



LIE IN MY HEART

An expressive game

Synopsis

Mon quotidien a basculé brusquement lorsque Marie, mon ex-épouse, a subitement mis fin à ses jours alors que je me trouvais à ses côtés pour discuter de la garde de Théo, notre enfant.

La nature violente de la mort entraîna une enquête médico-légale, les journalistes s'empressèrent de remettre en question la nature du décès... et alors que Marie souffrait de bipolarité, les démons du remord d'une séparation encore récente firent irruption.

Pour essayer de comprendre ce qui a poussé Marie à tout abandonner, je ne cesse depuis de me remémorer notre vie, mes décisions. C'est un mal nécessaire si je veux trouver les bonnes réponses aux questions de Théo pour l'aider à faire face à ce drame...

Vivez mon histoire et découvrez si vos choix sont identiques aux miens...



Concept

Visual novel et jeu d'aventure, *Lie in heart* est une exploration du drame familiale et de la forme autobiographique en jeu vidéo. Il repose sur le concept de « jeu expressif », qui propose de se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, et faire l'expérience de dilemmes moraux et/ou éthiques, avec leurs conséquences. Ce concept est le fruit de plusieurs années de recherche menée par l'auteur du jeu, Sébastien Genvo, chercheur spécialiste des enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo.



L'auteur

Game designer chez Ubi Soft de 2001 à 2002 (il travaille sur le jeu XIII), Sébastien Genvo est Professeur des universités et a soutenu la première thèse française sur les jeux vidéo (2006). Auteur de nombreuses publications en France comme à l'étranger, il est entre autres responsable de l'Expressive gamelab, lieu dédié à l'étude des jeux vidéo comme forme d'expression. En 2011, il a publié un jeu gratuit indépendant, *Keys of a gamespace* (KOAG), première expérimentation autour de la notion de jeu expressif et l'un des premiers jeux à explorer la question de l'autobiographie vidéoludique.

Disponible en français, anglais et portugais, KOAG a reçu de nombreuses critiques très positives, étant désigné notamment comme **l'un des 12 meilleurs jeux gratuits de 2011** par le quotidien anglais *The Telegraph*, qui écrit à son propos : « Intrigant et parfois profondément émouvant, c'est une oeuvre impressionnante ». Le site *PC Gamer* écrivait de la même façon qu'il s'agit d'un « jeu incroyablement engageant, magnifiquement présenté et distribué de façon confidentielle ».



Images de *Keys of a gamespace*, 2011



Lie in my heart est conçu à partir des acquis de cette première expérience afin de proposer un jeu encore plus ambitieux, qui considère le jeu vidéo comme un médium mature à même d'aborder des sujets sensibles et émouvants, issus de la vie courante et inspirés d'évènements réels.

A la fois facile à prendre en main mais complexe et profond dans son contenu, il a pour vocation de toucher des publics de nature multiple en abordant des thèmes universaux tels que la perte d'un proche, le rapport de l'enfance au décès, la relation à la maladie... *Lie in my heart* se veut aussi porteur de messages d'espoir en développant une réflexion sur la résilience, l'acceptation du passé et de ses erreurs, ceci de façon typiquement vidéoludique, en amenant le joueur à s'interroger sur le sens de ses actions et à explorer plusieurs possibles.

Inspiré dans ses graphismes et sa bande son par des œuvres cinématographiques ou musicales à l'identité artistique forte (l'univers de David Lynch, la musique de Steven Wilson ou du groupe *Tool*), *Lie in my heart* est à la fois une expérience narrative, esthétique et interactive, incitant à redéfinir notre conception de ce que l'on entend par le mot « jeu ».



Suivez l'actualité du développement de *Lie in my heart* sur expressivegame.com et par le compte [Twitter](#) de Sébastien Genvo

Accédez à la revue de presse de notre premier jeu expressif *Keys of a gamespace* à travers la page [Facebook](#) dédiée

Graphisme, game design, programmation : Sébastien Genvo

Musique : David Dupuy

Contact : sebastien.genvo@gmail.com

Date de sortie envisagée : Novembre 2019

Durée de jeu : environ 1h30 + plusieurs mécanismes incitant à la rejouabilité

Plateforme de distribution : Steam (PC & Mac), d'autres plateformes peuvent être prévues

Le jeu sera disponible en français et en anglais (traduction en portugais très probable, d'autres langues sont envisagées)

