



Jeux vidéo

LVLUP 11: 48 heures pour développer un jeu vidéo

La LVLUP 11 s'est déroulée du 14 au 16 février 2025 à la HEIA. Différentes équipes s'y sont affrontées pour créer un jeu vidéo en 48h.

17 février 2025, Frapp - Yann Roulin

La 11ème édition de la LVLUP Game Jam s'est déroulée durant le week-end du 14 au 16 février 2025 à la Haute école d'ingénierie et d'architecture de Fribourg (HEIA). Différentes équipes, composées de une à cinq personnes, se sont lancées le défi de développer un jeu vidéo en deux jours autour d'un thème choisi par les organisateurs.

La notion de "jam" s'apparente souvent à la musique, mais elle s'applique également au monde du jeu vidéo. Pour Justin Gachet, président de la LVLUP, la game jam est "un sprint où des participants vont créer un jeu vidéo".

Dans le cadre de cette édition, les participants avaient 48 heures pour créer un jeu vidéo sur un thème choisi au préalable: "planifier, exécuter, optimiser". Les organisateurs s'attendaient à "voir des jeux qui vont incorporer ces trois phases de manière différente et unique". À noter que les participants pouvaient se soumettre à deux contraintes optionnelles: "Tricher pour gagner" et utiliser un jeu de cartes original, créé par les concurrents eux-mêmes.

Pour réussir à terminer l'implémentation en deux jours, le rythme de travail est soutenu. Les nuits sont courtes, le taux de caféine est élevé, mais le jeu en vaut la chandelle, nous confie un développeur en souriant.

À la fin du temps imparti, les équipes ont été départagées par un jury, notamment composé de Damien Goetschi, membre de l'organisation de la Swiss Game Academy. Quatre prix étaient en jeu:

Le prix du public, décerné par tous les concurrents.

Le prix du Thème, pour le jeu qui respecte le mieux le thème.

Le prix de la contrainte #1, pour les jeux qui respectent la contrainte "Tricher pour gagner".

Le prix de la contrainte #2, pour les jeux qui respectent la contrainte de l'utilisation d'un jeu de cartes original.

Pour répartir ces prix, le jury devra passer par une intense session de test de tous les jeux pour décerner les lauréats.

Une atmosphère intense

Durant cette Game Jam, la cafétéria de la HEIA s'est transformée en studio de développement de jeux vidéo. Une cafétéria à la température élevée, à cause des dizaines d'ordinateurs et des cerveaux qui turbinent à plein régime pour réussir l'immense défi que représente cette Game Jam.

La concentration des participants crée une ambiance particulièrement intense, où les voix laissent place aux bruits de claviers et de souris. De temps à autre, le silence s'estompe pour laisser place à des soupirs, des discussions entre équipes ou à l'aboïement du chien d'une participante, sagement couché aux cotés de sa maîtresse.

Des équipes pluridisciplinaires

Pour implémenter un jeu vidéo, il est nécessaire d'avoir une équipe aux multiples compétences. Justin Gachet voit cette pluridisciplinarité comme un atout. "C'est ça qui est trop cool avec le jeu vidéo, ça touche à plein de domaines différents. Il y a une personne qui va être responsable de la musique, quelqu'un qui va être responsable du design,



FR-Version

Frapp
1752 Villars-sur-Glâne<https://frapp.ch/fr>Genre de média: Internet
Type de média: Sites d'informations
UUpM: 190'000
Page Visits: 1'012'700

Hes·so

Ordre: 1073023
N° de thème: 375.009Référence: 94850877
Couverture Page: 2/6

quelqu'un qui va être responsable de la programmation, etc." En termes de savoir-faire, on y retrouve tout type de profil. Ce qui unit chaque participant, c'est la passion du jeu vidéo.

Du côté de l'équipe "GSDC", on développe un jeu de cambriolage dans lequel l'utilisateur est confronté à différents choix, ayant des conséquences sur la suite du scénario. Pour rendre l'expérience plus immersive, l'équipe peut compter sur les talents musicaux de l'un de ses membres. "Comme on a un jeu minimaliste, je suis parti sur une musique avec des synthés modulaires un peu carrés. On sent vraiment la texture de la note, un peu comme dans Tetris."

De son côté, l'équipe des "Gro tichat" a choisi de troquer les lignes de code par du papier. Cette décision de passer du numérique au format physique s'explique par une jouabilité jugée supérieure en version jeu de société plutôt qu'en jeu vidéo, d'après une membre de l'équipe.

Selon le président de la LVLUP 11, la clé de la réussite réside dans la gestion du stress: " la priorité, c'est de rester calme. Il faut prendre les bonnes décisions parce qu'on peut très rapidement perdre beaucoup de temps si on ne s'est pas mis d'accord sur ce qu'il faut faire."

Pour retrouver les jeux développés lors des éditions 2025 et précédentes, rendez-vous sur le site de



Pour réussir ce défi, "la priorité, c'est de rester calme". © Frapp



FR-Version

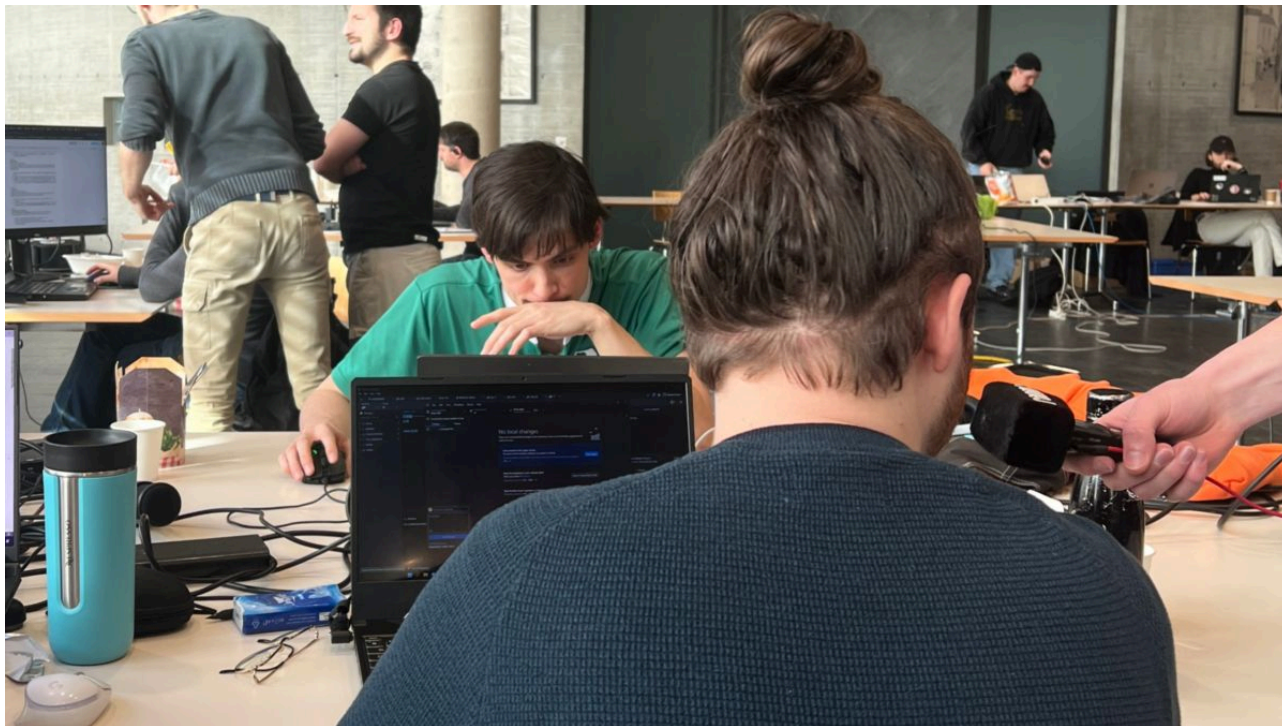
Frapp
1752 Villars-sur-Glâne

<https://frapp.ch/fr>

Genre de média: Internet
Type de média: Sites d'informations
UUpM: 190'000
Page Visits: 1'012'700

Ordre: 1073023
N° de thème: 375.009

Référence: 94850877
Coupure Page: 3/6



Pour réussir ce défi, "la priorité, c'est de rester calme". © Frapp



Pour réussir ce défi, "la priorité, c'est de rester calme". © Frapp



FR-Version

Frapp
1752 Villars-sur-Glâne

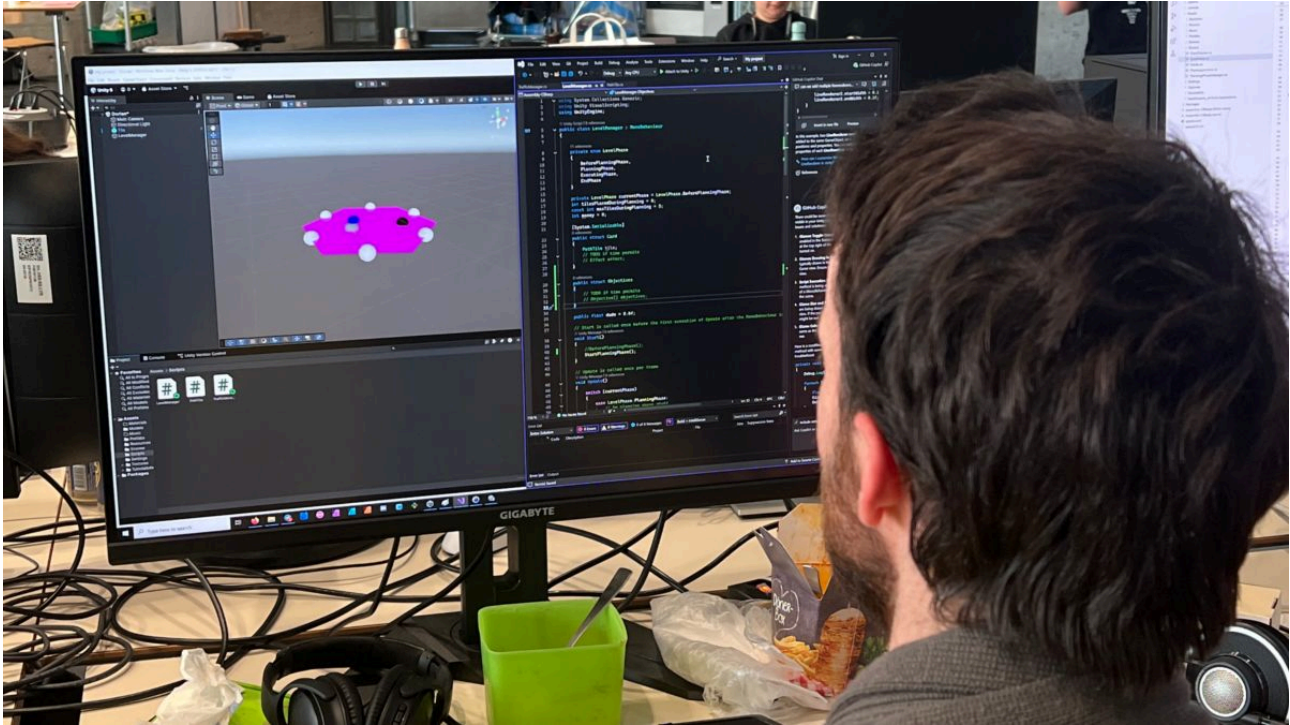
Genre de média: Internet
Type de média: Sites d'informations
UUpM: 190'000
Page Visits: 1'012'700

<https://frapp.ch/fr>

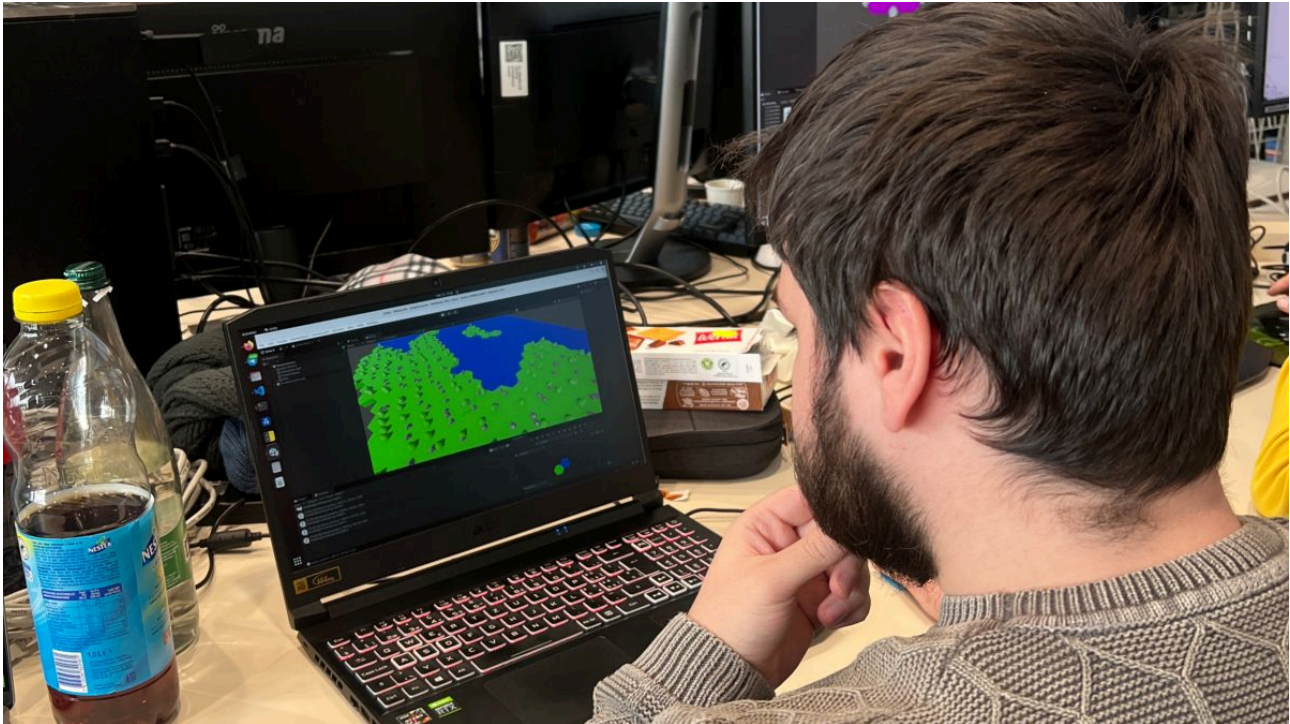
[Lire en ligne](#)

Ordre: 1073023
N° de thème: 375.009

Référence: 94850877
Coupure Page: 4/6



Pour réussir ce défi, "la priorité, c'est de rester calme". © Frapp



Pour réussir ce défi, "la priorité, c'est de rester calme". © Frapp



FR-Version

Frapp
1752 Villars-sur-Glâne

<https://frapp.ch/fr>

Genre de média: Internet
Type de média: Sites d'informations
UUpM: 190'000
Page Visits: 1'012'700

[Lire en ligne](#)

Ordre: 1073023
N° de thème: 375.009

Référence: 94850877
Coupure Page: 5/6



Pour réussir ce défi, "la priorité, c'est de rester calme". © Frapp



Pour réussir ce défi, "la priorité, c'est de rester calme". © Frapp



FR-Version

Frapp
1752 Villars-sur-Glâne

<https://frapp.ch/fr>

Genre de média: Internet
Type de média: Sites d'informations
UUpM: 190'000
Page Visits: 1'012'700

Ordre: 1073023
N° de thème: 375.009

Référence: 94850877
Coupure Page: 6/6



Pour réussir ce défi, "la priorité, c'est de rester calme". © Frapp