



Panopticon, un jeu video porté par des étudiants incubé par All4One à Angoulême

vendredi 8 juillet 2016, par [lpe](#)

Dans le cadre du lancement de leurs programmes d'incubation et d'accélération, All4One et SpielFabrique ont le plaisir d'annoncer, en partenariat avec ARTE, la sélection de 2 projets d'étudiants : Panopticon (Cnam-Enjmin / Master 1) et Isometric Epilepsy (Cologne Games Lab).

Cette sélection est un premier pas dans un processus d'incubation et d'accélération permettant aux porteurs de créer leur société, de terminer et mettre sur le marché leurs jeux. Le programme d'incubation d'All4One aura lieu à Angoulême dans le cadre du Cnam et le programme d'accélération de SpielFabrique se déroulera en Allemagne.

Ces programmes, qui s'étendront sur une période d'un an environ, auront, entre autres, pour objectif de compléter chaque équipe par des élèves issus de l'autre école et donc de développer la création de jeux vidéo franco-allemands.

Les 2 équipes vont bénéficier du support artistique d'ARTE France et d'un accompagnement sur les aspects créatifs et économiques par les équipes d'All4One et SpielFabrique.

Le jury était composé de 9 membres : Frédérique DOUMIC de Ouat Entertainment et représentante du SNJV (F), Gundolf FREYERMUTH du Cologne Game Lab (A), Thomas FRIEDMANN d'Innogames (A), Till HARDY de Film und Medienstiftung NRW (A), Adrien LAROUZÉE d'ARTE France (F/A), Benoît LE PICHON de Microsoft (F), Odile LIMPACH de SpielFabrique (A), Stéphane NATKIN du Cnam-Enjmin (F), Istvan TAJNAY de Blue Byte (A).

Ils ont été très satisfaits par la qualité des présentations et des prototypes des 8 projets.

Panopticon, le jeu

Que serait un futur dans lequel chaque citoyen pourrait espionner et dénoncer ses voisins ? En offrant les pouvoirs de la surveillance de masse moderne au joueur dans une expérience alliant Réalité Virtuelle et Leap Motion, Panopticon a pour but de faire comprendre les responsabilités et les risques entraînés par les nouvelles technologies.

L'équipe : Juliette RUAUX & Lauren QUINIOU (conception graphique), Damien POCHAT-COTTILLOUX (conception sonore), Kévin ROUSSEL (game design), Noellie VELEZ & Thales Alex TENORIO DE ALBUQUERQUE (programmation), Baptiste DENEUFBOURG (management de projet)

Isometric Epilepsy

Le jeu : Défiez votre perception de la perspective dans un jeu de puzzle mêlant formes et rythme.

L'équipe : Juan ORJUELA (conception graphique), Márk BALINT & György DROSTE (game design), Stauder UTZ (programmation)