

## **Les jeux vidéos des étudiants de L'École de design de Nantes primés à Laval Virtual 2010**

**Le festival international de la réalité virtuelle s'est clos ce dimanche, à Laval. De nombreuses compétitions étaient organisées et les étudiants de l'école de design n'ont pas oubliés de se distinguer : prix IVRC, 1er et 3ème prix catégorie démos, prix du meilleur développement technique, 3ème place de la compétition en temps limité du concours Virtual Fantasy. Ces distinctions permettent de mettre en valeur la place de l'innovation à L'École de design.**

Le projet Immersive Rail Shooter de David Arenou a été très largement remarqué. Il a reçu trois distinctions : le **1er prix catégorie démos et le prix du meilleur développement technique du concours Virtual Fantasy** (compétition étudiante) et le **prix IVRC** (International Collegiate Virtual Reality Contest) de Laval Virtual. Cette prestigieuse récompense décernée par un jury japonais permettra à David Arenou de participer au Digital Content Expo à l'automne 2010, à Tokyo ; un événement incontournable dans le domaine de la réalité virtuelle.

Immersive Rail Shooter est un **dispositif d'immersion physique dans un jeu de tir virtuel** (voir descriptif plus complet en pièce jointe). David Arenou est étudiant en 5ème année du diplôme de design de l'École de design Nantes Atlantique (bac+5). Il suit le programme thématique Interfaces Tangibles.

Le **3ème prix du concours Virtual Fantasy catégorie démos** a été décerné à Ian Ardouin Fumat et Marie Garel pour Laz's Quest, projet de **jeu vidéo interactif avec interface tangible**. Le principe du jeu est de guider un personnage sur un terrain de jeu virtuel grâce à un système de cubes mobiles sur un plateau réel.

Enfin, l'équipe de L'École de design Nantes Atlantique a remporté la **3ème place lors de la compétition en temps limité Virtual Fantasy**. Lors de cette compétition, les équipes participantes recevaient un kit de matériel et avaient 30 h non-stop pour réaliser une **application interactive en 3D temps réel** qui utilise l'objet mystère qui leur était remis au dernier moment : un balais. Les étudiants de l'école de design ont imaginé un jeu avec une wiimote qui met en scène un laveur de carreau qui doit travailler tout en se défendant des attaques des pigeons. À chaque passage de niveau, le joueur monte d'un étage.