

CECI N'EST PAS UN JEU

-

le festival

No Choices, Every Choices, 2016-2017, Jeu-vidéo,
Clément Sipion, Lucile Thierry.

Le jeu vidéo reste exclusif, nous cherchons à parer cet acquis
avec un menu de création inclusif d'avatars.

HOTEL, 2012, Film, Benjamin Nuel.

Une maison de retraite pour terroristes et policiers, issue du jeu
vidéo : *Counter-Strike*, 1999, Valve

Undershoot, données sensibles : Cristiano 2016,
Film, Cindy Coutant.

L'installation de Cindy Coutant pour la seconde partie d'Un-
dershoot, données sensibles reprend le principe du *Tamagochi*.
Elle le décrit comme un « tamagotchi textuel ». Les évolutions
technologiques aidant, l'allure de l'animal de compagnie a gagné
en précision : il prend ici les traits de Cristiano Ronaldo, et
l'espace dans lequel il se déplace est un vaste terrain de football
vallonné.

Cilivisation, 2017, Jeu-vidéo, Vincent Kosellek.

Le premier d'une série de pastiches du jeu *Civilization* de Sid
Meier, série qui se propose d'interroger la notion de progrès
technique dans les jeux de gestion.

Blanket, 2017, Jeu-vidéo, Robin Beaurepaire.

L'hiver, les amis, la reconstruction suite à un traumatisme.

Echoes, 2016-2017, Jeu-vidéo, Lucie Marquès
Clément Sipion.

Echoes : Acte 2

Echoes est un jeu de contemplation active en deux actes.

Acte 2 :

Le but est de faire rebondir la sphère tout en se délectant des
ondulations fluides du plan et du paysage.

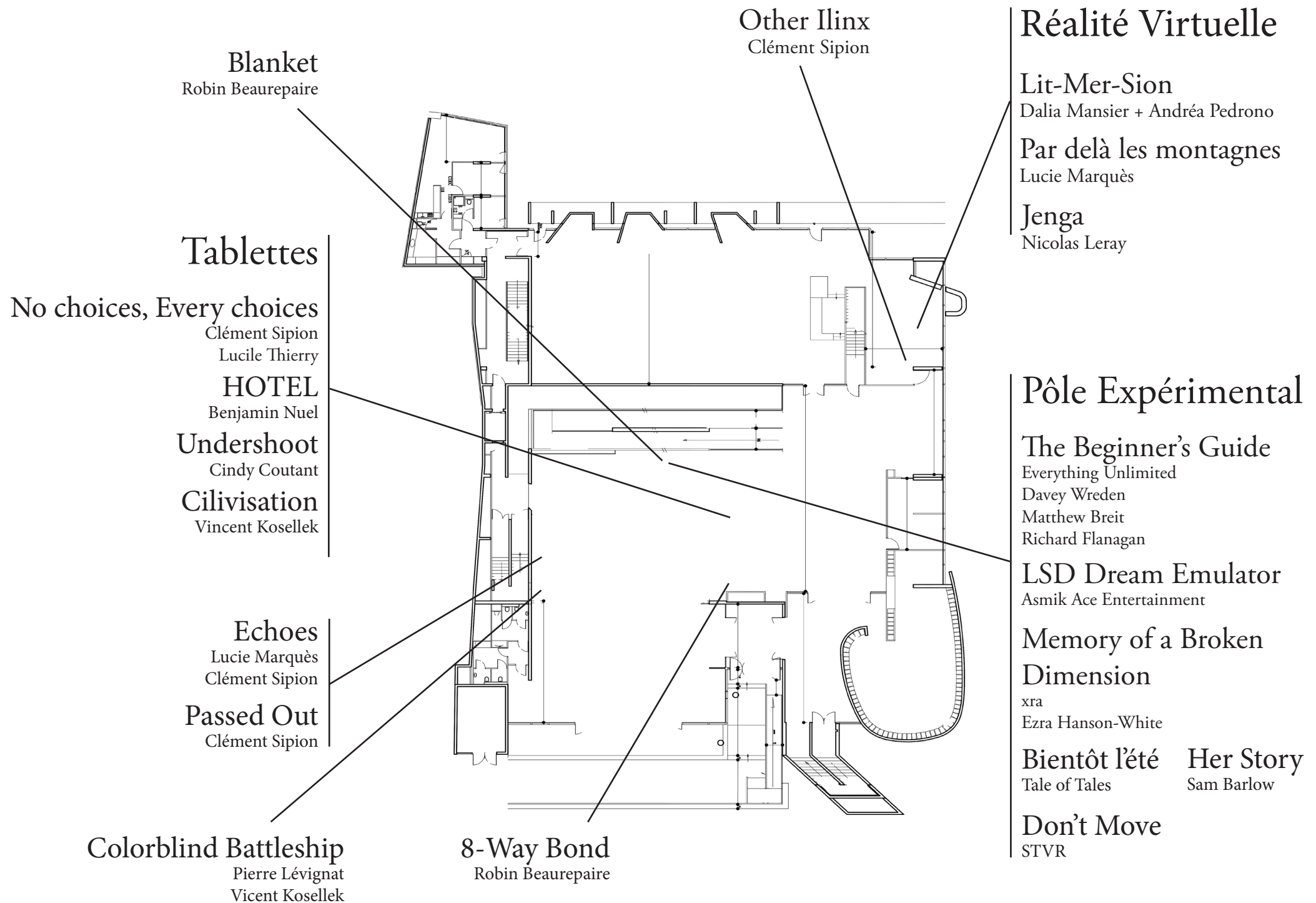
Passed Out, 2016-2017, Jeu-vidéo, Clément Sipion.

Passed Out est un jeu de course futuriste inspiré de *F-Zero* et
Star Wars: Racer.

Ce prototype est le début d'un projet qui souhaite proposer une
évolution de simple jeu de course à jeu d'aventure.

Colorblind Battleship, 2017, Jeu-vidéo, Pierre Lévigat,
Ludovic Namin

Une bataille navale où seule notre perception des couleurs
compte



Other Ilinx, 2016, Jeu-vidéo, Clément Sipion.

Jeu sur l'espace de l'écran titre, ce moment de suspension avant même d'entrer dans le jeu.

LIT-MER-SION, 2016, Réalité Virtuelle, Dalia Mansion
Andréa Pedrono

De la VR et du fun, en vrai donnez moi votre texte bisous

Par delà les montagnes, 2016, Réalité Vituelle, Lucie
Marquès.

Plongez-vous au cœur de paysages surréalistes de montagnes colorées et déambulez au sein de cet univers étrange. Trouvez la sphère et un jour peut-être parviendrez-vous à découvrir ce qu'il se passe *PAR DELÀ LES MONTAGNES* !

JENGA, 2016, Réalité Virtuelle, Nicolas Leray.

Immersion dans un jeu en bois agrandi. Libre au joueur de bâtir, de détruire ou de respecter les règles originelles du Jenga.

The Beginner's Guide, 2015, Jeu-vidéo, Davey Wreden,
Matthew Breit, Richard Flanagan, Everything Unlimited.

Wreden, le narrateur, nous emmène parcourir différents espaces de jeux incomplets et abstraits, dans le but de nous faire comprendre quel genre de personne pouvait être Coda, le développeur.

LSD Dream Emulator, 1998, Jeu-vidéo,
Asmik Ace Entertainment.

Dans *LSD*, le joueur est plongé dans un monde onirique. Le concept est simple, marcher et explorer l'environnement de ce rêve. Si le joueur rentre dans un mur, ou un objet, il est immédiatement transporté vers un autre environnement, de plus en plus surréaliste.

Memory of a Broken Dimension, 2012, Jeu-vidéo, xra
Ezra Hanson-White.

Plongez-vous dans l'émulateur d'une obscure machine arrachée au net.

Bientôt l'été, 2013, Jeu-vidéo, Tale of Tales.

Fumez, buvez, écoutez de la musique, jouez aux échecs, parlez Français (aux autres !), promenez-vous le long d'un littoral terrien.

Her Story, 2015, Jeu-vidéo, Sam Barlow.

Le joueur doit utiliser une base de données de clips vidéo d'une enquête policière pour résoudre l'affaire du meurtre d'un homme.

Don't Move, 2016, Jeu-vidéo, STVR.

Le jeu est simple, vous pouvez vous déplacer à gauche ou à droite, plus vous perdez, plus vous débloquez des succès.

