

Présentation du jeu

Tutoriel pour le déblocage

Description du gameplay

Description des niveaux

Tutoriel pour débloquer les niveaux et accéder aux notices des œuvres

Liste des œuvres

Storyboard

1. Description du gameplay

Le joueur avance et évolue dans les différents univers virtuels en collectant des orbes (entités sphériques) rouges (fonctionnant comme des réservoirs de points) présents sur son passage. Des actions en relation avec les caractéristiques plastiques prégnantes des œuvres (ombre portée, composition en miroir...) sont proposées afin de sensibiliser le joueur à la création artistique et permettre une meilleure compréhension des œuvres.

Au fur et à mesure de son parcours et des univers franchis, le joueur collecte des œuvres, se constituant ainsi une galerie virtuelle personnelle. Favorisant la découverte par le faire, les mécanismes de jeu s'appuient sur un schéma progressif : observer, comprendre, déconstruire, créer.

OBSERVER

Où suis-je ?
Que vois-je ?
Que dois-je faire ?



COMPRENDRE

Comment progresser, me diriger ?
Quels sont les éléments interactifs ?
Que m'évoquent-ils ?
Quelles sont mes possibilités d'actions ?



DÉCONSTRUIRE / HACKER

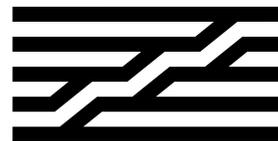
Quels sont les obstacles ?
Comment les contourner ou les franchir ?
Quels sont les apprentissages de cette réflexion ?
Quelles sont les contreparties à l'échec ?



CRÉER

Quelles déformations /interactions j'effectue sur l'environnement ?
Quels raisonnements j'utilise pour arriver à mes fins ?
Qu'est-ce que je mémorise de l'expérience pour ma progression ultérieure dans le niveau ?





2. Description des niveaux

Couleur et fonction

Dans une œuvre, une couleur peut avoir sa propre fonction, son propre référent. Dans ce niveau, chaque couleur renvoie à une fonctionnalité bien précise. Le joueur doit ainsi attribuer une couleur aux objets qui en sont dépourvus afin de progresser

Couleur et système

Dans ce niveau scindé en deux systèmes visuels, le joueur doit réunir, par-delà le miroir, les couleurs en suivant un principe de symétrie.

Couleur et engagement

Dans ce niveau en forme de grande métropole déshumanisée, les citoyens sont une ressource qui permet de découvrir certains passages et la ville devient un grand mécanisme à manipuler.

Couleur et émotion

Un monde sans couleur est un monde qui n'existe pas. Le joueur colore chaque recoin de ce niveau pour en révéler la structure et reconstituer l'environnement.

Couleur et spiritualité

Le joueur se promène dans cet espace coloré aux formes abstraites, où chaque zone doit être activée avec l'objet et la couleur qui lui est attribuée. Le joueur doit les faire correspondre au-delà du symbolisme des formes et des codes couleur.

Lumière et physique

La lumière peut devenir un marqueur physique dans l'espace. Le joueur utilise son empreinte lumineuse pour générer un passage afin d'accéder à des zones auparavant hors de portée. La lumière génère des ombres certes, mais aussi des chemins qui s'avèrent bien réels.

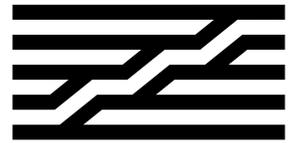
Lumière et immersion

La lumière peut faire corps avec l'espace. Dans ce niveau, le joueur utilise son empreinte lumineuse et son ombre. Le déplacement dans l'espace du joueur va produire des formes inattendues, avant qu'elles ne révèlent, dans un agencement impeccable, une ombre qui s'avère être... sa propre création.

3. Tutoriel pour débloquer les niveaux et accéder aux notices des œuvres

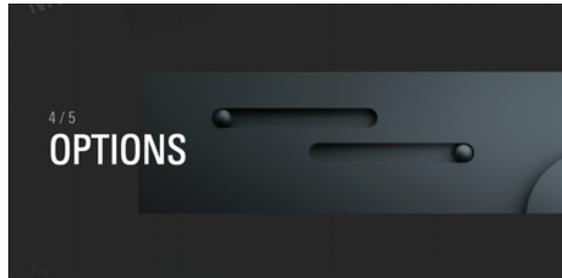
Tutoriel pour débloquer les niveaux

Le jeu est conçu de manière progressive : le joueur doit valider un niveau pour passer au suivant. Cette option, réservée aux enseignants, vous permet de jouer à tous les niveaux sans avoir à valider le niveau précédent.

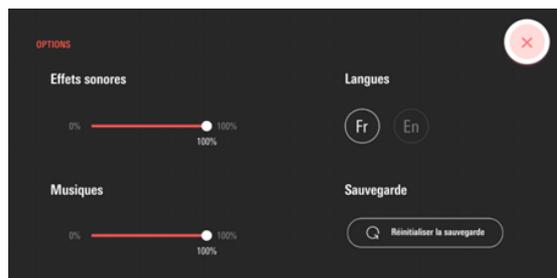


1. Lancer le jeu

2. Dans le menu, aller dans la rubrique « Options »



3. Appuyer pendant 8 secondes sur la croix en haut à droite

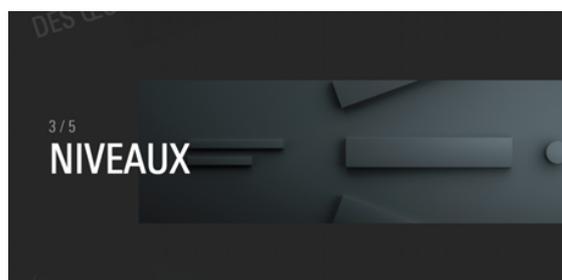


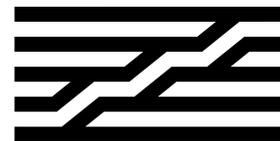
4. Ce message va alors s'afficher :



5. Fermer la fenêtre du message, puis revenir au menu principal en cliquant sur la croix en haut à droite.

6. Aller dans la rubrique « Niveaux », tous les niveaux sont désormais accessibles, sélectionner le niveau choisi (ne pas tenir compte du pictogramme du cadenas).



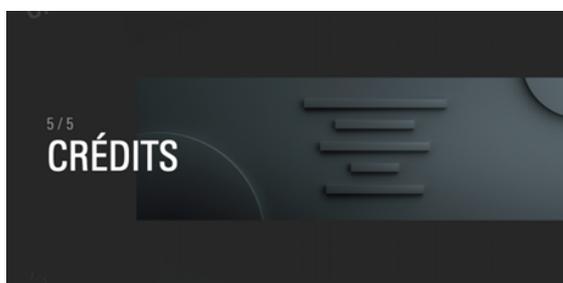


Tutoriel pour accéder aux notices des œuvres

Chaque oeuvre présentée dans ce jeu est accompagnée d'une notice. Celle-ci se compose d'un court texte explicitant les caractéristiques principales de l'œuvre, puis d'un texte plus long pour approfondir. Des ressources complémentaires sont également listées sous forme de liens. Ces notices deviennent progressivement accessibles au joueur au fur et à mesure de sa progression. Si vous souhaitez les consulter sans passer les obstacles du jeu, vous pouvez suivre ce tutoriel.

1. Lancer le jeu.

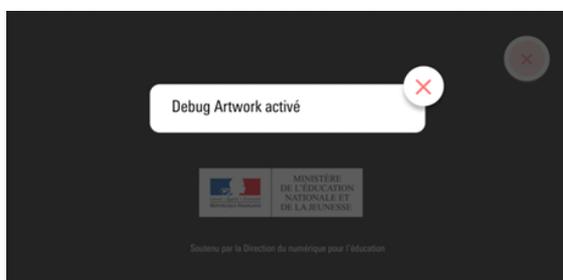
2. Dans le menu aller dans la rubrique « Crédits » :

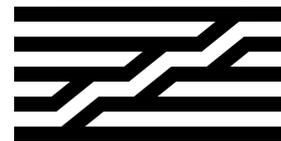


3. Appuyer pendant 8 secondes sur la croix en haut à droite



4. Ce message va alors s'afficher





5. Fermer la fenêtre du message, puis revenir au menu principal en cliquant une fois sur la croix en haut à droite.

6. Aller dans la rubrique « Galerie des œuvres », puis choisir le niveau, toutes les notices d'œuvres sont désormais accessibles (ne pas tenir compte du pictogramme du cadenas).



4. Liste des œuvres

Niveau Couleur et fonction

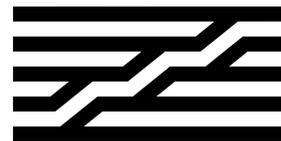
- Varini Felice, *360°rouge n°2*
- Judd Donald, *Stack*
- Tschumi Bernard, Parc de La Villette : maquette de rendu
- Starck Philippe, Fauteuil *Louis Ghost*
- Veilhan Xavier, *Le Rhinocéros*
- Cragg Tony, *Sans titre*
- Rogers Richard et Piano Renzo, Bâtiment du Centre Pompidou

Niveau Couleur et système

- Morellet François, *Du jaune au violet*
- Vasarely Victor, *V-Boglar*
- Molnár Vera, *Identiques mais différents*
- Delaunay Robert, *Manège de cochons*
- Jacquet Alain, *Le Déjeuner sur l'herbe*
- Mondrian Piet, *New York City*

Niveau Couleur et engagement

- Raysse Martial, *Soudain l'été dernier*
- Gursky Andreas, *99 cent*
- Lévêque Claude, *Valstar Barbie*
- Warhol Andy, *Big Electric Chair*
- Rosenquist James, *President Elect*
- De Saint Phalle Niki, *Tir*
- Tatah Djamel, *Sans titre*
- Fromanger Gérard, *Le Rouge*



Niveau Couleur et émotion

- Derain André, *Les Deux Péniches*
- Picasso Pablo, *Arlequin*
- Matisse Henri, *La Tristesse du roi*
- Doig Peter, *100 Years Ago*

Niveau Couleur et spiritualité

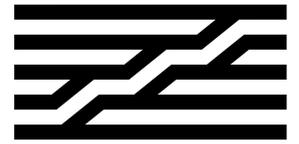
- Kandinsky Vassily, *Gelb-Rot-Blau*
- Newman Barnett, *Jericho*
- Klein Yves, *SE 71, L'Arbre, grande éponge bleue*
- Miro Joan, *Bleu I, Bleu II et Bleu III*

Niveau Lumière et physique

- Balla Giacomo, *Il pianeta Mercurio passa davanti al sole*
- Moholy-Nagy László, *Sans titre*
- Delaunay Robert, *Formes circulaires, Soleil n° 2*
- Soulages Pierre, *Peinture 202 x 453 cm, 29 juin 1979*

Niveau Lumière et immersion

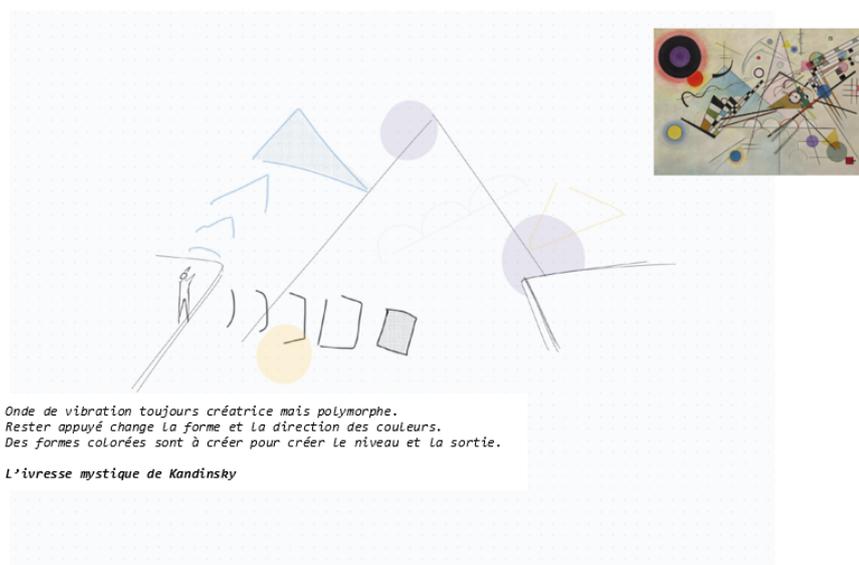
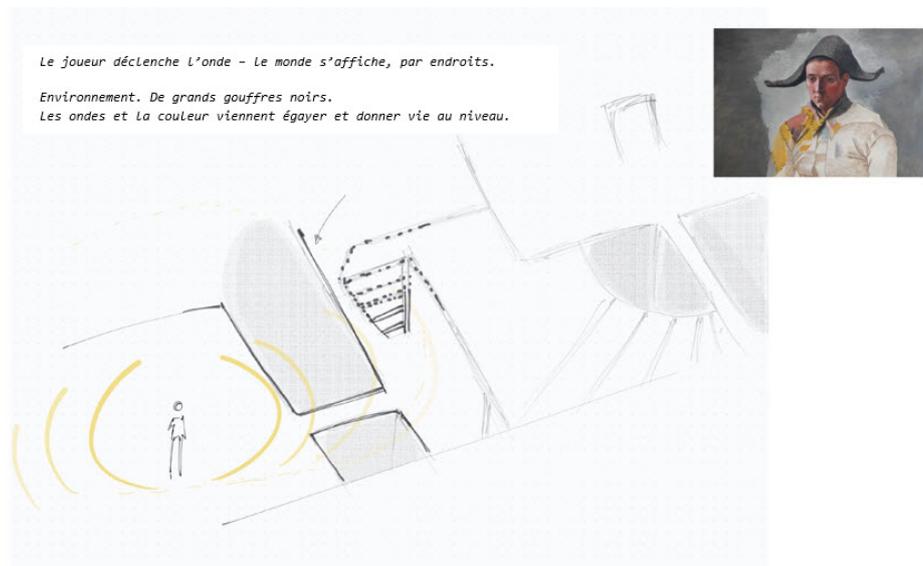
- Eliasson Olafur, *Cold wind sphere*
- Nauman Bruce, *Dream Passage with Four Corridors*
- Viola Bill, *Five Angels for the Millennium*
- Ray Man, *Rotative demi-sphère de Marcel Duchamp*
- Hatoum Mona, *Light Sentence*
- Flavin Dan, *untitled (to Donna) 5a*



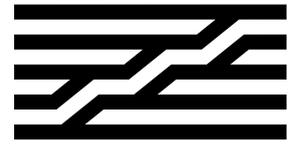
5. Storyboard

Découvrez les étapes de la création du jeu au travers des dessins et des storyboards préparatoires des designers

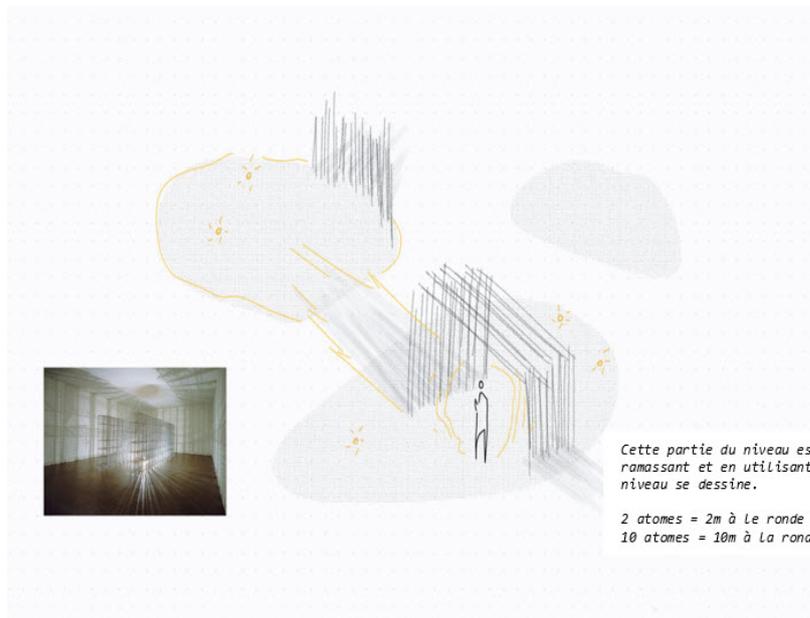
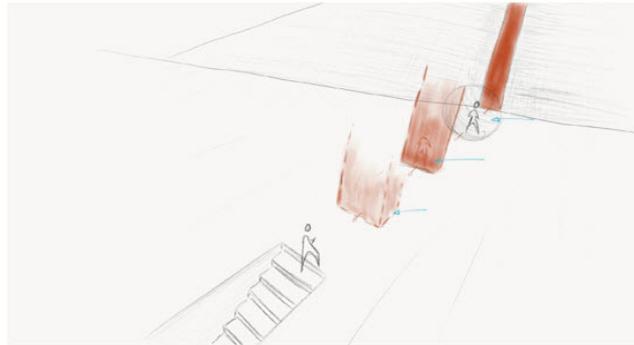
Création du gameplay : les actions de jeu en écho des œuvres



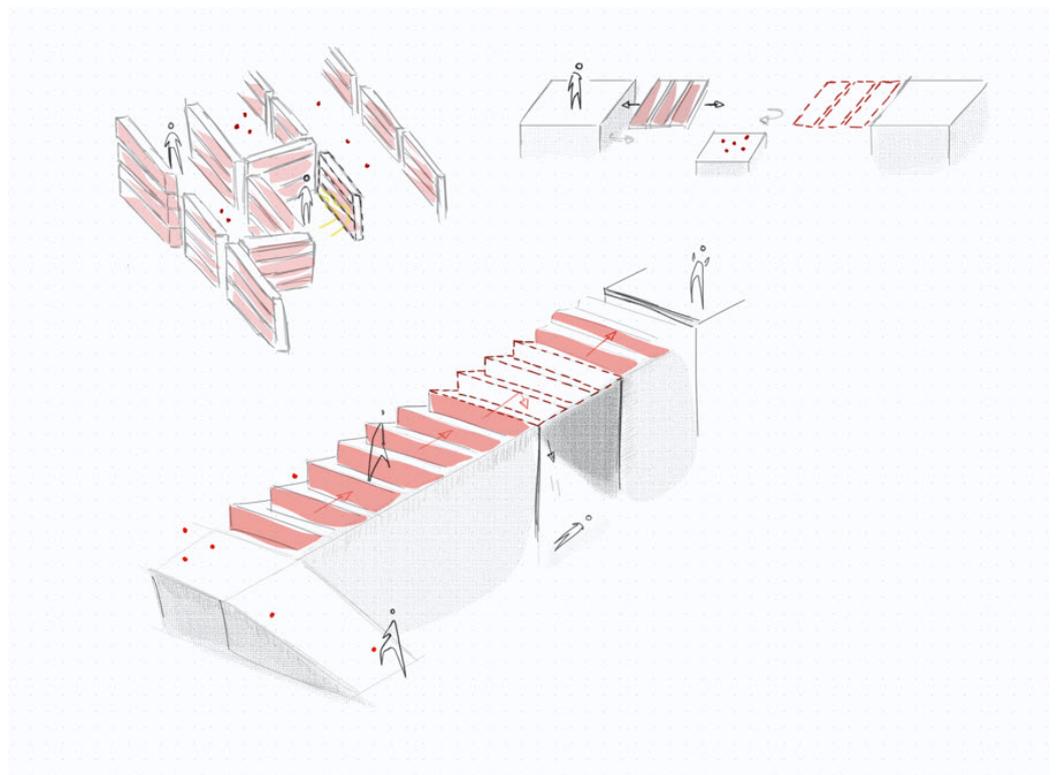
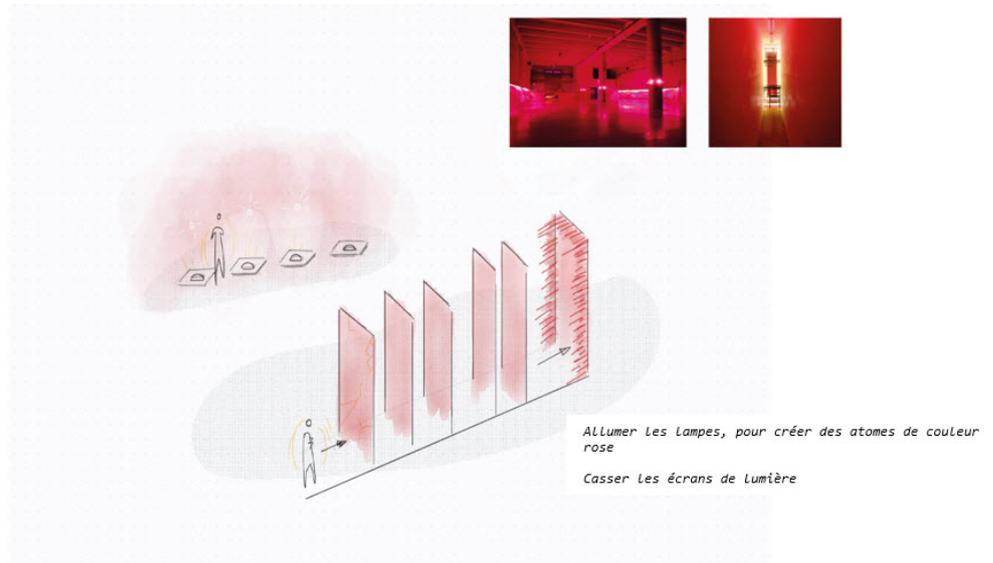
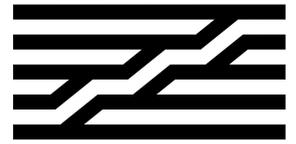
Prisme 7



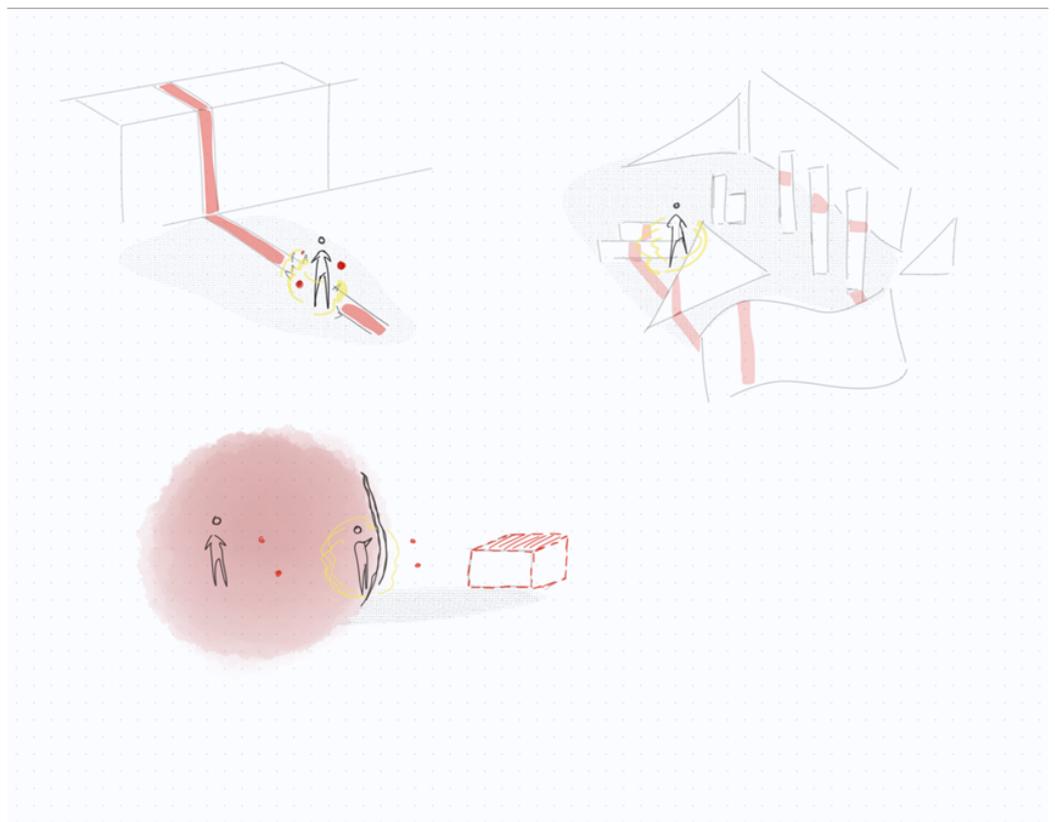
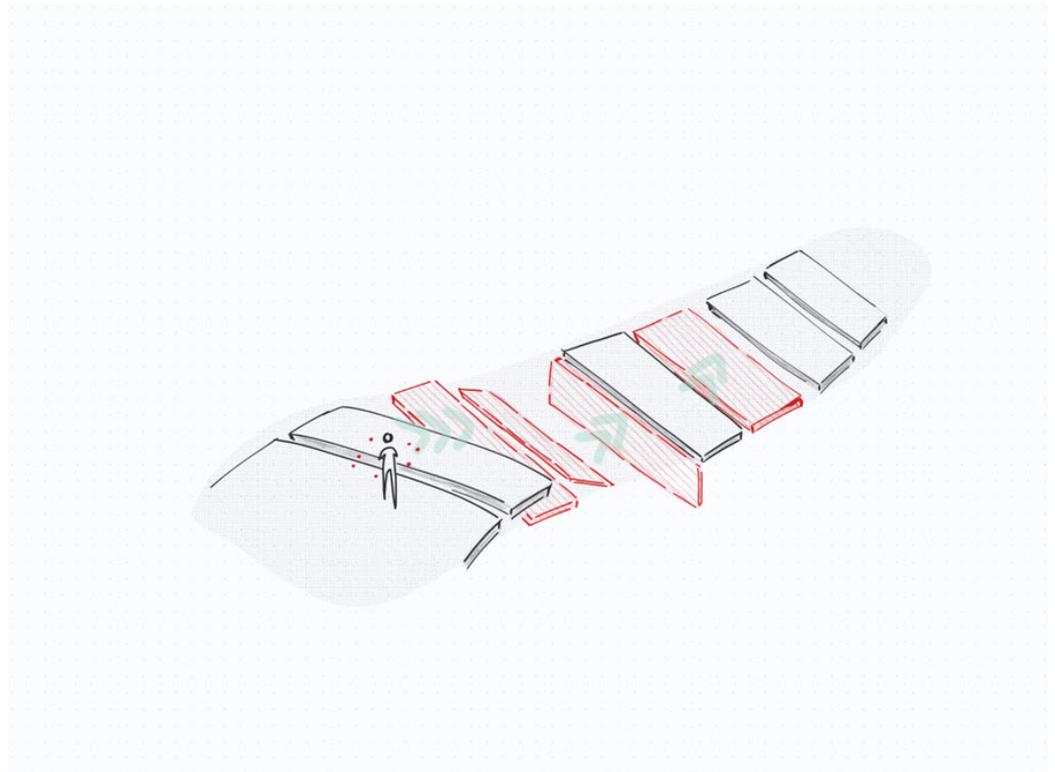
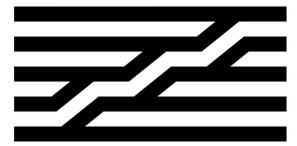
- Ambiance **dark** mystique, de la fente s'échappe une lumière rouge, des salves de couleur/Lumières rouges viennent sur nous.
- Si on se fait toucher on perd / si on utilise notre émetteur d'onde / bouclier nous ne sommes pas touchés.
- Il faut arriver à passer entre ces failles sans se faire toucher.

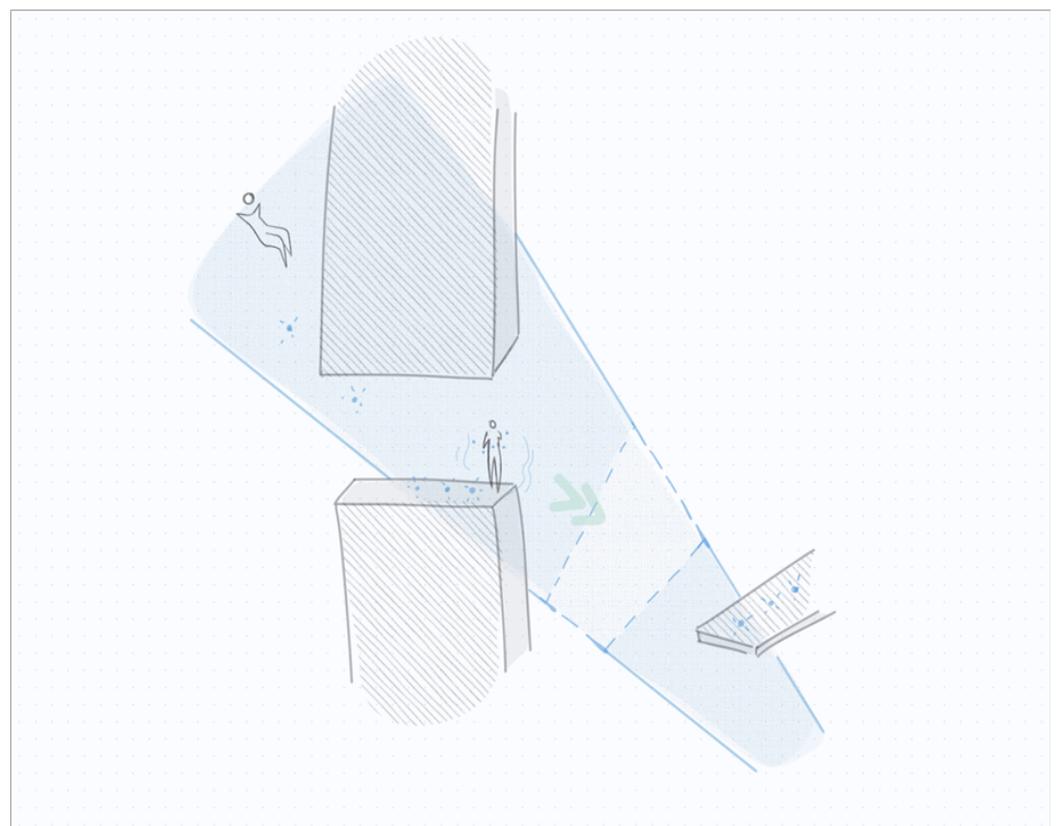
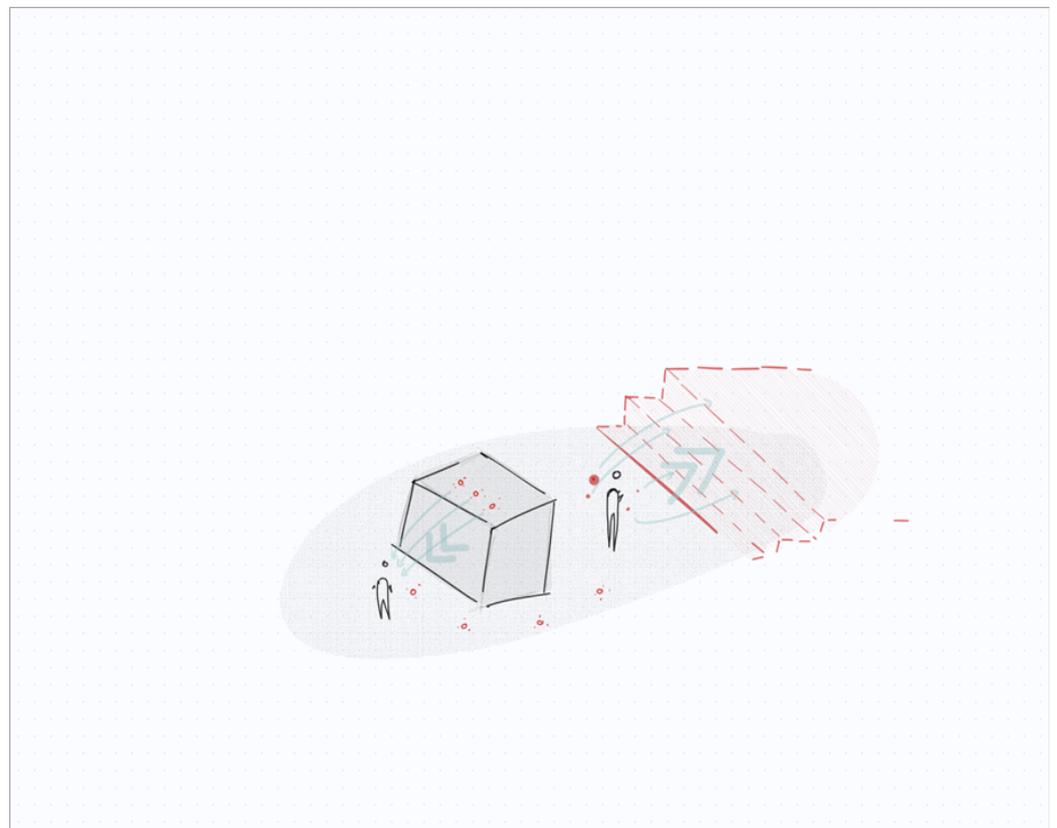
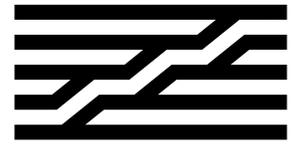


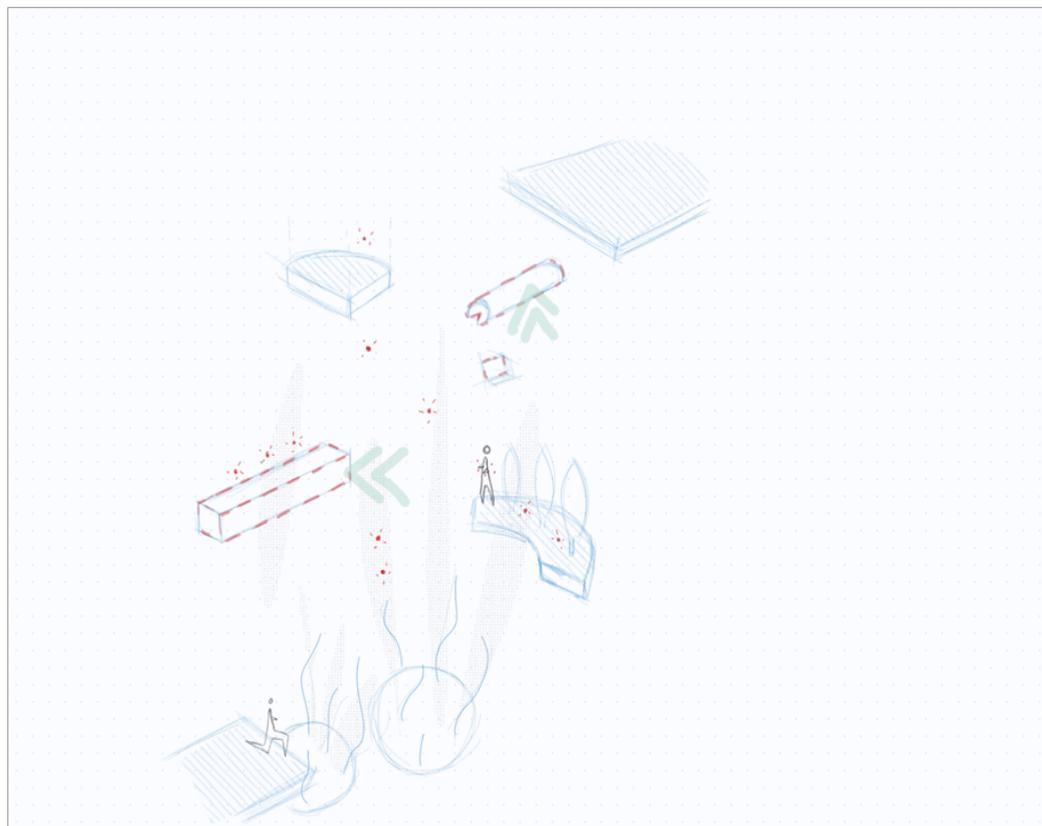
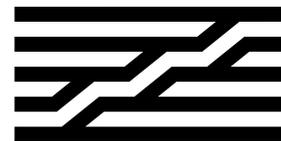
Prisme 7



Prisme 7







Et une sélection de croquis

