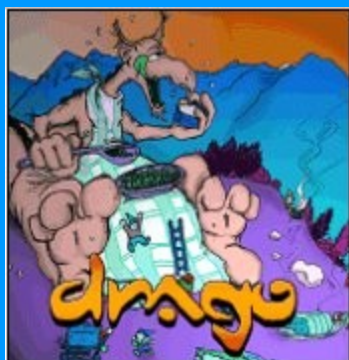


Drago (2001):



Il s'agit d'un jeu totalement original, puisqu'il met en oeuvre une technologie innovante : le diffuseur d'odeur, appelé SniffMan ou Olfacom.

De plus ce jeu multijoueur était pour PocketPc et utilisait les toutes premières cartes modem GSM pcmcia. (qui n'était pas encore en vente en France)

Il s'agissait d'un jeu de "cuisine", il fallait deviner grâce à des indices et un peu de chance, les plats préférés du roi dragon.

L'aspect multijoueur est justifié par un concours de cuisine, les joueurs pouvant se faire des "fourberies", qui consiste à saccager les plats des adversaires.

Nous avons développé le jeu en 6 mois en répartissant la charge de travail sur 3 personnes. J'ai eu la charge du moteur central du jeu, que nous avons calqué sur l'architecture du jeu open source Doom. J'ai donc mis en place en pure C++ (plateforme indépendante) un système de gestion de file d'événement.

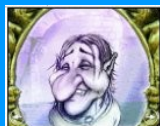
J'avais également implémenté la GameData (données et règles de jeux) et le module de lecture son.

Ce jeu a été un défi sur plusieurs points de vue : nous avons dû découvrir tout d'abord la technologie PocketPc, puis les différents problèmes du réseau GSM et de l'utilisation d'un nouveau périphérique encore au stade expérimental.

C'était pour moi aussi la réalisation de mon premier gros projet professionnel

De plus nos clients, France Télécom R&D se sont avérés particulièrement exigeants, en termes de qualité d'architecture et de code, car nous devons leur livrer les sources du projet.

Drago Développé en partenariat avec France Télécom R&D:



Le SniffMan, ou diffuseur d'odeur en version mobile :



Nok (2002) :



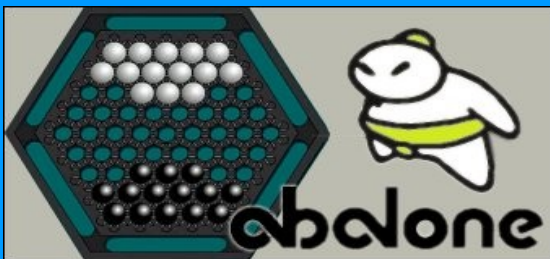
Il s'agit d'un jeu 3 en 1 avec un jeu bonus.
Ce jeu a été développé en binôme.
Le jeu n'était destiné qu'au mobile Nokia 3410.

J'ai eu la charge d'un des jeux (le jeu de labyrinthe), ainsi que le développement d'un moteur d'animations (langage + interpréteur).
Il permettait de compacter des listes des actions paramétrées et séquencées, à effectuer sur des planches de sprites (découpe, déplacement, effets, affichage...)

Nok, pour nokia 3410 ([13/20](#) sur jeuxvideo.com).



Abalone (2002):



Il s'agit du jeu de plateau classique, le jeu a été développé en binôme.
J'ai eu la charge de l'interface graphique et de la gestion globale du projet.
Le défi étant d'une part l'utilisation des technologies d'infusio, qui n'étaient pas encore très stables.
Et également la mise en place d'une interface de déplacement intuitive adaptée spécifiquement à Abalone et pour un mobile.

Abalone, pour Infusio ([12/20](#) sur jeuxvideo.com) :



Ces images sont la propriété des marques, éditeurs, licenciés ou producteurs.

- Infusio - Nokia - Mooscoop & Mooscoop Digital Media - AntéFilm - Procidis - France Telecom R&D - Orange - Bouygues -