

NOM DU PROJET (NON DÉFINITIF):

Nouvelle...

RESPONSABLE:

Brouet Nicolas

EQUIPE ASSOCIÉE:

Mickaël Georgeot (100%), en Image

Isabelle Menegatti (50%) en Game Design

Julien Galey (100%) en Game Design

Brouet Nicolas (50%) en Gestion de Projet

SYNOPSIS :

J'avais émis l'idée de travailler sur l'une des nouvelles que j'ai écrites, a priori il s'agirait du rendu fait pour le cours de narration, mais ce n'est pas encore définitif, j'attends encore que tous aient pu avoir un aperçu de ce que j'écris. (certains de mes écrits sont disponibles dans la rubrique «nouvelles» du site www.skizoide.net)

Le projet, était, à mon sens, de se baser dessus, mais sans forcément y coller. Peut être qu'on en tirera un univers, un personnage, une histoire, ou que l'on fera un melting-pot. Le but étant, en tout cas, d'en extraire une oeuvre interactive avec une esthétique particulière, d'où la présence importante d'un graphiste au style personnel fort, comme Mickaël.

Nous nous pencherons plus sur le côté esthétique et interactif, que ludique. Ce n'est par contre absolument pas dans un but auto promotionnel que je fais ça, je cherche à créer quelque chose en plus, venant des autres personnes associées au projet.

NOM DU PROJET (NON DÉFINITIF):

Robots

RESPONSABLE:

Brouet Nicolas

EQUIPE ASSOCIÉE:

Cette équipe s'est montée et a décidée du projet ensemble.

Deharbe Matthieu, en Image (100%)

Schreck Mickael, en Ergonomie (entre 50%)

Gros Stéphane, en Programmation (70%)

Brouet Nicolas, en Gestion de Projet (50%)

SYNOPSIS :

Le principe du jeu est de faire un jeu à caractère «minijeu-stratégique», ayant peu de règles, une architecture client/serveur et un design lèché. LA spécificité de ce jeu est son système de jeu : Au début de chaque manche, le joueur donne ses ordres à ses robots, et les ordres sont interprétés et confrontés lors de manches assez rapides, où le joueur ne peut plus agir.

Chaque robot aura donc une pile d'ordres, interprétés à la suite les uns des autres. Au joueur de choisir les bons ordres et les bons robots pour contrer la stratégie adverse et faire remporter son équipe. Le but du jeu est de faire un jeu simple, et efficace, dont on peut faire au moins une ou deux parties entières, en X manches, dans les 5 minutes de la présentation.

Les objectifs du jeu peuvent êtres variés: passer une balle, prendre un drapeau, construire des tours pour récolter des points... Nous n'avons pas encore fixés ceux qui seront retenus.

INSPIRATIONS:

- Globz (dans l'idée de jeu simple à partie rapide)
- le film Robots