

La 15^e édition du Gamagora Game Show, une première en présentiel depuis 2020

9 mai 2022



Le Gamagora Game Show, vitrine du savoir-faire des étudiant.es

Organisé depuis 2007, le Gamagora Game Show a pour vocation de promouvoir les compétences, l'ingéniosité et le savoir-faire des étudiant.es de la filière Gamagora, à travers des jeux réalisés dans le cadre de leur cursus.

L'événement est l'occasion pour les élèves de **présenter leur maquette de jeu vidéo élaborée tout au long du second semestre**, auprès de leurs camarades, de leurs enseignant.es-chercheur.es et des professionnel.les du secteur.

Réparti.es en trois équipes, les étudiant.es sont accompagné.es par des étudiant.es du Master MAAAV (Musiques Appliquées Aux Arts Visuels) de l'Université.

Après une année 2020 marquée par le confinement et une édition 2021 ayant vu l'arrivée de l'événement sur Twitch, cette édition 2022 a proposé pour la première fois une bi-modalité, à travers le retour en présentiel et un direct sur la chaîne Twitch de Gamagora. Elle a également fait suite à [la journée d'étude sur les jeux sérieux](#), qui a rapidement affiché complet.

Le replay de cette édition est à retrouver [en cliquant ici](#)

Pour rappel, la chaîne Twitch de Gamagora : https://www.twitch.tv/formations_gamagora

Les trois jeux de l'édition 2022

O.T.H.E.R. Therapy : puzzle game coopératif explorant l'idée de la caméra à la deuxième personne. Les personnages doivent se rendre dans les laboratoires du professeur Norbero Corto, inventeur du casque de l'O.T.H.E.R., pour une thérapie de couple assez originale. Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu...



Pharaoh : prisonnier du tombeau censé être sa dernière demeure et maudit par les dieux, Haânkhef doit désormais s'échapper pour gagner l'extérieur, découvrir ce qui est arrivé à l'humanité et rappeler à tous ces simples mortels son nom, sa puissance et sa supériorité.



Harmony : Néra va devoir se frayer un chemin jusqu'à un artefact dans un château assiégé, puis s'en échapper, en combattant des ennemis ainsi que des alliés, à l'aide de magie et d'invocations.

Les formations de Gamagora – A retrouver sur <https://icom.univ-lyon2.fr/formation/jeux-video>

Diplôme Universitaire (DU, bac+3) Level Design : Spécialise aux outils et techniques de conception des niveaux d'un jeu vidéo : scénario, ressorts ludiques, contraintes techniques de production.

Diplôme Universitaire (DU, bac+3) Infographie 3D : Spécialise aux techniques de production des contenus graphiques d'un jeu vidéo et aux contraintes techniques inhérentes aux différentes plateformes.

Master 2 (bac+5) Informatique et ingénierie du jeu vidéo : Spécialise des programmeur.ses dans le développement de jeux vidéo pour les nouvelles architectures. Forme aux méthodes, technologies et outils utilisés dans les studios.

Contact presse

Sandrine Barberino | Chargée des relations presse | s.barberino@univ-lyon2.fr | 04 78 69 70 49 | 06 43 42 20 06

Hélène Turlan | Directrice de la communication | helene.turlan1@univ-lyon2.fr | 04 78 69 71 50 | 06 81 77 87 68