

## ISART DIGITAL reçoit 4 prix au concours 3D3 2008

Samedi 18 octobre 2008, les étudiants de la section jeu vidéo d'ISART Digital ont reçu 4 prix sur les 9 délivrés par le jury du concours 3D3.

Ils ont reçu le Grand Prix 3D3 et le Prix Spécial 3DVIA Virtools pour la 4<sup>e</sup> année consécutive ainsi que le Prix Spécial ARTE.TV et le Prix de la Jouabilité.

La 5<sup>e</sup> édition du 3D3 (prononcez « 3D cube ») s'est déroulée au Cube d'Issy les Moulineaux. Ce concours, co-organisé par 3DVIA Dassault System, a pour vocation de mettre en avant les réalisations innovantes des jeunes pousses de la création 3D temps réel.



### MINOTAURE : GRAND PRIX «3D3 »



« MINOTAURE » a suscité l'intérêt du jury de professionnels du 3D3 par son originalité et ses références mythologiques.

Les reliefs des vases grecs racontent des légendes. Le joueur incarne Minotaure, mi-homme, mi-taureau, qui, à force de regarder un de ces vases, va se retrouver piégé à l'intérieur. Il va devoir vivre la légende et tuer la créature sans jamais occasionner le moindre dégât aux décors et objets de l'histoire sous peine d'en mourir.

Les créateurs proposent une expérience inédite, qui sollicite tant la dextérité du joueur que son self control par la maîtrise de ses gestes et de son stress.

« MINOTAURE » créé et réalisé par Aurélien LARUE, Gautier DE SOUZA, Guillaume DATEZ, Fabrice LOUBET DIT GAJOL et Olivier LOMPRESZ.

### TEFLON CHALLENGE ARENA : PRIX SPECIAL 3DVIA VIRTOOLS



Jeu au gameplay asymétrique en temps réel et en réseau (les joueurs sont défenseurs et attaquants à tour de rôle).

Projeté dans une galaxie lointaine, TCA, le jeu télévisé fait fureur ! Le joueur incarne un robot qui doit faire le maximum de points et atteindre la fin de chaque niveau, l'autre incarne le décor qui doit tout faire pour l'en empêcher. Les deux joueurs s'affrontent en intervertissant les rôles à chaque round.

Benoit FRESLON, Marc MORRIS, Baptiste COUTURIER et Quentin PIERRE ont travaillé le game balancing pour que chacun des gameplay soit divertissants, équilibré et fun à jouer.

### **JAPAN'S CANTED : Prix Spécial ARTE.TV**



Au Japon, Joben et ses amis, des jeunes rebelles des quartiers de Tokyo, observent à la télévision, les manifestations des salariés en France. Surpris, ils s'interrogent sur l'affrontement direct avec le pouvoir. Né dans un pays où le travail résume toute une vie, les jeunes se demandent pourquoi les Japonais ne se rebellent jamais...

Vous incarnez Joben un jeune tokyoïte en marge de la société. Vous devez motiver les habitants de Tokyo à manifester leur mécontentement dans les rues. Il vous faudra trouver des alliés, les faire se regrouper en un maximum de manifestant et leur éviter de croiser la police. Le but ultime est d'en faire une manifestation majeure et d'attirer l'attention des médias.

C'est un jeu d'action « social » à usage divertissant par la gestion de foule et la réflexion sur le mélange des cultures. ARTE.TV a récompensé Japan's Canted d'Aurélien REBONDY, Rudy BALDI, Ali TIANE, Brice ARTIERI et Romain CHASSEFIERE.

### **NIOUK NIOUK : PRIX DE LA JOUABILITE**



Niouk Niouk est un jeu à plusieurs niveaux de lecture. Le plus basique est un cache-cache de cours de récréation qui permet à tous les profils de joueurs de s'amuser. Le second est plus ... machiste puisqu'il s'agit de se constituer un harem.

Le but du joueur est de cacher et de défendre ses Nioukettes (les Niouks femmes) tout en essayant de débusquer celles du camp adverse.

Le jury a choisi de récompenser Niouk Niouk, créé et réalisé par Antonin CONGY, Gabriel ESTEVES, Julien ALLARD et Antony LEE, pour la qualité de sa jouabilité.

### **LES JEUX ISART DIGITAL : TRAVAIL D'EQUIPE ENTRE GAME DESIGNER ET GRAPHISTES**

Tous ces jeux ont bénéficié du savoir faire graphique des étudiants de la section Design et Réalisation Temps Réel et du travail des Game Designer sur le concept et l'interaction.

Le cursus **Design et Réalisation 3D Temps Réel**, accessible avec un niveau bac +1, ou après un cycle Prépa Art Multimédia validé, est d'une durée de 2 ans. Ce cursus prépare aux métiers de réalisateur temps réel, character designer ou encore environmental designer...

Cette section est axée sur **la réalisation** par l'image (cadrage, composition de l'image, dramatisation, découpage filmique) **et la création graphique** du jeu (look & feel, character design, environnemental design, animation cinématiques, réalisation sonore ...). Contrairement à la filière **Game Design**, qui se concentre sur le **scénario** et les **mécanismes de jeux**.

L'interaction constante entre la section **Game-Design** et **Design et Réalisation 3D Temps Réel** renforce l'aptitude des élèves à travailler en équipe sur un projet commun avec de vraies spécificités pour chacun.

**NOUVEAUTE 2009 : Ouverture de la Prépa Graphisme Jeu Vidéo en Février 2009 !**

Vous souhaitez mettre toutes les chances de votre côté pour intégrer la section Design & Réalisation Temps Réel rapidement ?

ISART Digital ouvre la première Prépa Graphisme Jeu Vidéo (durée 1 an) dès février 2009. Les inscriptions auront lieu de novembre 2008 à fin janvier 2009.

Plus d'informations sur : [www.isartdigital.com](http://www.isartdigital.com) ou au 01 48 07 58 48.



**ISART DIGITAL, l'école du jeu vidéo, du film d'Animation 3D et du WEB** est une école privée d'enseignement supérieur. Créée en 2001, ISART DIGITAL délivre un **titre homologué de niveau II**. ISART DIGITAL a gagné **26 prix en 4 ans** (IMAGINA GAME AWARDS, ARTE TV, SACD...) et est en **partenariat** avec NCC, **école de Jeu vidéo japonaise (Grand Prix Tokyo Game Show 2008)**. ISART DIGITAL forme ses étudiants en Financement Personnel ou en Alternance, quelle que soit la formation. L'alternance permet une prise en charge partielle ou intégrale des coûts de formation en fonction du contrat signé avec l'entreprise et favorise une intégration progressive dans le monde professionnel

*Inscription sur Internet : [www.isartdigital.com](http://www.isartdigital.com)*

*Admission : concours, entretien, dossier*

*Contact Presse : Anne-Laure Beaujard – [a.beaujard@isartdigital.com](mailto:a.beaujard@isartdigital.com)*