

Projets HIC (Humanités Industries Créatives)

Fall 2022 Semester



**DIGITAL SYSTEMS
FOR HUMANS**
GRADUATE SCHOOL AND RESEARCH



**UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR**



AEON

L'équipe Aeon



Quentin Garnier

Narrative / Level Designer
Product Owner



Brice Graulier

Lead Developer
Scrum Master



**Arnaud
Lysensoone Bijou**

Narrative Designer / DA



Mélanie Gallardo

Artiste 3D



Thomas Sarroche

Artiste 3D

Ressources Externes

Zoé

Artiste 2D

Syphax Hadri

Sound Designer

Feathers

Sound Designer

Louise Jacquemin

Infographiste

PITCH

- Jeu d'action-aventure en 3D – vue à la 3e personne.
- Monde de dark fantasy en pleine Apocalypse.
- Le joueur y incarne Lily, une jeune fille dont le frère est enfermé dans un Temple divin hors du temps.
- Épreuves, énigmes et combats.
- Guidé par une voix mystérieuse.
- Choix final entre l'avenir du monde et le sien.



Disciplines recherchées



Disciplines recherchées

- Infographiste
- Tests QA
- Doublage (voix)
- Marketing
- Juridique
- Communication



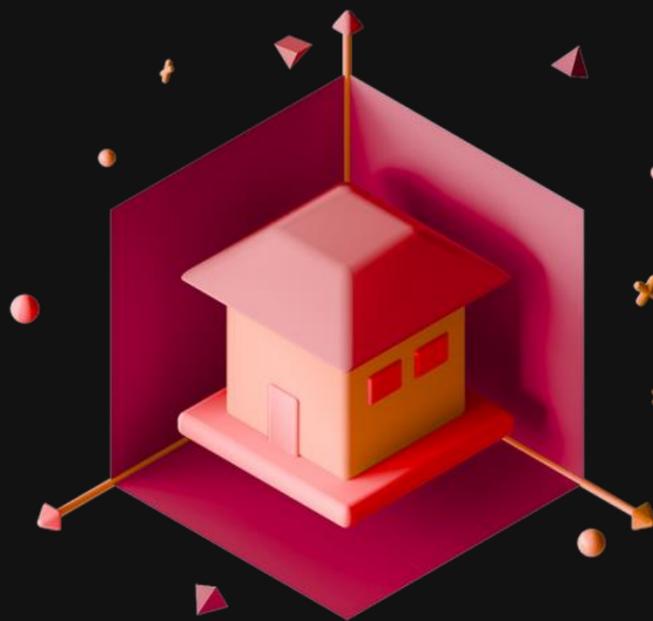


Anamnesis



Anamnesis est un **conte interactif** centré sur les thèmes de l'oubli de l'héritage et du souvenir





Jeu narratif 3D



En réalité virtuelle



Expérience courte



L'équipe projet



Nicolas

Coordination Projet

Narration



Alexandre

Design d'expérience

Dev

Rejoignez nous

On a besoin d'aide pour :

Création 3D

DEV

Musique &
Sound Design

The image features a dark gray background with decorative diagonal stripes in the corners. The stripes consist of a white line, a black line, and a gold line. The word "ANTOINE" is written in a large, white, bold, sans-serif font with a slight drop shadow, centered horizontally.

ANTOINE

Pitch

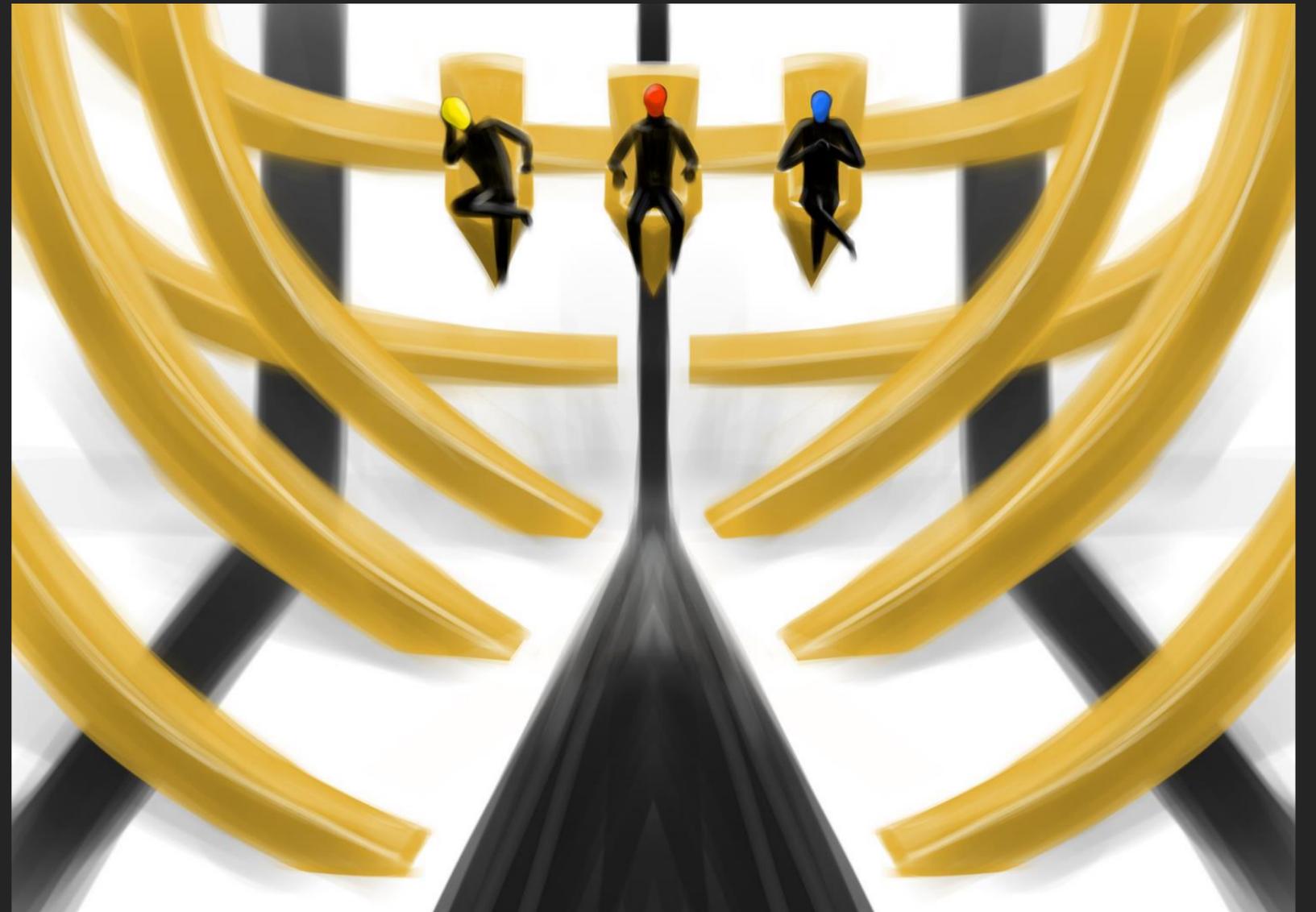
Depuis des siècles, l'**Ordre des Sages** s'assure la mainmise sur les habitants de la planète **Neo Varna** par le biais de l'**Unisson**, un état d'aliénation provoqué par l'alliance de leurs paroles illusives et du bruit de l'**exploitation minière**. Cependant, ce système se révèle défectueux chez de plus en plus d'individus, qui sont alors appelés les **dissonants**.

Dans ce jeu de rythme en vue à la première personne, vous incarnez l'un de ces dissonants passant l'épreuve du **Diapason**. Surmontez les **obstacles** en travers du sentier sans jamais vous arrêter. Résistez à l'Unisson, faites cesser l'exploitation, et renversez les Sages, la **liberté** est au bout du tunnel.

Concepts Arts



Personnage principal



Phases narratives

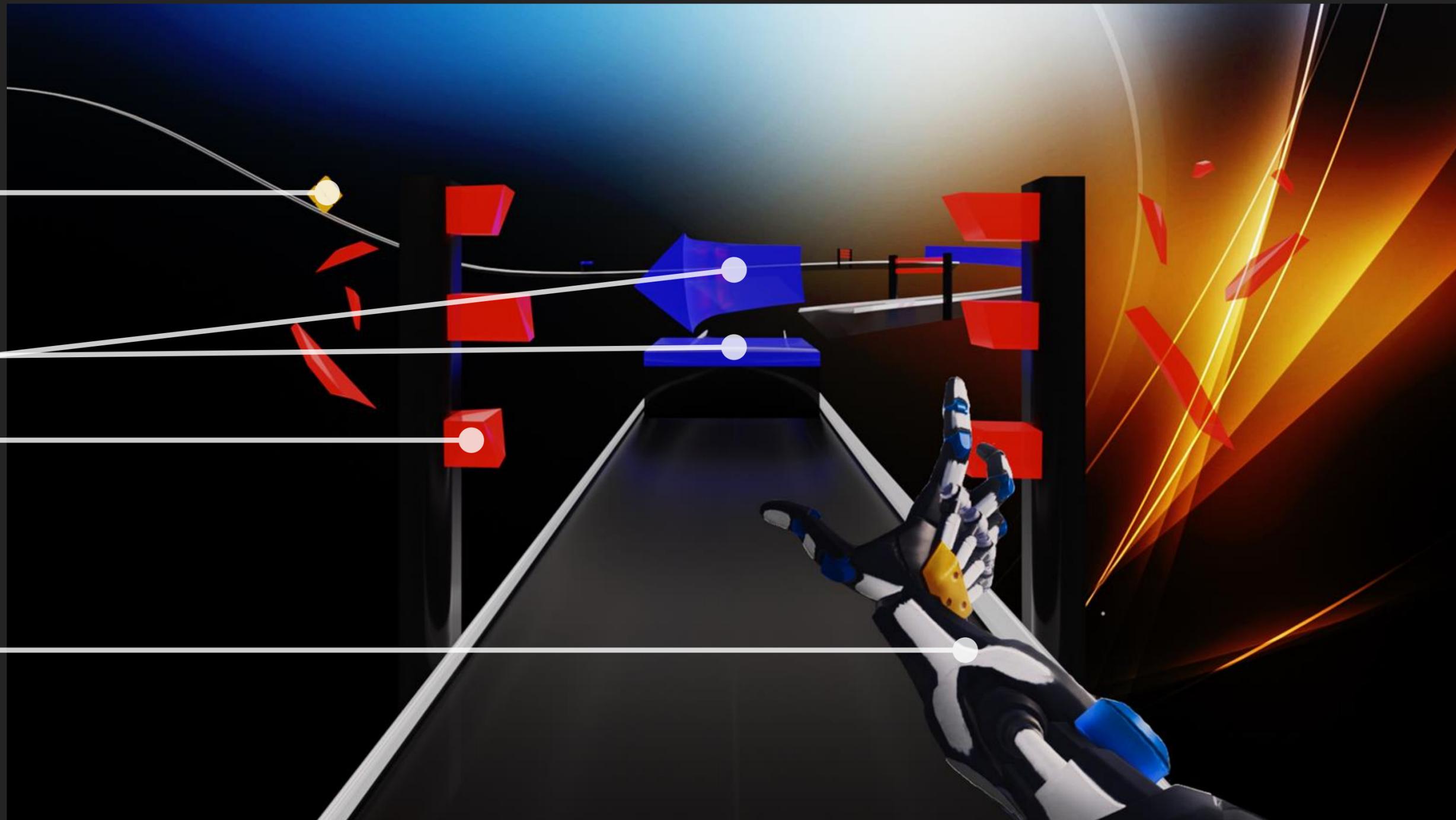
Mock'up

Obstacle jaune

Obstacles bleus

Obstacle rouge

Joueur



Maquettes sonore



Maquette pour
le menu :



- UI futuriste plongeant le joueur dans l'univers
- Dialogues d'introduction
- Musique évolutive en fonction des actions du joueur



Maquette
du niveau 1 :

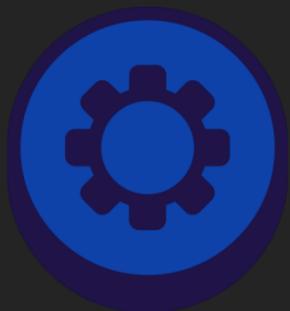


- Chaque obstacle a son bruit
- Travail sur le son et la panoramique
- Musique préparant le joueur à l'action

Nos besoins :



Graphistes 3D & 2D



Level Designer



Sound Designer

START

Interface Designer (UI & UX)

NORA'S MANSION

Narrative / Horror Game

THE TEAM

Cloé Richard

Scrum Master
Artiste 2D/ 3D
Narrative Designer

Ludivine Martin

Product Owner
Artiste 2D/ 3D
Narrative Designer

Ressources Externes :

François Martin

Developer

Joan Iaria

Narrative Designer

Dinh Nguyen

Musique/Sound
Design

PITCH

Dans un orphelinat isolé, une jeune fille, Nora, commence à se rappeler des souvenirs d'un traumatisme oublié au moment où elle décide de ne plus prendre les médicaments que lui donne la directrice. Pourquoi celle-ci lui fait-elle prendre ces cachets? Et que révèlent ces souvenirs oubliés?

Aidez Nora à retrouver la mémoire en la guidant vers des indices à travers l'orphelinat. Mais attention la directrice rôde dans les parages, cachez vous pour lui échapper et ne vous faites surtout pas attraper car elle n'a pas l'intention de vous laisser découvrir la vérité.

RÉFÉRENCES GRAPHIQUES



GESTION DE PROJET

Ressources recherchées

Rechercher :

STRATEGIE DIGITALE

JURIDIQUE (DROIT)

1

2

- Tout le monde est le bienvenu sur le projet car nous avons principalement besoin de ressources dans tous les domaines.

The background features abstract geometric shapes in shades of pink and orange, arranged in a dynamic, non-symmetrical pattern. These shapes include various sized rectangles, squares, and diamonds, some with thin white outlines, creating a sense of movement and depth against the solid black background.

TOWARDS THE UNKNOWN

Tactical Roguelite

PITCH

Dans *Towards The Unknown*, plongez dans *la Faille* et partez à la découverte des différents mystères qu'elle abrite. Mais attention, quelque chose d'étrange émane des profondeurs. Entre *créatures mystiques* et *artefacts légendaires*, vous allez devoir faire preuve de courage et de *stratégie* au cours de cette expédition. Mourrez, passez le flambeau à un autre explorateur pour aller encore plus profondément en direction de l'inconnu.

GAMEPLAY



R

ROGUE LITE

Amélioration et apprentissage sur la durée

C

COMBAT

Des combats stratégiques au tour par tour

E

EXPLORATION

Explorer des donjons utilisant une génération procédurale

G

GESTION

Un inventaire qui demande choix et réflexion

MOODBOARD

WAVEN



NECROPOLIS



NANOTALE



MADE IN ABYSS



FLOODED RUINS



BESOINS EN RESSOURCES

+1-2

PRODUCTION

Graphiste, Développeur, Game/Level
Designer...

+1

JURISTE

Publication du jeu sur Steam

+1

COMMUNICATION

Réseaux sociaux/Jeu de société

