



# 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)