

Monaco, le 3 mars 2015 - Communiqué de presse



MAGIC 2015
Samedi 21 Mars
Grand Auditorium • Grimaldi Forum

5 finalistes
au concours de création Jeux Vidéo
du Magic Monaco 2015

Les 5 finalistes du concours jeu vidéo sont sélectionnés : ils devront défendre la pertinence de leur gameplay et la créativité de leur univers graphique devant le jury à Magic, à Monaco le 21 Mars. L'une des 5 équipes remportera 100 000 Euros d'investissement pour développer le jeu, le réaliser et l'éditer ... nous en sommes au début de l'aventure !

42 projets issus du monde entier se sont inscrits au concours de création de Jeux Vidéo, 26 projets ont été reçus le 2 février dernier.

Les 5 dossiers pré sélectionnés :

PIROS • Event[0] • To the Surface • Léon ! • Lije

Le Jury est composé de

Alain Damasio, auteur de la Horde du Contrevent, Grand Prix de l'Imaginaire 2006

Eric Chahi, directeur créatif (Another World, Heart Of Darkness),

Oskar Guilbert, président de Dontnod Entertainment et de Hesaw

NEWS DERNIERE MINUTE



Yuji Naka

*Célèbre
concepteur de jeux vidéo*

Le créateur de Sonic,
Phantasy Star, Nights et
bien d'autres jeux cultes
sera au MAGIC en
conférence et dédicaces !

MAGIC - Samedi 21 Mars 2015 - Grimaldi Forum - L'actu, les infos sur internet : www.magic-ip.com

Facebook : www.facebook.com/magic.monaco

Twitter : twitter.com/ShibuyaProd et twitter.com/MagicMonaco

Plus d'infos sur les candidats du concours

Piros, jeu d'action plateforme aventure/ Pour PC et Consoles

Par Piros Team

La démarche :

- Faire revivre le plaisir procuré par les jeux d'arcade et d'action des années 90
- Ajouter des situations nouvelles grâce aux possibilités actuelles (système propagation du feu, physique, IA)
- Aborder des thèmes universels avec humour (tourner en dérision la méchanceté, la mort, l'esclavage, la trahison, etc...)

Event[0] est un thriller de science-fiction dans un univers rétrofuturiste.

L'idée principale: faire un jeu où le joueur interagirait avec un PNJ d'une nouvelle manière. C'est un jeu de science-fiction où le joueur devra négocier avec l'ordinateur de bord, avec pour influence des films tels que 2001, l'Odyssée de l'espace et Moon.

- Le jeu permet d'interagir avec l'intelligence artificielle d'un prototype de yacht spatial, le Nautilus, et ainsi découvrir l'histoire du vaisseau et de ses précédents occupants. L'IA est un PNJ doté d'un profil émotionnel fort autour duquel s'articule une grande partie de l'expérience de jeu. La priorité est donc de faire exister l'IA en tant que personnage et de communiquer ses émotions au joueur.
- La liste des références pour Event[0] est assez cinématographique. 2001 L'odyssée de l'Espace de Kubrick, bien sûr, mais aussi des films comme Moon ou le plus récent Gravity sont autant de titres ayant eu une influence forte sur la direction prise par le projet.
- Pour le son, Alien et son Nostromo ont également eu un impact important, incluant bien sûr le Mother's Terminal et ses bruitages. Le bruitage ambiant amène les événements à venir sans encore les avoir montrés, une force pour un jeu d'ambiance comme celui-ci !

Le projet est mené par une équipe de 11 personnes, game design, programmation, bruiteurs, designers sonores...

To the Surface - Jeu contemplatif/onirique - Jeu 2D/3D : Enigme/Plateforme

Actuellement en développement sur PC/Consoles avec manette + souris/clavier.

« Au commencement, les hommes peuplaient les souterrains. L'existence de la surface de la terre leur était totalement inconnue et cette ignorance rendait leur vie paisible. C'est ainsi que chaque jour, la prêtresse du village invoquait la lumière divine et mère nourricière qui leur permettait de survivre dans les ténèbres. Mais un jour, la lumière ne vint pas. »

Projet porté par BlackMuffinStudio, Lyon

Léon !

L'ambition première de Léon ! est de proposer un vrai jeu pour les petits

- un véritable gameplay aux enfants, aussi riche qu'accessible, comprenant des choix intéressants à faire et la possibilité d'échouer.
- Intégration du parent dans l'expérience afin de l'ouvrir à un champ de possibles plus large, après avoir étudié les capacités des enfants en terme de mémoire, de dextérité et de faculté de concentration entre 2 et 6 ans

L'équipe est composée de 4 professionnels qui travaillent en indépendant, dans des studios ou qui ont créé leur propre société. Léon ! fait suite à un projet étudiant, mené par Charlotte Razon lors de ses études à l'Ejmin.

MAGIC - Samedi 21 Mars 2015 - Grimaldi Forum - L'actu, les infos sur internet : www.magic-ip.com

Facebook : www.facebook.com/magic.monaco

Twitter : twitter.com/ShibuyaProd et twitter.com/MagicMonaco

Lije – Studio Rufflerim

Un jeu multi-plateforme

Le jeu est développé sous Xna/Monogame, et pourra être déployé sur PC Windows, Mac, PC Linux, PS4, et Xbox 360. Les plateformes Ps Vita et Xbox One peuvent être envisagées.

L'idée est sortir de la logique souvent très mécanique des jeux de rôles, qui fait alterner quêtes et récompenses chiffrées.

- A l'instar des jeux d'aventure, il est proposé au joueur des situations dans lesquelles, en fonction de l'objectif des personnages et des indices mis à sa disposition, il peut agir selon son envie ou sa personnalité. La récompense n'est plus fournie sous forme d'expérience ou de monnaie, mais par la découverte d'un secret, par une scène dialoguée absurde ou par un moment musical privilégié.
- Les graphismes racontent l'univers de Lije et son histoire, dans un pixel art pictural, peint et non pas dessiné, qui utilise beaucoup d'aplats pour donner une touche impressionniste et une palette limitée pour restituer une lumière riche. Les motifs qui émaillent le jeu et qui lui octroient son unité sont le fruit d'une recherche d'élégance « calligraphique ».
- La musique est l'un des éléments clefs de l'identité de Lije. L'inspiration provient des traditions musicales peu représentées dans le jeu vidéo, en particulier la guitare classique espagnole.

De 11h30 à 16h - salle Van Dongen :

Présentations des 5 projets du concours de création de Jeux Vidéo

TEMPS FORTS - Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)

Conférences/tables rondes avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux. Ces prestigieux intervenants apporteront leur éclairage sur les industries de l'entertainment, partageront leur univers et leur vision en interaction avec le public.

- Table ronde : **La French Touch dans les jeux vidéo, passé, présent et avenir**

Intervenants: Alain Damasio, Frederick Raynal, Eric Chahi

Thierry Platon- Modérateur

- Table Ronde : **"Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA"**

Intervenants : Yoshitaka Amano, Philippe Buchet, Viktor Kalvachev

Olivier Fallaix – Modérateur

- Conférence **L'Histoire de Final Fantasy**

Shinji Hashimoto Producteur de la série et Vice-Président de Square Enix

Et Yuji Naka !

Un concours de cosplay exceptionnel qui verra s'affronter 20 des plus grands performeurs européens du secteur. Le grand vainqueur remportera un voyage... au Japon.

Des séances de **dédicaces** seront également organisées

MAGIC - Samedi 21 Mars 2015 - Grimaldi Forum - L'actu, les infos sur internet : www.magic-ip.com

Facebook : www.facebook.com/magic.monaco

Twitter : twitter.com/ShibuyaProd et twitter.com/MagicMonaco