

## Prix Label[i] en game design : 50 étudiants, 9 équipes, 2 mois de travail

Le 23 janvier 2018 s'est déroulée, au sein du LaBRI, la **première édition du prix Label[i] en game design**, co-organisée par L'Association Bordelaise des Etudiants Liés à l'Informatique et Raphaël Marczak, ingénieur en informatique et docteur en game studies. Cette remise de prix représente le point d'orgue de **plus de 2 mois de cours et d'encadrement** sur les notions de game design, d'immersion, de motivation et d'expérience joueur ; dispensés chaque mardi soir au CREMI depuis novembre. **Une cinquantaine d'étudiants en informatique (licence et master), réunis en 9 équipes, ont dû plancher sur la création d'un jeu - vidéo ou non - autour du thème « Label et la bête »**, et concevoir un game design efficace (conception), une démo technique convaincante (implémentation), une plaquette de présentation percutante (communication) et une présentation orale devant un jury d'experts (expérience joueur). Un ancien étudiant de l'Université, Lilian Champroy, est également intervenu pour présenter ses créations (un jeu vidéo et un jeu de cartes) et débattre autour des notions de game design avec les participants.



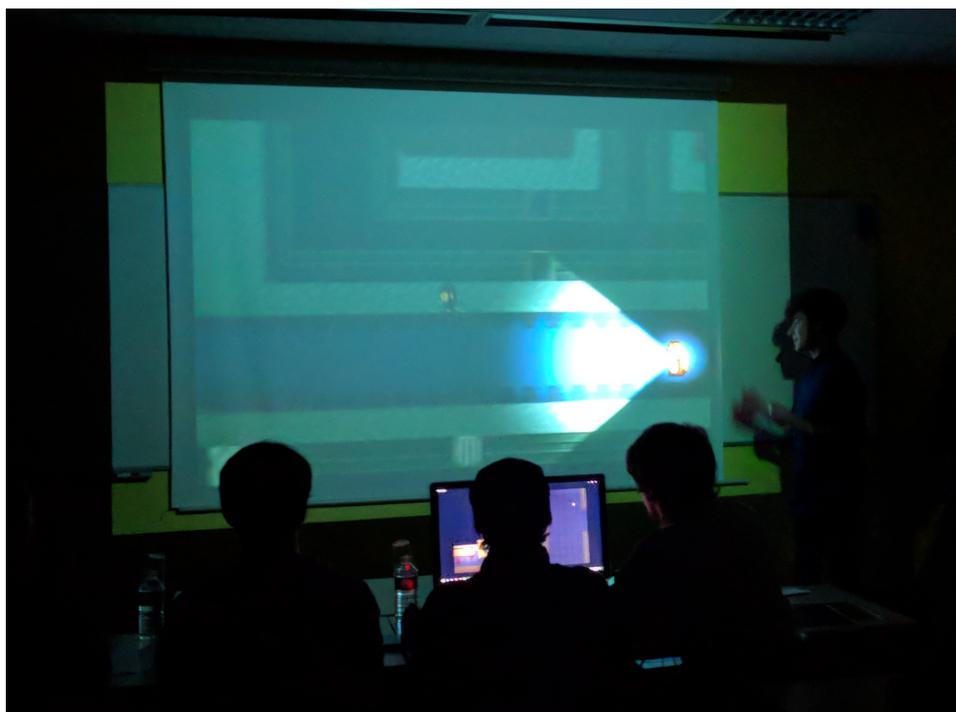
*Le jury et les étudiants du prix Label[i]*

Pour cette première édition, le jury qui a eu la lourde tâche de départager les équipes était composé de :

- **Marlène Dulaurans** (présidente du jury), directrice du département « Métiers du Multimédia et de l'Internet » de l'IUT Bordeaux Montaigne, et spécialiste des médias et réseaux sociaux, des pratiques émergentes et des nouvelles formes d'expression sur le net ;
- **Captain Tabouret**, vidéaste YouTube spécialisé dans l'analyse des créations multimédia et de leurs univers étendus ;
- **Mister Flech**, vidéaste YouTube spécialisé dans l'étude et la compréhension du game design et des jeux vidéo ;
- **Tom Solacroup**, ancien étudiant de l'Université de Bordeaux, spécialiste de la console virtuelle Pico-8 et ayant travaillé dans l'industrie vidéoludique ;
- **Elodie Duru**, chef de projets chez Aquitaine Science Transfert, ayant notamment supervisé en 2015 le projet GaME d'apprentissage de la musique par le jeu vidéo (absente pour la soirée, mais a participé à l'étude des plaquettes)

Pour cette soirée spéciale, l'association Label[i] s'est occupée de toute la logistique, de la communication avec les étudiants à la préparation de la salle, jusqu'aux ordinateurs utilisés par le jury pour tester les jeux avec les groupes ; et le buffet permettant aux équipes d'échanger avec le jury une fois la délibération passée.

**La qualité et la diversité des jeux présentés lors du jury ont été particulièrement remarqué ;** qu'il s'agisse de jeux de rôle « retro » axés infiltration (Fuge Defensionis) ou action (Tale of the Beast), de jeux de plate-formes aux graphismes épurés (Rose) ou enfantins (Rose's Curse), de jeux entièrement écrits en langage C (PEGGY), de jeux à gameplay asymétriques (Cyber.Hunt), de jeux de combat (Ragnarøkk) et même de jeux de plateau physique (Dragopolymon).



*L'équipe de Fuge Defensionis présente son jeu au jury*



*Dragopolymon : seule équipe à avoir risqué un jeu "non vidéo"*

**Le jeu qui a finalement fait l'unanimité au sein du jury a été le jeu « Project B-3LL »** (trailer : <https://www.youtube.com/watch?v=w3Y6EEJY8vQ>), jeu de réflexion et d'infiltration, basé sur un univers de science fiction proche de Blade Runner et Futurama. La qualité des graphismes (en pixel art) alliée à un game design complexe et une démo technique impeccable (réalisée avec Unity3D) ont conquis le jury ; et même s'il a été difficile de ne choisir qu'un seul gagnant, le « Project B-3LL » s'est finalement imposé en tant que Lauréat du grand prix Label[i] édition 2018.

Afin de distinguer les efforts particulier parmi les seconds ex-aequo, les membres de jury ont également attribué des « mentions spéciales » : **mentions « Prise en Main » et « Marketing » pour le jeu de plateau « Dragopolymon », mention « Game Design » pour le jeu à gameplay asymétrique « Cyber.Hunt », mention « Respect du Thème » pour le jeu de rôle « Fuge Defensionis » et mention « Narration » pour les jeux de plate-formes « Rose » et « Rose's Curse ».**



*Affiche du jeu B-3LL, lauréat du prix Label[i] 2018*

Les **membres de l'équipe gagnante** du grand prix Label[i] se disent « *très heureux, touchés et honorés d'avoir été choisi comme lauréats.* »

*« Pour tout dire, on ne s'y attendait pas vu la qualité et l'originalité des autres projets ! Cela nous a vraiment motivé à continuer ce projet auquel nous nous sommes beaucoup attachés, ainsi que donné un bon boost de confiance en nos capacités. Pour ce qui est du thème, nous avons voulu jouer avec jusqu'au bout : notre twist principal étant « la belle EST la bête », en appelant le personnage « B-3LL » (prononcé « bell »), et en indiquant son nom sur une étiquette à son pied (« label »). Ces cours nous ont appris beaucoup sur les bases du game design, on sentait vraiment la passion animer notre professeur, ne rendant la chose que plus intéressante et motivante. Nous sommes vraiment content d'avoir eu cette expérience, étant joueurs et fascinés par le monde du développement de jeu. Un seul regret : pas assez de cours, pour plus de détails sur le sujet ! »*



**Marlène Dulaurans**, présidente du jury, pense que « *cette manifestation fut un double succès, [que ce soit] grâce à l'action pédagogique profondément inscrite dans une démarche d'innovation et une méthodologie adaptée à chacun des groupes de travail ; [mais aussi] la mobilisation massive des étudiants qui ont su exploiter toutes les ressources nécessaires pour impulser de vraies dynamiques créatives et gagner en compétences professionnelles* ». Il s'agit selon elle d'une « *initiative dont il faut impérativement souligner l'excellence !* »

Enfin, **Raphaël Marczak** tenait à adresser ses félicitations à l'ensemble des étudiants de ce cours : « *ils ont, toutes et tous, joué le jeu, en s'appropriant le thème Label et La Bête à leurs façons. Je suis toujours bluffé par la qualité des étudiants, qui s'affirme notamment lorsque l'on leur laisse la possibilité d'exprimer leurs créativité. Avec la région Nouvelle-Aquitaine, moteur de la conception vidéoludique à l'échelle nationale et internationale, et l'installation récente d'Ubisoft à Bordeaux ; je suis heureux de voir que les étudiants sont capables de faire preuve d'imagination et de donner vie à leurs idées à travers des implémentations ingénieuses. Ils sont également restés motivés jusqu'au bout, malgré la nature facultative de ces cours. Bravo à toutes et tous, et bravo également à l'association Label[i] pour avoir géré toute l'organisation du début à la fin, et de manière plus que professionnelle* »

# Palmarès

## Lauréat du Prix Label[i]

Project B-3LL

*Julien Denou, Elodie Georgelin, Pénélope Wintringer et Matthieu Florent*

## Seconds ex-aequo

Dragopolymon - Mentions spéciales « Prise en Main » et « Marketing »

*Gaëtan Chambres et Chrystelle Petureau*

Cyber.Hunt – Mention spéciale « Game Design »

*Dylan Carpentier, Marc Cerutti, Zoé Debaty, Timothy Martin-Vigier et Diego Ramirez-Buitrago*

Fuge Defensionis – Mention spéciale « Respect du thème »

*Vincent Dondon, Nino Fouray, Mohamed Lihadji et Julien Dubert*

Rose – Mention spéciale « Narration » (égalité avec Rose's Curse)

*Alexis Audrain, Matthieu Marramarco, Geoffroy Gressier et Adrien Pédeau*

Rose's Curse – Mention spéciale « Narration » (égalité avec Rose)

*Aliénor Brabant, Anthony Delasalle, Manon Philippot et Louis Leduc*

Tale of the Beast

*Alexandra Casanova, Paul Simorre, Maxime Valleron et Lucas Vivas*

Ragnarøkk

*Ilona-Marie Lefebvre, Panagiotis Tsiapkolis, Andy Mahazoasy et Isak Viste*

PEGGY

*Yann Blanchet, Axel Faugas, Romain Verge, Robin Navarro et Brioux Caquelin*