

14 décembre 2015

1^{ère} soutenance des projets des 2^{ème} année du Master JMIN

Promotion « Dirk RIEGERT » 2014 – 2016

Ordre de passage :

| | |
|---|--|
| <p>10h00 – 10h40</p>  | <p style="text-align: center;">Bring it Back</p> <p>« À vos marques... Prêts... Volez » ! Dans "Bring it Back!", incarnez un cambrioleur dans une équipe haute en couleur et dévalisez les lieux les plus improbables. Pâtisserie, aquarium, logement de grabataire... Esquivez les dispositifs de sécurité, et amassez le plus gros magot possible !</p> <p>Chef de projet : Émilie MAVEL Game design : Arthur DECAMP, Rémi FUSADE, Alice GAO Conception Visuelle : Gregory PARISI, Alisée PREUD'HOMME Conception sonore : Gaspard MOREL Programmation : Paul GERST, Bastien NANCEAU, Guillaume PASTOR Ergonomie : Géraud DE COURREGES</p> |
| <p>10h40 – 11h20</p>  | <p style="text-align: center;">We Savages</p> <p>We Savages est un jeu d'action / aventure à la troisième personne qui se déroule dans un petit monde ouvert et qui suit un jeune, épris de photographie et issu d'un milieu pauvre, durant une nuit d'émeutes pendant une guerre civile dans un pays fictif au Moyen-Orient.</p> <p>Chef de projet : Pierre-Yves REVELL Game design : Anthony KRAFFT, François RIZZO Conception Visuelle : Romain FERRAND, Baptiste POLIGNÉ Conception sonore : Marc-Antoine ARCHIER Programmation : Lucien CATONNET, Axel DESHORS, Cyril MALVAUX Ergonomie : Victor GIBAUD</p> |
| <p>11h20 – 12h00</p>  | <p style="text-align: center;">Resilio</p> <p>Après avoir commis l'irréparable, lo, une jeune femme fragile, est condamnée à purger une peine dans la prison de Seaweed Island. À son arrivée, le pénitencier est pris d'assaut par un groupe terroriste mystérieux, la plaçant de nouveau face à l'horreur. Cherchant à s'enfuir, elle se retrouve plongée au cœur d'affrontements armés. Incarnez lo et ressentez ses émotions au travers de feedbacks dynamiques qui influencent la manière de jouer.</p> <p>Chef de projet : Antoine AVALLE Game design : Ludovic GERAERT, Harold OSSWALD, Aurélien PICOLET Conception visuelle : Benjamin RIGOTTI, Yan SHU Conception sonore : Alexandre SCHNEPF Programmation : Julien DANIEL-MOLINER, Martin LAGRANGE, Pierre LE MARCHAND Ergonomie : Éloi DUCLERCQ</p> |

| | |
|---|--|
| <p>12h00 – 12h40</p>  | <p style="text-align: center;">Broken Mind</p> <p>Broken Mind est un jeu d'énigme en 2D/3D isométrique qui transpose les différentes caractéristiques de la maladie d'Alzheimer en mécaniques de jeu. Tentez de retrouver l'âme sœur de l'héroïne en explorant les fragments de sa mémoire altérés par la maladie.</p> <p>Chef de projet : Justin GUILBERT Game design : Émilie BRESLAVETZ, Chloé DURETTI, Amélia LOPES Conception visuelle : Leïla CHIHAB, Romain BERBION Conception sonore : Adrien MALJOURNAL Programmation : Judicaël ABECASSIS, Guillaume DOR, Guillermo NUNEZ Ergonomie : Kévin ORNON</p> |
| <p>13h30 – 14h10</p>  | <p style="text-align: center;">Road of Hope</p> <p>Road of Hope est un road trip narratif dans lequel le joueur incarne une conductrice de taxi-brousse. Le jeu se déroule entièrement dans le huis clos de l'habitacle d'un camion de fortune évoluant dans les paysages ravagés d'un univers post-apocalyptique.</p> <p>Chef de projet : Tony SALAMON Game design : Basile BASTIAN, Maxime LIDOLFF, Mathilda KALLOUCH Conception visuelle : Ronaldo CHOA PIANE, Anne BOURNISIEN, Marjolaine PAZ Conception sonore : Teninke CAMARA Programmation : Bastien BESLAND, Nicolas LEROY, Logan SALMON Ergonomie : travail collaboratif</p> |
| <p>14h10 – 14h50</p>  | <p style="text-align: center;">Seeds</p> <p>Seeds (titre provisoire) est un jeu de stratégie multijoueurs online sur PC où deux camps, Nature et Civilisation, doivent coloniser et cohabiter une même planète. Avec une direction artistique inspirée du papercraft, le jeu s'articule autour d'un gameplay asymétrique : God-game pour la Nature, stratégie temps-réel pour la Civilisation. Le but des deux joueurs est de faire évoluer leur camp afin d'occuper le plus le terrain. De leur choix final, coopération ou affrontement, découlera le destin de la planète ainsi que l'issue de la partie. Le jeu prévoit un possible support HoloLens.</p> <p>Chef de projet : Luis WONG Game design : Brice ANDRÉ, Bastien DE L'HERMITE, Clément PLANTIER, Théodore DOUMIC Conception visuelle : Aline KREBS, Danaé ALBA GONZALES Conception sonore : Nicolas MAHIEU Programmation : Brahim BERKATI, Lucas LE GOUIC, Vincent SWAENEPOEL Ergonomie : Vincent LOUBET</p> |

Informations complémentaires :

- 25 min de présentation
- 15 min de questions de la part du jury

15h00 – 17h00 : Remise des diplômes des promotions 2015 du Master Jeux et Médias Interactifs Numériques et du Mastère Spécialisé® Interactive Digital Experiences avec présentation de leurs projets en présence des parrains de promotion.