on était l'un des seuls projets à ne pas être accepté immédiatement. Donc on a dû refaire des présentations encore et encore et finalement, cette année, on a été accepté et on a pu recruter au début de l'année.

FS : C'est que ça a été une belle aventure toute cette formation ! La CA a été compliquée, parce que le projet est d'une telle ampleur... nous sommes très heureux de pouvoir le réaliser aujourd'hui.

LT : Le projet *Libragora* a une organisation très différente des autres projets et a pour objectif de se promouvoir au-delà du master. L'équipe est composée de personnes issues de différentes composantes et spécialités (HIC, option DS4H).

Le confinement a-t-il eu un impact positif ou négatif ?

LL : Le confinement, je pense qu'il fait carrément partie du projet à l'heure actuelle. Parce que moi, en tant que personne, j'ai été énormément affecté. Surtout par rapport à la motivation. Je travaille de façon indépendante, mais j'ai du mal à travailler sans voir les gens, sans voir l'impact, sans avoir de communauté autour de moi et ça a été très difficile. Encore plus pour le projet, parce que normalement je suis censé aider Franck à accompagner et à manager. C'est vraiment pas facile de réussir à donner des directives, de partager une vision avec des gens qu'on ne voit jamais, surtout de réussir à transmettre des compétences. Par exemple, j'aurais bien aimé apprendre un peu de 3D à Song, parce qu'il travaille là-dessus, sauf qu'à distance... ça m'a énormément affecté.

" La curiosité de l'utilisateur est la seule limite à sa découverte, il peut glaner dans le hall à la découverte des œuvres affichées sur les murs, ou chercher à découvrir de nouveaux ouvrages... "

FS : Clairement. Même si ça fait un an maintenant. On devrait être habitués, mais je pense que l'humain n'est pas fait pour être à distance. Maintenant, ça nous a aussi appris à découvrir de nouvelles méthodes, de nouvelles manières de travailler. Pour moi, le distanciel ne me semble pas contraignant, mais j'ai l'impression que ce n'est pas le cas pour tout le monde. Donc effectivement oui, ça pose des problématiques, mais des problématiques qui demandent une adaptation.

HD : Je dirais que l'effet du confinement sur l'avancement du projet, en l'occurrence sur la création audio, est relatif.

Interview de l'équipe

En effet, nous travaillons déjà en distanciel (par exemple Baptiste est à Nancy, Pierre à Berlin, Gauthier à Paris, etc). La perte d'une capacité à se réunir n'est donc pas un réel problème pour nous. Au-delà de cet aspect, je pense que c'est sur le moral qu'à pu agir le confinement.

LT : Malheureusement, le confinement a eu un impact sur l'avancement du projet : moins de présentiels, difficultés à créer des partenariats, difficultés sur la gestion du projet, etc. Personnellement, j'ai eu beaucoup de mal à garder la motivation d'avancer sur *Libragora*, bien qu'on avait des outils pour communiquer à distance.

SX : En parlant de Covid, bien sûr, c'est négatif. Test négatif. (Je plaisante). Pendant cette période, mon ordinateur était inutilisable en raison d'un disque dur endommagé, j'étais perdu. Sans confinement, nous aurions été plus efficaces.

ANP : Comme j'ai repris mes études, je m'attendais à une vie étudiante. Avec le confinement, je pensais que j'allais aller à Cannes voir l'équipe *Libragora* toutes les semaines, et finalement pour la plupart je ne les ai pas rencontrés avant fin mars. Après, j'ai l'impression que la communication a quand même été très bonne, on a parlé toutes les semaines sur Discord et finalement on n'a jamais perdu les liens.

Quelles sont les difficultés que vous rencontrez ou avez rencontrées ?

LL : Une première difficulté a été de se trouver. Enfin pour ma part, en tout cas. Je ne suis pas du tout habitué à être dans une position de leader. Pour moi c'est une vision, un projet qui se partage de façon simple et naturelle à partir du moment où il est concret et où les gens l'apprécient. Sauf que ça ne marche pas vraiment comme ça. Ça a été difficile pour moi de réussir à partager mon engouement et ma vision du projet à toute l'équipe.

Comme tous les projets, on a rencontré beaucoup de problèmes techniques, on a découvert des logiciels de workflow et forcément les problèmes qui vont avec, mais on a réussi à passer au-dessus de la majorité de ces problèmes.

FS : On a rencontré des difficultés techniques essentiellement, parce que c'est beaucoup d'apprentissage sur le projet. Je dirais que sur plus de cinq cent heures de travail, il y a presque la moitié qui était de la formation. C'est-à-dire qu'on allait chercher nous-mêmes de quoi apprendre et répondre à nos problématiques techniques.

HD : La difficulté principale est la distance, même si on a l'habitude de travailler comme ça entre nous, il n'est pas toujours facile de le faire avec les membres de la team *Libragora*. Il a donc fallu construire un dialogue constructif, ce qui était tout aussi challengeant qu'intéressant.

LT : Actuellement, j'essaye de retrouver le plaisir à faire du développement. Lors de mes années d'études en informatique (en particulier la L3), j'étais confrontée à comparer mes compétences et travaux avec ceux des autres camarades et je perdais l'envie de faire du code à force de me dévaloriser et en voyant les projets imposés qui étaient peu intéressants à mes yeux (surtout en période de confinement). Le fait d'être une fille n'aidait pas davantage car il n'y a pas beaucoup de développeuses, surtout dans le secteur du jeu vidéo. Il y a cette petite impression d'être "inférieure" parmi les devs de la gent masculine. Mais grâce à ce master, j'ai plus ou moins redécouvert l'envie de coder via les différents projets comme *Libragora*, même si cela reste compliqué car il faut apprendre à utiliser en synchronisation le moteur Unity et le C#. Je ressens également moins ce sentiment d'infériorité (grâce à la super promo).

SX : On peut dire que chacune de mes tâches est un défi. Je ne suis pas doué pour les logiciels comme Blender, donc je dois repartir de zéro.

VP : Sur la réalisation de mon travail, je n'ai pas rencontré de réelles difficultés en dehors de celle liée au confinement.

ANP : Il n'y a pas tellement eu de soucis de mon côté. J'ai eu l'impression qu'on savait me demander de l'aide quand il y avait besoin.

Tu veux faire quoi en sortant du master ?

LL : J'aimerais bien travailler dans la 3D que j'apprends actuellement. Mais aussi dans la narration, je ne suis vraiment pas fermé aux opportunités. J'ai envie de travailler dans la conception de jeux vidéo, tout simplement, et j'ai envie de saisir n'importe quelle chance.

FS : Ouvrir ma boîte, réaliser des projets de jeux vidéo, c'est l'idéal. Pourquoi pas des applications aussi, tout type d'applications. Ce qui m'intéresse c'est de partir d'une problématique qu'a un client et d'arriver à une solution. Ça c'est vraiment ce qui me motive.

LT : Je souhaiterais travailler sur des projets (jeux vidéo ou en dehors) éducatifs et thérapeutiques, dans des postes de Game Designer ou d'ergonome, voire même de Sound Designer, mais cela dépendra si j'ai suffisamment de compétences pour oser franchir le pas. Il est possible que je souhaite évoluer sur différents postes selon les projets. Mais ce qui est sûr, c'est que je ne souhaite pas continuer à être développeuse sur le plan professionnel à long terme.

SX : Je souhaite commencer en tant que concepteur 3D, puis devenir chef de produit de jeux vidéo.

VP : Je souhaite intégrer une équipe de modélisateurs 3D pour perfectionner ma pratique et réaliser divers assets, voire créer de l'environnement ou des personnages en 3D.

HPH : Je voudrais être cheffe de projet.

ANP : J'ai travaillé à l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle à Genève et idéalement j'aimerais soit retourner là-bas, soit intégrer un Office National ou Régional, parce que j'aime bien l'aspect international.

A quel jeu jouez-vous en ce moment ?

FS : *Libragora* ! J'y travaille dix-huit heures par jour, je suis mobilisé sur mon projet et je n'ai pas le temps de faire autre chose. J'aimerais bien tester *Cyberpunk*.

LL : En ce moment c'est *Overwatch*, c'est un jeu qui m'a rendu complètement addict.

HD : *No Man's Sky*, to the stars !

LT : En ce moment, je joue à des jeux aux thématiques psychologiques, sombres, et/ou de réflexion comme *Sea of Solitude*, *Little Nightmares*, *When The Past Was Around*, *The Room*, *Hellblade*, *Fran Bow*, etc. Sans oublier les jeux multi-joueurs avec les amis du master ! *Among us*, *Gartic Phone*, *Skribbl*, etc.

SX : *Inside* et *PUBG*.

VP : En ce moment, je joue à divers jeux : *Genshin Impact*, *Final Fantasy Brave Exvius* : *War of the Vision*, *Honkai Impact 3rd*, *Fire Emblem Heroes*, *Ghost of Tsushima*, *Final Fantasy XIV*.

ANP : *Pokémon* et *Tétris*.

Que représente le jeu vidéo pour toi ?

LL : À mes yeux, c'est un médium sur lequel on peut raconter des histoires et créer des expériences, comme le cinéma, comme la littérature... c'est juste un nouvel art pour exprimer et créer. Je vais prendre l'exemple de mes parents : pour ma mère un jeu vidéo c'est un pur divertissement sur lequel on va perdre du temps. Comme la télé pour s'aérer l'esprit. Alors qu'à mes yeux ça peut être vecteur de messages ou un moyen d'éducation. Le jeu vidéo doit prendre plus de place dans la société.

FS : Alors le jeu vidéo, c'est quelque chose d'incroyable ! C'est la possibilité de créer un univers, un monde, des mondes, et de placer les joueurs dans des conditions. Comment tester un peu leurs valeurs, leur proposer des choix et voir ce qu'ils choisissent, c'est vraiment intéressant. Pour moi le plus important, c'est la portée "éducative" du jeu vidéo.

HD : C'est un médium qui propose une forme d'expression complexe. Il repique les codes de l'interaction artistique (entre la production du créateur et l'expérience du spectateur) en les exacerbant.

Interview de l'équipe

D'un point de vue musical, le contexte et la trame narrative du jeu permettent d'explorer plusieurs univers. Nous avons décidé de marier des éléments acoustiques pour exacerber les éléments néo-gothiques de l'architecture de la bibliothèque avec des nappes numériques qui rappellent les fonctions futuristiques du lieu.

LT : Selon moi, le jeu vidéo représente plusieurs opportunités qui vont au-delà du divertissement. Cela peut représenter un vecteur de lien social, où on peut rencontrer virtuellement des personnes via par exemple les jeux MMO. C'est aussi une interface idéale pour aider des personnes dans un but pédagogique et/ou thérapeutique grâce à son côté immersif. Après, c'est vrai qu'il y a certains jeux à caractère "violent", et donc je peux comprendre que certains considèrent le jeu vidéo comme interface qui génère et encourage la violence, l'addiction, etc. Mais avant tout, le jeu vidéo représente une opportunité de s'amuser en jouant, d'apprécier et découvrir les différents éléments qui le constitue (graphisme, gameplay, scénario, musique, etc.), ce qui donne ce côté immersif qu'apporte le jeu vidéo. Ce serait cool que l'image du jeu vidéo s'améliore, avec l'idée que l'on peut apprendre tout en s'amusant.

SX : C'est un autre monde esthétique.

VP : C'est pour moi un art à part entière plus qu'un divertissement, je le consomme comme le cinéma, et les séries. L'univers, la musique, le scénario sont des points importants pour moi, c'est ce qui fait l'identité d'un jeu c'est pourquoi je joue à beaucoup de jeux différents.

ANP : C'est l'occasion de déconnecter, d'être dans mon monde, toute seule.

Le mot de la fin ?

LL : Pour la postérité ! J'ai envie de vous dire : trouvez des bonnes chaînes Youtube ! Franchement, trouvez des bonnes chaînes Youtube.

FS : Ce master a ses difficultés comme tout, comme partout. Mais en vrai, on apprend à apprendre. On vient pour savoir qu'on peut apprendre telle ou telle chose en faisant. Ça c'est vraiment très important. Justement ce qui est très intéressant dans ce master c'est qu'on nous donne les moyens, nous explique ce qui existe et on nous explique aussi comment aller le chercher par nous-mêmes. Ce qui fait que malgré les évolutions, l'obsolescence très rapide des technologies qu'on peut utiliser, on peut rester à jour très facilement et ça c'est vraiment bien. Courage à tous les gens qui veulent faire ce master, faut bien intégrer cet aspect là. On ne vient pas là pour apprendre des choses toutes faites mais au contraire pour apprendre à apprendre.

HD : Le mot de la fin c'est jamais facile. On voudrait vous remercier de nous avoir permis de participer à ce projet. Un plaisir !

LT : Quand tu dev, tu fais de la magie !

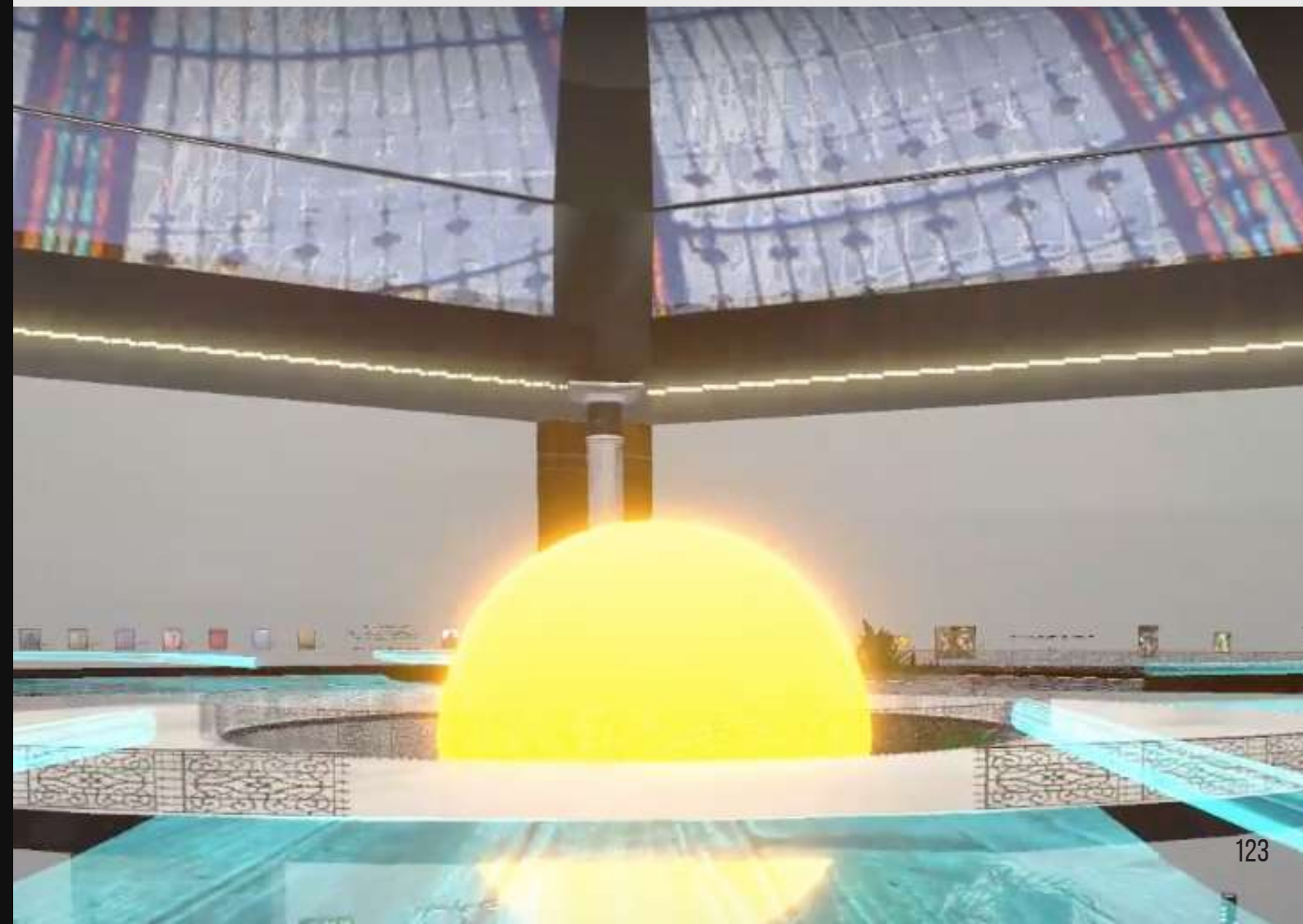
SX : Keep going, notre projet n'est pas encore fini.

VP : Jouer à un jeu c'est cool, le créer c'est encore mieux.

HPH : Ce projet m'a donné une belle opportunité de travailler avec les autres étudiants qui viennent des autres masters. Avec l'équipe de *Libragora*, j'ai non seulement pu améliorer mes compétences mais aussi apprendre pleins de nouvelles choses. *Libragora* est un projet super intéressant, j'espère qu'on pourra encore mieux développer *Libragora* dans le long terme.

ANP : Je suis très contente d'avoir travaillé avec mon équipe. Pour les futurs étudiants, donc nous en DS4H, on ne nous a pas forcément encouragé à prendre le projet HIC. On nous a dit que les étudiants en informatique n'allaient pas nous intégrer. C'est un peu vrai parce que je trouve qu'au quotidien on ne m'a pas beaucoup parlé.

Par contre, au niveau du travail, ça s'est très bien passé dans mon équipe. Je ne peux qu'encourager, c'est vraiment un aspect concret et c'est presque un stage, donc je trouve que c'est vraiment très intéressant.





La parole aux porteurs de projet

Comment avez-vous défini les rôles de PO et de SM ?

LL : Je dirais que c'était d'un "commun accord par défaut", parce qu'il fallait qu'il y en ait. On était deux porteurs de projets. Franck avait déjà une expérience passée, il a prouvé qu'il était un bon SM, et c'est ainsi que je suis devenu PO.

FS : Oui, j'avais eu l'expérience de *La Muse Ikka* [ndlr : certains étudiants du HIC ont créé ensemble ce projet pendant l'été 2020], qui s'était plutôt bien passée. C'était assez naturel, on était deux porteurs, il y avait deux postes de "gestionnaires". Louis porte le projet vers l'extérieur, donc au niveau du CODIR, et puis moi je me concentre plutôt sur l'équipe et sur la réalisation du travail.

Comment est organisé le travail ?

FS : Nous avons essentiellement trois pôles. Un premier pôle graphique, mené par Louis qui gère la 3D. Moi je gère le pôle dev, on fait tout ce qui est développement et mécaniques. On a un troisième pôle qui est le plus externe, la communication et le juridique. C'est un projet qu'on veut mener au-delà du projet étudiant. C'est vraiment quelque chose qu'on veut porter à long terme.

Comment est né *Libragora* ?

LL : J'ai toujours été intéressé par la lecture et le milieu culturel. Pour la petite histoire, j'étais avec Franck et quelques bières au bar L'Arboriste à Cannes La Bocca. Je venais de lire une thèse d'une professeure qui s'appelle Hélène Sellier, sur la littérature dans le jeu vidéo. Ce qui m'a marqué dans sa thèse c'est qu'elle disait avoir passé des heures et des heures sur *Skyrim* mais juste pour trouver et lire les bouquins. C'est là où je me suis rendu compte que le livre en soi, dans le jeu vidéo, c'est un objet magique. Je suis allé voir Franck et je lui ai dit "il faut qu'on fasse une bibliothèque virtuelle en ligne en 3D en empruntant les codes du jeu vidéo".

FS : Je lui ai dit : "mais tu es fou !", il me dit alors "je sais c'est compliqué, mais ça l'air possible", et je lui ai répondu "non, c'est pas ça, c'est une idée que j'ai eu il y

a dix-quinze ans". Pour vous expliquer, c'est une idée que j'avais eu en 2006 concernant une galerie d'art. Je pensais qu'on pourrait mixer le projet de Louis et le mien. C'est exactement ce qu'on a fait, et depuis ce moment-là, autour de nos bières, on a élaboré les fondamentaux de ce que est et de ce que sera *Libragora*.

LL : C'est allé assez vite à partir de ce moment-là.

Libragora dit merci à la bière ?

FS : *Libragora* dit merci à Louis, à nos ouvertures d'esprit respectives. C'est vrai qu'avec Louis on a un truc extraordinaire, il y a une émulation qui est assez incroyable entre nous.

Est-ce que votre jeu est vraiment un jeu ?

LL : Ça dépend de la définition qu'on donne au jeu vidéo, mais pour moi c'en est un parce que c'est une application qui va être sur un ordinateur, sur une console et qui va aussi avoir des variables de musique. C'est-à-dire qu'on ne va pas aller sur *Libragora* pour faire de la recherche pure. On va y aller pour avoir une expérience environnementale et pour découvrir des choses. Certains diront donc que ce n'est pas un jeu vidéo, certains oui, moi je suis entre les deux et je tiens à lancer la chose.

FS : Pour moi oui, c'est un jeu vidéo dans les conditions que j'ai définies tout à l'heure, où le jeu a une portée éducative. Déjà c'est visuel, c'est sur un écran avec un clavier et puis on y va pour prendre du plaisir clairement. La seule différence c'est qu'effectivement le plaisir ici, c'est pas juste le divertissement qu'on attendrait d'un jeu vidéo peut-être de manière basique. Effectivement, il y a une portée vraiment éducative et culturelle, où l'idée c'est vraiment de valoriser la sérendipité.

Qu'est-ce que la sérendipité ?

FS : Le meilleur exemple, c'est le dictionnaire où on va chercher un mot, et en fait on s'arrête sur d'autres

mots. Et ça c'est vraiment ce qu'on souhaite apporter aux utilisateurs de *Libragora* c'est-à-dire la capacité d'aller chercher quelque chose, et de trouver d'autres choses en plus. Pas "à la place" mais "en plus". Ça peut être à la place aussi. *Libragora*, c'est faciliter l'accès à la culture, à la connaissance, en utilisant les codes du jeu vidéo pour rendre ça en plus divertissant et agréable.

Votre jeu a-t-il un aspect éducatif ?

LL : "Éducatif" c'est pas le terme que j'emploierais. C'est surtout que l'éducation on peut la rapprocher aux jeunes enfants en général. Je préférerais utiliser le terme de "culturel" que "éducatif" parce qu'on va essayer d'ouvrir l'esprit des gens, de leur apporter un maximum de choses. Et ils vont faire ce qu'ils veulent. Notre objectif c'est de montrer des choses, de faire découvrir des œuvres d'art, des livres. Dans ce sens là on pourrait dire que c'est éducatif parce qu'à partir du moment où on apprend des choses de cette façon ça nous aide.

FS : Alors "éducatif" je dirais non, parce que le but c'est pas d'inculquer. On ne veut pas dire c'est comme ça qu'il faut faire et imposer une méthode, on veut laisser la liberté. Mais "éducatif" oui parce que je pense que tant qu'on vise à ouvrir l'esprit de nos utilisateurs, c'est un véhicule de valeur.

Quelles sont vos inspirations ?

FS : On a repris la forme de la bibliothèque du film *Le Nom de la rose*, ça a été une base. Il y a beaucoup d'inspirations diverses cependant, je ne les connais pas toutes parce que beaucoup viennent de Louis. Pour ma part, il y a par exemple le majordome, qui s'appelle Alfred Watson Poe. Alfred c'est le majordome de *Batman*, Watson parce que c'est en quelque sorte le faire-valoir de *Sherlock Holmes*, et Poe c'est l'IA qui aide le héros dans la série *Alter Carbone*. Donc effectivement là, on a eu un concentré d'inspirations et le majordome est vraiment un élément important.

LL : On s'est amusé à récupérer des personnages secondaires très importants.

On a l'impression qu'ils ont un rôle de "serviteur" mais en fait ils ne le sont pas du tout.

Qu'est que tu retiens de ton expérience sur le projet ?

LL : Ce que je retiens, c'est l'expérience de management qui a été très intéressante. Certes difficile, mais très intéressante. C'est aussi le fait de travailler avec plein de gens qui sont partout en France. Ça a été génial parce que je pense particulièrement aux Sound Designers qui travaillent avec nous et qui sont complètement à l'autre bout de la France. Ils arrivent à comprendre la vision du projet et on discute toujours. L'expérience la plus intéressante, je pense c'est de se rallier autour d'un projet qui a une vocation intéressante et ça a été vraiment super.

FS : Je me suis aperçu que j'étais capable de faire des choses. Ça peut paraître étonnant mais c'est vrai que quand je vois le travail réalisé par l'équipe, quand je vois là où on en est, c'est vraiment plaisant. Je suis très fier de ce travail et c'est vraiment ce que je retiens le plus.

Qu'est que *Libragora* représente pour vous ? Est-ce que vous comptez continuer ?

FS : Ça représente beaucoup. Déjà c'est un défi, c'est-à-dire que c'est un projet compliqué, complexe à mettre en œuvre, qui nécessite beaucoup de compétences techniques, beaucoup de gestion. Mais justement, le fait d'y parvenir, c'est vraiment quelque chose d'important pour moi, et on est sur la bonne voie. Ça représente aussi un véhicule de mes valeurs personnelles. Après, on partage ces mêmes valeurs avec Louis, mais pour moi c'est vraiment le véhicule de nos valeurs. Nous on pousse les gens à ouvrir leur esprit et à découvrir des choses, à apprendre. Finalement quand on ouvre son esprit, on apprend à accepter les autres aussi, et je pense que c'est très important dans le monde actuel. Donc c'est à la fois un défi et un véhicule de valeurs éthiques.



LL : Pour moi ça représente une nouvelle façon de consommer la culture à l'heure actuelle. Certes ça reste un projet mais je pense qu'à l'avenir on va voir des expériences dans ce style apparaître. J'espère du moins, parce qu'on n'utilise pas assez le média vidéoludique, on l'utilise trop peu pour faire des choses culturelles ou des choses qui sont ouvertes à d'autres milieux. Du coup j'espère que *Libragora* va pouvoir permettre de lancer une petite mode en quelque sorte. Mais en attendant je suis beaucoup attaché au projet et je compte continuer après les études. C'est beaucoup plus qu'un projet étudiant, parce qu'on compte le continuer après. C'est aussi un projet dans lequel je peux aller voir d'anciens contacts. Des peintres, des gens qui écrivent... Pour moi c'est vraiment un projet qui va être communautaire. C'est là que je trouve que c'est intéressant : plein de gens avec des univers différents vont entrer dans l'univers *Libragora*, ça va être un peu comme pour *SNAP*, une entrée sur plein de dimensions différentes.

FS : Une association sera montée ce mois-ci : recrutement d'artistes, de projets... On a peut-être une possibilité d'alliance ou de travail collaboratif avec une association qui a l'air très sympa, Vulg'Art [ndlr : Vulg'Art est une association portée par Guillaume de l'équipe MAPIC M1], on verra où ça peut mener mais ça peut être très intéressant. Du coup le futur c'est déjà effectivement, cette association-là, avec un recrutement d'artistes pour exposer leurs œuvres, et puis la mise en lien de bibliothèques partenaires pour pouvoir accéder à leurs catalogues.

C'est quoi un jeu réussi pour un Product Owner ?

LL : Une expérience vidéoludique réussie pour moi c'est... Le problème en fait, c'est que j'en ai parlé l'autre jour avec Théo de *SNAP*, je vais sûrement répondre la même chose que lui du coup. C'est un projet, un jeu, qui plaît à ses créateurs, mais aussi à ses cibles. Il peut y avoir un point de vue financier dans la réussite d'un jeu, mais pour moi il faut être fier de ce qu'on fait, et il faut que les gens qui jouent soient contents. Pour moi c'est ça un jeu réussi.



La parole aux développeurs

Quels sont les logiciels que vous avez utilisés dans la partie programmation du projet ?

FS : Les logiciels qu'on utilise en termes de gestion de projet c'est HacknPlan, pour tout ce qui est gestion de tâches, et Discord pour tout ce qui est communication. En développement, on utilise un éditeur graphique, chacun utilise l'éditeur de texte qu'il veut. On a utilisé Unity en moteur graphique.

LT : Contrairement à la plupart des développeurs de la promo, j'ai associé Unity avec l'IDE/éditeur de code Rider de JetBrains (qui est gratuit pour les étudiants) au lieu de Visual Studio. J'utilise également MySQL Workbench et les logiciels associés (serveur, connecteurs, etc.) pour la partie backend du projet. Pour le clonage et partage du projet, on dépose le projet via GitHub et j'utilise GitKraken pour la gestion des différentes versions du projet (push, pull, commit, merge, etc.) car il a l'avantage de visualiser les branches et les merge conflicts. Pour le site web de *Libragora*, on utilise Drupal qui est un CMS, comme Wordpress, mais qui à l'avantage d'être open-source et qui fournit des modules permettant de créer un site web fiable et facilement sans qu'on ait besoin de "coder".

Qu'est ce que vous aimez dans la programmation ?

LT : Ce que j'aime en prog, c'est de voir les résultats (positifs bien sûr) qui s'affichent lorsqu'on finit de coder et qu'on le teste. Mais j'apprécie surtout de voir le résultat final d'un projet, en particulier quand c'est un jeu. Cela représente tous les efforts qu'on a fournis en dev, tout en essayant de ne pas craquer sous la frustration quand on voit des bugs et qu'on doit les fixer. J'ai toujours du mal à croire que c'est grâce à des morceaux de codes écrits pour faire les mécaniques de jeu et d'autres éléments assemblés que je peux jouer à des jeux. Je pense que la plupart des gens se disent que le dev est le poste où il y a le moins de créativité (voire pas du tout).

Pourtant, faire les mécaniques de jeu, l'assemblage des éléments, etc., c'est d'une certaine manière de la créativité. Quand je vois qu'on peut obtenir une application ou un jeu grâce à du code, cela donne l'impression, comme m'a dit un bon ami dev (durant ma licence info), que c'est de la magie.

FS : La programmation en soit, c'est ce qu'on apprécie de manipuler comme un crayon, et je pense que le dev c'est ce qui permet de donner vie aux images. Les assets 3D et le développement permettent de donner vie aux éléments du jeu. Ce n'est pas le dev en soi qui m'intéresse. C'est la première fois que je me lance dans le dev. Ma réelle compétence c'est de savoir ce qui est possible de faire et ce qui n'est pas possible. C'est souvent ambitieux ce que je propose mais au final on arrive à trouver une solution, c'est ce qui me semble plus intéressant.

Franck, qu'est-ce que tu préfères faire dans un jeu ?

FS : Faire jouer, créer un monde, créer un univers, faire jouer. Je peux passer beaucoup de temps à jouer mais je préfère faire jouer : ce qui m'intéresse c'est de créer.



La parole aux graphistes

Quelles sont vos inspirations graphiques pour Libragora ?

LL : Personnellement, je m'inspire beaucoup d'*Overwatch*, parce qu'ils ont des environnements qui te plongent dans une immersion immédiate.

SX : Le modèle du majordome provient de l'univers des animés et du film *Batman*.

VP : Pour la création des assets, je vais puiser dans les inspirations entre le cyberpunk et le steampunk.

Quels sont les logiciels que vous avez utilisés dans la partie graphique du projet ?

SX : J'ai utilisé Blender, 3Ds Max et Zbrush.

VP : Blender et Photoshop pour ma part.

Quel est votre processus de travail une fois que vous avez une idée ?

SX : Trouver des références, réaliser des modèles, et communiquer avec le chef d'équipe.

VP : Une fois l'idée en tête, je prends un peu de temps pour chercher des correspondances visuelles. Je prends ensuite le temps de visualiser la forme dans ma tête, afin de réaliser au mieux mon objet. Je m'aide parfois également en réalisant des croquis sur papier pour voir où il pourrait y avoir des absences d'infos pour la réalisation de l'asset.



La parole à la juriste

Qu'est-ce que c'est DS4H ?

ANP : DS4H, c'est un pôle de l'université de Nice qui réunit plusieurs masters pluridisciplinaires, principalement des masters techniques et informatiques. Moi je suis donc en droit de la Propriété Intellectuelle et des Nouvelles Technologies. Comme nous sommes dans le pôle DS4H, on étudie aussi tout ce qui est stratégie digitale, etc.

C'est quoi le lien entre DS4H et le master MAJIC ?

ANP : Dans mon cas par exemple, j'ai choisi l'option HIC pour travailler sur un projet annuel, ce qui m'a permis d'élargir un peu mon champ de compétence et surtout de diversifier mon apprentissage. J'ai pu faire du droit des jeux vidéo, c'était intéressant.

Qu'est-ce que tu préfères faire dans ce projet ?

ANP : Quand j'ai intégré *Libragora* j'allais faire du droit. J'avais parlé aussi de faire de la communication. Finalement on a intégré une autre étudiante, qui était en master de stratégie digitale, donc elle a eu la plus grosse partie mais je suis quand même restée impliquée tout au long en communication, j'ai assisté aux réunions, etc. Parce que ça m'intéressait. C'est ce qui m'intéresse le plus finalement, et j'ai aimé être impliquée, donner mon avis sur des idées de posts par exemple.

Pourquoi as-tu choisi de travailler sur ce projet en particulier ?

ANP : C'était le projet où il y avait le plus de propriété intellectuelle à étudier. Je pense que sur un autre jeu, il y aurait surtout eu tout ce qui touche à la protection du jeu en lui-même. Chez *Libragora*, il y avait un aspect supplémentaire puisqu'il fallait rédiger les statuts de l'association avec les artistes. Il y a aussi la relation avec les artistes qui était à contractualiser, et l'utilisation des œuvres qui est vraiment particulière à notre projet. J'ai donc dû travailler sur la définition de ce qu'on peut utiliser et de ce qui est protégé.

Une expertise en droit est-elle très importante pour ce projet ?

ANP : Oui, car outre la sensibilisation au problème de protection de droits d'auteur, il y a eu la création de l'association. J'ai rédigé les statuts, on va pouvoir la déposer auprès de l'organisme compétent et les publier au Journal Officiel. Derrière, j'ai aussi prévu tout ce qui touche à la protection du projet : je vais faire les inscriptions auprès de l'Institut national de la propriété industrielle (INPI), et une fois que l'association sera créée elle aura une entité légale. On pense aussi à éventuellement faire un dépôt de marque.

Tu souhaites créer une association de quelle forme ? Pourquoi ?

ANP : On va faire une association loi 1901, classique pour l'instant. Éventuellement, dans le futur, il faudra évoluer en SCIC, selon les besoins de commercialisation ou d'autres partenariats.



La parole à la chargée de communication

Quels réseaux sociaux avez-vous décidé d'utiliser pour *Libragora* ?

HPH : On a créé des pages sur Facebook, Instagram, LinkedIn, et Youtube.

C'est difficile de créer une stratégie de communication autour d'un projet qui n'est pas fini ?

HPH : C'était un peu compliqué au tout début du projet. Mais une fois qu'on arrive à avoir des idées principales, c'est plus facile de créer une stratégie.

Que mettez-vous en avant dans votre communication ?

HPH : Je cherche surtout à cibler le public de *Libragora*.



La parole aux Sound Designers

Quelles sont vos inspirations pour l'univers sonore de *Libragora* ?

HD : Pour s'inspirer, on essaye principalement de se raconter une histoire.

Pour nous, la bibliothèque de *Libragora* est une bibliothèque millénaire, quasi-éternelle, qui a toujours été et sera toujours. On veut transmettre cette idée (même si elle n'est pas en total accord avec le pitch de Louis !) au travers de nos sons.

Quels sont les enjeux de la musique dans le projet ?

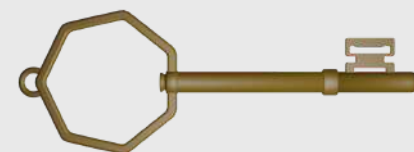
HD : A mon avis, l'enjeu musical est capital, surtout dans le projet *Libragora*. Un des objectifs de ce dernier est de donner de la sensualité à la recherche en ligne de livres et d'œuvres. La musique, donc l'ouïe fondamentalement, occupe un rôle important dans cette expérience sensuelle, puisqu'elle est présente pour rythmer l'expérience du joueur. Elle est aussi présente pour signifier l'aspect parfois grave, parfois jovial, parfois hasardeux et inattendu de la recherche et de la découverte dans la bibliothèque.

Par quel élément commencez-vous quand vous créez une musique ?

HD : La mélodie est quasiment systématiquement l'élément qui déclenche la logique de création. Elle a une place fondamentale.

Quels sont les logiciels que vous utilisez pour composer ?

HD : Alors, il y a plusieurs étapes : Pierre compose sur Logic (Mac) et je fais le mixage et le mastering sur Ableton (Win).



La parole à l'auteur du livre

Quel est ton rôle dans *Libragora* ?

YB : Pour être honnête, mon travail a été assez à part du reste du groupe. Écrire un livre n'implique pas beaucoup de travail d'équipe. J'ai quand même reçu des conseils très utiles de la part de Louis et Franck. J'étais également censé faire des énigmes et des puzzles pour le jeu, mais on a manqué de temps. Concernant mon livre, je tiens à laisser les visiteurs de *Libragora* le découvrir par eux-mêmes quand le jeu sera fini.

Quel est ton parcours universitaire ?

YB : Mon parcours universitaire a été... complexe. J'ai suivi une licence d'informations-communication à l'université de Carlone, à Nice. C'est au cours de ces études que j'ai décidé de devenir scénariste. J'ai donc postulé à Cannes pour intégrer le master HIC. J'ai été reçu, mais les choses se sont avérées assez différentes de ce à quoi, je m'attendais. Les études en elles-mêmes comportaient assez peu de matières se rapprochant de près ou de loin à l'écriture scénaristique. Néanmoins, je suis content de mon parcours. Ce master m'a permis de me familiariser avec le milieu professionnel des arts vidéoludiques et de gagner en expérience notamment concernant le travail d'équipe. Une fois ma deuxième année achevée, je commencerai d'autres études spécialisées dans mon projet professionnel.

Contacts



LOUIS LECLAIR

Product Owner, Lead Graphiste 3D



louis.leclair6@gmail.com



<https://louisleclair6.wixsite.com/curriculum>



FRANCK SIROUX

Scrum Master, Lead Développeur



frsir@sfr.fr



VICTOR PRADAL

Graphiste 3D



victorpradal@outlook.fr



<https://victorpradalartworks.artstation.com/projects>



YOANN BELLEVILLE

Scénariste, Auteur de Roman



bellevilley@gmail.com



HIDDEN DYNAMICS

Sound Designers



<https://soundcloud.com/hidden-dynamics>



LINH TRAN

Développeuse



tran-linh@hotmail.fr



SONG XUE

Graphiste 3D



13397168980@163.com



ALEXANDRA NUNES PRETO

Juriste



alexandra.nunespreto@gmail.com



HONG PHUC HUYNH

Chargé de communication



hong-phuc.huynh@etu.univ-cotedazur.fr



SHAUN PHIPPS

Chargé de communication



shaun.phipps@etu.unice.fr

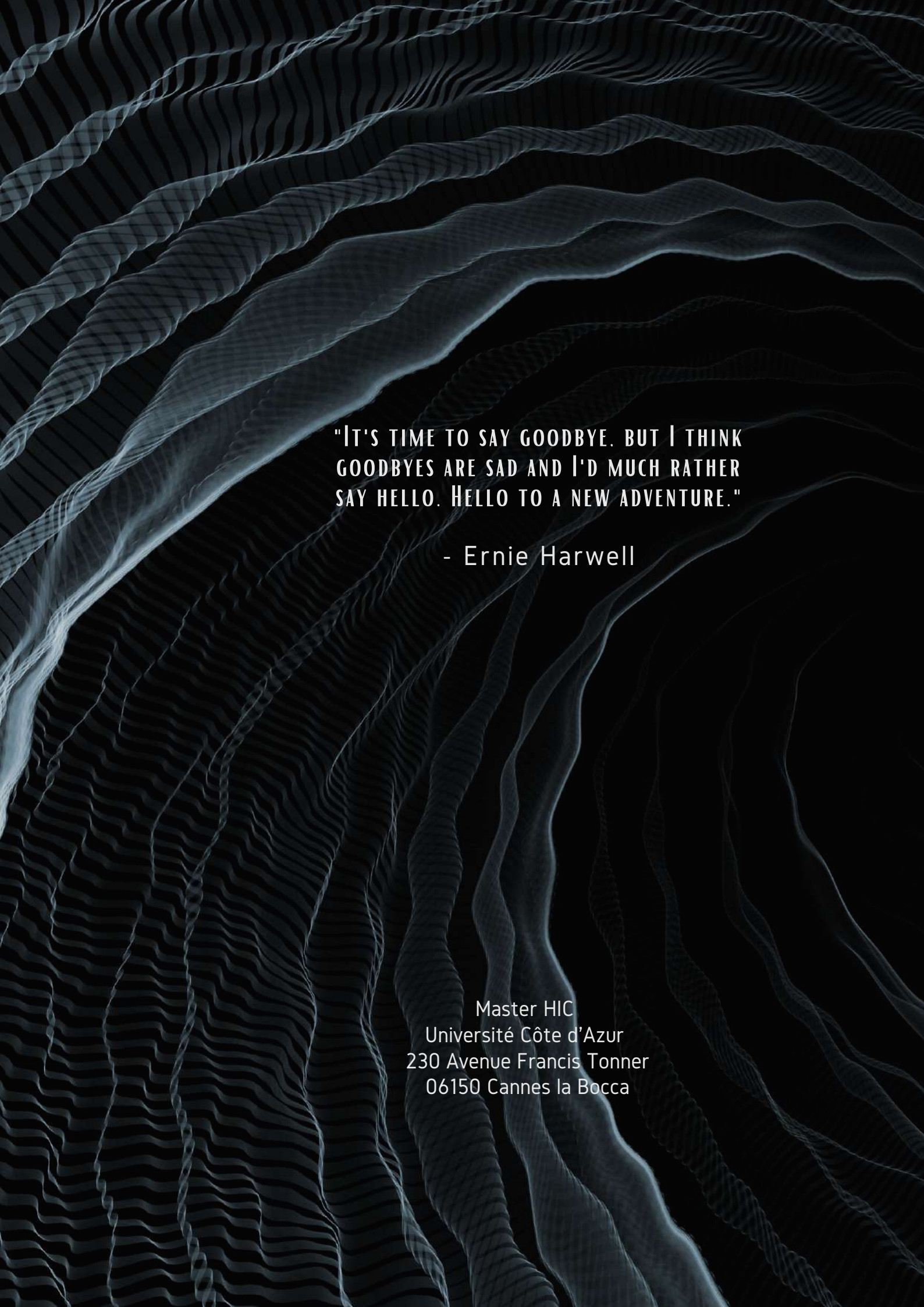


AXEL JEAN-PETEZ

Développeur



axel.jean--petez@etu.univ-cotedazur.fr

The background of the entire page is a dark, almost black, field filled with intricate, wavy, and glowing lines. These lines, which resemble topographical contours or perhaps the paths of particles, are rendered in a light blue or white color, creating a sense of depth and movement. They flow across the frame in various directions, some more densely packed than others, giving the overall image a complex, organic, and futuristic feel.

"IT'S TIME TO SAY GOODBYE. BUT I THINK
GOODBYES ARE SAD AND I'D MUCH RATHER
SAY HELLO. HELLO TO A NEW ADVENTURE."

- Ernie Harwell

Master HIC
Université Côte d'Azur
230 Avenue Francis Tonner
06150 Cannes la Bocca