



26 mars 2015



**Soutenance finale des projets des Master JMIN 2**

Promotion « Patrice DESILETS » 2013 – 2015

9H55 - 10H00 : Discours d'ouverture

Ordre de passage :

<p><b>10h00 – 10h45</b></p> 	<p><b>Captain Cook</b></p> <p>Captain Cook est un jeu mêlant cuisine et combat, dans un univers de piraterie. Le joueur y incarne le rôle d'un chef cuisinier à bord d'un bateau pirate, et doit préparer des plats à son équipage pour livrer d'épiques batailles culinaires. Il aura à parcourir la Terre Entière pour apprendre de nouvelles recettes, obtenir de nouveaux ingrédients, améliorer ses ustensiles et devenir le plus grand des chefs cuisinier pirate.</p> <p><b><u>Chef de projet : Anthony MARTINEZ</u></b></p> <p>Game Design : Frédéric GIRAUD, Alexandra SANCHEZ  Graphisme : Hugo BARTHOUIL, Andriana PORTAILLER, François CARDIN (centre NAD)  Sound Design : Slimane DELLAOUI  Programmation : Olivier JANIN, James VAN DER STRAETEN  Ergonomie : Alizée MIALANE</p>
<p><b>11h00 – 11h45</b></p> 	<p><b>Mind Floe</b></p> <p>Mind Floe est une expérience narrative surréaliste en 3D vue subjective. Piégée en pleine tempête arctique, Agatha, chef d'une équipe scientifique, tombe par accident dans une faille. Tentant de progresser pour retrouver le reste de son équipe, elle va découvrir des paysages de plus en plus étranges et défallants l'interrogeant sur sa propre vision du monde.</p> <p><b><u>Chef de projet : Adrien VERNAY</u></b></p> <p>Game Design : Colombar CICERON, Gwenaëlle LE GOFF, Antoine MARTIN-VALLAS  Graphisme : Valentin VIGNERON, Joao PEREIRA LEMOS COSTA (en assistance)  Sound Design : Martin CHARTIER  Programmation : Baptiste DUPY, Fabien ZIEBEL  Ergonomie : Yoann BODERGAT</p>

<p><b>12h00 – 14h00</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>DEJEUNER</b></p> <p style="text-align: center;"><b>&lt;&lt; Cocktail déjeunatoire &gt;&gt;</b></p>
<p><b>14h00– 14h45</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>Drive Another Day</b></p> <p>Vous êtes un malheureux sbire de l'ennemi de l'Agent Crow (ersatz américain de James Bond), votre vie n'a été qu'une suite d'échecs cuisants, de bosses douloureuses et d'ordres stupides. Mais aujourd'hui, vous allez saisir votre chance! Vous venez de voler la voiture du célèbre agent secret et vous allez le ramener à votre repère! Cependant, vous vous heurtez à un problème de taille. Vous ne savez pas conduire ce genre de véhicules et l'intelligence Artificielle de Bord n'a aucune envie de se laisser faire.</p> <p>Le but du jeu est de rester en vie, malgré tous les pièges tendus par James Bond, les contrôles de polices et les mamies en déambulateur. Il vous faudra aussi composer avec la mauvaise volonté de votre bolide qui ne veut pas vous dire à quoi servent tous ces boutons sur le tableau de Bord.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Chef de projet : Laura SAADA</u></b></p> <p>Game Design : Christophe LIONET, Mathilde REGNIER, Antoine MARTIN-VALLAS (en assistance)  Graphisme : Jeremy EVAIN, Joao PEREIRA LEMOS COSTA, David BOUCHARD-GAGNON (centre NAD)  Sound Design : Christopher KNIGHT  Programmation : Lilian GIMENEZ, Romain VIVIER  Ergonomie : Rémi LANGLAIS</p>
<p><b>15h00 – 15h45</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>The Expirables</b></p> <p>N'avez-vous jamais rêvé de lâcher votre vie monotone et de partir piller des temples perdus dans la jungle ? Et bien n'attendez plus, l'équipe des Expirables va accomplir vos rêves d'aventure ! Incarnez avec vos amis quatre aventuriers octogénaires échappés de leur maison de retraite pour vivre la plus épique histoire de leur longue longue looongue vie. Grâce à la technologie NFC, jouez toutes vos cartes pour explorer des temples oubliés, ramasser le plus d'or et devenir le héros le plus connu de tous les temps ! Dans ce party game déjanté, collectionnez les cartes pour obtenir de nouveaux pouvoirs, de nouveaux héros et de nouvelles aventures !</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Chef de projet : Alexis BROCHARD</u></b></p> <p>Game Design : Gregory NATIVEL, Paul SANCHEZ  Graphisme : Antoine BRISSEAU, Nadia TALEB  Sound Design : Francis VACHETTE  Programmation : Antoine FOURNIER, Cyril LEPRINCE  Ergonomie : Stephan BRIVAL</p>

**16h00 – 16h45**



## **I Was A Child**

I Was A Child est un jeu dans lequel vous incarnez une jeune fille, Liya, dans une guerre civile. Le joueur sera amené à vivre ce qu'un enfant vit dans un tel contexte et où cela le mène. La violence et la guerre sont traitées métaphoriquement sous forme de posters muraux. Vous pourrez interagir avec eux pour vous frayer un chemin et progresser dans l'histoire. C'est un jeu narratif d'une durée de 2h, de type puzzle / aventure, distribué sur Steam, XBL et PSN.

**Chef de projet : Yoan CUTILLAS**

Game Design : Lucie CLAUSS, Simon DARRAS

Graphisme : Caroline CHAMPENOIS, Adrian JACQUES, Carl PERREAULT (centre NAD)

Sound Design : Louis-Marie ALET

Programmation : Daniel QUACH, Antoine TEUF

*16H45 - 16H55 : Discours de clôture*

### **Informations complémentaires :**

- 30 min de présentation
- 15 min de questions