



ECOSYSTEM

GAME CONCEPT
Promotion Gamagora 2017-2018



Le Jeu :

Ecosystem est un jeu de gestion et d'exploration à la première personne. Dans un monde dévasté, la nature a été préservée sous un dôme. C'est ici que vous devrez développer un village d'humains sans perturber l'écosystème.

Gameplay :

Vous contrôlez un robot et évoluez sous le dôme. Il vous faudra alterner entre mécaniques d'exploration, pour récolter des ressources, et mécaniques de gestion, pour construire votre village et gérer vos stocks. Attention, vos actions auront des conséquences sur l'environnement.

Le Projet :

Le jeu est développé par un groupe d'élèves de la formation Gamagora, à Lyon. Le moteur est Unity.



Key Features :

- Macro et Micro gestion
- Environnement dynamique en fonction du climat
- Simulation de la faune et la flore
- Liberté et monde ouvert



L'équipe :



Emmanuel Schmück
LEAD Production & Développement



Nathan Gibaud
LEAD Game Design & Level Design



Maëva Lauzier
Développement Gameplay & QA



Loïc Lecomte
Game Design, Communication & Modé 3D



Matthias Gaillard
Développement Gameplay & Sound Design



Luc Roedel
Game Design, Level Design & Modé



Nicolas Kabiry
Développement IA



Yacine Amadou Hamidou
Développement & Modé 3D





L'équipe :



Clément Patalano
Game Design & Développement UI



Alfred Brisac
Développement & Shaders



Rémi Moreaux
Game Design & UI



Albane Robert
Développement Town Management



Valentin Duroussin
Game Design & UI



Matthieu Soignon
Développement Environnement



Jean Rimlinger
LEAD Infographie



Rudy Duro
Musique & Sound Design





Suivez ECOSYSTEM !



[GamagoraEcosystem](https://www.facebook.com/GamagoraEcosystem)



[@EcoSystem_GSS](https://twitter.com/EcoSystem_GSS)



[Eco_System](https://www.youtube.com/Eco_System)