

# Des étudiants créent des jeux vidéo en 48 heures

L'école d'infographie Laval 3di organise depuis le 7 février l'Emotional Game Jam, un concours qui permet de créer un jeu vidéo en moins de... 48 heures ! Verdict le 9 février.



Verdict le 9 février.

## L'idée

Avec les jeux vidéo, certains y jouent d'autres les créent. À Laval, le coup d'envoi de la deuxième édition de l'Emotional Game Jam a été lancé hier midi. Organisé dans les locaux de l'école d'infographie Laval 3di (Université catholique de l'Ouest), ce concours propose aux participants d'élaborer leur propre jeu vidéo en seulement 48 heures. « Cette année, 22 équipes s'affrontent. Seize d'entre elles, sont françaises et évolueront dans nos locaux et les autres, internationales, participeront à l'aide d'internet », précise Clélia Motte, responsable communication de l'université.

Répartis sur les trois étages du bâtiment de l'école, les différents espaces de travail sont saturés d'ordinateurs tournant à plein régime. Difficile de se sentir perdu pour tout amateur de jeu vidéo. Sous les poutres apparentes des lieux, de nombreux portraits de héros vidéoludiques sont collés au mur : Sonic, Pac-Man ou encore les personnages de *Street Fighter* veillent sur les étudiants. Des consoles de jeux, de multiples téléviseurs et de grandes statues en carton à l'effigie de personnages de jeux vidéo sont également à leur disposition pendant 48 heures. Des sucreries sont stratégiquement placées près des ordinateurs. Une fois lancés,

## Laval 3di, c'est quoi ?

Laval 3D interactive est l'ensemble des formations en infographie de l'Université catholique de l'Ouest de Laval. Créée en 2003, l'école forme des infographistes créatifs qui conçoivent et réalisent des univers visuels interactifs pour le multimédia, les jeux vidéo, la réalité virtuelle et la réalité augmentée. Elle propose une licence en infographie et médias interactifs ainsi qu'une licence professionnelle en infographie 3D temps



2017 est la deuxième année de l'Emotional Game Jam.

pas question pour les participants de manquer de sucres rapides !

### Ambiance bon enfant et compétition

Une ambiance bon enfant flotte sur le concours même si la compétition n'est jamais loin. « Il y a un vrai challenge », concède Julien, étudiant de 21 ans en première année à Laval 3di. « C'est un rêve d'enfant de créer ses propres jeux », ajoute Pierriek, étudiant à l'école informatique Epithec Rennes. Pour d'autres, participer au concours est rafraîchissant : « C'est une drôle d'expérience. Ça va nous faire de bons souvenirs », confie Audrey, étudiante en première année de licence. « Ce qui est positif, c'est qu'en participant, on progresse beaucoup plus qu'en cours, précise Maxence. On a des délais à respecter et tout est condensé. C'est vraiment sympa même si c'est

fatigant. »

La fatigue : l'ennemi numéro un des participants de l'Emotional Game Jam. « On ne va pas être loin des 15 cafés pour tenir pendant la nuit ! » plaisante avec un rire communicatif Maxence. « Nous faisons très attention à l'état de santé des étudiants, explique Clélia Motte. Nous avons mis en place plusieurs espaces détente et un dortoir avec matelas a été aménagé. Nous avons également un pompier volontaire pour les premiers secours. »

« Tu as bien une connexion internet ? »

Progressivement le niveau sonore des conversations augmente et cer-

tains vérifient fébrilement que rien ne manque : « C'est bon tu as bien une connexion internet ? Tu as ton câble HDMI ? ». À 13 h, le thème principal du concours, « Loose and Find » (perdre et trouver), est révélé par Érik Geslin, le responsable de la formation Laval 3di. « Le sujet est donné, bon courage messieurs dames. » Rapidement, les groupes s'isolent dans un hall ou une salle de classe vide afin de lancer les premières pistes de réflexion. À 18 h, tout le monde est sur le pont, l'ambiance est tantôt studieuse, tantôt légèrement dissipée mais tous restent focalisés sur l'objectif : finir son projet dans le temps imparti. Verdict, jeudi 9 février.



Le sujet dévoilé, les participants lancent leurs premières idées.