

**Épreuve d'analyse d'une œuvre audiovisuelle**

# **Recrutement 2018**

Master sciences, technologies, santé mention audiovisuel médias  
interactifs numériques, jeux

Parcours audiovisuel, médias interactifs et jeux

**Date : samedi 26 mai 2018**

**Durée : 1 heure 30 minutes**

**Composition du sujet : 4 pages (page de garde incluse)**

Rédaction sur feuille

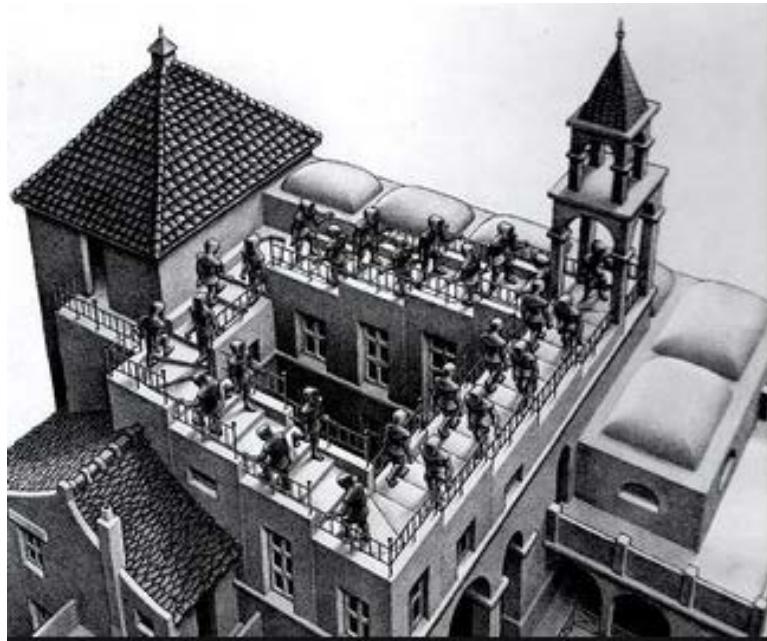
Monument Valley I et Monument Valley II sont des jeux d'énigmes géométriques développés par le studio Ustwo. Monument Valley I a été conçu par Ken Wong et est sorti en 2014, Monument Valley 2 en juin 2017. Ces jeux indépendants ont connu un succès considérable.

Nous vous présentons successivement un ingame de Monument Valley I, le trailer de Monument Valley II, un ingame Monument Valley II et une courte séquence illustrant le design sonore.

### A) Inspiration et principes généraux pour Monument Valley

Q1) Quel est l'origine du titre « Monument Valley » ? (0,5 point)

Q2) Qui est l'auteur de l'œuvre suivante et quel est le titre de cette œuvre ? Expliquez en quelques lignes en quoi elle est une des principales sources d'inspiration de « Monument Valley » tant du point de vue de l'imaginaire graphique que du game design ? (1,5 points)



Q3) La musique de Monument Valley est inspirée principalement de celle d'un compositeur anglais faisant référence au mouvement américain appelé « musique répétitive ». Quel est ce compositeur et qu'est ce qui justifie à votre avis ce choix ? (1,5 points)

## B) Principes de conception

Q4) Dans la conférence qu'il a donnée à la GDC 2018, David Fernandez Huerta, lead artiste de Monument Valley II, donne comme principe de conception les étapes suivantes :

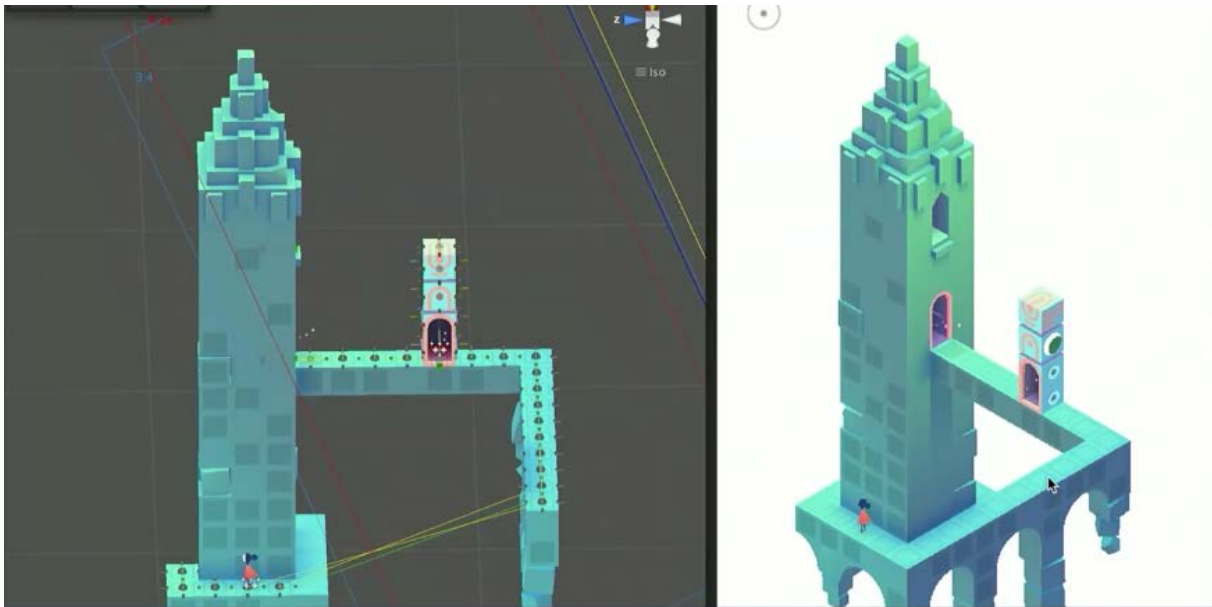
Chaque niveau est conçu à partir d'un nouveau mécanisme d'interaction (gameplay), qui induit une architecture (structure géométrique du niveau) et sur lequel on choisit un univers graphique et sonore. Illustrez ce principe sur un niveau de votre choix (1,5 points)

Q5) « Le plaisir et la surprise sont des éléments plus intéressants que la difficulté des Puzzle »

Expliquez comment cette maxime de David Hernandez Huerta est une des bases de la conception, en commentant en particulier les principes de gestion de la difficulté de Monument Valley II. (1 point)

Q6) Le jeu est conçu à partir d'un espace 3D et d'une caméra isométrique. Expliquez ces termes (1 point)

Q7) La figure suivante illustre la technique qui est utilisée pour traiter les perspectives impossibles. Pouvez-vous en quelques mots nous expliquer cette approche ? (1 point)



Q8) Le caractère répétitif de la musique est contre balancé par des traitements ayant deux objectifs : apporter de l'émotion et apporter de l'information au joueur. Il en est de même pour le sound design des sons de feedback. En vous appuyant sur les exemples présentés, illustrez ce principe. (2 points)

## Narration dans Monument Valley II

Q9) Monument Valley II est une suite. « Toutes les grandes suites sont basées sur une histoire de famille, que ce soit dans la littérature, au cinéma ou dans les séries TV... » Donnez deux exemples qui illustrent ce principe donné par M. Hernandez. (1 point)

La figure suivante illustre la progression dramatique de Monument Valley II



Q10) Que raconte Monument Valley II ? (4 points)

Q11) Comment cette narration s'appuie-t-elle sur l'évolution des mécanismes de jeu ? Donnez deux exemples. (2 points)

Q12) Comment cette narration s'appuie-t-elle sur les univers graphiques et sonores en particulier pour traduire l'état d'esprit des personnages dans chaque épisode ? Donnez deux exemples. (2 points)

Q13) En quoi cette technique narrative est-elle originale et propre au jeu vidéo ? (1 point)

Nous remercions David Hernandez Huerta et Lea Schönfelder pour leurs apports à la rédaction de ce sujet.