Avant de commencer :

Bonjour, merci d’être venu pour mon diplôme, je m’appelle Lou.

Ma pratique et principalement centrée sur les mediums vidéo interactif et donc beaucoup de jeux vidéo. Je l’utilise pour parler des sujet politique qui m’intéresse et questionner nos rapports au différent aspect de la société, mais aussi a l’art et beaucoup au jeu notamment en prenant en compte l’histoire du jeu vidéo.

Pour aujourd’hui, j’ai fait le choix de vous présenter un seul œuvre qui est donc un jeu vidéo. Il a pour spécificité d’être un jeu a « boucle » c’est-à-dire qu’il faut aller jusqu’à la fin du jeu plus d’une fois pour pouvoir le finir donc même si une boucle dure 10 minutes, le temps de jeu complet est de plusieurs heures, mais nous en parlerons plus après.

Je vais faire une présentation en deux moment, on va d’abord aller dans cette salle afin de pouvoir jouer au jeu. Il y a un petit détail tout de même, actuellement, le jeu fonctionne dans l’environnement de développement afin que je puisse montrer le jeu a plusieurs échelle a la foi. Après environ 15 minutes ici, on ira dans une autre salle dans lequel on pourra discuter plus tranquillement avec des supports visuels du jeu.

En 304 :

Laisser du temps pour regarder :

Présenter les A3 comme étant les « assets » ou « props » du jeu et la carte comme étant la carte

Après le temps pour regarder :

Expliquer comment est venu l’idée du jeu

Cité les inspirations :

Latitude botanicus le rapport aux plantes et son utilisation dans l’art, le côté un peu mistique

**Est venu très tôt la volonté de faire un jeu a boucle**

Outer wild, Subnautica, RainWorld

L’idée de jouer un oiseau entouré de verdure est arrivée très tôt et fondamental pour la création de l’histoire

On a voulu écrire une histoire simple qui puisse être comprise grâce à la narration volontairement étrange du jeu

**Décrire l’histoire**

**Les volontés créatrices forte : (présenter biblio en même temps que je parle)**

Proposer un univers qui ne change pas, de la première seconde a la dernière seconde de jeu, l’univers du jeu est le même. Comme exemple il peut y avoir Minit

Propose une expérience intriguant basée sur l’exploration ou le jeu n’offre pas de récompense d’aucune sorte a par visuel ; ça nous a menée à Proposer un jeu qui sois indifférent à l’exploration, citer par exemple shadow of the collossus

Vouloir briser le côté que dans un univers de jeu tout dois être utile

Comment représenter l’anthropocène en 16 pixels

**Nous dans l’histoire du JV on se situe ….**

Proposer un jeu sans aucun texte, avec pour seul exception des nombres pour présenter le temps qui passe à l’origine je voulais même utiliser plutôt des sortes de cadrant qui tourne, mais la notion de temps était beaucoup trop confuse

Avec l’absence de texte, je voulais proposer une narration par le visuel et le lvl design, en utilisant des images en guise de dialogue (les hologrammes) inspiration par Hyper Light Drifter

Piéger les joueureuses pour que leur curiosité les pousse a aller jusqu’au bout en faisant de leur volonté de savoir, de découvrir, la volonté de la créature a sortir du laboratoire causant ainsi cette fin apocalyptique en tout cas pour l’humanité on recrée l’étonnement et L’innocence de la créature par se piège

Le jeu prend un autre sens a la seconde ou on le fini

Proposer un jeu qui se passe quelques minutes avant cette apocalypse et qu’au final, la volonté de la joueuse elle est de la faire aboutir.

Importance pour moi de proposer un jeu avec une fin claire, dire que je suis contre la notion de rétention dans les jeux. Une fois que le jeu est fini, on doit pouvoir juste quitter l’expérience sans regret

En second temps, déconstruire un la figure du héros, en proposant de jouer un animal qui n’est pas anthropomorphe et surtout cette obscurité vis-à-vis du rôle de l’oiseau encore une foi, Outer wild parle bien aussi de ça **l’oiseau n’est pas un aventurier n’y un scientifique, etc**

Après la présentation du jeu :

Parler de Olvanyr Studio

Parler des autres projets de jeu

Parler de l’implication dans le STJV et Game Impact