

Un jeu étudiant inspiré du Studio Ghibli

Paris, le 18 juin 2020 - *A Long Journey: Forgotten Wild* reprend les thèmes chers au studio d'animation fondé par Hayao Miyazaki : le traitement de la forêt en tant que personnage à part entière et la prévention de l'impact de l'homme sur la nature.



Plate-forme : mobiles et tablettes (Android)

Date de sortie : juin 2020

Genre : puzzle game

Prix : gratuit

Nombre de joueurs : 1

Cible : 10 ans et +

Un jeu de réflexion accessible à tous

Les nombreux clins d'œil aux films d'animation du Studio Ghibli (*Princesse Mononoké*, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, *Mon Voisin Totoro...*) seront appréciés par les fans. Les amateurs de jeux de plate-forme et de puzzle raffoleront également de cette aventure.

Voyage émotionnel et visuel qui vise à toucher tous les joueurs, *A Long Journey: Forgotten Wild* est d'autant plus accessible qu'il est **gratuit** et **sans publicité, ni achat intégré**.

L'entraide est la clé

Deux personnages complémentaires : Wizig, le plus grand, peut porter Noz, le plus petit, capable de se faufiler dans les passages les plus étroits. Guidés par un mystérieux appel à l'aide, **les deux sont liés** : il faut les associer au mieux pour progresser dans l'aventure !

Alliée de taille, la forêt offre de précieuses ressources : planter une graine donnera naissance à une plante grimpante servant d'échelle, une feuille fera office de parachute...

Mais lorsqu'un des deux personnages ramasse un objet, c'est au joueur de décider qui en a le plus besoin : **combiner objets et capacités** tout au long des niveaux est indispensable pour atteindre l'orée de la forêt.

Un message de prévention ludique



De nombreux signes suggèrent une forêt malade : au fil des niveaux, les arbres se ternissent, les branches deviennent fragiles, les feuilles meurent...

Le joueur évolue dans **trois ambiances** qui soulignent le déclin de la forêt. Tout au long du jeu, il accompagne Wizig et Noz à travers des épreuves dont la finalité nous concerne tous : la déforestation.

La surexploitation de la nature par l'être humain au détriment des animaux qui l'habitent, illustrée dans le film *Princesse Mononoké*, est le point de départ de la réflexion du *gameplay* du jeu.

Par exemple, un des objets que l'on trouve dans la forêt n'est autre qu'un déchet métallique jeté par l'être humain, précurseur du drame qui attend les deux protagonistes. Bien qu'ils lui trouvent une utilité, sa présence révèle que l'être humain empiète peu à peu sur leur territoire.

Imaginé par cinq étudiants

Conçu et réalisé en Master de Direction Artistique en design graphique de jeu vidéo, *A Long Journey: Forgotten Wild* est **plus qu'un projet de fin d'études** : il véhicule un message fort, porté par une génération inquiète pour l'avenir de la planète,

Ces cinq étudiants, marqués par les oeuvres du Studio Ghibli dans leur enfance, ont souhaité leur rendre hommage et transmettre les mêmes valeurs, à leur manière.



Page Google Play (à suivre depuis un smartphone) : <https://bit.ly/aLongJourneyFW>

Trailer officiel : <https://youtu.be/2EK3MKt742s>

École Autograf

35, rue Saint-Blaise
75020 Paris
www.autograf.fr

Référent pédagogique

Pascal Luban
pascal.luban@gmail.com
+33 (0)6 60 70 65 11

Contacteur l'équipe

Chef de projet : Lara Branco
LongJourneyTeam@gmail.com
+33 (0)6 43 48 46 50

