

Les Success Stories de Rubika :

Nothing in Sight, le jeu vidéo qui humanise les soldats de la Première Guerre Mondiale récompensé par des prix de renom

A l'occasion de leur quatrième et dernière années de la filière Jeu Vidéo de l'école Rubika, les étudiants réalisent un projet qui simule un véritable studio de jeu vidéo dans lequel chaque étudiant endosse un rôle différent, du programmeur à l'UI Artist. Si l'enjeu est scolaire car le projet étudiant fait partie de la notation finale du diplôme, pour certains d'entre eux, ce projet va plus loin. L'équipe du jeu vidéo Nothing in Sight revient sur le succès de leur projet, récompensé par de nombreux festivals, tels que The Grad in Games Awards ou The Independant Games Festival. Franck Letiec, responsable pédagogique de la filière Jeu Vidéo, témoigne également de l'importance de l'accompagnement de Rubika dans ces projets étudiants.

Nothing in Sight, un concept de jeu simple mais inspirant

L'idée de Nothing in Sight naît en 2018 et est à l'initiative de Thibault Moitel, alors âgé de XX ans et étudiant en quatrième année. « *Un ami m'a montré le court métrage d'animation Hors Champs, j'ai directement été inspiré par le thème de la Première Guerre Mondiale pour créer un concept de jeu* » témoigne l'étudiant. Ce féru d'histoire souhaite donc aborder ce thème dans son jeu vidéo, sans pour autant qu'il y ait de combats. C'est l'aspect psychologique et relationnel des soldats qui l'inspirent.



Après avoir présenté son projet au jury de Rubika en mars 2018, son idée est sélectionnée et l'équipe commence à se former avec l'arrivée des autres membres.

Lors de la constitution des projets étudiants, les étudiants de Rubika doivent allier leurs compétences et se baser sur les besoins de production de jeu vidéo. Pas de copinage donc, l'intérêt est de simuler le travail d'équipe que l'on retrouve dans un véritable studio de jeux vidéo.

Les étudiants travaillent ensemble de mars 2018 à juillet 2019, date de la présentation du projet au jury qui les notera. Dans le cas de Nothing in Sight, si le jeu plaît au jury, il a aussi charmé aussi le public et les professionnels du jeu vidéo. En effet, le jeu a été nommé et récompensé par de nombreux concours tels que :

- [The Grads in Games Awards 2020](#) - prix du Meilleur Jeu Étudiant
- [The Independant Games Festival 2020](#) - nommé pour le Meilleur Jeu Étudiant
- [The Ping Awards 2019](#) - nommé pour le Meilleur Jeu Étudiant
- [The Ludicious Zurich Game Festival](#) - nommé pour le prix du Meilleur Espoir 2020
- [The Game Development World Championship 2020](#) - prix du jeu favori, élu par le public pendant une semaine

L'équipe, de gauche à droite :
Aditya Joy - 3D Generalist
Eric Escher - Shader & Gameplay Programmer
Guillaume Faguet - Producer, Game & Narrative Designer
Félix Pinchon - Tools & Gameplay Programmer
Clémence Descharles - UI Artist
Lucas Devillers - Technical Game Designer
Thibault Moitel - Technical & Environment Artist

Les projets étudiants au sein de Rubika pour professionnaliser la filière

La filière jeu vidéo de Rubika propose trois diplômes : Management et Game Design, Management et Game Art, et Game Programming. Dès la quatrième année, ces trois filières se regroupent pour mener à bien des projets étudiants.

Ce format pluridisciplinaire des projets a pour but de s'apparenter à un réel studio de jeux vidéo. « *Dans la vraie vie, en travaillant dans des studios, les étudiants seront confrontés à des profils différents. Le jeu vidéo, ce n'est pas que des programmeurs. Ici, la complémentarité des trois profils d'étudiants permet la réalisation de productions dont les contenus sont très proches de ceux de l'industrie. Cela fait la force de nos diplômés, qui rencontrent moins de problème à s'intégrer dans les studios après leurs études,* » explique Franck Letiec, directeur pédagogique de la filière Game, en charge des étudiants de quatrième et cinquième années.

Pour les projets étudiants, l'école se comporte comme un "publisher", c'est-à-dire qu'elle oriente les étudiants sans pour autant leur dicter de ligne de conduite. « *L'école n'impose pas de ligne éditoriale aux étudiants. Notre but est de laisser libre court à leur imagination et à leurs compétences. Cela paye car leurs jeux ont vraiment du cœur. Nous intervenons seulement dans la composition des équipes, pour s'assurer que les filières soient bien mélangées. Derrière, nous cherchons les pousser au maximum de leurs capacités et nous les accompagnons jusqu'à la fin de la réalisation du jeu* » ajoute Franck Letiec.

Au sujet de l'équipe Nothing in Sight, Franck Letiec témoigne de sa réussite liée au caractère différenciant et non-conventionnel du jeu. Le point de vue quasi-inédit et cette façon différente de voir la guerre a marqué le jury. « *Nos étudiants proposent une certaine fraîcheur qu'on ne retrouve pas dans la production mass market du jeu vidéo* » conclut Franck Letiec.

La force de Rubika, c'est aussi l'employabilité de ses étudiants. Encadrés et accompagnés par l'équipe pédagogique tout au long de leur parcours à l'école, notamment au travers des projets étudiants, il est plus facile pour eux de trouver un emploi après leurs études. « *Chez Rubika, nous disposons vraiment d'un matériel de professionnel, et nous sommes confrontés à la réalité du terrain grâce à nos nombreux stages et projets étudiants. Aujourd'hui, nous sommes quasiment tous employés par des entreprises différentes, aux quatre coins de la France et même en Europe. Nous avons adoré travailler ensemble pour réaliser Nothing in Sight. Et qui sait, peut-être qu'un jour nous nous retrouverons pour travailler sur un autre projet...»*

Pour en savoir plus sur le jeu :

Nothing in Sight est un jeu de gestion narrative où le joueur doit occuper de quatre soldats dans une tranchée. A lui de gérer leur santé, leur santé mentale et leur repos. Le joueur découvrira également leurs histoires et leurs antécédents en parcourant les jours précédant la bataille..

[Lien vers le site web du jeu pour le télécharger gratuitement](#)

A PROPOS DE RUBIKA :

Rubika est une école privée d'enseignement supérieur spécialisée dans les métiers du Jeu Vidéo, de l'Animation 2D/3D et du Design.

Rubika est née en 2013 de la fusion entre trois écoles de la Chambre de Commerce de Valenciennes : Institut Supérieur de Design (fondée en 1988), Supinfocom (1988) et Supinfogame (2001).

Rubika propose des formations, de la classe préparatoire (un an) au Mastère (cinq ans). Avec quatre campus à Valenciennes (France), Montréal (Canada), Pune (Inde) et Nairobi (Kenya), Rubika forme chaque année plus de 1 300 étudiants déterminés à faire de leur passion un métier. Rubika a pour ambition de devenir une référence mondiale dans les domaines du jeu vidéo, de l'animation et du design, tout en revendiquant son ancrage local, dans le Valenciennois.

<https://rubika-edu.com/>

Contact presse :

Agence Oxygen - Inès Zouaidi

ines.z@oxygen-rp.com / 06 20 86 05 61