

ENJMIN GAMES SHOW • 2024

Enjmin Games Show

**Du 11 au 22 juin,
le Cnam-Enjmin fait son show !**

Pendant plus de 10 jours, les élèves de nos différentes formations investissent les 2 000 m² de l'école et présentent leurs projets aux pros et aux équipes pédagogiques.

- 4 formations
- 30 jeux
- 160 étudiantes · étudiants
- 120 pros

Licence informatique jeux vidéo

Présentation des projets académiques des 3 promos actuelles lors de démos et de soutenances en présence du jury, des maîtres et maîtresses d'apprentissage, de pros invités et des apprenties · apprentis.

Ingénieures · ingénieurs informatique et multimédia

Soutenances des projets entreprise de 1^{re} année des apprenties · apprentis de la promo P9 (2023-2026) en présence du jury et des maîtres et maîtresses d'apprentissage.

Master jeux et médias interactifs numériques

Présentation des projets M1 de 1^{re} année (promo P20 / 2023-2025). Répartis en 13 équipes de 5 à 6 étudiantes · étudiants, ils auront eu 4 mois, en parallèle des cours, pour créer et scénographier des expériences interactives originales.

Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives - IDE

Présentation de 3 projets de fin d'année de la promo P13 (2023-2024).

Journée Playtest le jeudi 20 juin

Point d'orgue des EGS, cette journée est dédiée à 100% aux tests des jeux par des pros :

- Près de 20 jeux présentés par les équipes créatrices
- 30 pros représentant l'industrie du jeu vidéo français (majors et studios indé) et membres du jury des projets M1
- 1 Special Guest

Remise de diplômes le samedi 22 juin

Plus de 50 étudiantes et étudiants diplômés du Cnam-Enjmin vont pouvoir découvrir et tester près de 20 jeux des promos actuelles à l'occasion de leur cérémonie de remise de diplômes.

Enjmin Games Show

**From 11 to 22 June,
the Cnam-Enjmin is putting on a show!**

For more than 10 days, students from our different courses take over the 2,000 m² of the school and present their projects to professionals and teaching teams.

- 4 courses
- 30 games
- 160 students
- 120 professionals

Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games

Presentation of the academic projects of the 3 current classes during demos and presentations in the presence of the jury, apprenticeship masters and mistresses, guest professionals and apprentices.

Engineering degree in Computing and Multimedia

Company Projects Presentations of the Engineering degree in Computing & Multimedia 1st Year students P9 Class (2023-2026) in the presence of the jury and apprenticeship masters and mistresses.

Master's degree in Video Games and Interactive Media

1st Year Master's degree in Video Games & Interactive Media P20 Class (2023-2025) students' presentation. Divided into 13 teams of 5 or 6 students, they will have had 4 months, alongside their coursework, to create and design original interactive experiences.

Post-Master's degree in Immersive Experience Design - IDE

Presentation of 3 final projects from the P13 class (2023-2024).

Playtest day on Thursday, June 20

The high point of the EGS, this day is 100% dedicated to game testing by professionals:

- Nearly 20 games presented by the creative teams
- 30 professionals representing the French video game industry (majors and indie studios) and members of the M1 project jury
- 1 Special Guest

Graduation ceremony on Saturday, June 22

More than 50 students graduating from Cnam-Enjmin will be able to discover and try out around 20 games from the current classes at their graduation ceremony.

Sommaire / Summary

Programme semaine 1 Program Week 1	5
Programme semaine 2 Program Week 2	6
Plan d'étages Floor plan	8
Projets de la licence informatique jeux vidéo Final projects of the Bachelor's degree	16
Projets finaux M1 du master JMIN Final projects of the 1 st year Master's degree	36
Projets finaux du Mastère Spécialisé IDE Final projects of the Post-Master's degree	52
Projet de fin d'année du diplôme d'ingénieur · ingénieure IEM Final project of the Engineering's degree	56

Programme / Program

Semaine 1 / Week 1

Mardi 11 juin

Matin

Soutenances des projets de 1^{re} année licence P4 (2023-2026)

Après-midi

Tests des 4 projets de 1^{re} année licence P4 (2023-2026)

Tuesday, June 11

Morning

1st Year Bachelor's degree apprentices' projects presentations

Afternoon

Testing of the 1st Year Bachelor's degree apprentices' projects

Mercredi 12 juin

Matin

Tests des 6 projets de 2^e année licence P3 (2022-2025)

Après-midi

Soutenances des projets de 2^e année licence P3 (2022-2025)

Wednesday, June 12

Morning

Testing of the 2nd Year Bachelor's degree apprentices' projects

Afternoon

2nd Year Bachelor's degree apprentices' projects presentations

Jeudi 13 juin

Matin

Tests des 4 projets de 3^e année licence P2 (2021-2024)

Après-midi

Soutenances des projets de 3^e année licence P2 (2021-2024) en amphi et en live sur YouTube

Thursday, June 13

Morning

Testing of the 3rd Year Bachelor's degree apprentices' projects

Afternoon

3rd Year Bachelor's degree apprentices' projects presentations in the Lecture Hall and live on YouTube



Programme

Semaine 2

Mercredi 19 juin

9h - 17h

Soutenances des projets entreprise de 1^{re} année des ingénieures · ingénieurs IEM P9 (2023-2026)

Jeudi 20 juin

9h - 17h

Journée Playtest : tests des jeux et installations interactives sur les stands répartis dans toute l'école

Soutenances des projets entreprise de 1^{re} année IEM P9 (2023-2026)

Vendredi 21 juin

9h - 17h

Soutenances en amphithéâtre des 1^{re} année du master jeux et médias interactifs numériques P20 (2023-2025) et retours d'expérience de la part du jury

Samedi 22 juin

13h - 16h : CapGame Arena (compétition esportive accessible aux personnes en situation de handicap)

13h - 16h : Tests des jeux étudiants

16h - 18h : Cérémonie de remise de diplômes de la promo P18 (2021-2023) du master jeux et médias interactifs numériques et de la promo P12 (2022-2023) du Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives - IDE

18h - 19h : Départ à la retraite de Jacky PRIEUR, responsable professionnel du parcours management de projet du master JMIN

19h : Cocktail

Program

Week 2

Wednesday, June 19

9am - 5pm

Company Projects Presentations of the Engineering degree in Computing & Multimedia 1st Year students (P8 Class - 2022-2025)

Thursday, June 20

9am - 5pm

Playtest Day: Test games and interactive installations at stands around the school

Company Projects Presentations of the Engineering degree in Computing & Multimedia 1st Year students P9 Class (2023-2026)

Friday, June 21

9am - 5pm

1st Year Master's degree in Video Games & Interactive Media P20 Class (2023-2025) students' presentation in the Lecture Hall and feedback from the jury panel

Saturday, June 22

1pm - 4pm: CapGame Arena (esport competition accessible to people with disabilities)

1pm - 4pm: Tests of students games

4pm - 6pm: Graduation ceremony of the P18 Class (2021-2023) of the Master's degree in Video Games and Interactive Media and the P12 Class (2022-2023) of the Post-Master's degree in Immersive Experience Design

6pm - 7pm: Retirement of Jacky PRIEUR, professional leader of the project management course of the Master's degree in Video Games & Interactive Media

7pm: Cocktail

Plan d'étage – Floor plan

	Étages - Floor level	N° de page - Page number
Licence informatique jeux vidéo (1^{re} année P4 / 2023-2026) Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games (1 st year P4 / 2023-2026)		16
Ball-Eke	-1	17
Let Me Cook	-1	18
Rush Hour	-1	19
The Vestige	-1	20

	Étages - Floor level	N° de page - Page number
Licence informatique jeux vidéo (2^e année P3 / 2022-2025) Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games (2 nd year P3 / 2022-2025)		22
Ad Venture	-1	23
Convergence	-1	24
Feed You & I Back	-1	25
Ichigo Ichie	-1	26
Neon Siege	-1	27
Super Monkey Brawl	-1	28

	Étages - Floor level	N° de page - Page number
Licence informatique jeux vidéo (3^e année P2 / 2021-2024) Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games (3 rd year P2 / 2021-2024)		30
NEOMARS 13	-1	31
Escape Paradise Island	-1	32
Party Intruder	-1	33
Skybound Odyssey	-1	34

	Étages - Floor level	N° de page - Page number
Master jeux et médias interactifs numériques (M1 P20 / 2023-2025) Master's degree in Video Games and Interactive Media (M1 P20 / 2023-2025)		36
Disco Gecko	0	38
Ace of Saturn	0	39
Happiness Manager™	0	40
Pendrillons	-1	41
Dee S	+1	42
Nadir	-1	43
Earwyrn	+1	44
Ready Set Jam!	-1	45
Rollerpunk	-1	46
Puppy Guards	-1	47
Dans les pas de Mia	0	48
Le Flux des Décanautes	0	49
Ex Silentio	+1	50

	Étages - Floor level	N° de page - Page number
Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives - IDE (P13 / 2023-2024) Post-Master's degree in Immersive Experience Design (P13 / 2023-2024)		52
Unfolded Stories	-1	53
Méliès is Gone	-1	54
Note To Myself	-1	55

	Étages - Floor level	N° de page - Page number
Ingénieur · Ingénieure informatique et multimédia (P8 / 2022-2025) Engineering degree in Computing and Multimedia (P8 / 2022-2025)		56
Shot-o-maton	0	57

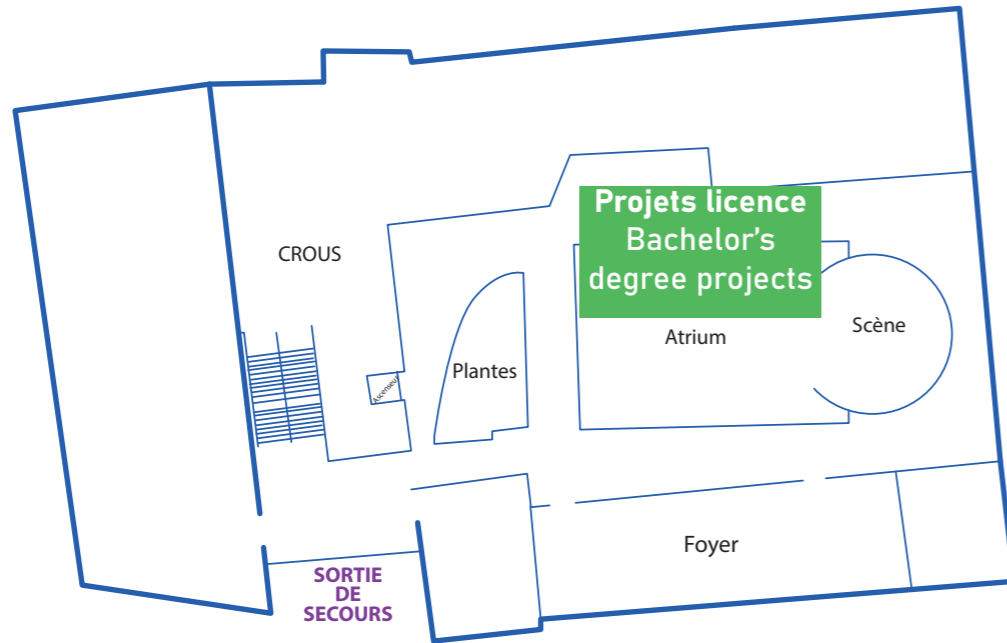
Licence informatique jeux vidéo

Bachelor's degree in Computer Science with a focus in Video Games

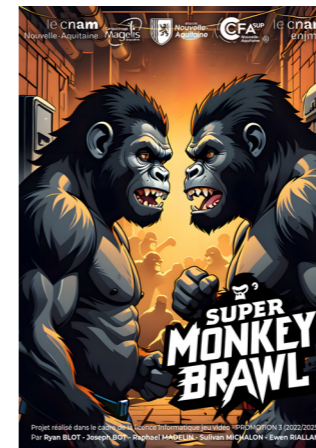
Du mardi 11 juin au jeudi 13 juin

From Tuesday, June 11 to Thursday, June 13

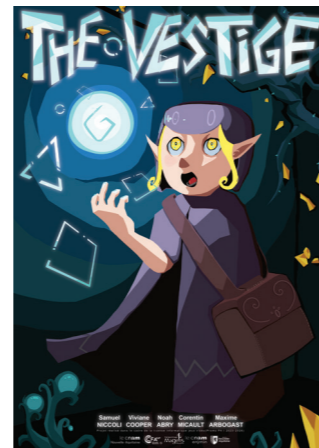
-1



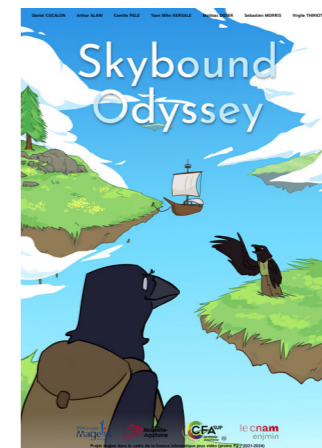
6 jeux de 2^e année (P3 / 2022-2025)
6 games of 2nd year students (P3 / 2022-2025)



4 jeux de 1^{re} année (P4 / 2023-2026)
4 games of 1st year students (P4 / 2023-2026)



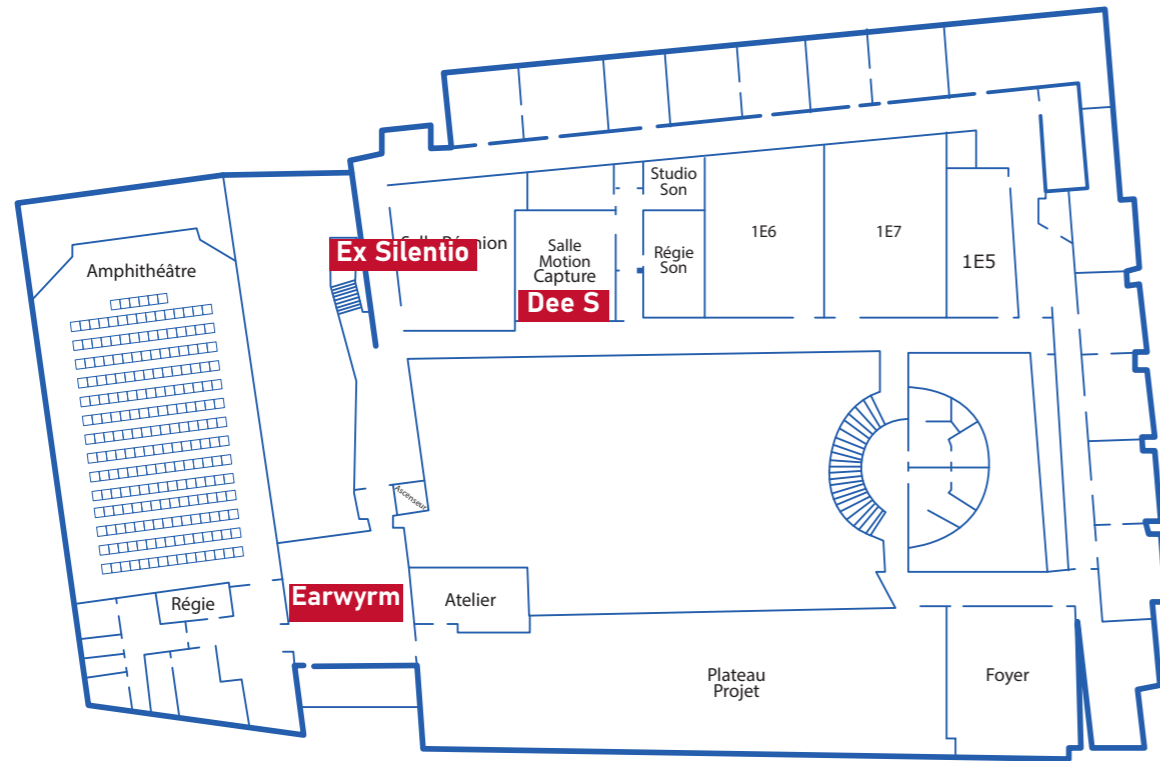
4 jeux de 3^e année licence (P2 / 2021-2024)
4 games of 3rd year students (P2 / 2021-2024)



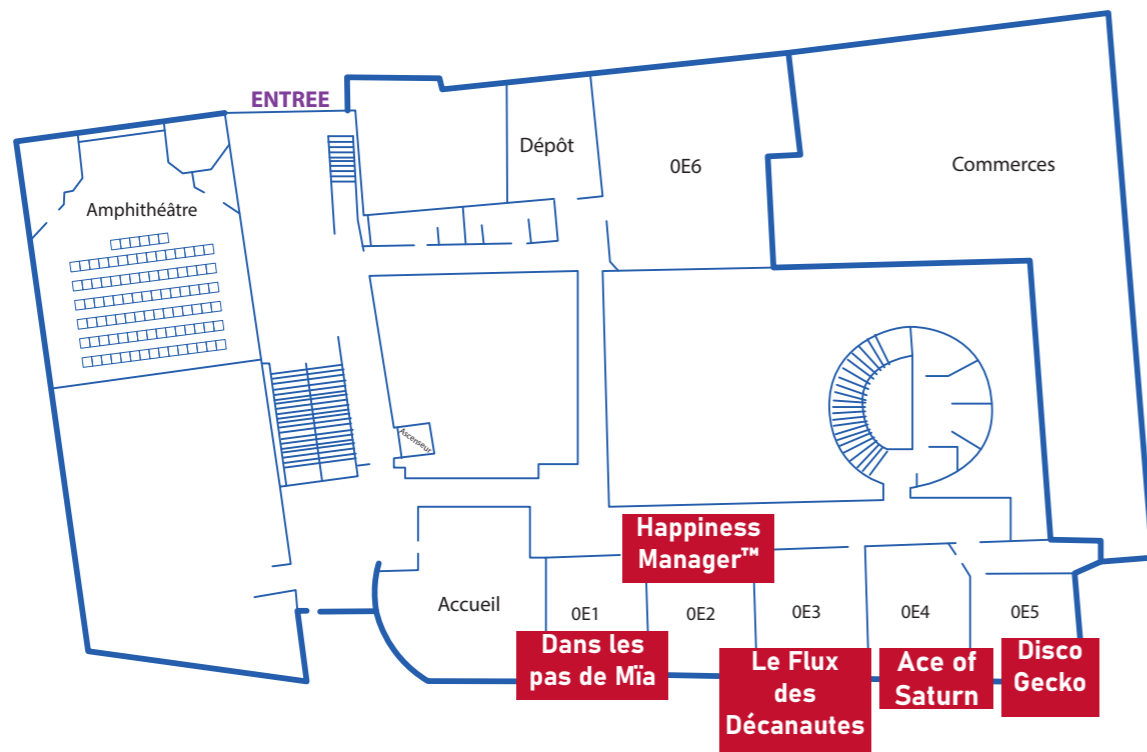
Master jeux et médias interactifs numériques (JMIN)
 Master's degree in Video Games and Interactive Media

Du jeudi 20 juin au samedi 22 juin
 From Thursday, June 20 to Saturday, June 22

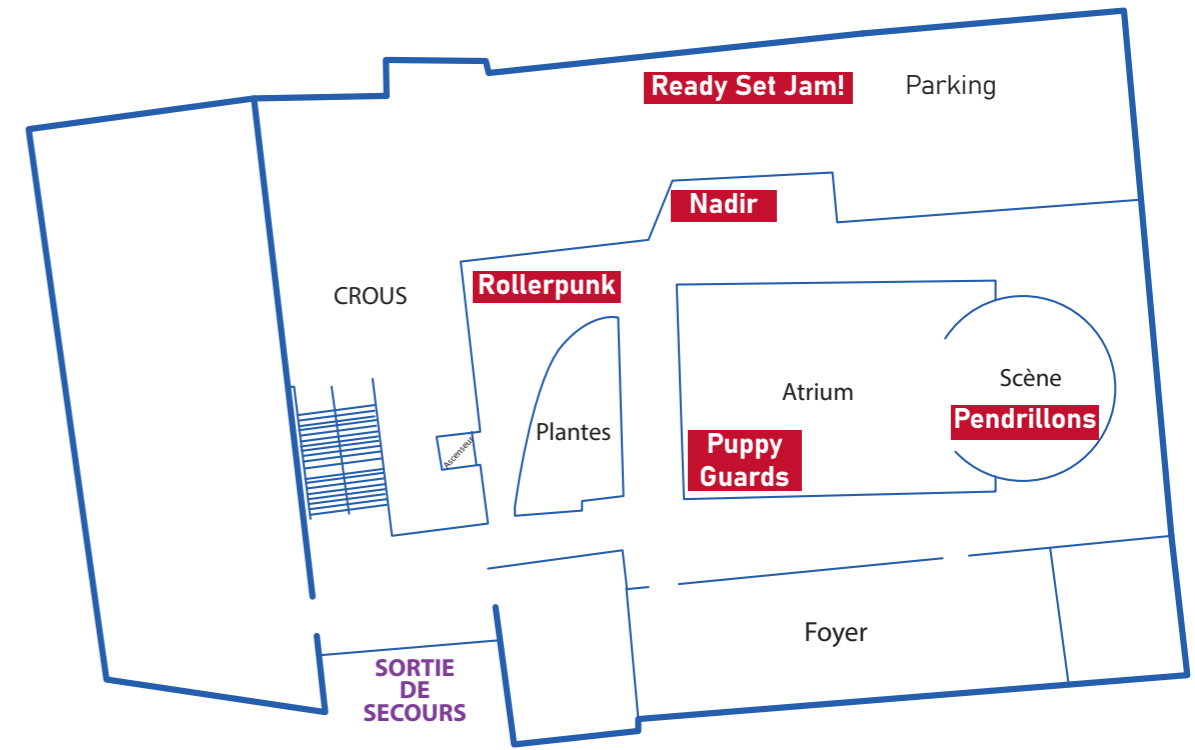
+1



0



-1



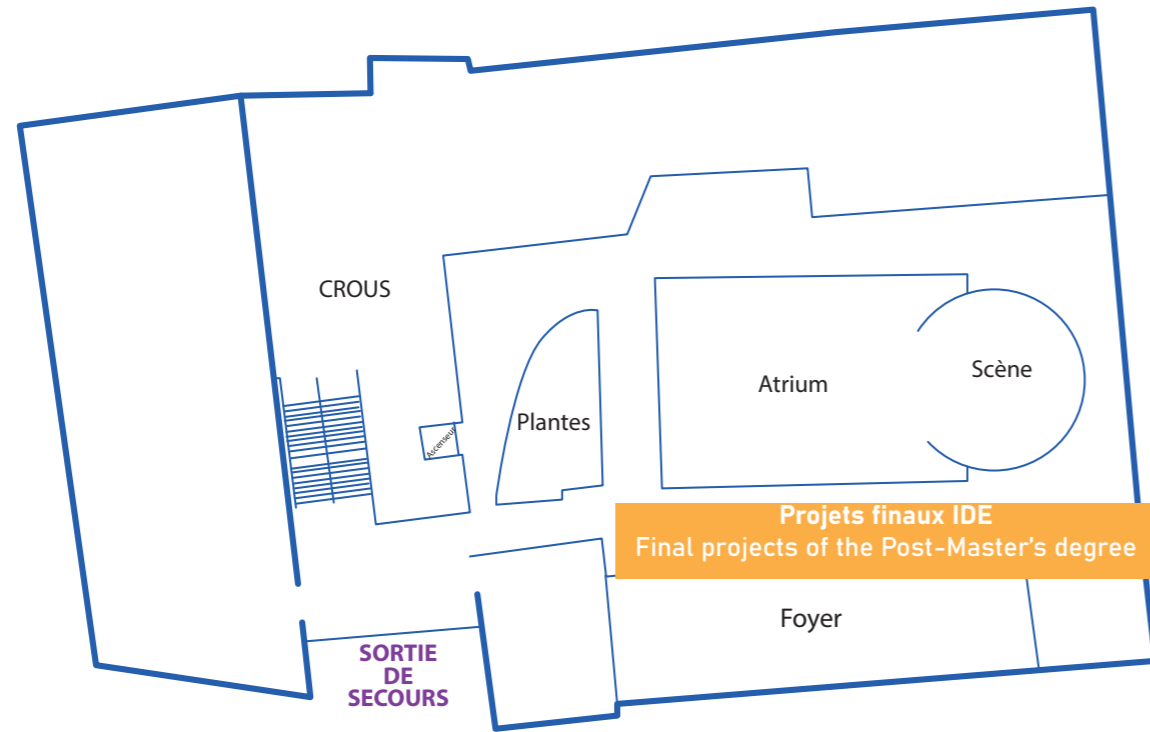
M1 P20 (2023-2025)



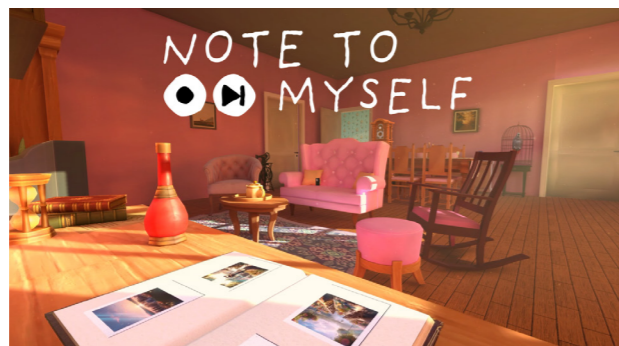
Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives - IDE
 Post-Master's degree in Immersive Experience Design

Jeudi 20 juin
 Thursday, June 20

-1



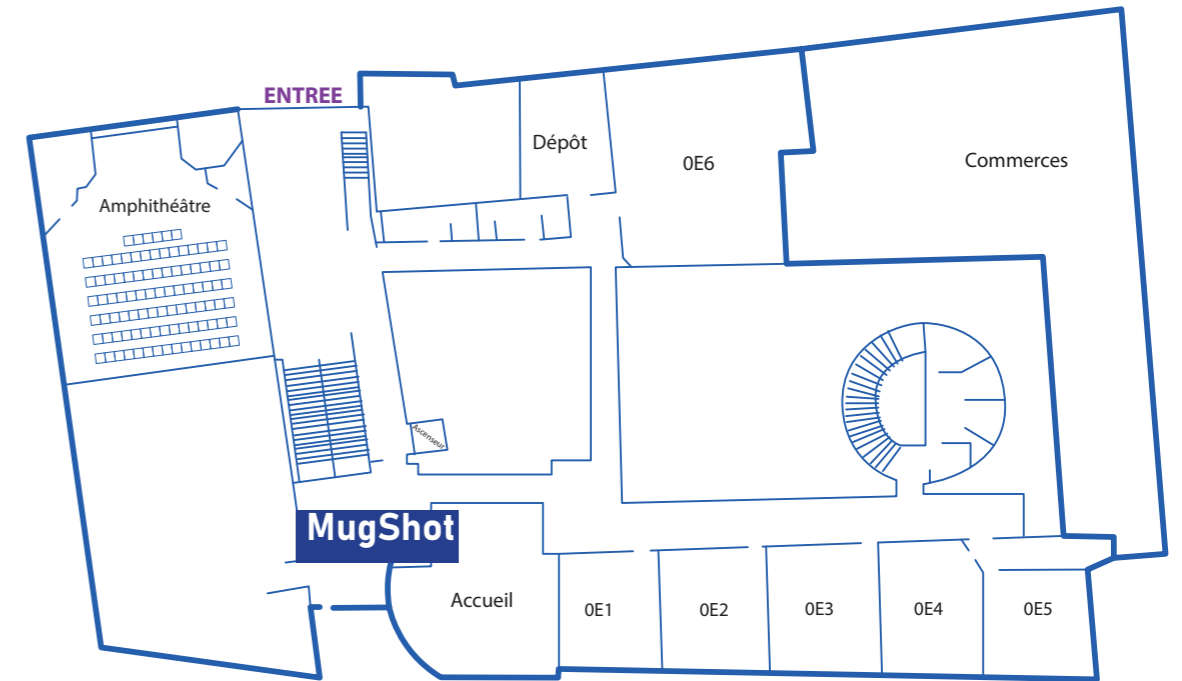
P13 (2023-2024)



Ingénieur · Ingénieure informatique et multimédia (IEM)
 Engineering degree in Computing and Multimedia

Jeudi 20 juin
 Thursday, June 20

0



P8 (2022-2025)





**Projets finaux
des 1^{re} année de la licence
informatique parcours jeux vidéo
(P4 / 2023-2026)**

-

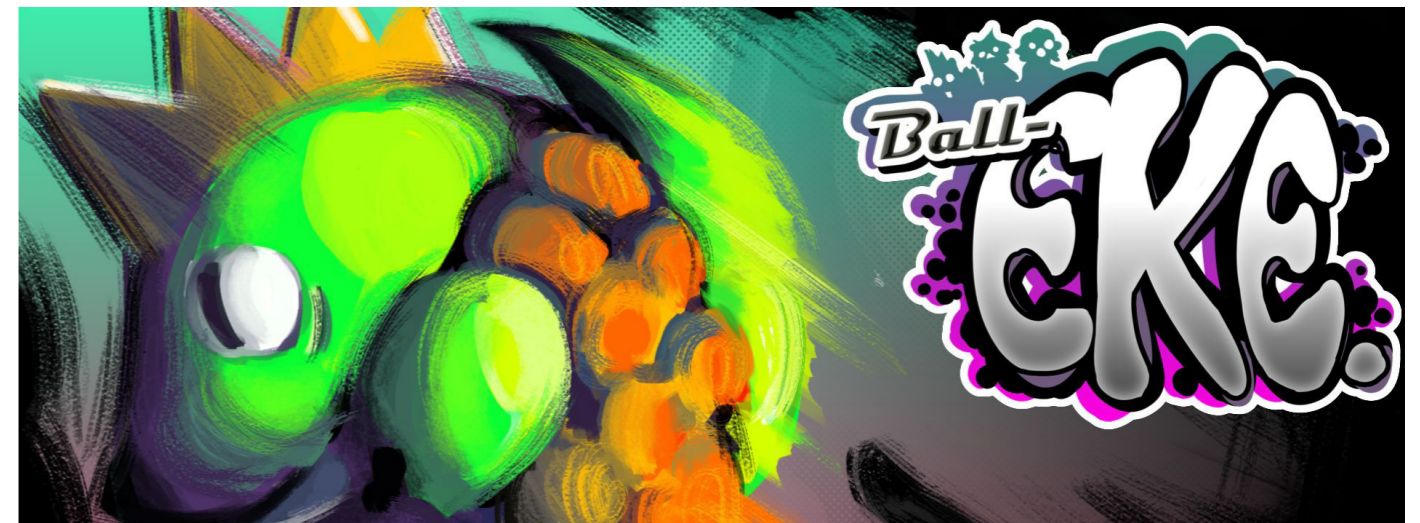
Final projects of the 1st year Bachelor's
degree in Computer Science with a
concentration in Video Games classes
(P4 / 2023-2026)

PRESENTATION

Ball-Eke is a fast-paced and quirky platformer where you must quickly find the Ekes: surprising little creatures lost from their nests. Bring them back before night falls, as the darkness scares them!

RÉSUMÉ

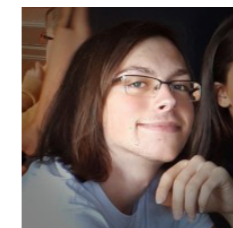
Ball-Eke est un platformer rythmé et décalé dans lequel il faut rapidement trouver des Ekes : de surprenantes petites créatures égarées de leurs nids. Ramenez-les avant que la nuit tombe, car l'obscurité les effraient !



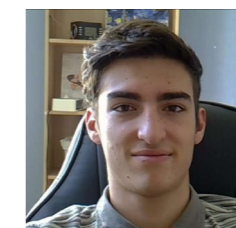
TEAM



Andoni
LAPEYRE
Programmer,
Game Artist,
Game Designer



Anthony
JOURNEL
Programmer



Jolan
VALTEAU
Programmer

External helps / aides extérieures

Sylvain JESSU - Music



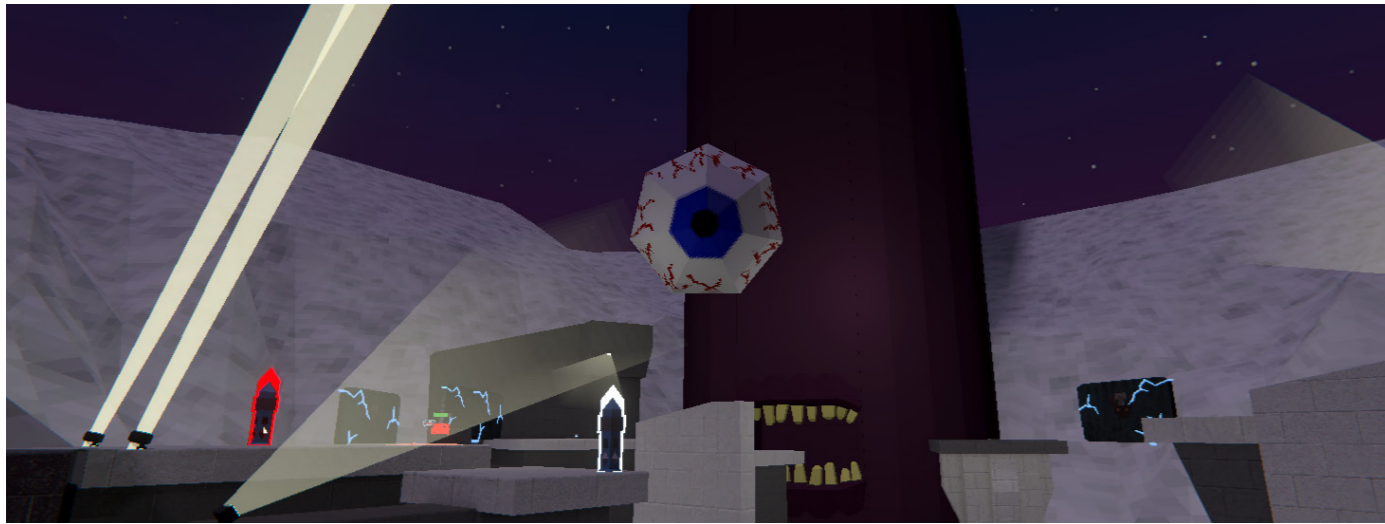
Let Me Cook

PRESENTATION

Let Me Cook is a non-violent fast-paced First Person Shooter where the Player has to navigate around Platformer *Arenas or Levels* to feed the *Entity*. To do so, the Player will have to hold food to gain various movement-related abilities and cook dishes according to set recipes.

RÉSUMÉ

Let Me Cook est un jeu de tir à la première personne non violent, basé sur la vitesse, où le joueur doit naviguer à travers des niveaux pour nourrir l'*Entité*. Pour ce faire, le joueur devra travailler différents ingrédients pour obtenir diverses capacités de mouvement et cuisiner les plats qu'exige l'*Entité*.



TEAM



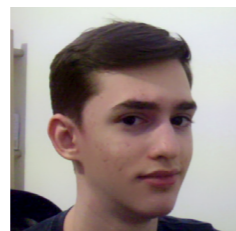
Maximilien
BIGNON



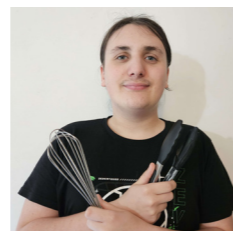
Sasha
RODIER



Loutre
LE CARO



Rodin
ZEMOUR



Pierre
THOMAS

External helps / aides extérieures

@Horakthy_ : Affiche / Emmanuel RODIER : Music



Rush Hour

PRESENTATION

Your boss decided to uphold sales, it's past 5PM, you're understaffed and clients are coming flooding in. Ensure they go back home satisfied and with their carts filled to the brim, or you'll be done for! Be quick, efficient and cooperative. Keep in mind that your colleagues are under the same pressure as you are and are willing to do anything in order to see another day, including hindering you!

RÉSUMÉ

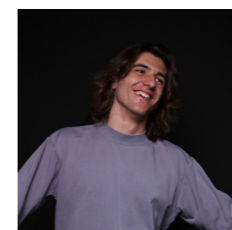
Le patron a décidé de réduire les coûts, il est 17 heures, vous êtes en sous-effectif et la clientèle se presse dans votre magasin. Assurez-vous que les clients repartent heureux et les caddies remplis, sinon, c'est la porte ! Soyez rapides, efficaces et coopératifs. N'oubliez pas que vos collègues n'ont pas envie de prendre la porte non plus et sont prêts à tout, vous mettre des bâtons dans les roues inclus !



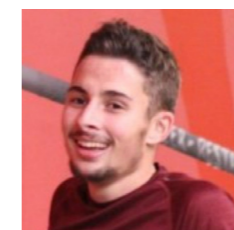
TEAM



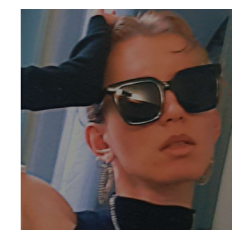
Sandro
FASANINI



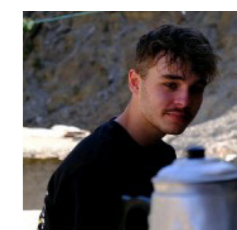
Joseph
HERNANDEZ



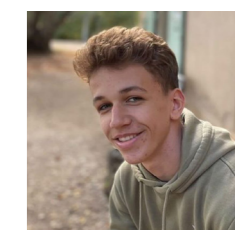
Paul
LEMATTRE



Nicolas
PAYET



Josef
PICHINOTY



Mathis
TURBAN



The Vestige

PRESENTATION

The Vestige is a first-person puzzle game where the player can explore the tower of an ancient lost civilization, progressing through rooms as he solves puzzles with his magic sphere.

RÉSUMÉ

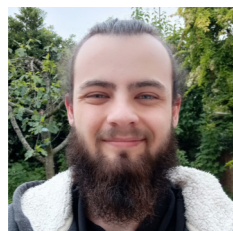
The Vestige est un jeu de puzzle en première personne où le joueur explore la tour d'une ancienne civilisation perdue, avançant de pièce en pièce en résolvant des énigmes grâce à sa sphère magique.



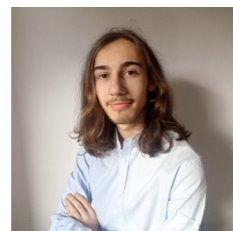
TEAM



Samuel
NICCOLI



Corentin
MICAULT



Noah
ABRY



Viviane
COOPER



Maxime
ARBOGAST

External helps / aides extérieures

Gianni SERÈNE : Rig et animation du personnage / Genny COOPER : Traductions / gone2draw : Affiche

Projets finaux des 2^e année de la licence informatique parcours jeux vidéo (P3 / 2022-2025)

-

Final projects of the 2nd year Bachelor's
degree in Computer Science with a
concentration in Video Games classes
(P3 / 2022-2025)



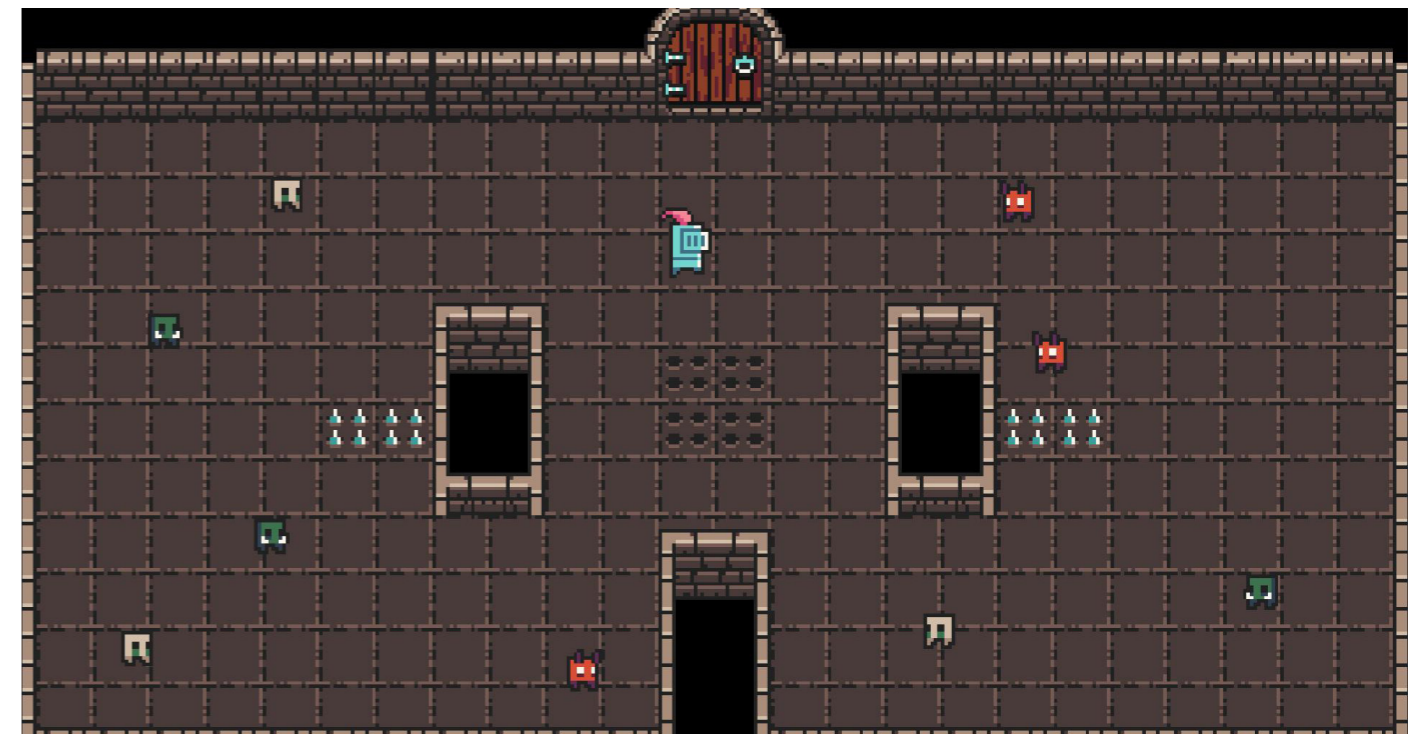
Ad Venture

PRESENTATION

Explore the dungeon and the monsters hidden within to obtain your ad blocker, but behind the walls, a powerful dungeon master and their sponsors await you with monsters and aggressive advertisements. Take up your weapons and embark on the Ad-Venture.

RÉSUMÉ

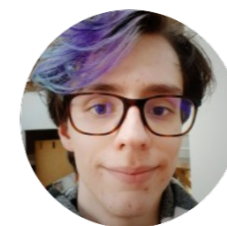
Parcourez le donjon et les monstres qui s'y cachent afin d'obtenir votre bloqueur de pub, mais derrière les murs un puissant maître du donjon et ses sponsors vous attendent avec des monstres et des publicités agressives. Prenez vos armes et partez à l'Ad-Venture.



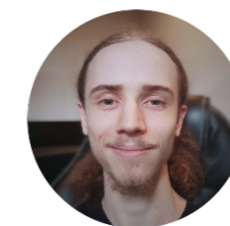
TEAM



Erwan
TEMPLE



Teddy
FETU



Ethan
LEFEUVRE



Niloé
MAHAUT



Balthazar
BRILLAULT



Convergence

PRESENTATION

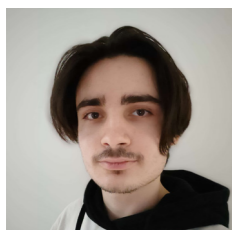
In teams of two, take on the role of a champion and his sidekick in fast-paced, intense duels against other players. Master the unique abilities of the many champions at your disposal. Team up with your friends and dive into the fight, because glory only awaits those who seek it.

RÉSUMÉ

Par équipe de deux, incarnez un champion et son acolyte au travers de duels intenses et rapides contre d'autres joueurs. Maîtrisez les capacités uniques des nombreux champions à votre disposition. Faites équipe avec vos amis et plongez dans le combat, car la gloire attend seulement ceux qui la cherchent.



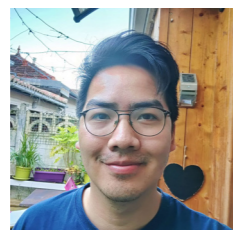
TEAM



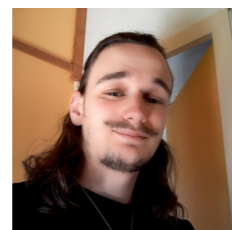
Hélias
GAMONET



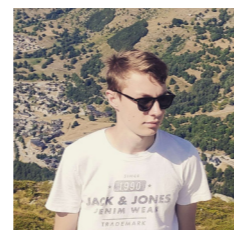
Nathan
GIROD



Quoc-Bao
NGUYEN



Elessar
THOMANN



Guillaume
WIART



Feed You & I Back

PRESENTATION

A captive fox looks for an escape in what seems to be a laboratory. Among the scientists hiding, a lama is undercover. His goal is to help set the fox free. The fox will have to go through a series of enigma and various obstacles so as to find a way out! Will their new ally manage to guide them out of here?!

RÉSUMÉ

Un renard captif cherche une issue à ce qui semble être un laboratoire. Parmi les scientifiques se cache un lama qui a pour but d'aider le renard à retrouver sa liberté. Le renard va devoir passer une série d'énigmes et obstacles variés afin de trouver une sortie ! Est-ce que son nouvel allié parviendra à le guider loin d'ici ?!



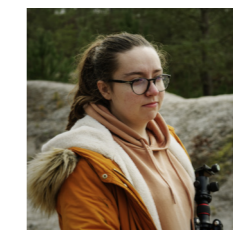
TEAM



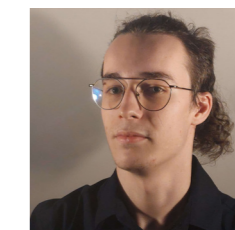
Diane
AVEILLAN



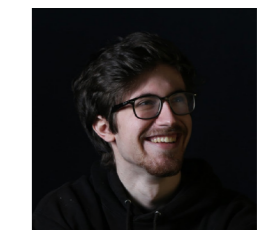
Baptiste
GARDE



Lisa
HERSANT



Noa
HUSSENET



Gaétan
TAPIA



Ichigo Ichie

PRESENTATION

Come and duel in *Ichigo Ichie*, a whack-a-mole game where each instant is up for grabs! Play as the otter and stir up discord in the onsen, or try to restore calm as an employee of this relaxing place. Which one of you will succeed?

RÉSUMÉ

Venez vous affronter en duel sur *Ichigo Ichie*, un jeu de taupe où chaque instant est à saisir ! Incarnez la loutre et semez la zizanie dans le onsen ou essayez plutôt de ramener le calme en tant qu'employé de ce lieu de détente. Qui de vous deux vaincra ?



TEAM



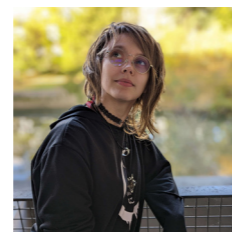
Enki
BACHELIER



Ydris
BENMANSOUR



Yuna
BONNIFET



Océane
MASSE



Thibault
VINCENT



Neon Siege

PRESENTATION

Live the Neon Siege! To solve some of the most important conflicts, people are using an Advanced War Simulation. Become a Neon Mercenary and sell your skills!

RÉSUMÉ

Vivez l'expérience Neon Siege ! Afin de résoudre certains des conflits les plus importants, les chefs de guerre utilisent une simulation de guerre ultra avancée. Devenez un neon-mercenaire et vendez vos talents !



TEAM



Léo
JÉGOUSSE

Sound Designer
& Project
Manager



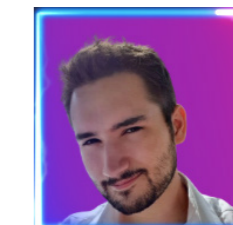
Enzo
SUARES

Game Artist



Ludovic
ZGAJNER

Programmer
& UI/UX



Guillaume
PATRICE

Programmer



Super Monkey Brawl

PRESENTATION

Are you broke? Are you lacking adrenaline? Do you like monkeys? Do you like the underground? THEN SUPER MONKEY BRAWL IS MADE FOR YOU!!!

Come relax in our super underground casino, witness the most epic monkey fights on the 5 continents, and win the jackpot thanks to the different games at your disposal.

RÉSUMÉ

Vous êtes ruiné ? Vous êtes en manque d'adrénaline ? Vous aimez les singes ? Vous aimez la clandestinité ? ALORS SUPER MONKEY BRAWL EST FAIT POUR VOUS !!!

Venez vous refaire dans nos super casino underground, assister au combat de singes les plus épiques des 5 continents, et remportez le jackpot grâce au différents jeux mis à votre disposition.



TEAM



Joseph
BOT

Programmer



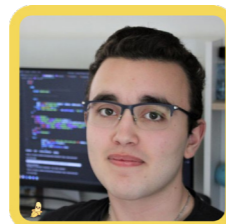
Raphael
MADELIN

Programmer



Ewen
RIALLAN

Programmer



Ryan
BLOT

Programmer



Sullivan
MICHALON

Programmer



Antoine
LECHAT

3D Artist
(external help)



NEOMARS 13

Projets finaux des 3^e année de la licence informatique parcours jeux vidéo (P2 / 2021-2024)

-

Final projects of the 3rd year Bachelor's
degree in Computer Science with a
concentration in Video Games classes
(P2 / 2021-2024)

PRESENTATION

Welcome to Neo-Massilia, the city that was once known as Marseille. If you're looking for idleness or a petanque game, this is the place to be. Explore the city and prove yourself worthy in the eyes of the Vieux-Port's Triplet.

RÉSUMÉ

Bienvenue à Neo-Massilia, la cité que les Anciens appelaient Marseille. Si vous cherchez du farniente ou une partie de pétanque, vous êtes au bon endroit. Explorez la ville et prouvez votre valeur aux yeux de la Triplette du Vieux-Port.

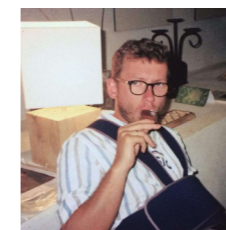


TEAM



Florent
BASCOUL

Game Designer
& Level
Designer



Victor
DE
SENNEVILLE

Manager



Yannis
ARIBOT

3D Artist & VFX



Paul
LUNEAU

Programmer
gameplay



Joris
PINEDA

Game Designer
& Level
Designer



Jordan
BURNET

UI &
Sound Design



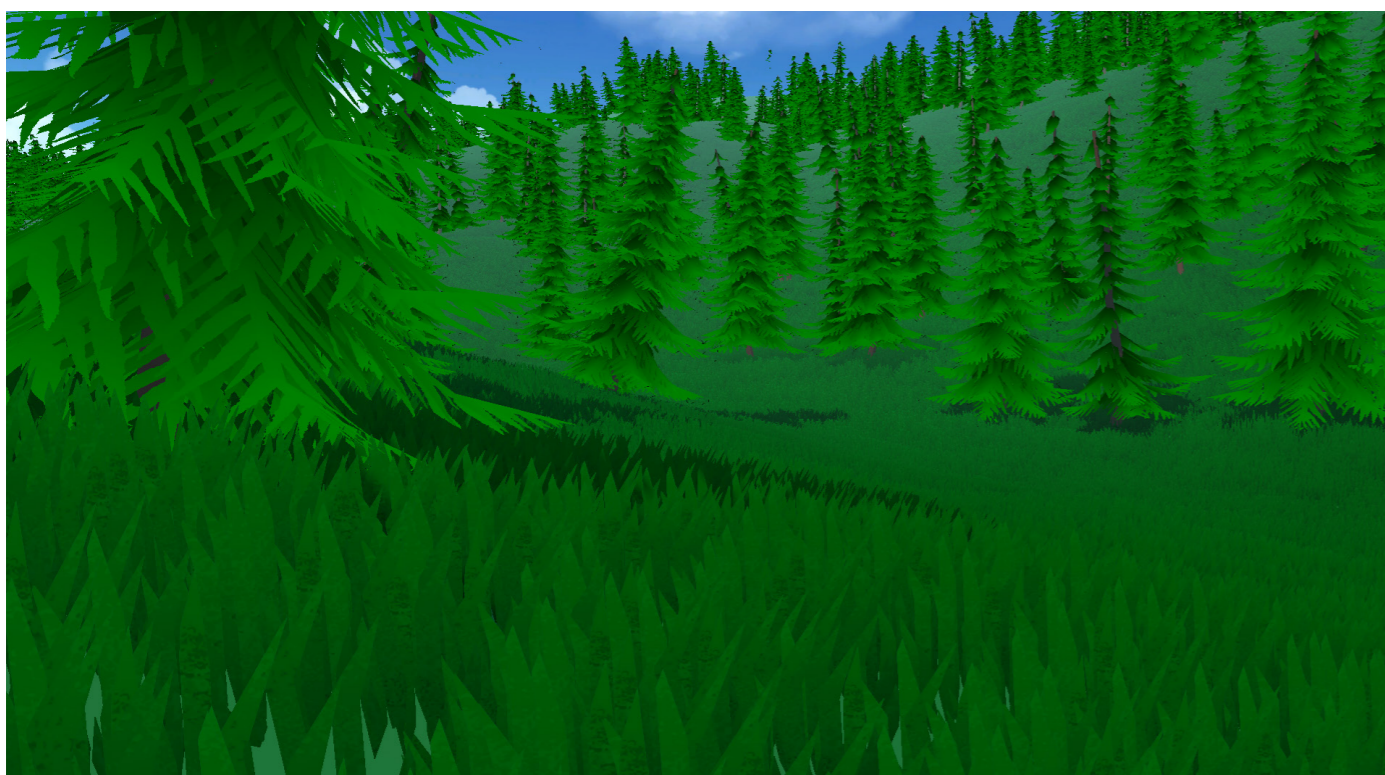
Escape Paradise Island

PRESENTATION

You're shipwrecked on a desert island, so you must survive and build a boat to escape. But beware, the ocean will decide the quality of your boat...

RÉSUMÉ

Vous êtes un naufragé sur une île déserte, vous devez survivre et construire un bateau pour vous évader. Mais attention, l'océan décidera de la qualité de votre bateau...

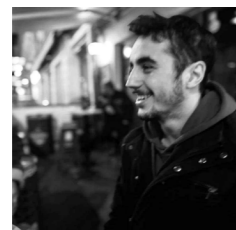


TEAM



Benjamin
FAVEROT

Manager



Titouan
BAILLY

Programmer
gameplay & UI



Tom
CAUDRILLIER

Programmer
gameplay



Stanis
KAPUSTA

Technical
Director



Thomas
MUNIERA

3D Artist &
Sound Designer



Party Intruder

PRESENTATION

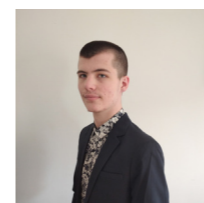
Party Intruder is a First-person infiltration/strategy Sandbox game where the Player controls a blood-thirsty killer who's trying to murder a bunch of friends meeting and partying in a camping. The Player can find various weapons and places on the map, and kill his victims in the most fun and creative ways, but he must be discreet, or the police will be involve.

RÉSUMÉ

Party Intruder est un jeu Sandbox d'infiltration/stratégie en première personne où le joueur controle un tueur sanguinaire qui veut assassiner une bande d'amis se retrouvant et faisant la fête dans un camping. Le joueur peut trouver différentes armes et lieux sur la carte, et tuer ses victimes de manière fun et créative, mais il doit être discret, sinon la police sera appelée.



TEAM



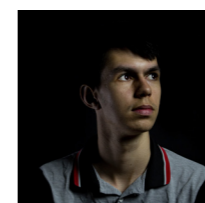
Dorian
BESSIERE

Programmer



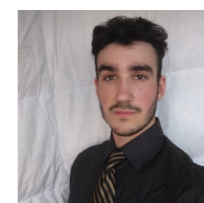
Corentin
BOBLET

Lead
Programmer



Emile
COMETTO

Programmer &
IQL



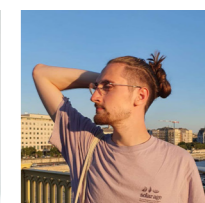
Léo
DESCHAUX-
BEAUME

Game Artist



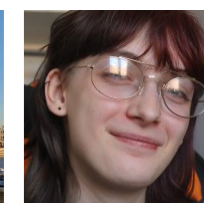
Johan
FLATRES

Manager



Lilian
PAYEN

Programmer



Léo
SLOMCZYNSKI

Game Designer



Skybound Odyssey

PRESENTATION

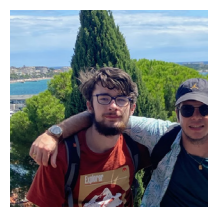
Skybound Odyssey is an exploration and survival game set in a sky filled with floating islands. To navigate this world, players have a flying boat that is more than their base: their home. Exploration, gathering, and upgrading are the keywords of the adventure offered to players.

RÉSUMÉ

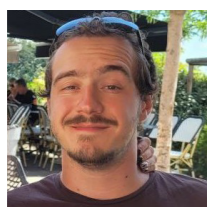
Skybound Odyssey est un jeu d'exploration et de survie se déroulant sur une mer d'îles volantes. Afin de s'y déplacer, le joueur possède un bateau volant qui est plus que sa base : sa maison. Exploration, récolte et amélioration sont les maîtres-mots de l'aventure proposée aux joueurs.



TEAM



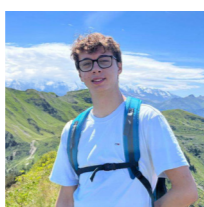
Mathias
DIDIER



Virgile
THIRIOT



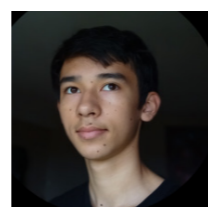
Daniel
CUCALON



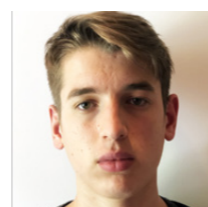
Camille
PELE



Arthur
ALAIN



Yann Minh
KERSALE



Sebastien
MORRIS

**Projets finaux
des 1^{re} année du master
jeux et médias interactifs numériques
(P20 / 2023-2025)**

Vendredi 21 juin

**Final projects of the 1st year Master's
degree in Video Games and
Interactive Media
(P20 / 2023-2025)**

Friday, June 21

Programme de la journée

Program of the day

8:45am / Welcome! - 9:15am / Presentation's launch

9:20am - 9:45am / Disco Gecko

9:45am - 10:10am / Ace of Saturn

10:10am - 10:35am / Happiness Manager

10:35am - 11:00am / Pendrillons

11:00 am - 11:15am / Break

11:15am - 11:40am / Dee | S

11:40am - 12:05pm / Nadir

12:05pm - 12:30pm / Earwyrn

12:30pm - 2:00pm / Lunch break

2:00pm - 2:25pm / Ready Set Jam (RSJ)

2:25pm - 2:50pm / Roller Punk

2:50pm - 3:15pm / Puppy Guard

3:15pm - 3:30pm / Break

3:30pm - 3:55pm / Dans les pas de Mïa

3:55pm - 4:20pm / Le flux des Décanautes

4:20pm - 4:45pm / Ex Silentio

4:45pm - 5:00pm / Closing words



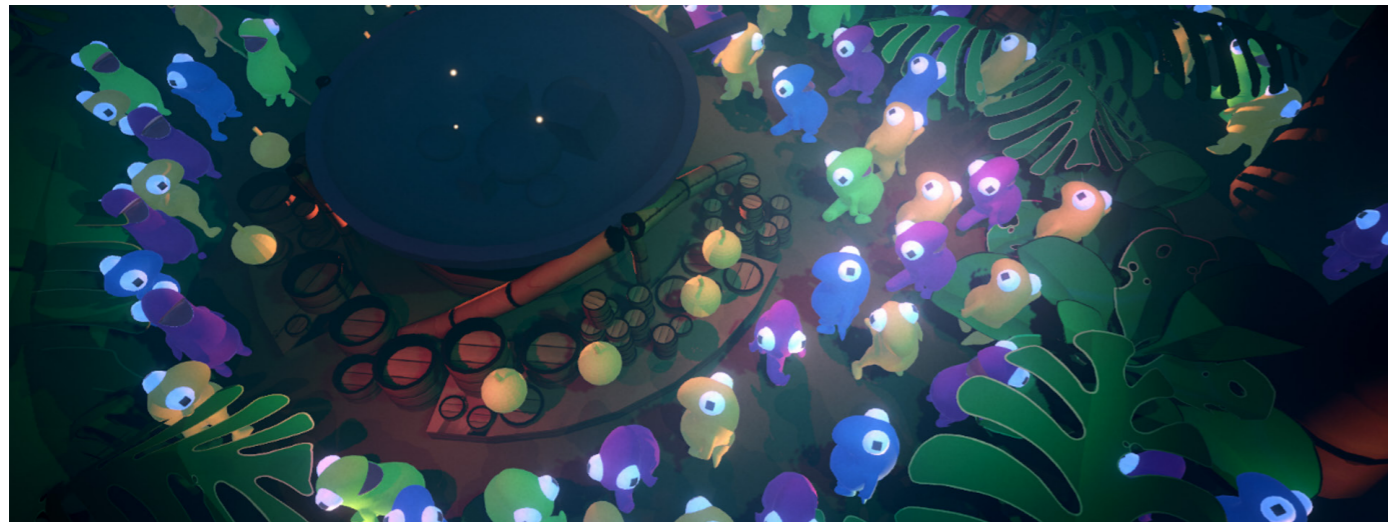
9:20am – 9:45am / **Disco Gecko**

PRESENTATION








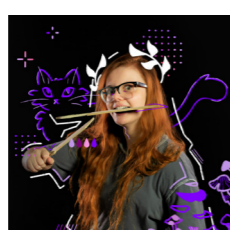
Reptiles, lights and an 80's glitter ! DISCO GECKO is a 2v2 party game where you're lost in a huge jungle night club and have to find your friend ! Use your tongue and the environment to get in the way of the opposite team... and be the first two geckos to kiss !!

RÉSUMÉ

Des reptiles, des lumières et la fraîcheur des années 80 ! DISCO GECKO est un party game en 2v2 où vous devez retrouver votre pote dans une immense «junglothèque» ! Avec votre langue et l'environnement, sabotez vos adversaires... et soyez les premiers geckos à vous embrasser !!



TEAM

					
Aurore BERTHET Producer	Margot THETIOT UX Designer & User Resarcher	Tom D'EXPORT Online & Gameplay Programmer	Tristan BADANA Generalist Programmer	Patxi M. GONZALEZ Game Designer	Hugo SANNIER- DURAND Sound Designer
	Jules GIBERT Lead Creative Director (Game Art) & Tech Art		Mahé LETTIELIER Concept Artist & Animator	Foucauld DESROUSSEAUX & Clara ROTTI Composers	



9:45am – 10:10am / **Ace of Saturn**

PRESENTATION

Ace of Saturn is a game of galactic tennis, between action and narration. Play as the planet Saturn in an explosive match to take back the power that the arrogant Jupiter stole from you, and win the game alongside your interstellar allies!

RÉSUMÉ

Ace of Saturn est un jeu de tennis galactique entre action et narration. Incarnez la planète Saturne dans un match explosif afin de reprendre son pouvoir volé par l'arrogant Jupiter, et remportez la partie aux côtés d'allié.es stellaires !



TEAM

					
Anaïs DUBART 3D Artist	Emma-Louise BOT Game Designer & Writer	Enzo TITTARELLI Sound Designer & Music	Jessica TESO UI/UX Designer & User Researcher	Morgane RAYMOND 2D Artist & UI Designer	Nino SANDLARZ Programmer

Happiness Manager™

10:10am - 10:35am / **Happiness Manager™**

PRESENTATION

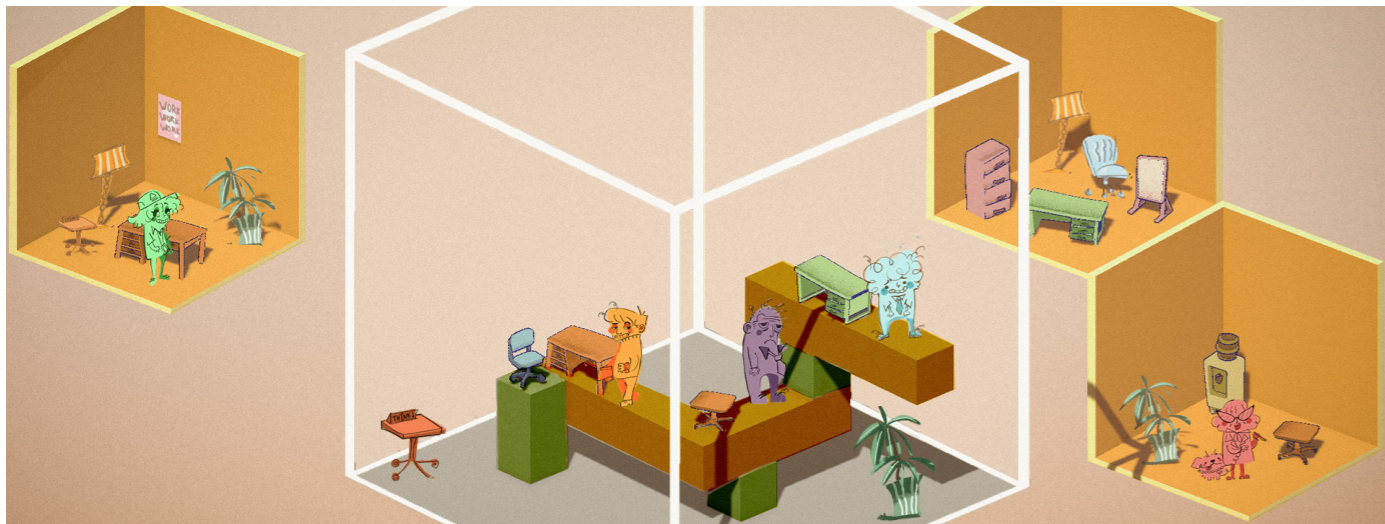
HAPPINESS MANAGER™ is a construction and puzzle game inspired by the aesthetics of the 1960s-70s. As the newly hired Happiness Manager of the WorkBuddies company, you will be entrusted with pushing the limits of gravity in the office space, in order to increase their employees' well-being and of course their performances.

After all, gravity shouldn't be an obstacle to productivity!

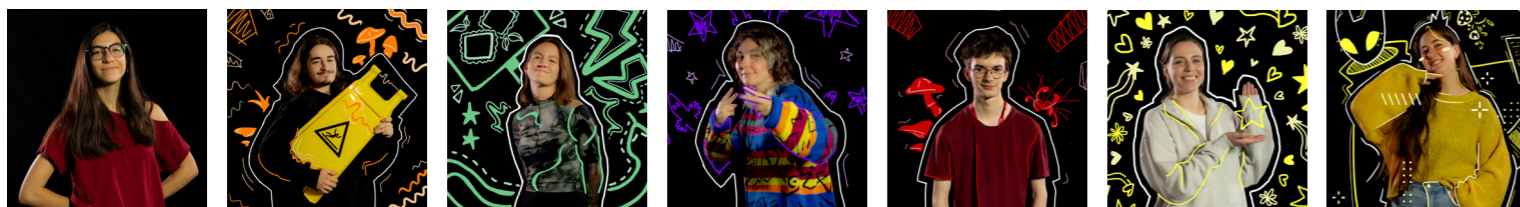
RÉSUMÉ

HAPPINESS MANAGER™ est un jeu de construction et de puzzle inspiré de l'esthétique des années 1960-70. En tant que nouveau Happiness Manager de l'entreprise WorkBuddies, vous êtes chargé de repousser les limites de la gravité dans l'espace de bureau, afin d'augmenter leur bien-être des employés et bien sûr leurs performances.

Après tout, la gravité ne doit pas être un frein à la productivité !



TEAM



Aurore BERTHET	Mattéo BLIVET	Margot THÉTIOT	Blanche HINCOURT	Fabien VALLET	Camille MISBACH	Maureen BASTIAN
Producer	Sound Designer & Composer	UX Designer & User Researcher	2D & 3D Artist	Programmer	Game & UI Designer	Level & Narrative Designer

PENDRILLONS

10:35am - 11:00am / **Pendrillons**

PRESENTATION

Pendrillons is a micro RPG that takes place in a play.

Act out your role, choose your lines and actions, and engage in turn-based combat to influence the course of the show.

But beware: an audience is watching the performance, and reacting to your every move!

RÉSUMÉ

Pendrillons est un micro RPG se déroulant dans une pièce de théâtre.

Incarnez votre rôle en jouant la comédie, choisissez vos répliques ainsi que vos actions, et livrez-vous à des combats au tour par tour afin d'influencer le déroulé de la pièce.

Mais prenez garde : un public assiste à la représentation, et réagit à toutes vos actions !



TEAM



Théophile CARRASCO	Romain BELET	Maxence MARTINIANI	Lud.e CHATIN	Victorien PRÉVOT
Programmer	Sound Designer	Game Designer & Producer	UX/UI Designer	Game Artist



11:15am - 11:40am / **Dee | S**

PRESENTATION

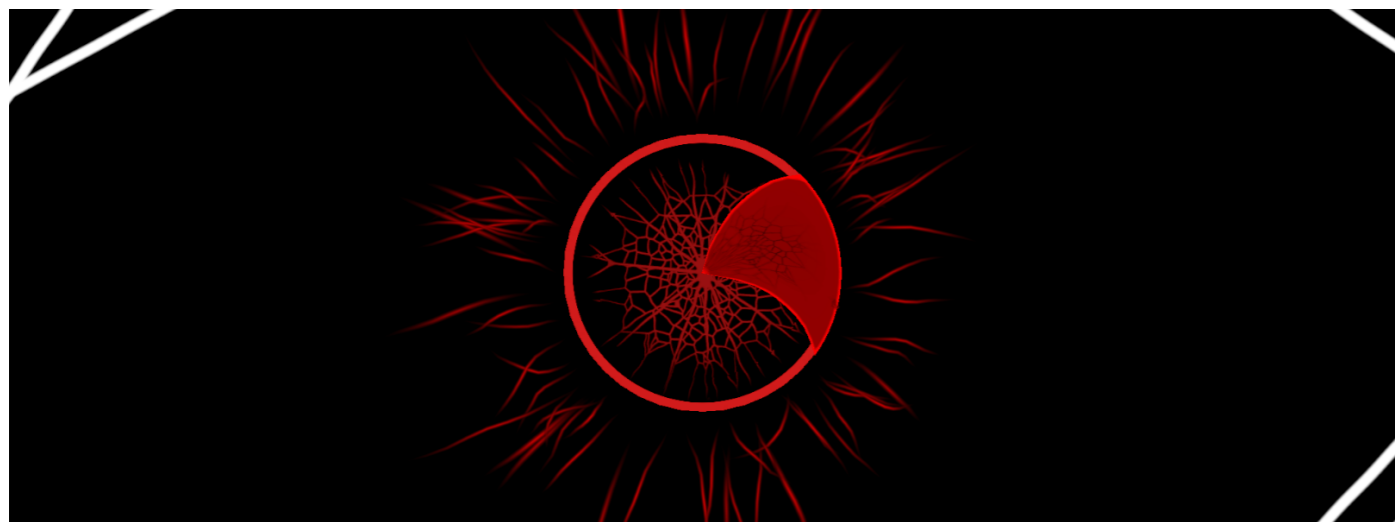
Dee | S is a game that allows you to explore, as a duo, a consensual and intimate domination and submission relation.

This safe for work experience is meant for adult duos that wish to explore the opportunity of a singular relationship, in a secure and guided setting !

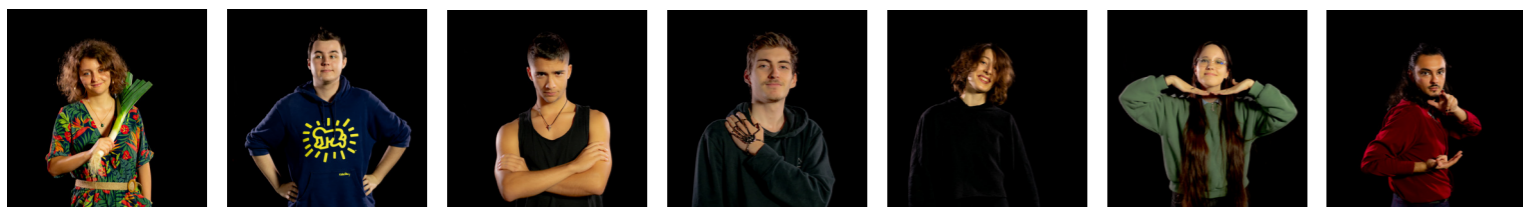
RÉSUMÉ

Dee | S est un jeu qui permet d'explorer, à deux, une relation consentie et intime de domination et de soumission.

Cette expérience *safe for work* s'adresse à tout binôme d'adultes qui souhaiterait saisir l'opportunité d'explorer une relation singulière, dans un cadre sécurisant et guidé !



TEAM



Sasha BURLET	Oscar DUHAMEL-HILL	Vasco MENDES-FERREIRA	Loris LEBLOND	Estelle ROSTAN	Manon ROUGELIN	Enzo TITTARELLI
Producer	Game Designer	Pleasure Designer	VFX Artist	Programmer	UR/UX	Sound Artist



11:40am - 12:05pm / **Nadir**

PRESENTATION

At every Zenith, creatures from the depths of the sea swim up a huge rift. Equipped with grappling hooks, you take on the role of an agile mercenary tasked with preventing these titanic monsters from rising to the surface.

RÉSUMÉ

À chaque Zénith, des créatures abyssales remontent une immense faille. Équipée de grappins, vous incarnez une agile mercenaire chargée d'empêcher ces monstres titanesques de remonter vers la surface



TEAM



Jules SARTON DU JONCHAY	Alvina DAMASIO RAZAFIA-RIZAKA	Nils PUTHIER	Benjamin PHILIPPOT	Alexandre AGNIEL-ROUX	Myriam QUERO	Timothée BOLLA
Programmer	Programmer	Artist	Artist	UX Designer, User Researcher & Sound Designer	Game Designer & Level Designer	Producer



12:05pm - 12:30pm / **EarwyrM**

PRESENTATION

EarwyrM is a rhythmic, action oriented, 4 players coop game. You play 4 Dragon-Bards going to meet a human army willing to cease your people's music forever.

Thanks to your musical magic, your goal is to prevent war by showing to those bullies that your music doesn't deserve such hate.

It's a pleasing, melodic and convivial experience to share with family and friends.

RÉSUMÉ

EarwyrM est un jeu d'action rythmique, en coopération à 4 joueurs dans lequel vous incarnez des Bardes-Dragons allant à la rencontre d'une armée humaine qui cherche à faire cesser la musique de votre peuple à tout jamais.

Grâce à votre magie musicale, empêchez la guerre et montrez à ces brutes que votre musique ne mérite pas tant de haine.

Il s'agit d'une expérience plaisante, mélodique et conviviale, à partager entre amis et en famille.



TEAM



Florian LECAREUX Producer & VFX Artist	Margaux HANQUEZ-CLAUWAERT 2D & 3D Artist	Simon RUIZ UX/UI Designer	Frédéric KUKOVICIC Sound Designer	Marina SECORD Programmer	Léo ZINANI Game Designer
--	--	-------------------------------------	---	------------------------------------	------------------------------------



2:00pm - 2:25pm / **Ready Set Jam! (RSJ)**

PRESENTATION

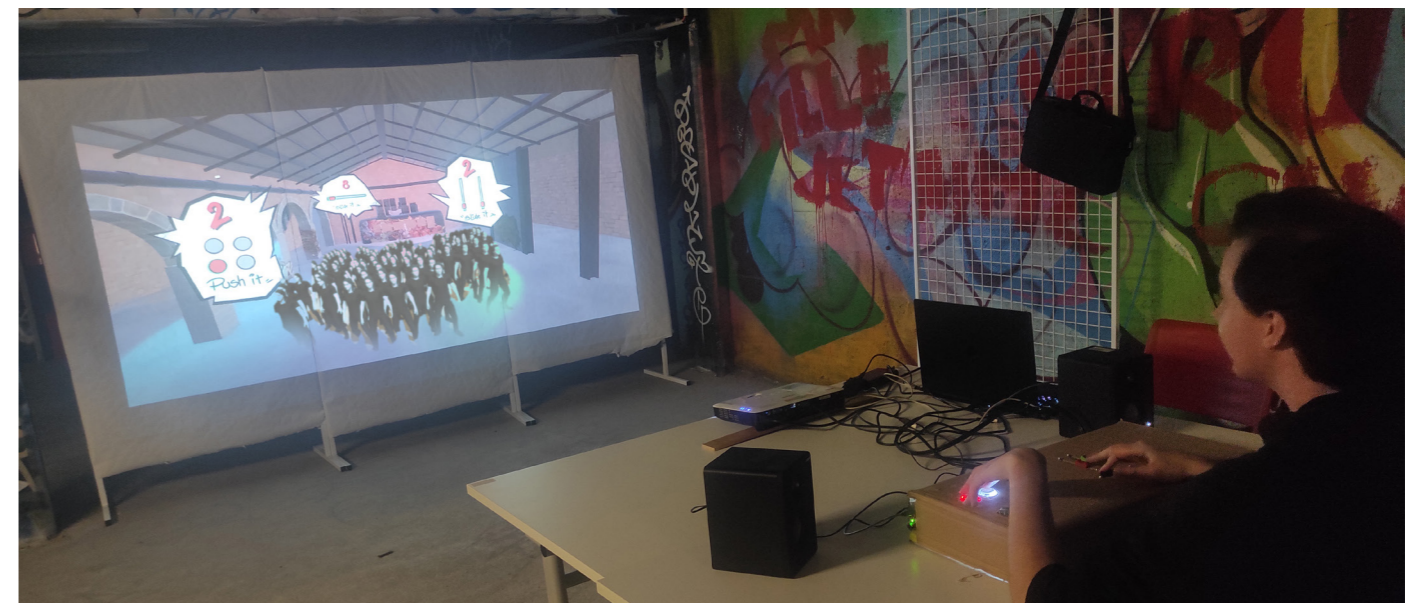
In Ready, Set, Jam!, use your musical prowess and rhythmic skills to answer requests from a difficult crowd ! Equipped with your DJ mixer in real life instead of a usual controller, modulate the flow of your sound and create some sick jams!

Experiment and freestyle or try and match the pace for an awesome rhythm game experience!

RÉSUMÉ

Dans Ready, Set, Jam !, faites preuve de rythme et de prouesse musicale pour répondre aux attentes d'une foule exigeante ! Equipé de votre table de DJ dans la vraie vie au lieu d'un controleur classique, modulez le flow de votre son et créez des purs sons !

Expérimentez et freestylez ou essayez de suivre le tempo pour une experience rythmique jouissive !



TEAM



Gaïa BROILLIARD Producer	Gabrielle LATY Game Artist	Jérémy AUCLAIR Programmer	Mattéo BLIVET Sound Designer	Oscar DUHAMEL-HILL Game Designer
------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------	--	--

2:25pm - 2:50pm / **Rollerpunk**

PRESENTATION

Rollerpunk is an adrenaline-fueled ball and racing game inspired by Gunnm's Motorball, made for local multiplayer.

Rush at full speed to catch up to your enemies and snatch the DrillBall, but stay sharp because every encounter can be lethal, and mercy does not exist on the track...

RÉSUMÉ

Rollerpunk est un jeu de course et de possession de balle survitaminé inspiré du Motorball de Gunnm, fait pour le multijoueur local.

Roulez à toute vitesse pour rattraper vos ennemis et leur arracher la DrillBall, mais restez concentrés car chaque rencontre peut être fatale, et la pitié n'existe pas sur ce circuit...



TEAM



Antonin
LOMBARD

Programmer



Florian
CARON

Game Artist



Frédéric
KUKOVICIC

Sound Designer



Simon
RUIZ

UI/UX Designer



Vasco
MENDES
FERREIRA

Game Designer

2:50pm - 3:15pm / **Puppy Guards**

PRESENTATION

Puppy Guard is a cooperative couch game in which players take on the role of museum watchmen in charge of protecting the art pieces from at best clumsy, at worst malicious visitors! Build barricades with furniture, bark at the visitors or knock them down. Everything is worth it to save the relics from the disaster.

RÉSUMÉ

Puppy Guard est un couch-game coopératif dans lequel on joue des chiens gardiens de musée chargés d'en protéger les oeuvres de visiteurs, au mieux maladroits, au pire malveillants ! Faire des barricades avec le mobilier, aboyer après les visiteurs ou les bousculer, tout est bon pour sauver ces reliques de la catastrophe !



TEAM



Gaïa
BROILLIARD

Producer



Gabriel
DUCRAY

Game Designer



Gabriel
PURNELLE

Game Artist



Hugo
SANIER-
DURAND

Sound Designer



Laura
MOGET

Game Artist



Marion
POBELLE

Programmer



3:30pm - 3:55pm / **Dans les pas de Mia**

PRESENTATION

«Dans les pas de Mia» is an enigmatic narrative phygital project in which a parent-child pair embody the sweet Mia on her birthday. She has the day to invite all of her friends and as well, organize her party. Explore her home town and prepare the greatest birthday party!

RÉSUMÉ

Dans les pas de Mia est projet phygital narratif à énigmes dans lequel un binôme parent-enfants incarne Mia le jour de son anniversaire. Celle-ci a la journée pour inviter tous ses amis et en parallèle, organiser sa fête. Visitez le village natal de Mia et préparez le plus grandiose des anniversaires !

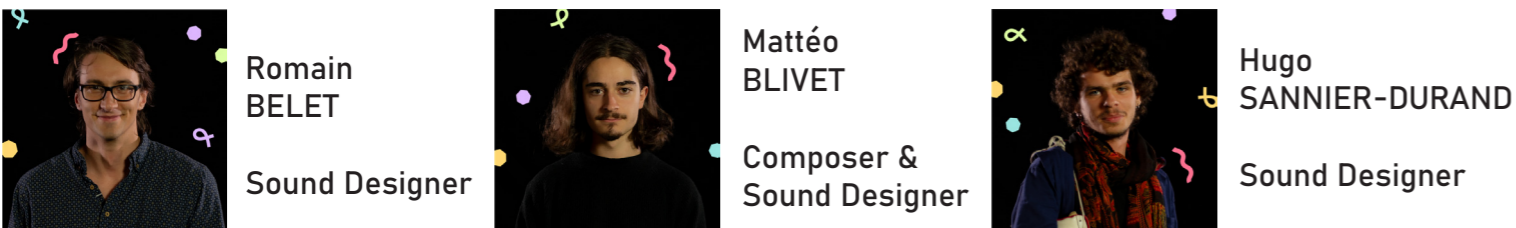


TEAM



Tristan BADANA	Maureen BASTIAN	Brice BONNEFOND	Camille MISBACH	Marine MOUSSET	Estelle ROSTAN
Programmer	Game & Puzzle Designer, Writer	2D Artist	Game Designer, Producer, Narrative Designer	2D Artist & UI/ UX Designer	Programmer

External help



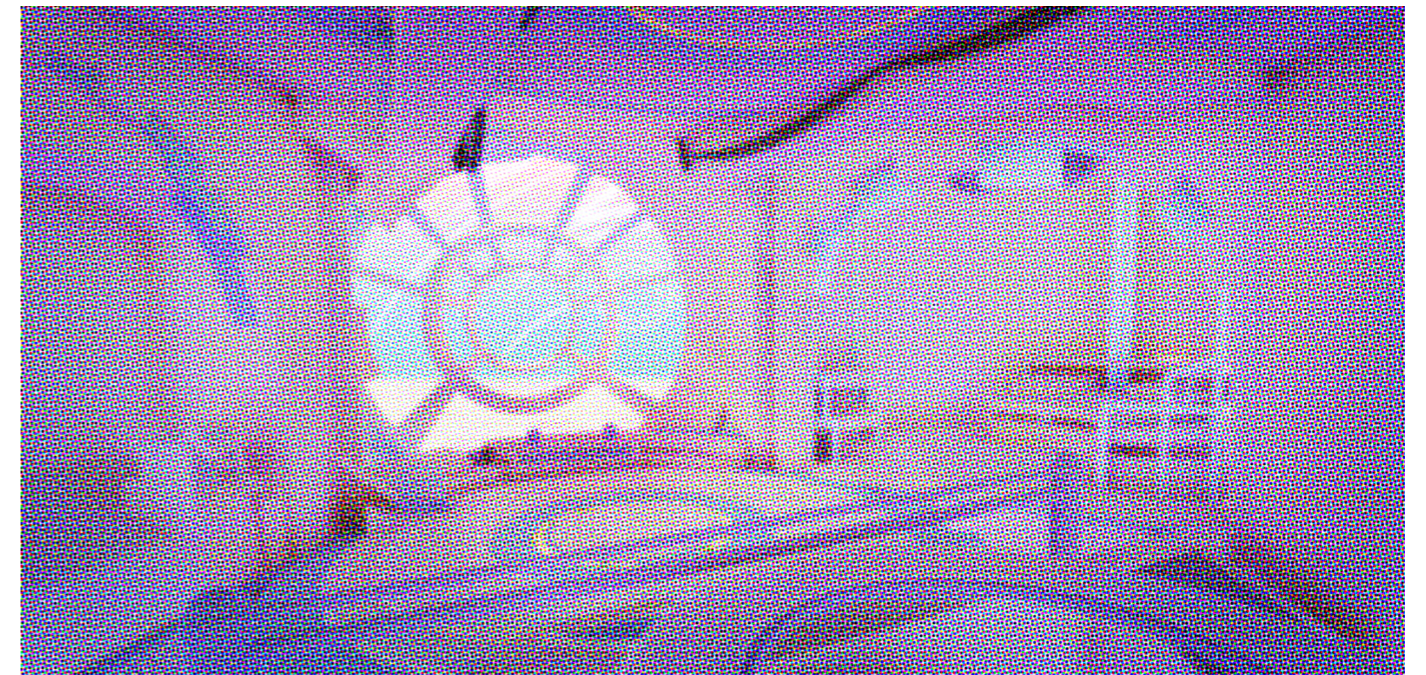
3:55am - 4:20pm / **Le Flux des Décanautes**

PRESENTATION

Le Flux des Décanautes is a contemplative asynchronous cooperative game in which each player takes on the role of a Decanaute, an entity responsible for maintaining a mysterious vehicle for 10 minutes, before handing over to its successor.

RÉSUMÉ

Le Flux des Décanautes est un jeu contemplatif de coopération asynchrone où chaque joueur incarne un Décanaute, une entité chargée d'entretenir un mystérieux véhicule pendant 10min, avant de passer le relais à son successeur.



TEAM



Lud.e CHATIN	Théodore LABORDE	Morgane BRU	Hugo BAYLE	Mael HEURARD	Timothée BOLLA	Jules SARTON DU JONCHAY
UX Designer & User Researcher	Game & Level Designer	3D Artist	3D Artist	Sound Designer & Music Composer	Producer	Programmer



4:20pm - 4:55pm / **Ex Silentio**

PRESENTATION

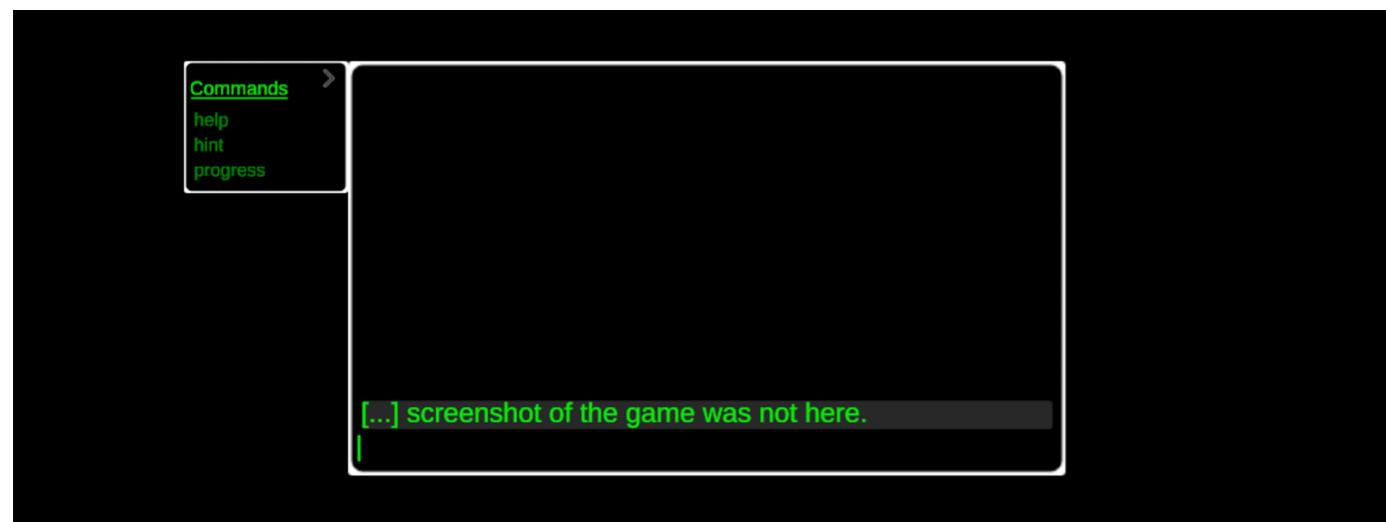
Immersed since millions of years deep within a simulation, a lost consciousness decides to explore the oldest memories registered. Thanks to a console shell, find the objects that are composing the memories, by typing their names. Explore these scenes, where the very essence of the objects are condensed into single words, floating in infinite darkness.

Will you understand the meaning of the word "Humanity", by listening and understanding the background that will unfold ?

RÉSUMÉ

Plongée depuis des millions d'années dans une simulation informatique, une conscience perdue se décide à trouver les souvenirs les plus anciens enregistrés. A l'aide de la console de commande, trouvez les objets composant ces mémoires en tapant leur nom. Explorez ces scènes, dont l'essence même des objets a été réduite à de simples mots, suspendus dans un noir absolu.

En vous appuyant sur le son et le contexte qui se dévoileront peu à peu, comprendrez vous le sens du mot "Humanité" ?

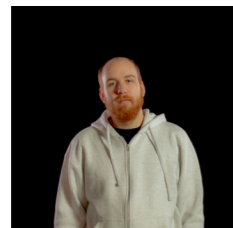


TEAM



Léa
LIONIS

Producer



Faer
SOUVILLE

Game Designer



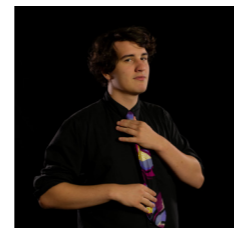
Loris
LEBLOND

Game Artist



Louis
VOGEL

Programmer



Mael
HEURARD

Sound Designer

**Projets de fin d'année du
Mastère Spécialisé Interactive
Digital Experiences (IDE)
(P13 / 2023-2024)**

Jeudi 20 juin

Final projects of the
Post-Master's degree in
Interactive Digital Experiences (IDE)
(P13 / 2023-2024)

Thursday, June 20

PRESENTATION

Through the lens of your phone, you take on the role of a first-person water carrier in Oasis City. To get around this isolated town in the middle of the desert, unfold your accordion book and scan the inhabitants and other elements with whom you wish to interact.

Your first objective: deliver water to shopkeepers in need.

Talking to them will help you understand how water is managed and how it is unevenly distributed across the different districts of the city.

Will you be able to discover the secrets hidden between the drops?

RÉSUMÉ

À travers l'objectif de votre téléphone, vous incarnez, à la première personne, un porteur d'eau de la Ville-Oasis. Pour vous déplacer dans cette ville isolée au milieu du désert, dépliez votre livre accordéon et scannez les habitants et autres éléments avec qui vous souhaitez interagir.

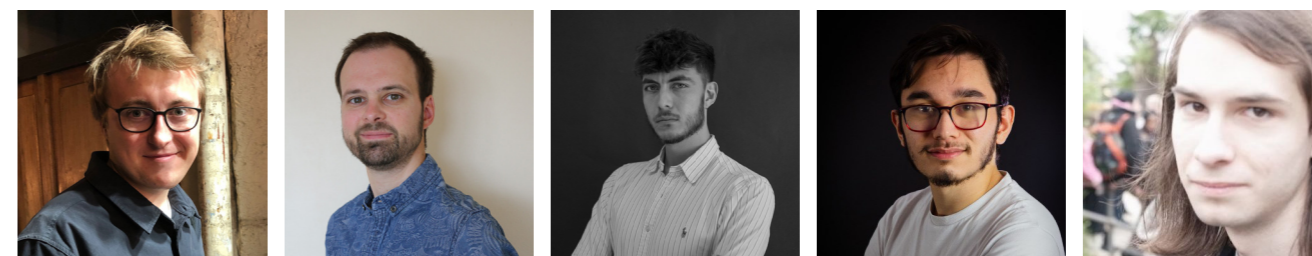
Votre premier objectif : livrer de l'eau aux commerçants dans le besoin.

Discuter avec eux vous fera comprendre la gestion de l'eau et sa répartition inégale au sein des différents quartiers de la ville.

Saurez-vous découvrir les secrets dissimulés entre les gouttes ?



TEAM



Antonin
FRACHET

Benjamin
CAILLÉ

Dylan
SABOT

Lilian
SANANIKONE

Yoann
BOURSE

PRESENTATION

'Méliès is Gone' is an investigation game in which the player takes on the role of Georgette, the daughter of the famous inventor of cinema, Georges Méliès.

When the film-maker disappears, Georgette sets out to find him by returning to his abandoned studios in Montreuil. Exploring the premises, she found a cinematograph containing scenes from a film: 'Fantasmagoria'. This film, which was being shot at the time of Georges Méliès's death, is an invaluable document for understanding what happened to the filmmaker. But the scenes have been mysteriously altered, and Georgette will have to restore them to shed light on her father's disappearance...

Exploring the studio, investigating how the film was made and restoring the various scenes using the magic of the cinematograph will help Georgette find her father, in a story that will take the player to the frontiers between fact and fiction.

RÉSUMÉ

« Méliès is Gone » est un jeu d'enquête dans lequel le joueur incarne Georgette, la fille du célèbre inventeur du cinéma : Georges Méliès.

Alors que le cinéaste a disparu, Georgette se lance à sa recherche en retournant dans ses studios abandonnés de Montreuil. En explorant les lieux, elle y trouve un cinématographe contenant les scènes d'un film : « Fantasmagoria ». Ce film, en tournage au moment de la disparition de Georges Méliès, est un document précieux pour comprendre ce qu'il est advenu du cinéaste. Mais les scènes ont été mystérieusement altérées, et Georgette va devoir les restaurer pour lever le voile sur la disparition de son père...

Explorer le studio, enquêter sur les étapes de fabrication du film et restaurer les différentes scènes grâce à la magie du cinématographe permettra à Georgette de retrouver son père, dans une histoire qui mènera le joueur aux frontières entre réel et fiction.



TEAM



Hugo
AGBONON

Jean-Rémi
AGIN

Audrey
DENY

Maxime
GENISSON

Thibault
RIVERA

PRESENTATION

In Note To Myself, take on the role of Paule, an old lady who is losing her memory, reliving the key memories of her life by interacting with the objects in her flat.

Some of the objects bring back happy memories: her relationship with her husband, her parents, her job as a composer... Others awaken forgotten anxieties. A strange silhouette seems to have left its mark on Paule's life. Who is this figure? What link does Paule have with this entity?

Throughout this adventure, you'll be carrying your Dictaphone. The mind wanders, objects change places and the flat changes configuration from one day to the next. In the murky ocean that is oblivion, this Dictaphone will be your only lifeline. Set off in search of the unknown, picking up the pieces of the past to better heal the wounds of the present.

RÉSUMÉ

Dans Note To Myself, incarnez Paule, une vieille dame qui perd la mémoire, revivant les souvenirs marquants de sa vie en interagissant avec les objets de son appartement.

Si certains rappellent des moments de joie : sa relation avec son mari, ses parents, son métier de compositrice... D'autres réveillent des angoisses oubliées. En effet, une étrange silhouette semble marquer de son empreinte la vie de Paule. Qui est-elle ? Quel lien Paule entretient-elle avec cette entité ?

Tout au long de cette aventure, vous serez munie de votre dictaphone. Tout est mouvant quand l'esprit se perd, les objets changent de place et l'appartement change de configuration d'un jour à l'autre. Dans cet océan trouble qu'est l'oubli, ce dictaphone sera votre seule bouée de sauvetage. Partez à la recherche de l'inconnu, recollez les morceaux du passé pour mieux guérir les plaies du présent.



TEAM



Achille
ROVERATO

Léa-Anna
LOPES

Louis
ROGNON

Marina
ALMEIDA

Pierre-Yves
DENONFOUX

**Projet de fin d'année du diplôme
d'ingénieure - ingénieur
informatique et multimédia (IEM)
(P8 / 2022-2025)**

Jeudi 20 juin

-

Final project of the
Engineering degree in Computing
and Multimedia (P8 / 2022-2025)

Thursday, June 20

PRESENTATION

Shot-o-maton is an exciting mix between a photobooth and a videogame, where you play using your own face! Master your facial expressions to beat your opponent in this fun minigame and get a souvenir of your visit in the Cnam- Enjmin!

RÉSUMÉ

Shot-o-maton est mélange détonnant entre un photomaton et un jeu vidéo, que vous contrôlez grâce à votre visage ! Maîtrisez les expressions de votre visage pour battre votre adversaire et repartir avec une photo souvenir de votre passage au Cnam-Enjmin ! Rires garantis !



ÉQUIPE



Antoine
MARTIN



Ewen
JEZEQUEL



Pierre-Baptiste
LEFLOCH



Wilfried
NDEFO

**Découvrez tous nos jeux
étudiants sur notre page
itch.io en scannant le QR code !**



**Discover all of our students'
games on our itch.io page by
scanning the QR code!**