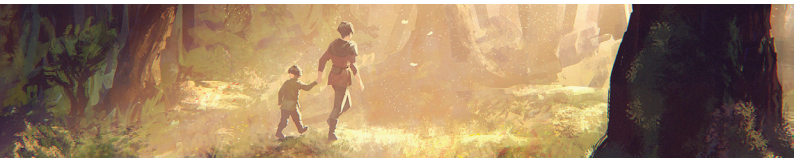


# ASOBO

## A PLAGUE TALE : INNOCENCE



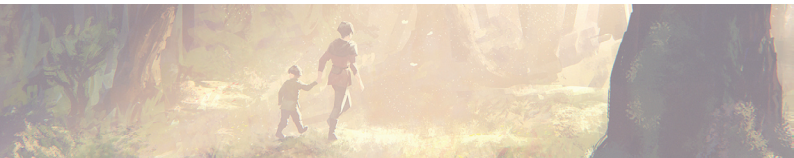
Affiné en région bordelaise, le dernier cru d'Asobo Studio surprend la scène vidéoludique française en 2019 par l'envergure de sa proposition. *A Plague Tale: Innocence* est un jeu à l'allure de conte noir qui mêle aventure et investigation sur fond de réalité historique. Il narre en effet le parcours tragique de deux orphelins, Amicia et Hugo De Rune, en proie aux fléaux de l'Inquisition et de la peste noire au Moyen Age. Si le jeu n'est pas un documentaire sur la guerre de Cent Ans, le studio a néanmoins puisé dans la grande histoire et celle plus régionale pour construire son univers et sa narration. Pilotée par Olivier Ponsonnet, la direction artistique d'*A Plague Tale* revendique des inspirations dont on imagine difficilement la rencontre ailleurs que dans le jeu vidéo. Il est vrai, l'artiste français imagine un univers visuel romantique tout droit inspiré par le classicisme pictural de Claude Lorrain (1600-1682), Johannes Vermeer (1632-1675) et Rembrandt (1606-1669). Il revendique néanmoins des références esthétiques plus contemporaines aptes à souligner l'horreur, à l'exemple des plasticiens Zdzisław Beksiński (1929-2005) et Hans Ruedi Giger (1940-2014). Il en résulte une œuvre authentique, les variations de style guidant naturellement la lecture des paysages par les joueurs et les joueuses.

**Marine Macq, Pixel Life Stories**

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

# ASOBO

## A PLAGUE TALE : INNOCENCE



« Le but de cette image était de dépeindre un moment ordinaire mettant en scène nos deux personnages principaux, Hugo et Amicia, frère et sœur, aux abords du domaine familial. Nous sommes baignés dans une lumière chaude. Les poses des protagonistes sont simples, une forme de candeur s'en dégage. La palette de couleurs et l'éclairage doré de fin de journée sont empruntés aux peintures classiques du 17ème siècle dans lesquelles transparait cette douceur irréalte teintée de mélancolie. À ce romantisme apparent s'oppose une forme d'inquiétude: la silhouette sombre de l'arbre au premier plan occupe une part importante de l'image. Sa présence modifie le ratio perçu de la composition: le format devient plus carré, plus étroit, presque oppressant. Il perturbe la lecture naturelle de l'image: l'œil du spectateur ne peut s'évader naturellement vers l'avant et se heurte à cette obscurité. Un peu comme nos personnages face à l'adversité qui les attend. »

**Olivier Ponsonnet, directeur artistique**

©2019 Asobo Studio, Focus Home Interactive. All rights reserved

# LA BELLE GAMES

## THE WANDERER: FRANKENSTEIN'S CREATURE



Afin de célébrer l'écrivaine Mary Shelley et le bicentenaire de son roman gothique *Frankenstein ou le Prométhée moderne* (1818), le studio La Belle Games a choisi d'en produire une adaptation interactive éponyme. Il nous propose ainsi d'incarner la célèbre créature du scientifique Frankenstein, un être sans mémoire ni famille, dans sa quête d'identité propre. Comment mettre en images sa découverte du monde et de lui-même? La direction artistique de Charles Boury est précisément conçue pour traduire l'évolution intérieure du personnage: la mise en couleur des environnements du jeu simule symboliquement les effets d'une peinture à l'eau sur une toile vierge, tandis que leurs teintes varient selon la nature de ses sentiments complexes. De part le travail de caméra et d'échelle de composition, l'installation d'une esthétique du sublime permet de souligner la profonde solitude de la créature et sa petitesse face aux forces de la nature. L'équipe artistique a bien entendu étudié les adaptations cinématographiques et illustrées de Frankenstein (Bernie Wrightson, James Whale) avant de s'en éloigner, Charles Boury puisant successivement dans les peintures paysagistes allemandes et françaises de Friedrich, Corot, Robert, Deshayes, ou encore dans les merveilleuses illustrations de Gustave Doré et Alan Lee.

**Marine Macq, Pixel Life Stories**

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

# LA BELLE GAMES

## THE WANDERER: FRANKENSTEIN'S CREATURE



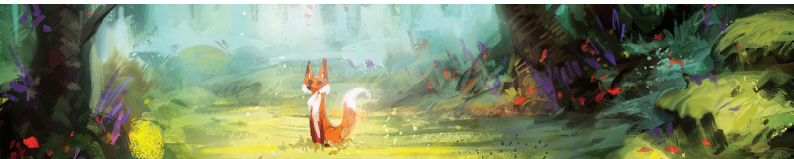
*« La scène du lac est un moment narratif clé dans notre jeu. Il s'agit du seul moment où l'on emprunte aux images connues et attendues du mythe pop de Frankenstein, celles d'un monstre effrayant. Le développement graphique de cette séquence nous a amené à choisir une représentation très précise de la créature : plusieurs visages ont été esquissés avant d'arriver au résultat final, un mélange subtil entre les portraits de l'artiste peintre Francis Bacon et ceux du dessinateur Bernie Wrightson. Pourtant, un portrait deviné au travers des reflets de l'eau était encore trop précis pour nous qui refusions le penchant macabre des autres oeuvres créées dans l'imaginaire collectif. Nous avons donc finalement opté pour la représentation horripilante d'un crâne, symbole de la mort. Remplissant tout l'écran, il apparaît au joueur, le surprend et le submerge »*

**Charles Boury, directeur artistique**

©2019 La Belle Games Studio, ARTE. All rights reserved

# SWING SWING SUBMARINE

## SEASON AFTER FALL



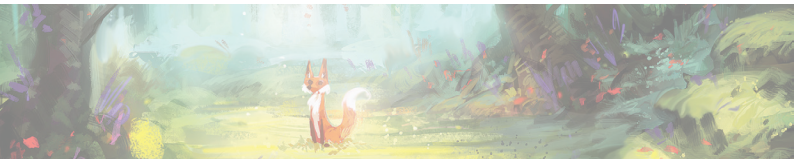
*Season After Fall* est un jeu de plateformes produit par le studio Swing Swing Submarine. Au cœur d'une forêt féerique, le joueur incarne un renard qui détient le « pouvoir des saisons », une capacité magique lui permettant de modifier à sa guise le cours du temps. L'animal circule ainsi de saison en saison tandis que tout autour de lui l'environnement se transforme, tant d'un point de vue plastique que mécanique. L'oeuvre répond alors à une configuration spatiale particulière que nous qualifions d'esthétique « biomique »: ce terme regroupe les environnements virtuels dont l'organisation spatiale et ludique simule les lois physiques qui régissent le monde réel pour constituer autant d'écosystèmes esthétiques. Le directeur artistique et concept artist Géraud Soulié s'est ici inspiré des peintres impressionnistes français pour bâtir un univers graphique propre à chaque saison, ses concept arts d'environnement déclinant des palettes riches et vibrantes. Il a également emprunté le langage formel de concept artists américains de renom tels Eyvind Earle (*La Belle au bois dormant*, Disney, 1959), notamment dans la stylisation des arbres qui servent de plateformes aux joueurs et joueuses.

**Marine Macq, Pixel Life Stories**

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

# SWING SWING SUBMARINE

## SEASON AFTER FALL



« Mon intention derrière cette image était principalement d'allier la couleur et la matière d'une peinture traditionnelle au concept de "forêt", tout en hiérarchisant mes informations. Les coups de brosses énergiques et apparents mettent eux-mêmes en scène la richesse d'une ballade en forêt: on y présente la facette sauvage du lieu mais aussi l'accueil chaleureux qu'il peut évoquer. Nous ne souhaitons pas pousser le niveau de détails trop loin pour conserver cet aspect 'rough' dans le traitement des textures. Aussi, bien que je commence généralement une oeuvre en noir et blanc pour installer ma composition, j'ai ici directement introduit la couleur à grands coups de pinceau jusqu'à définir l'ambiance escomptée. En gérant les masses, les formes et la lumière de ma composition, j'ai créé quelques zones de respiration. J'ai enfin ajouté notre renard, le personnage principal du jeu, pour compléter la composition et ajouter un focus à l'image. »

**Géraud Soulié, directeur artistique**

©2016 Swing Swing Submarine, Focus Home Interactive. All rights reserved

# NOVA-BOX

## ACROSS THE GROOVES



Connaissez-vous l'histoire d'Alice, celle dont la vie tout entière bascule suite à la découverte d'un mystérieux vinyle aux propriétés magiques? *Across the Grooves* est le dernier roman graphique interactif signé Nova-box, un studio bordelais spécialisé dans le visual novel depuis 2013. Produisant des jeux narratifs ancrés dans un réel distordu, Nova-box emprunte à la grammaire cinématographique et à celle de la bande dessinée franco-belge pour bousculer les codes d'un genre longtemps dominé par les productions japonaises. Leur appropriation du médium vidéoludique au service d'œuvres intimes et expérimentales les place dans une filiation revendiquée avec la Nouvelle Vague du cinéma français en général, celui de Claude Chabrol en particulier. Avec l'assistance de l'illustratrice Mélanie Ertaud, le directeur artistique Nicolas Fouqué opte ici pour un style graphique impressionnant dont la colorimétrie évolue selon les choix narratifs des joueurs et joueuses. Leur voyage documentaire à travers quelques capitales européennes leur ont permis de récolter le matériau photographique nécessaire pour crédibiliser le récit magique du scénariste Geoffroy Vincens.

**Marine Macq, Pixel Life Stories**

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

# NOVA-BOX

## ACROSS THE GROOVES



« Pour cette image qui apparaît à la toute fin du récit, nous voulions évoquer la transcendance de notre personnage principal, Alice, qui passe pour ainsi dire de l'autre côté du miroir. Les influences esthétiques sont multiples. D'une part bien sûr, le surréalisme avec la juxtaposition de différents éléments visuels dans des échelles très déformées. Et d'autre part, l'iconographie astronomique de la Renaissance dans ses représentations symboliques du système solaire. Notre illustration fait référence au texte de la "musique des sphères", quoi qu'ici les planètes soient représentées sous la forme de disques vinyles, tels des univers sonores à explorer. Le dynamisme de la composition est apporté par le mouvement du personnage qui plonge comme dans un océan musical, les vaguelettes provoquées par la collision générant des cercles concentriques qui évoquent les sillons d'un disque vinyle. »

**Nicolas Fouqué, directeur artistique**

©2020 Nova-box Studio. All rights reserved



# SPIDERS GREEDFALL



Nous sommes au 17<sup>ème</sup> siècle. Surpeuplé, le «Vieux Monde» jadis florissant est gangrené par la pollution et la peste dite La Malichor, jugée incurable. Mais alors que le continent se meurt et perd tout espoir, des murmures content la légende de créatures mythologiques peuplant Teer Fradee, une île mystérieusement épargnée par la maladie. Dans ce jeu de rôle signé Spiders, *GreedFall* s'appuie sur les récits de grands explorateurs pour construire son œuvre fantastique. En adéquation avec la période historique représentée, le directeur artistique et concept artist Cyril Tahmassibi fait le choix d'un univers graphique baroque qui rend hommage aux maîtres et peintres du Siècle d'or, dont il est profondément amoureux. Imprégnés de la chaleur d'une palette automnale, les visuels du jeu respirent ainsi les grands espaces et nous invitent à réenchanter notre regard sur la nature et le monde. Le processus de création du studio les conduira à visiter simultanément les collections des Musées du Louvre et du Quai Branly pour étoffer leurs recherches sur la lumière et les habitants de Teer Fradee. De même, les équipes artistiques investiront l'Atelier de costumes parisien des Vertugadins (théâtre et reconstitutions historiques) pour concevoir le style vestimentaire de leurs personnages.

**Marine Macq, Pixel Life Stories**

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

# SPIDERS GREEDFALL



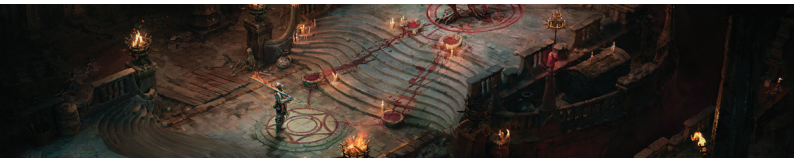
*« L'une des premières étapes dans le développement de GreedFall a été de bâtir les fondations visuelles de notre univers pour mieux s'y projeter, celui-ci mêlant grands espaces et cultures variées. Cette image est ainsi l'une des premières à avoir été produite et pose immédiatement le caractère romantique de la scène : elle dévoile un monde ancien et décrépît qui offre néanmoins une lueur d'espoir à l'horizon, promesse d'un monde nouveau à explorer. Les maîtres peintres du 17ème siècle sont une des références incontournables dans l'installation de notre direction artistique. J'ai en effet emprunté la technique du clair-obscur, chère à Rembrandt, tout en utilisant une dominante dorée propre au Siècle d'or dont nous nous sommes également inspirés. La composition de l'image fait enfin échos à l'esthétique du sublime, le personnage nous tournant le dos pour contempler une nature en ruines. »*

**Cyril Tahmassebi, directeur artistique**

©2019 Spiders Studio, Focus Home Interactive. All rights reserved

# RIKODU

## ERZEGOTH – GUARDIAN OF THE SACRED ALTAR



„Un jeu vidéo top down action RPG viscéral hack and slash dans un monde médiéval dark fantasy. Un art de jeu conceptuel développé pour Rikodu pour un pitch de jeu client.

Cet art conceptuel a été créé pour aider à définir l'objectif visuel de la construction du monde du jeu. L'esthétique gothique infernale a été inspirée de FromSoftware et des jeux Diablo avec un peu d'horreur provenant des œuvres de dark fantasy de Zdzisław Beksiński.”

**Gabriel Tanko, artiste principal**

# DARKANIA WORKS

## LAST DAYS OF LAZARUS



„Après le suicide de leur mère, Lazare retourne chez lui auprès de sa sœur Lioudmila. Mais des événements inexplicables font que le monde et même la réalité s'effondrent autour de lui. Une mort imminente, une malédiction qui se propage et le surnaturel menacent sa santé mentale, mais Lazare va de l'avant pour découvrir la vérité sur sa famille.

Le lieu s'appelle: „*Amphitheatrum Sapientiae Aeternae*” (Amphithéâtre de la Sagesse Eternelle) et s'inspire d'une série de gravures alchimiques de Henrich Kkunrath. La table présentée ici fait partie d'un plus grand laboratoire comprenant des récipients rituels similaires et des objets particuliers. Le héros interagit avec tous ces éléments en produisant des phénomènes mystiques qui influencent le cours de l'histoire. Les étincelles d'énergie sont présentées sous le nom d'Énergies créées, c'est-à-dire la nature et la substance de Dieu qui ne peuvent être comprises ou exprimées par des mots. Des éléments de beauté et de nature divine tels que ceux-ci sont combinés avec des chapitres d'horreur et de peur pour créer dans le cœur du joueur des sentiments inattendus d'émerveillement spirituel.”

**Poiana George Remus, artiste**

*Titre de l'oeuvre: Amphitheatrum Sapientiae Aeternae*

# ALIEN PIXEL STUDIOS

## UNBOUND: WORLDS APART



„*Unbound: Worlds Apart* est un puzzle-platformer stimulant, atmosphérique et dessiné à la main, situé dans un univers où tous les mondes sont reliés par des portails. Vous contrôlez Soli, un jeune mage surdoué qui a le pouvoir d'ouvrir des portails et de contrôler les propriétés uniques de chaque monde - comme la gravité inverse, la manipulation du temps, la super force et plus encore.

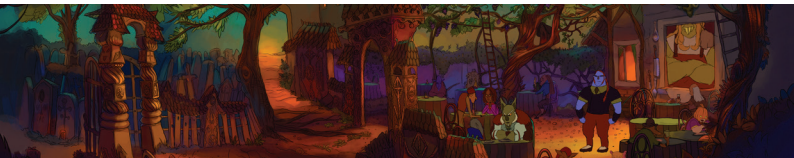
En créant cette image, j'ai pensé à l'atmosphère sombre et magique des vieux contes de fées avec lesquels j'ai grandi. Je voulais recréer le même sentiment de crainte et de danger qui se cache dans des mondes magnifiques mais mystérieux. Le spectateur est invité à plonger dans ce monde imaginaire et à envisager l'histoire qui s'y cache.”

**Olga Ciob, artiste principal**

*Titre de l'oeuvre: Bazalt Entrance*

# STUCK IN ATTIC

## NEAR-MAGE



"*Near-Mage* est un jeu d'aventure à forte composante narrative, avec un peu d'ADN de jeu de rôle, qui vise à séduire les joueurs assidus du genre et les nouveaux venus.

L'aspect de *Near-Mage* est un mélange de sensibilité moderne et d'esthétique locale transylvanienne/roumaine. Des costumes à l'architecture, nous nous sommes naturellement orientés vers l'inclusion de tout ce qui nous a permis de grandir. Les mondes magiques de Rakus et de l'Institut de Magie de Transylvanie sont une combinaison éclectique de high et low fantasy, de quelques éléments steampunk et d'une forte veine de folklore local. En ce qui concerne les personnages non humains, nous nous sommes principalement appuyés sur des créatures roumaines mythiques, tout en essayant de donner une tournure très personnelle à chacun d'entre eux - nous ne voulons pas qu'ils soient des clichés locaux de stéréotypes ambulants ; chacun est censé avoir sa propre personnalité et ne pas être défini à 100 % par son espèce surnaturelle.,

**Liviu Boar, artiste principal**

# ANOMALY GAMES

## THE FERMI PARADOX



Le thème de notre jeu est la distance. La distance au niveau galactique; des civilisations séparées par des milliers d'années-lumière, incapables de savoir si une autre vie existe quelque part là-bas. Le joueur est lui aussi éloigné, il est le jardinier galactique, la seule entité qui a conscience des formes de vie extraterrestres qui évoluent en sociétés interstellaires. Seul un observateur déiforme est au courant des luttes et des catastrophes qui se déroulent en parallèle dans toute la galaxie. Jusqu'à ce que, finalement, quelques astronautes extraterrestres se lancent dans une quête interstellaire pour trouver la vie sur une autre étoile et que, plusieurs générations plus tard, leurs descendants atteignent leur objectif lointain et entrent en contact avec une autre civilisation. Notre extraterrestre sans visage, dans sa combinaison spatiale surréaliste, est l'un de ces voyageurs de l'espace, qui a finalement comblé la distance. Le contact entre deux formes de vie sapides est inévitable. Sera-t-il pacifique? Le style du *The Fermi Paradox* se veut audacieux en termes de couleurs et de formes, comme on le voit ici avec le style très triangulaire de la combinaison spatiale de l'extraterrestre connu sous le nom de „The Faceless”. Les personnages ont tous des silhouettes très différentes les unes des autres pour souligner que la vie peut prendre des directions très différentes.

**Artiste: Anna Grinenko**

Titre de l'oeuvre: *The Faceless Space Traveller*

©2021, Anomaly Games, *The Fermi Paradox*, All rights reserved

# SLOW BROS.

## HAROLD HALIBUT



*Harold Halibut* est un jeu narratif fait main sur l'amitié et la vie à bord d'un vaisseau spatial de la taille d'une ville, immergé dans un océan étranger. Il y a 250 ans, votre maison - un vaisseau spatial ressemblant à une arche - a quitté la Terre au bord de la guerre froide pour trouver une planète habitable sur laquelle préserver la race humaine. Vous êtes Harold, un assistant de laboratoire pour la scientifique principale du vaisseau, Jeanne Mareaux. Alors que la plupart des habitants du vaisseau se sont réconciliés avec la vie à bord du vaisseau coulé, Mareaux travaille toujours sans relâche pour trouver un moyen de quitter la planète. Les habitants étranges et merveilleux du Fedora occupent Harold jusqu'à ce qu'une rencontre fatidique le plonge dans un monde totalement inconnu. Le jeu a d'abord été construit dans le monde physique, décors, personnages et tout le reste. Ces décors et marionnettes de la taille d'une maison de poupée ont ensuite été scannés en 3D et rendus interactifs via Unity.

Le style de ce concept art a été choisi pour sa clarté et son caractère distinct de l'esthétique du jeu. À l'instar du jeu lui-même, il est censé transmettre un sentiment profond d'atmosphère et d'immersion, mais se termine sur une note amusante et/ou maladroite. Dans l'espace, sous l'océan, parmi les débris de vaisseaux spatiaux, un homme nettoie les fenêtres pendant que son patron lit un livre dans son lit.

**Artiste: Ole Tillmann**

*Titre de l'oeuvre: Mercredi, jour 18252, enlèvement du plancton, puis déjeuner*

©Unreleased, Slow Bros., All rights reserved



# LEA SCHÖNFELDER ET PETER LU

## FEMME PARFAITE



*Femme parfaite*, un jeu de danse de Lea Schönfelder et Peter Lu, s'inspire des questionnaires de personnalité omniprésents dans les magazines féminins et des rôles féminins qu'ils définissent. Ces rôles sont si nombreux qu'ils mettent l'accent sur les aspects de la famille, de la carrière, de l'expérience, du sexe et plus encore. Mais ils ne peuvent pas caractériser la profondeur et la complexité de la vie d'une femme. *Perfect Woman* utilise ces stéréotypes comme des blocs de construction pour vous permettre de devenir votre propre femme parfaite.

Le jeu est structuré en niveaux progressifs, chacun représentant une étape différente de la vie d'une femme. À partir du stade de l'enfant, les joueurs doivent se poster devant un Kinect pour imiter les différentes poses qui apparaissent à l'écran. Plus une joueuse est capable de tenir la pose, plus sa note est „parfaite” pour ce niveau.

*Perfect Woman* comporte un arbre de décision ramifié qui sert à créer un récit de la vie du personnage. Les choix passés peuvent rendre les choix futurs plus difficiles. Il n'est pas toujours possible d'être parfait à chaque étape de la vie, et c'est très bien ainsi.

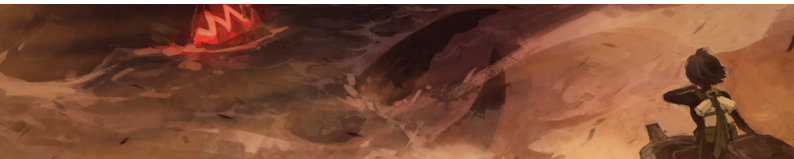
**Artiste: Lea Schönfelder**

*Titre de l'oeuvre: Femme parfaite*

©2014, Lea Schönfelder et Peter Lu, All rights reserved

# JO-MEI

## MER DE LA SOLITUDE



Le joueur contrôle une jeune femme nommée Kay qui souffre d'une solitude si forte que ses sentiments intérieurs de désespoir, de colère et d'inutilité se transforment en monstre. Dans la peau de Kay, le joueur explore une ville apparemment vide et inondée, ainsi que ses créatures écailleuses aux yeux rouges, afin de découvrir pourquoi Kay elle-même s'est transformée en monstre. Les émotions de Kay se manifestent sous la forme de monstres géants qui se dressent sur son chemin, essayant de l'aider mais aussi de la détruire. Kay doit interagir avec eux et comprendre leurs intentions sous-jacentes afin de surmonter les effets négatifs de ces émotions. Le jeu est au fond un dialogue intérieur d'une personne qui essaie d'accepter ses propres défauts.

«Cette œuvre a été créée pour illustrer l'affrontement entre deux des principaux monstres du jeu. Comme le temps est fortement lié aux personnages et à leurs émotions, une tempête était le meilleur moyen de représenter un conflit entre deux d'entre eux. La tempête sombre et dure aide à transmettre leur désespoir et leur rage et leur lutte pour trouver un accord.»

**Artiste: Sibylle Hell**

*Titre de l'œuvre: La bataille des parents*

©2019 Jo-Mei, Electronic Arts. All rights reserved

# PAINTBUCKET GAMES

## THROUGH THE DARKEST OF TIMES



*Through the Darkest of Times* est un jeu de stratégie, qui vous permet de jouer un groupe de résistance à Berlin pendant la période nazie. Vous incarnez un chef de la résistance et planifiez et exécutez des actions pour gagner des partisans et affaiblir le régime. Vous devez équilibrer le moral de vos membres, obtenir des ressources pour exécuter des actions et éviter de vous faire attraper par la Gestapo.

Les gravures sur bois et les affiches de l'époque de l'"expressionnisme allemand" des années 1920 ont inspiré le style artistique de „Through the Darkest of Times”. Les nazis ont interdit l'art moderne de l'entre-deux-guerres, qu'ils considéraient comme non allemand, appelé „art dégénéré - Entartete Kunst”. Nous avons utilisé les œuvres de ces artistes comme référence pour nos dessins.

L'art conceptuel montre la campagne électorale dans les rues de Berlin, peu avant l'arrivée d'Hitler au pouvoir. La palette de couleurs en niveaux de gris réduits et l'affiche rouge très contrastée donnent à la scène un aspect unique et graphique. Les yeux des personnages principaux - qui se battent pour le parti anti-nazi - vous regardent.

**Artiste: Sebastian St. Schulz**

*Titre de l'œuvre: Wahlkampf*

©2019 Paintbucket Games, All rights reserved