

La rencontre des bricoleurs

Report of Contributions

Contribution ID: 1

Type: **Demonstration**

A la découverte de Indique

Conclusion

Indico n'est pas compliqué pour qi veut compter

Résultats

Nous avons réaliser rapidement un prtotype

Méthodes

Nous avons créé une conférence fictives

Introduction

En introduction nous dirons que c'est un logiciel de gestion des événements

Author: GAANO, Abda (Ligue des Bricoloeurs)

Presenter: GAANO, Abda (Ligue des Bricoloeurs)

Session Classification: Bricolage et économie familiale

Track Classification: Domotique

Contribution ID: 2

Type: **Poster**

Deuxième communication

Description ajouté après avoir validé le résumé

Conclusion

Une très belle conclusion

Résultats

Les Résultats sont époustoufflant

Méthodes

Mes méthodes également

Introduction

Mon introduction avec un point à la ligne

Authors: SIRA, Ba; DIALLO, Hama

Presenter: SIRA, Ba

Track Classification: Fitness

Contribution ID: 3

Type: **Orale**

Troisième contribution

Conclusion

Malgré toutes les similarités, le jeu ne fait pas partie de la franchise Mana, bien qu'une partie des observateurs, joueurs comme médias, l'aient considéré ainsi lors de sa sortie.

Résultats

Le producteur du jeu, monte une équipe principalement composée de débutants. Le jeu est construit de toute pièce, pour ressembler à Secret of Mana sur demande de Square, avec des outils créés par le programmeur principal Brian Fehdrau.

Méthodes

Le jeu relate l'histoire d'un jeune garçon et de son chien transportés par inadvertance dans le monde fantastique de Perpétua. Le joueur guide à la fois le garçon et le chien qui se métamorphose au cours du périple traversant les quatre régions marquées par différentes époques, la préhistoire, l'Antiquité classique, le Moyen Âge et un univers futuriste. Au cours de son aventure simulant un voyage dans le temps, il aide les quatre amis créateurs de cet univers à rentrer avec lui à Pontoise. Le gameplay partage de nombreuses similitudes avec celui de Secret of Mana sorti deux ans plus tôt sur la même console, telles que des combats en temps réel, un système de menu en forme d'anneau et la possibilité de permuter à tout moment et d'utiliser les deux personnages.

Introduction

Secret of Evermore (parfois abrégé SOE) est un jeu d'action-RPG développé par SquareSoft et édité sur Super Nintendo par Square le 1er octobre 1995 en Amérique du Nord et par Nintendo le 22 février 1996 en Europe. Une version japonaise est prévue, mais ne sort jamais. C'est le seul jeu développé par la filiale américaine de Square.

Author: SY, Hammadi (Gidimaxa)

Presenter: SY, Hammadi (Gidimaxa)

Track Classification: Fitness