

Gamagora Game show.

Jeudi 30 mai 2013

**Université Lumière Lyon 2
Grand amphithéâtre
18 quai CLaude Bernard
69007 Lyon**

Gamagora, école de formation aux métiers du jeu vidéo, est l'exemple Universitaire de convergence entre l'enseignement, la recherche et l'industrie. Le Gamagora Game Show est un événement permettant de promouvoir les compétences des étudiants et le savoir-faire de l'Université Lyon 2, à travers 3 jeux de leur création. Pour la 6ème année consécutive, il sera gratuit et ouvert à tous, pour présenter le résultat du travail des futurs professionnels des jeux-vidéo.

Les formations Gamagora regroupent au sein de l'Institut de la Communication des diplômés à la pointe des métiers du loisir, des arts et de la communication numérique. Le vocable entendu des humanités digitales sied en tous points à ces formations qui combinent des savoirs fondamentaux en science humaines et en informatique de pointe tels que la programmation temps réel, l'intelligence artificielle, l'optimisation, la programmation GPU et CPU.

A la suite d'un long processus de maturation et de développement, les étudiants de Gamagora réalisent au cours de leur année de formation des prototypes de jeu. Ils sont accompagnés dans leur parcours d'apprentissage et de production par des enseignants chercheurs des Universités Lyon 1 et Lyon 2 appartenant aux équipes de recherche en image du laboratoire LIRIS et des professionnels des loisirs numériques et d'édition de jeu vidéo.

Les 3 projets en cours de réalisation sont : Flight Back, Laura et R.O.P.E.

Au programme du Gamagora Game Show 2013

Présentation des jeux développés afin de permettre aux étudiants de montrer l'étendue de leur savoir-faire technique et de leur créativité.

Un Speed Showing : les étudiants pourront rencontrer le public et les industriels en leur permettant de tester les prototypes de jeu.

Les Jeux présentés en 2013

Flight Back

Jeu d'action-plates-formes en 2,5D, Flight Back vous glisse dans la peau d'un homme bien décidé à détruire la terrible machine qui crée les démons qui hantent son monde...

Un gameplay original reposant sur un choix constant proposé au joueur : se transformer en monstre pour jouir de pouvoirs surpuissants au détriment de son humanité qui s'éteint à petits feux, ou bien rester dignement un homme, ce qui rend la progression bien plus difficile. Ces pouvoirs s'implanteront directement dans les membres de notre héros et en changeront son aspect.

Laura

Réalisé entièrement en 3D et en vue FPS, Laura est une petite fille de 10 ans qu'incarne le joueur. Elle dispose d'une étrange poupée qui lui confère quelques pouvoirs, comme celui de contrôler la lumière. Elle évolue dans un bâtiment sombre en aspirant les halos de lumière qu'elle rencontre afin de déclencher divers mécanismes et d'éviter ses adversaires. Dans la lignée des plus grands survival-horror, l'ambiance est très glauque, angoissante, et l'absence totale d'interface de jeu à l'écran, offre une immersion totale.

ROPE

Dans ce jeu en vue de profil, très accès plates-formes, le joueur prend le contrôle d'un micro robot en forme d'araignée. C'est dans un environnement très floral et peuplé de créatures insectoïdes. Doté d'un grappin, le petit robot sera capable de s'accrocher aux murs et au plafond afin de se balancer et d'évoluer dans ce monde où le danger est omniprésent. En jouant sur la gravité, l'araignée progresse au milieu de nombreux autres insectes qu'il faut transformer en cocons grâce au grappin.

Liens utiles

Flight back : <http://www.flightbackthegame.com/>

Laura Project : <http://lauraproject.fr/>

ROPE : <http://rope-thegame.com/>

Contacts :

Institut de la communication

Damien Obrier
Chargé de communication de l'ICOM
06 73 78 01 04
damien.obrier@univ-lyon2.fr

Service de la communication de l'Université Lumière Lyon 2

Magali Guénot
Chargée de communication - relations presse
04 78 69 70 49
m.guenot@univ-lyon2.com