

Jeux développés pour QueenBee Interactive / Moonscoop / Procidis / Soleil

Jeux et portails "Il etait une fois" :

Il s agit d un portail de telechargement de jeux pour le réseau Imode.
J'ai eu la charge de determiner les besoins software et hardware pour développer et gérer le portail, et les jeux associés.

J'ai choisis la technologie Linux, pour sa gratuité et sa souplesse de configuration necessaire a un serveur pour mobile (filtrage des passerelles Imode, securité, maintenance)
J'ai donc mis en place un serveur LAMP (linux, apache, mysql et php).
La technologie imode, coté application, est tres proche de J2ME.
Elles disposent d une partie commune (CLDC) qui est la base du langage java en version mobile, elle contient les types primitifs tels que Entier, Objets et des classes de bases comme Vector.

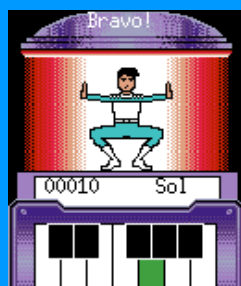
Le secret d une portabilité entre ces deux passerelles se situe donc ici, en ajoutant une couche d'abstraction sur les partie propriétaire, pour n utiliser que le CLDC dans un code generique.
J ai eu ensuite la charge de la maintenance et de l evolution du portail.
Tout en developpant des jeux, et en prenant souvent le role de game designer.

La technologie Imode etant relativement limité :
30Ko de code maximum et 100Ko de ressources, mes premiers jeux sur ce support étaient donc très experimentaux.

Il m a fallu plusieurs mois de pratique avant de pouvoir obtenir des jeux plus riches, avec plus d'actions et de graphismes.
Ayant produit environ 24 jeux pour Queen Bee Interactive (dont environ 30% de réhabillages) j'ai selectionné les jeux les plus récents et les plus reussit d'entre eux.

Musique Maestro :

Plusieurs mini jeux autour de la musique, j'ai proposé et développé le jeu.



Docteur Maestro :

Sorte de Big Money dans l'univers de la chimie il s'agit d'un concept que j'ai proposé puis développé.



GlobuRallye :

Sorte de Mario Kart dans l'univers du corps humain.



Snow Man (Il etait une fois... l'homme des neiges)

Il s'agit d'un jeu de plateforme de types *Snowbrothers*, *Bubble Bobble*.

Il s'agit d'une adaptation d'un moteur de plateforme générique que j'avais créé et qui peut se modifier et se rehabiler facilement.



Jeux et portails "Taffy" :

Après le rachat de QueenBee par le groupe Moonscoop, nous avons eu accès à tout le catalogue de licences des séries animées. J'ai eu donc la charge de mettre en place un nouveau portail imode, pour la marque Moonscoop, nommé Taffy.

Pour ces licences nous avons dû considérablement améliorer la qualité de nos productions, car nous étions en relations avec la direction artistique qui nous imposait des contraintes graphiques difficiles à reproduire sur mobile.

Voici quelques jeux du catalogue.

Code Lyoko Ride:

Il s'agit d'un jeu de course et shoot them up, basé sur la série animée *Code Lyoko* j'ai écrit le scénario et le game design du jeu qui a été validé par la direction artistique d'Antéfilm (studio d'animation).

Ce jeu m'a permis de faire valider mes compétences de game designer / scénariste. De plus la profondeur du jeu et du gameplay pousse réellement les mobiles imode dans leurs derniers retranchements. (14/20 sur Waxx Game)



Invisible Man :

Jeu de plateforme basé sur la serie animée.

L originalité de ce jeu vient de la possibilité de changer de personnages durant les niveaux pour pouvoir atteindre des zones difficile d accès.

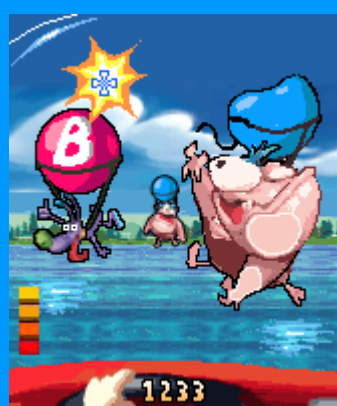
Le jeu dispose de nombreux niveaux, decors, et boss, ce qui la encore representait un défis pour les telephones imode.



Alien Bazar Balloon

Jeu de tir en fausse vue 3D.

Bien que tres simple ce jeu a remporter un bon succès aupres de joueurs, grâce à son coté très casual et des graphismes très proches de la serie animé



Autres Licences

Lanfeust des Etoiles:

Développé pour Soleil, d'après la bandes dessinées.
Ce jeu de plateforme, garde l'esprit des jeux des années 80,
tel *Shadow of the beast* ou *Turrican*.

L'intérêt du jeu réside dans les effets et les boss de tailles gigantesques.



King Bee, Alerte a Magelis : BETA

Il s'agit d'un jeu de baston, basé sur personnage créé par Queen Bee.
L'intérêt de ce jeu, étant la vue subjective, inspiré du jeu *Super Spy* de Neo Geo,
cette vue donne une impression de 3D.

Le jeu est resté malheureusement resté au stade de BETA.

