

# Mastère Spécialisé

designer d'expériences immersives, interactives et ludiques  
pour le jeu vidéo, la culture et la communication



# **Programme** de la journée

## **Programme** of the day

13h00

Mot d'introduction / *Opening speech*

13h15

LES MARÉES D'YS

13h55

Intermède / *Break*

14h05

SYNESTHESIA

14h45

Intermède / *Break*

14h55

TOWARDS THE GLOW

15h35

Intermède / *Break*

15h45

TEKNOPOLIS

16h25

Mot de fin / *Closing remarks*

# Les MARÉES d'YS

The  
TIDES  
of YS



*Les Marées d'Ys* est le premier jeu du studio **Ombres Vives**, dont la mission est de redonner vie aux mythes et légendes des territoires français. Inspiré de la légende bretonne de la cité engloutie d'Ys, le jeu propose une aventure contemplative en 3D, vue du dessus, mêlant narration et puzzles environnementaux, dans l'esprit de *Monument Valley*.

Échouée sur un archipel Breton, une jeune pêcheuse observe le monde se transformer : à marée haute, les fantômes de la cité engloutie apparaissent ; à marée basse, ses vestiges deviennent manipulables. De tableau en tableau, le joueur résout des casse-têtes liés aux marées et progresse dans l'histoire, dévoilant peu à peu les secrets d'une ville oubliée qui attend d'être libérée.

*The Tides of Ys* is the first game by **Ombres Vives Studio**, whose mission is to breathe new life into the myths and legends of French territories. Inspired by the Breton legend of the drowned city of Ys, the game is a contemplative top-down 3D adventure blending narrative and environmental puzzles, in the spirit of *Monument Valley*.

Stranded on a Breton archipelago, a young fisherwoman observes the world transform : at high tide, the ghosts of the submerged city emerge; at low tide, its physical ruins can be explored and manipulated. From one framed landscape to the next, players solve tide-based puzzles and uncover the secrets of a forgotten city waiting to be freed.



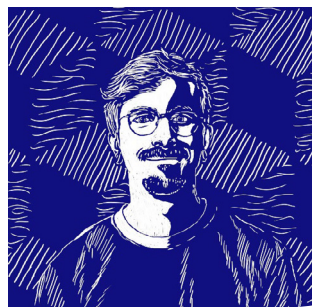
**Tiffany COYEZ**

Lead UX, Producer,  
Tech Artist



**Adrien PELLET**

Directeur Créatif, Lead Audio  
Designer & Lead Level Designer



**Rodolphe JAMIN-LAMOUR**

Lead 2D/3D Artist,  
Lead Narrative Designer



**Romain BACHELIER**

Lead Developer,  
Lead Game Designer

# Synesthesia

: feel and remember

*Synesthesia* est un jeu narratif mêlant exploration et énigmes. On incarne Naïa, une jeune femme venue s'installer dans une grande ville pour ses études, qui entreprend, avec l'aide d'un hypnothérapeute, un voyage introspectif pour faire face à des problématiques personnelles restées en suspens.

Naïa est synesthète, faculté rare qui lui permet d'associer des couleurs aux sons. Cette particularité va l'aider à progresser et résoudre les épreuves qu'elle rencontre.

*Synesthesia* est une expérience qui se veut sensorielle et immersive. Elle est pour cela déclinée sur 2 médiums : un jeu VR et une installation ouverte au public.

*Synesthesia* is a narrative game blending exploration and puzzles. You play as Naïa, a young woman who moves to a big city for her studies and, with the help of a hypnotherapist, embarks on an introspective journey to confront unresolved personal issues.

Naïa has synesthesia, a rare ability that lets her associate colors with sounds. This unique trait helps her progress and solve challenges.

*Synesthesia* is designed as a sensory, immersive experience, available in two formats: a VR game and a public installation.



**Chloé GOMMARD**

Installation  
TechArt



**Mathis EYSSAUTIER**

Développement VR  
Sound design



**Vanina MEGANCK**

Narration  
UI



**Ethel SERER**

Game Design  
Modélisation 3D

# TOWARDS THE GLOW

**Many One**, studio spécialisé dans les expériences coopératives intenses, présente son premier titre : *Towards The Glow*.

Embarquez à bord de votre bathyscaphe pour une expédition sous tension. Dans ce jeu à la première personne, vous et votre équipe (2 à 4 joueurs) plongez au coeur d'une fosse océanique pour enquêter sur une étrange lueur apparue au fond des océans.

Dans les profondeurs la communication se fera de manière limitée, chaque éclat de vos lampes devra devenir un mot, un signal ou un cri de ralliement pour votre équipage.

**Many One** a studio specializing in intense cooperative experiences, introduces its debut title: *Towards The Glow*.

Board your bathyscaphe for a high-tension expedition. In this first-person game, you and your crew (2 to 4 players) dive into the heart of an oceanic trench to investigate a strange Glow that has appeared on the seabed.

In the depths, communication is restricted; every flash of your light must become a word, a signal, or a rallying cry for your team.



**Alexandre LECONTE**

Game Design



**Bastien BRAHIC**

Art & UX



**Cynthia  
THOUVENOT-LOUDART**

Tech Art



**Nicolas ASRI**

Production



**Robin LEJEUNE**

Dev & Creative Direction

# TEKNO POLIS



Dans *Teknopolis*, devenez organisateur·ice de fêtes clandestines. Explorez une mégapole dystopique, fondez un collectif, recrutez des DJs, trouvez des lieux et munissez vous de matériel tout en défiant l'autorité du système. Choisissez votre stratégie pour donner vie à votre propre soirée !

*Teknopolis* est une immersion dans la scène underground de la free-party et de sa culture. Dans ce jeu de stratégie et d'aventure tour par tour inspiré des jeux de plateau, incarnez Dice, une jeune femme résolue à donner un second souffle au mouvement free party dans les quartiers de sa ville totalitaire.

In *Teknopolis*, become the organizer of underground parties. Explore a dystopian megalopolis, fonder a collective, recruit DJs, find venues, and acquire equipment while defying the system's authority. Choose your strategy to bring your own party to life!

*Teknopolis* is an immersion into the underground free-party scene and its culture. In this turn-based strategy and adventure game inspired by board games, play as Dice, a young woman determined to revive the free party movement in the neighborhoods of her totalitarian city.

TEKNO  
POLIS



**Alice TINOCO**

2D/3D Art, Video,  
Communication & Marketing,  
Game Design, Narrative Design



**Galilée MASON**

Programming, Game Design,  
Narrative Design



**Lucas FABRE**

Interface Design,  
3D, Sound Design,  
Game Design, Narrative Design

**Merci**  
*Thanks*  
pour votre  
*for your kind*  
**attention**



[gobelins.fr](http://gobelins.fr)

[enjmin.cnam.fr](http://enjmin.cnam.fr)



**IMMERSIVE  
DESIGN  
& EXPERIENCE**

