



le cnam
enjmin

magelis

ENJMIN GAMES SHOW

Du 24 au 28 juin,
le Cnam-Enjmin fait son show !

Pendant plus de 4 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
- 150 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

Tests des jeux des promos actuelles

Master jeux et médias interactifs numériques

Présentation des projets M1 de 1^{re} année (promo P21 / 2024-2026).
Répartis en 12 équipes de 5 à 6 étudiantes · étudiants, iels auront eu 4 mois, en parallèle des cours, pour créer et scénographier des expériences interactives originales.

Mastère Spécialisé IDE designer d'expériences immersives, interactives et ludiques

Présentation de 3 projets de fin d'année de la promo P14 (2024-2025).

ENJMIN GAMES SHOW

From June 24th to 28th,
Cnam-Enjmin is putting on a show!

Over more than 4 days, students from our different courses take over the 2,000m² of the school to present their projects to industry professionals and teaching teams.

- 4 degree programmes
- 30 games
- 150 students
- 120 pros

Bachelor's degree in Computer Science for Video Games

Presentation of 3 current cohorts' academic projects during demos and oral defense presentations in the presence of a jury, apprenticeship supervisors, guest professionals and apprentices.

Engineering degree in Computer Science and Multimedia

Game tests of current students' projects

Master's degree in Video Games and Digital Interactive Media

Presentation of the projects from first-year students (Cohort 21 / 2024-2026).
They are divided into 12 teams of 5 to 6 students. They will have had 4 months, at the same time as classes, to develop original interactive experiences.

Post-Master's degree in Interactive Digital Experiences

Presentation of 3 final projects from Cohort 14 class (2024-2025).

Journée Playtest le jeudi 26 juin

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

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

Remise de diplômes le samedi 28 juin

Plus de 100 étudiantes et étudiants diplômés du Cnam-Enjmin vont pouvoir découvrir et tester plus de 20 jeux des promos actuelles à l'occasion de leur cérémonie de remise de diplômes.

Playtest Day on Thursday 26th June

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 (blockbuster and independent studios) and and first-year master's members of jury
- 3 Special Guests

Graduation ceremony on Saturday 28th June

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

SOMMAIRE / SUMMARY

Programme Programme	5
Plan d'étages Floor plan	6
Projets de la licence informatique parcours jeux vidéo End-of-year projects of the Bachelor's degree	14
Projets finaux M1 du master JMIN End-of-year projects of the 1 st year Master's degree	32
Projets finaux du Mastère Spécialisé IDE End-of-year projects of the Post-Master's degree	46

PROGRAMME / PROGRAMME

Mardi 24 juin

Matin

Tests des 4 projets de 1^{re} année licence P5 (2024-2027) et de 3 projets de 2^e année P4 (2023-2026)

Après-midi

Soutenances des 4 projets de 1^{re} année licence P5 (2024-2027) et de 3 projets de 2^e année P4 (2023-2026)

Tuesday 24th June

Morning

Game tests of 4 bachelor's projects from 1st-year students (Cohort 5 / 2024-2027) and 3 projects of 2nd-year students (Cohort 4 / 2023-2026)

Afternoon

Oral defense presentations of 4 bachelor's projects from 1st-year students (Cohort 5 / 2024-2027) and 3 projects of 2nd-year students (Cohort 4 / 2023-2026)

Mercredi 25 juin

Matin

Tests des 2 projets de 2^e année licence P4 (2023-2026) et de 5 projets de 3^e année P3 (2022-2025)

Après-midi

Soutenances des 2 projets de 2^e année licence P4 (2023-2026) et de 5 projets de 3^e année P3 (2022-2025)

Wednesday 25th June

Morning

Game tests of 2 bachelor's projects from 2nd-year students (Cohort 4 / 2023-2026) and 5 projects from 3rd-year students (2022-2025)

Afternoon

Oral defense presentations of 2 bachelor's projects from 2nd-year students (Cohort 4 / 2023-2026) and 5 projects from 3rd-year students (2022-2025)

Jeudi 26 juin

Journée Playtest : tests des jeux

Thursday 26th June

Playtest Day : Game Testing

Vendredi 27 juin

Soutenances des projets M1 P21 (2024-2026)

Friday 27th June

Oral defense presentations of 1st-year master's projects (Cohort 21 / 2024-2026)

Samedi 28 juin

Cérémonie de remise de diplômes

Tests de jeux entre alumni et promos actuelles

Saturday 28th June

Graduation Ceremony

Game Tests between alumni and current students

PLAN D'ÉTAGE / FLOOR PLAN

	Étage - Floor level	N° de page - Page number
Licence informatique parcours jeux vidéo (1 ^{re} année P5 / 2024-2027) 1 st year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 5 / 2024-2027)		14
BLACK HOLE RUN	-1	15
El Dorado	-1	16
Not a Light Task	-1	17
Throwbound	-1	18
Licence informatique parcours jeux vidéo (2 ^e année P4 / 2023-2026) 2 nd year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 4 / 2023-2026)		20
Botanicat	-1	21
Skibies	-1	22
NULL	-1	23
BattriKeepel(2)	-1	24
Super Dungeon Crawler	-1	25
Licence informatique parcours jeux vidéo (3 ^e année P3 / 2022-2025) 3 rd year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 3 / 2022-2025)		26
Bot Testing Party	-1	27
Mission Aetheria	-1	28
Zodiaq	-1	29
Krazy Fighting Chicken	-1	30
Reflets Oubliés	-1	31

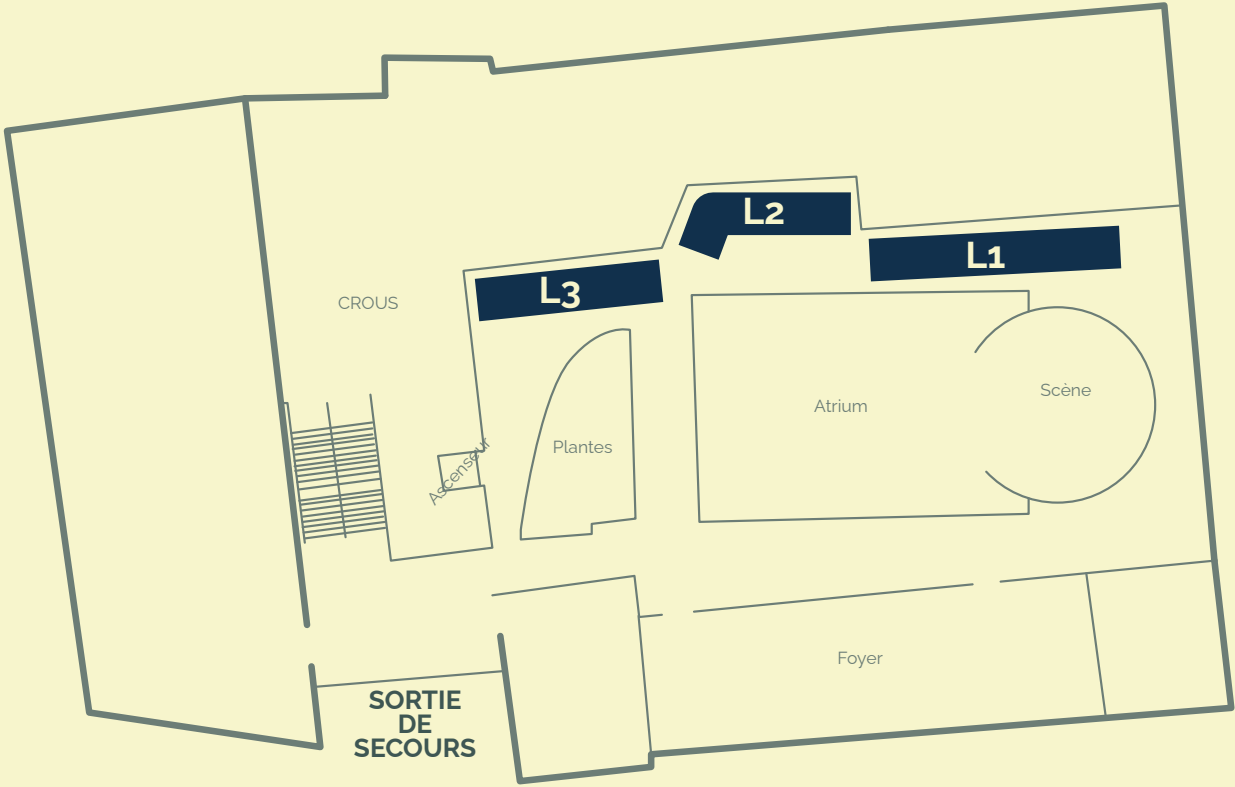
	Étage - Floor level	N° de page - Page number
Master jeux et médias interactifs numériques (M1 P21 / 2024-2026) 1 st year Master's degree in Video Games and Interactive Media (Cohort 21 / 2024-2026)		32
2 kids in a trenchcoat	0	34
A New Machinist	0	35
Anthräx & Paillettes	-1	36
BAKI	+1	37
DEN	+1	38
Fading Echoes	+1	39
Iridescent	0	40
Forlorn	0	41
KIMZ VS LES RAGOGO	-1	42
Le Dernier Courrier	-1	43
Spailpin: Between Pages	-1	44
Zap from Beyond	+1	45

	Étage - Floor level	N° de page - Page number
Mastère Spécialisé IDE designer d'expériences immersives, interactives et ludiques (P14 / 2024-2025) Post-Master's degree in Interactive Digital Experiences (Cohort 14 / 2024-2025)		46
Unfolded Stories	-1	47
Méliès is Gone	-1	48
Note To Myself	-1	49

Licence informatique parcours jeux vidéo

Bachelor's degree in Computer Science for Video Games

-1



4 jeux de 1^{re} année (P5 / 2024-2027)

4 games of 1st-year students (Cohort 5 / 2024-2027)



5 jeux de 2^e année (P4 / 2023-2026)

5 games of 2nd-year students (Cohort 4 / 2023-2026)



5 jeux de 3^e année licence (P3 / 2022-2025)

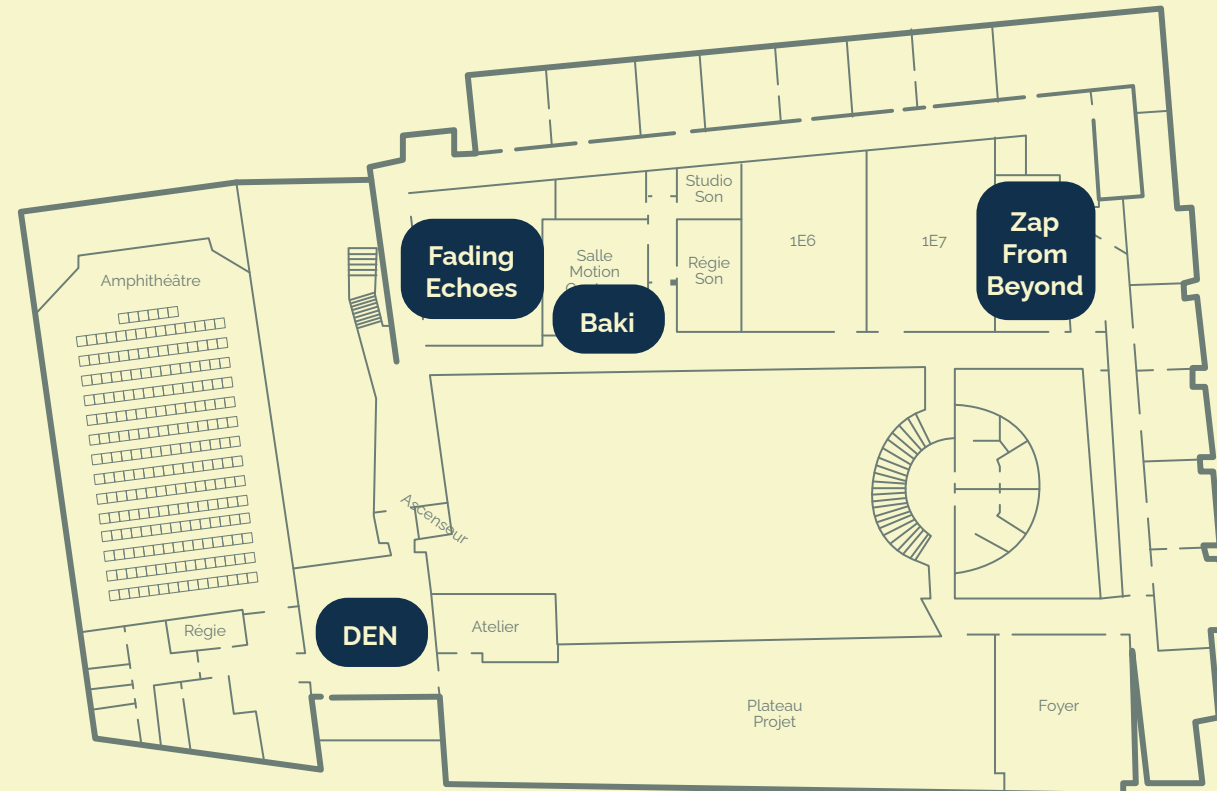
5 games of 3rd year students (Cohort 3 / 2022-2025)



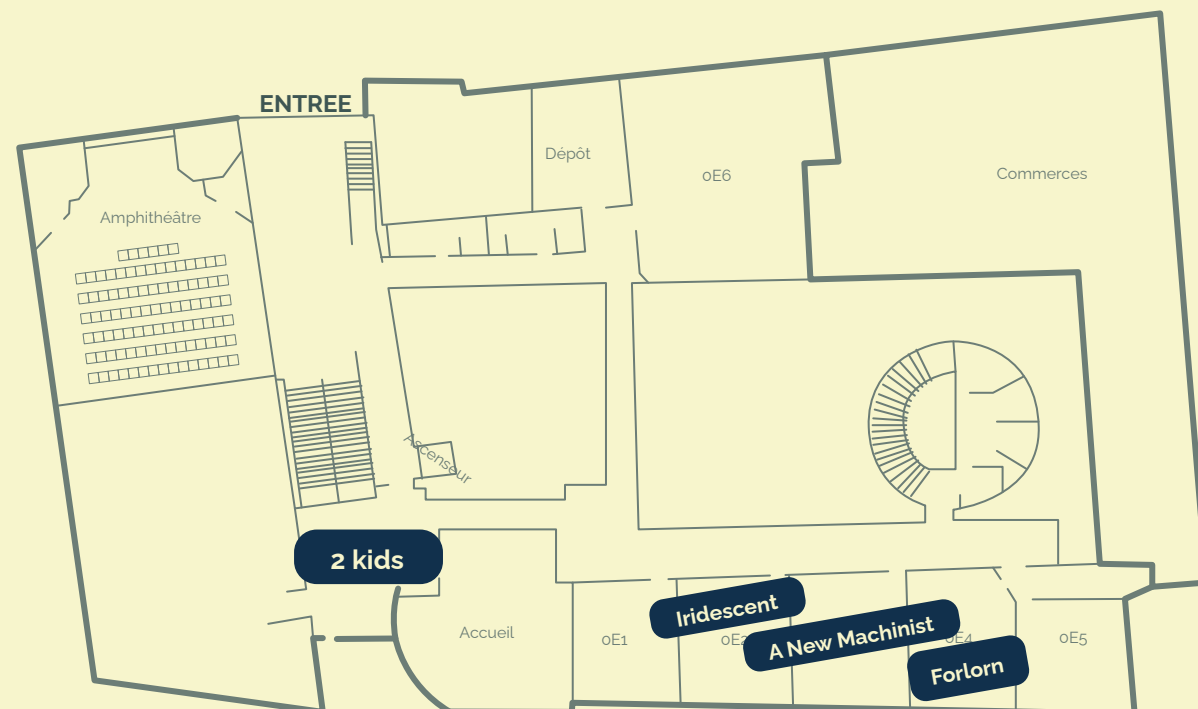
Master jeux et médias interactifs numériques (JMIN)

Master's degree in Video Games and Interactive Media

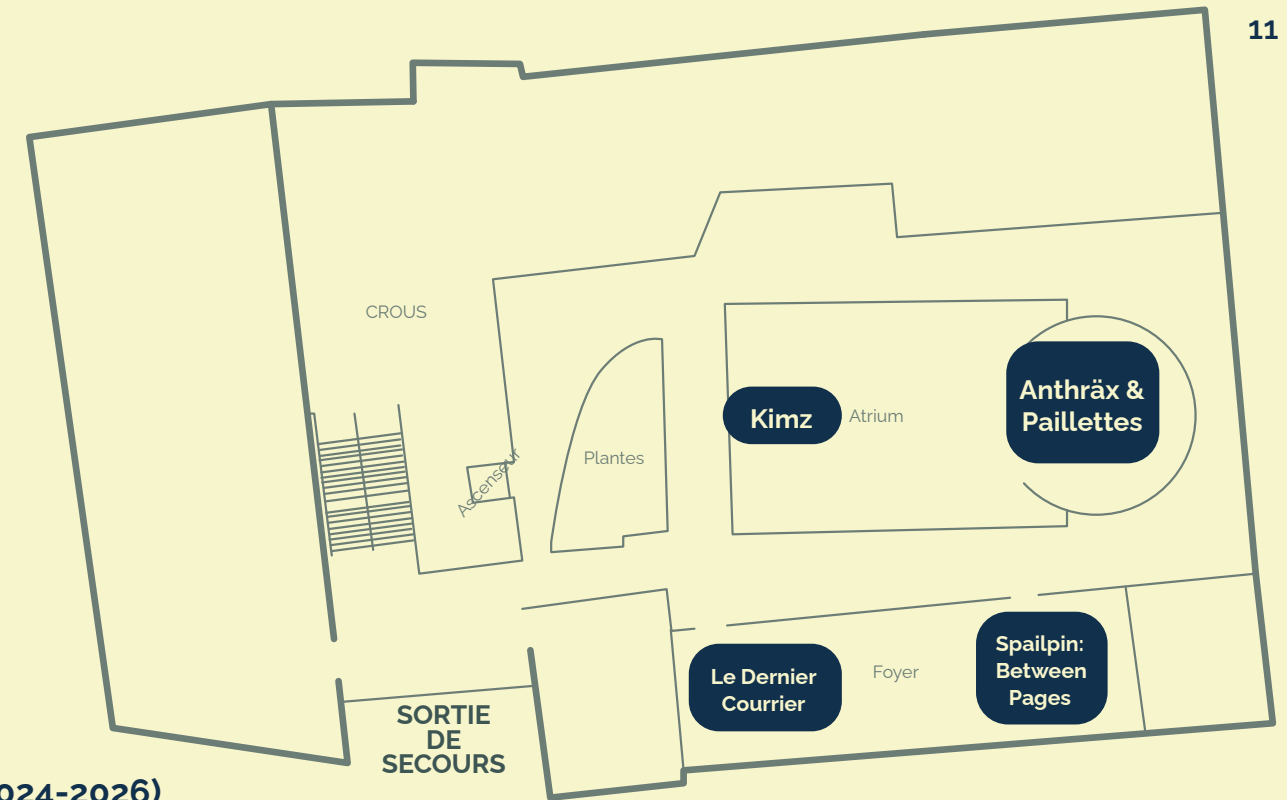
+1



0

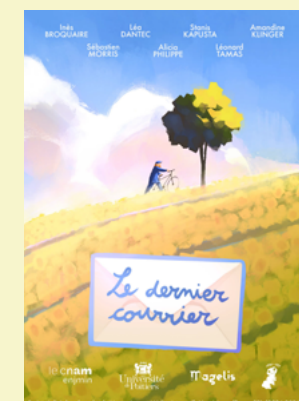
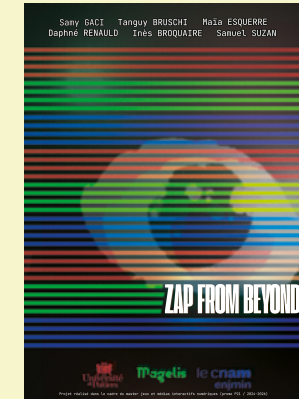


-1



M1 P21 (2024-2026)

1st-year master's (Cohort 21 / 2024-2026)



Mastère Spécialisé IDE designer d'expériences immersives, interactives et ludiques

Post-Master's degree in Interactive
Digital Experiences

-1



P14 (2024-2025)

Cohort 14 (2024-2025)



Projets finaux de la 1ère année de licence informatique parcours jeux vidéo (P5 / 2024-2027)

End-of-Year projects of the 1st year
Bachelor's degree in Computer
Science for Video Games
(Cohort 5 / 2024-2027)

le **cnam**
enjmin

magelis

le **cnam**
Nouvelle-Aquitaine



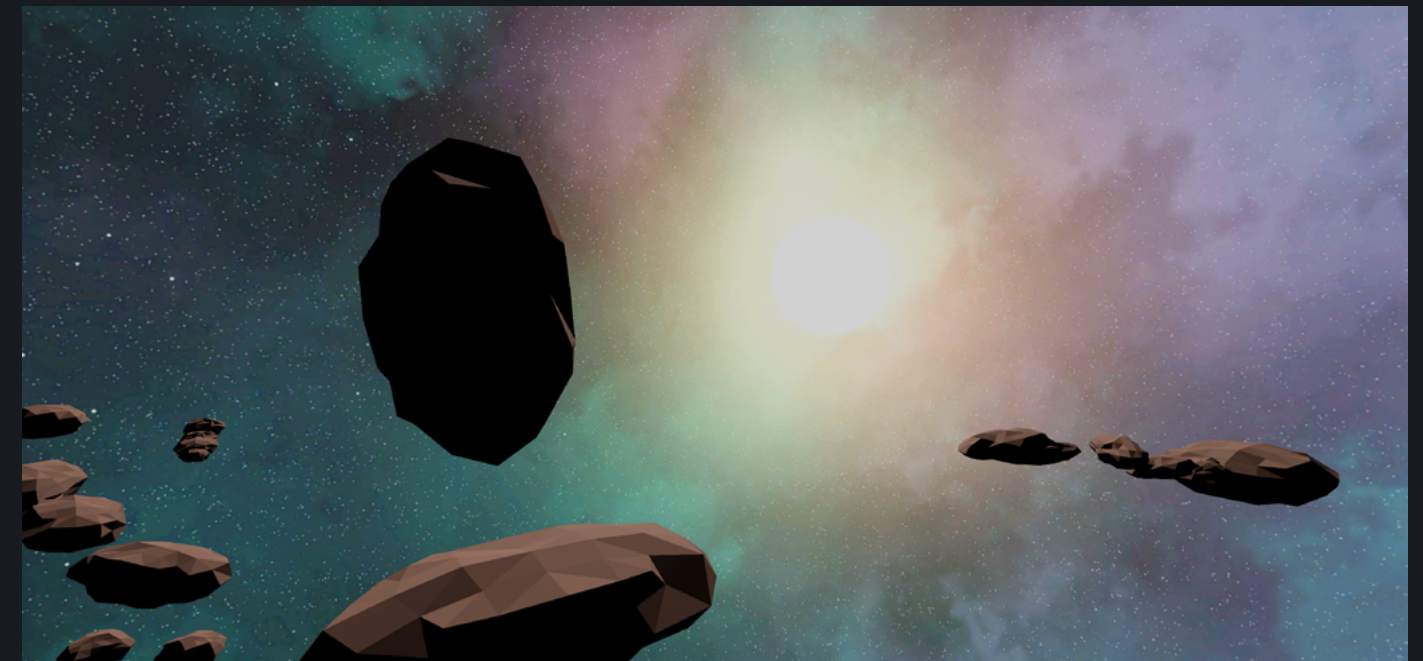
BLACK HOLE RUN

Presentation

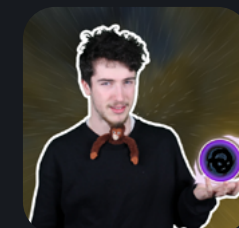
In this fast-paced cooperative platformer, play as the Hole Men. Tasked with preserving the gravitational balance of planets, these two cosmic entities switch between a humanoid form and a spherical one called the Singularity. One, in humanoid form, carries and launches the other player as a Singularity to cross a perilous asteroid belt. Switch, cooperate, and launch yourselves... before it's too late.

Résumé

Dans ce plateforme nerveux en coopération, incarnez les Hole Men. Chargées de maintenir l'équilibre gravitationnel des planètes, ces deux entités cosmiques alternent entre forme humanoïde et sphérique : la Singularité. L'un, humanoïde, porte et lance l'autre joueur sous forme de Singularité pour franchir une périlleuse ceinture d'astéroïdes. Alternez, coopérez et lancez-vous... avant qu'il ne soit trop tard.



TEAM



Marius
BOULANDET

Producer
& Game Designer



Nathan
CUÉNI DOLIS

3D & Shaders
Artist



Hugo
IMPÉRAT

Gameplay
programmer



Thybault
JALLU

UI/UX Designer &
User Researcher

El Dorado

16

El Dorado

Presentation

El Dorado: Deadly accuracy, nerves of steel! On a speeding pickup, your throws are all that stand between you, an apocalyptic sandstorm, and salvation. Obliterate dangers, shield your vehicle, and blast your way to the mythical El Dorado!

Résumé

El Dorado : Précision mortelle et réflexes d'acier ! Sur un pick-up en fuite, vos lancers sont la seule chose qui vous sépare d'une tempête de sable apocalyptique et du salut. Anéantissez les dangers, protégez votre véhicule et foncez vers le mythique El Dorado !



TEAM



Neil
AUGEREAU

Lead Dev



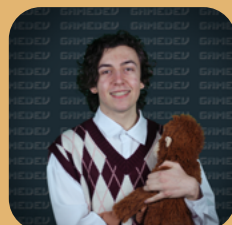
Gabriel
DENIVELLE

Sound Designer



Luka
GROSSMAN

QA



Corentin
JOUAN

Technical Artist



Niels
JUGUÉ

Technical Artist

Aides extérieures / external help : Lily BEAUHAIRE - Poster Designer | John CREWEHOLM - OST's Composer

17

Not a Light Task



Presentation

Wander through the ruins of Bruma and piece together its lost story : Between dark secrets and bright hope, guide the Eclats toward peace... and perhaps redemption.

Résumé

Traversez les ruines de la ville désertée de Bruma et rassemblez petit à petit les morceaux de son histoire : Entre sombres secrets et espoir, guidez les Éclats, créatures se nourrissant de lumière, vers la paix...et peut-être leur rédemption.



TEAM



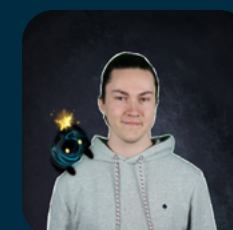
Adam
ADHAR

Développeur
Gameplay, Artiste
Technique FX



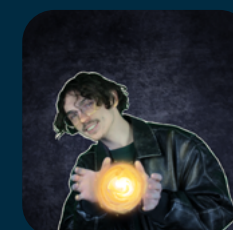
Malaak
BENKHATTAB

Cheffe de projet,
Développeuse
Gameplay,
Illustratrice 2D
et Concept Artiste



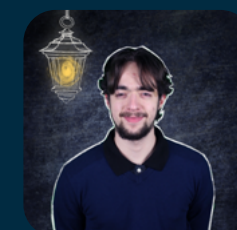
Tom
FOULQUIER

Artiste 3D,
Développeur
Gameplay



Fabien
MERIAIS

Game Designer
& Level Designer,
Programmeur
Gameplay,
Artiste VFX



Julien
PERRINET REBIBO

Artiste
Environnements 3D

Aides extérieures / external help : Baptiste BLANC – Compositeur | Naomi TERREL – Illustratrice 2D



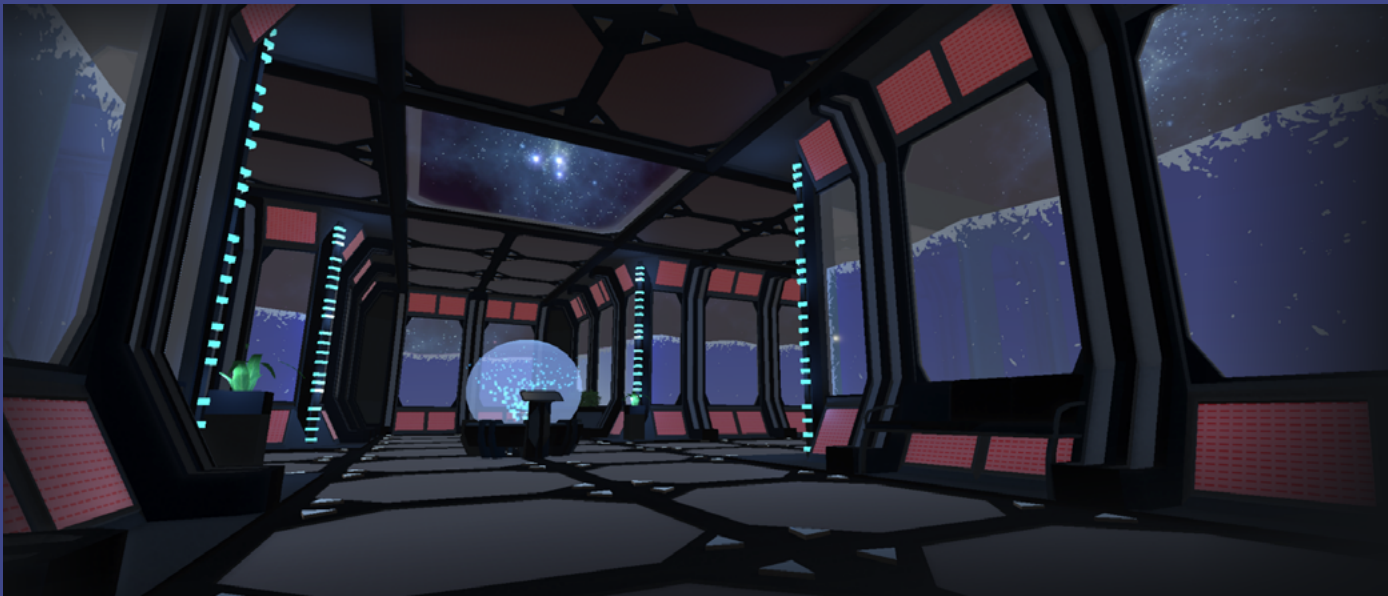
Throwbound

Presentation

Throwbound plunges you into an adventure filled with puzzles and riddles, where mastering objects and physical principles is essential. Trapped in an abandoned factory submerged in water, the sky remains a mystery to you. To escape, you'll need to solve challenges by throwing and manipulating spheres with extraordinary properties. Will you find your way out?

Résumé

Throwbound vous plonge dans une aventure mêlant puzzles et énigmes, où la maîtrise des objets et des principes physiques est primordiale. Vous êtes enfermé·e dans une usine abandonnée, l'eau a tout envahi, et le ciel vous est inconnu. Afin de vous échapper, vous devrez résoudre des énigmes en lançant et manipulant des sphères aux propriétés extraordinaires. Parviendrez vous à en sortir ?



TEAM



Maxime
BRUNEL

Chef de projet,
Développeur UI,
Game & Level
Designer



Sarah
NIEDERITS

Développeuse
Gameplay, Game
& Level Designer,
Modélisatrice 3D



Emilien
PAYET

Développeur
Gameplay, Game
& Level Designer



Victor
ROUZAUD

Développeur
Gameplay, Game
& Level Designer,
VFX Artist

Aides extérieures / external help :

Yvann NADAL - Level Designer, soncier | Laura - Modélisatrice 3D | ChiïNithaï - Artiste 2D Affiche | Sonicum - Artiste 2D UI

Projets finaux de la 2^e année de licence informatique parcours jeux vidéo (P4 / 2023-2026)

End-of-Year projects of the 2nd year
Bachelor's degree in Computer
Science for Video Games
(Cohort 4 / 2023-2026)

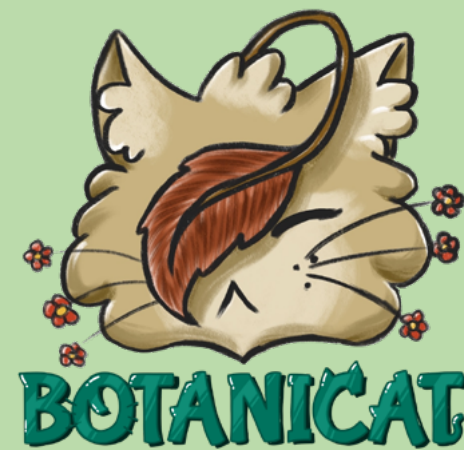
le cnam
enjmin

Magelis

le cnam
Nouvelle-Aquitaine

CFA^{SUP}
Nouvelle-Aquitaine

RÉGION
Nouvelle-Aquitaine



Botanicat

Presentation

Botanicat is a cooperative strategy 2-player game, styled like board games. You play as a floricat expert and a weather fairy. Floricats, adorable creatures half flower and half cat, need a perfect environment to thrive. The happier they are, the more points you earn. Try to earn as many points as possible!

Résumé

Botanicat est un jeu de stratégie coopératif à 2 joueurs, reprenant le style des jeux de société. Vous jouez un expert en florichats et une fée de la météo. Les florichats, adorables créatures mi-fleur mi-chat, ont besoin d'un environnement parfait pour s'épanouir. Plus ils sont heureux, plus vous gagnez de points. Essayez d'en gagner un maximum !



TEAM



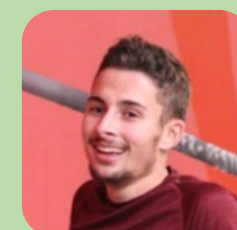
Lilith
ARBOGAST

VFX Artist



Viviane
COOPER

Lead Game Designer
& Gameplay Programmer



Paul
LEMATTRE

Online Programmer
& Gameplay Programmer



Corentin
MICAULT

Sound Designer
& 3D Artist

Aides extérieures / external help :

Romane SCHRECK - Artiste 2D | Genny GUYON - Traductions | Loutre LE CARO - Composition musique

SKIBIES

22

Skibies

Presentation

An adorable meteorological creature settled inside your phone, and it needs your attention ! Watch as the weather of their world adapts to yours, and take care of a creature of which the needs depend on rain and sunshine !

Résumé

Une adorable créature météorologique s'est installée dans votre téléphone, et elle à besoin de vous ! Voyez la météo de son monde changer en fonction de la votre, et prenez soin d'une créature dont les besoins dépendent de la pluie et du beau temps !



TEAM



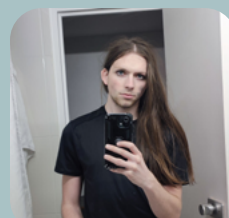
Noah
ABRY

Game Designer



Joseph
HERNANDEZ

Gameplay Programmer



Anthony
JOURNAL

3D Artist

NULL

23

NULL

Presentation

Null is a branching narrative game. The player is immersed in a mysterious world and must restart again and again to make new choices and understand the world around them. One of Null's unique features lies in its choice system: it's not always clear when a choice can be made, which makes discovering a new narrative branch more enjoyable.

Résumé

Null est un jeu narratif à embranchements. Le joueur est plongé dans un univers mystérieux et devra relancer encore et encore afin de faire de nouveaux choix et comprendre le monde qui l'entoure. Une des particularités de Null réside dans son système de choix : il n'est pas toujours explicité qu'un choix peut être fait, ce qui rend la découverte d'un nouvel embranchement narratif bien plus agréable.



TEAM



Sofiane
EZZAMARI

Programmeur



Sandro
FASANINI

Scénariste
et programmeur



Andoni
LAPEYRE

Graphiste
et scénariste



Samuel
NICCOLI

Programmeur



BattriKeepel(2)

Presentation

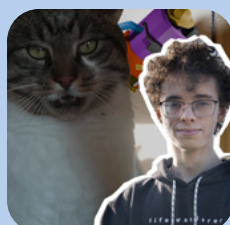
Embark for an electrifying journey with BattriKeepel 2! Carefully dodge incoming projectiles and fight against challenging bosses. Take care of your beloved frogs to level them up and make them compete in fun mini-games! BattriKeepel 2 is a bullet hell using mobile specific features available to anyone in the world!

Résumé

Embarquez dans un voyage électri-
fiant avec BattriKeepel 2 ! Esquivez les
projectiles avec précision et battez des
boss challengeant. Occupez vous de vos
grenouilles pour les améliorer et les
faire concourir dans des mini-jeux !
BattriKeepel 2 est un bullet hell acces-
sible à tous qui utilise toutes les spécifici-
tés du mobile.



TEAM



Maximilien
BIGNON

Programmeur



Josef
PICHINOTY

Programmeur



Sasha
RODIER

Programmeur



Pierre
THOMAS

Programmeur



Super Dungeon Crawler

Presentation

Drive on, little skeleton, drive on!

Find your way out of the Super Dungeon by
traversing tricky, riddle-ridden rooms. But be
careful: your ball is unstable, as you control
it using your phone's gyroscope.

Good luck, little skeleton... Shoo!

Résumé

Roulez, petit squelette, roulez !

Trouvez la sortie du Super Donjon en
traversant des salles piégées et truffées
d'énigmes. Mais attention : votre boule est
instable, car vous la contrôlez grâce au
gyroscope de votre téléphone.

Bon courage petit squelette... Zou !



TEAM



Erwan "Loutre"
LE CARO

Game Designer



Mathis
TURBAN

Gameplay
Programmer



Jolan
VALTEAU

Gameplay
Programmer



Rodin
ZEMOUR

Level Designer

Projets finaux de la 3^e année de licence informatique parcours jeux vidéo (P3 / 2022-2025)

End-of-Year projects of the 3rd year
Bachelor's degree in Computer
Science for Video Games
(Cohort 3 / 2022-2025)

le cnam
enjmin

Magelis

le cnam
Nouvelle-Aquitaine

CFA^{SUP}
Nouvelle-Aquitaine

RÉGION
Nouvelle-Aquitaine

Bot Testing Party!

Bot Testing Party

Presentation

All right, it's time for Bot Testing Party, the craziest AI competition in the galaxy! The best of the uncensored shows, broadcast live from the Grand Dome!

As a reminder, four robots will face off in a series of events testing their reaction, adaptation and self-preservation skills. They're all the best in their respective categories, but how long can they survive in the Arena? The answer on-air, right here on BTV.

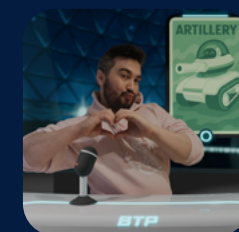
Résumé

Eh oui, c'est l'heure de Bot Testing Party, la compétition d'IA la plus déjantée de toute la galaxie ! La meilleure des émissions non-censurées, diffusée en direct live du Grand Dôme !

Pour rappel, quatre robots devront s'affronter dans une série d'épreuves qui testeront leurs capacités de réaction, d'adaptation et d'auto-préservation. Ce sont tous les meilleurs dans leur catégorie respective, mais alors alors : combien de temps arriveront-ils à survivre dans l'Arène ? La réponse en direct, ici même, sur BTV.



TEAM



Ydris
BENMANSOUR

Programmeur
& Chef de projet



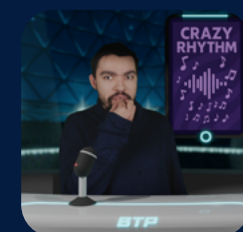
Yuna
BONNIFET

Programmeur
& Artiste 2D/3D



Balthazar
BRILLAULT-DUTERTRE

Programmeur
& Happiness Manager



Théo
EXCILLE

Directeur
Technique



Ewen
RIALLAN

Programmeur



Enzo
SUARES

Lead
Programmeur,
Artiste 3D & SAV



Thibault
VINCENT

Programmeur
& Sound Designer



Mission Aetheria

Presentation

Determined to put an end to their life of slavery, the Mechanoïds have overthrown the ruling power on the planet Aetheria. Five mercenaries are tasked to restore order and the sovereignty of the Earth on its colony, whatever the cost.

Résumé

Déterminés à mettre fin à leur vie d'esclavage, les Mechanoïds ont renversé le pouvoir en place sur la planète Aetheria. Cinq mercenaires sont missionnés afin de rétablir l'ordre et la souveraineté de la Terre sur sa colonie, quel qu'en soit le coût.



TEAM

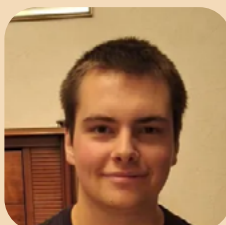


Diane
AVEILLAN

Art Director



Enki
BACHELIER

Lead
Programmer

Baptiste
GARDE

Database
Programmer

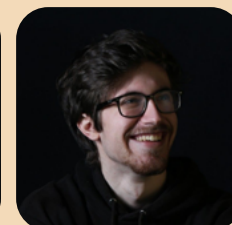
Lisa
HERSANT

Producer



Noa
HUSSENET

Sound Designer



Gaétan
TAPIA

Gameplay
Programmer

Zodiaq

Presentation

To save the humanity from the corruption of the divines, you heroes shall defeat the malicious Taurus Wraithraiser. By yourself if you feel courageous, or in teams up to 4 warriors, figure out your mighty opponent's fighting style, and use both your strenght and agility to end this battle, and this war.

Résumé

Pour sauver l'humanité des dieux corrompus, vous, héros, n'avez pas d'autre choix que de vaincre le terrible Taurus Wraithraiser. Seul si vous en avez le courage, ou en équipe jusqu'à 4 valeureux guerriers, décelez les mécaniques de combat de votre puissant adversaire, et par votre force et votre agilité, mettez fin à cette bataille, ainsi qu'à cette guerre.



TEAM



Hélias
GAMONET

Développeur
Gameplay
Réseaux

Nathan
GIROD

Développeur
Gameplay IA

Léo
JEGOUSSE

Sound Designer



Quoc-Bao
NGUYEN

Game Design
& Art

Guillaume
WIART

Développeur
Backend



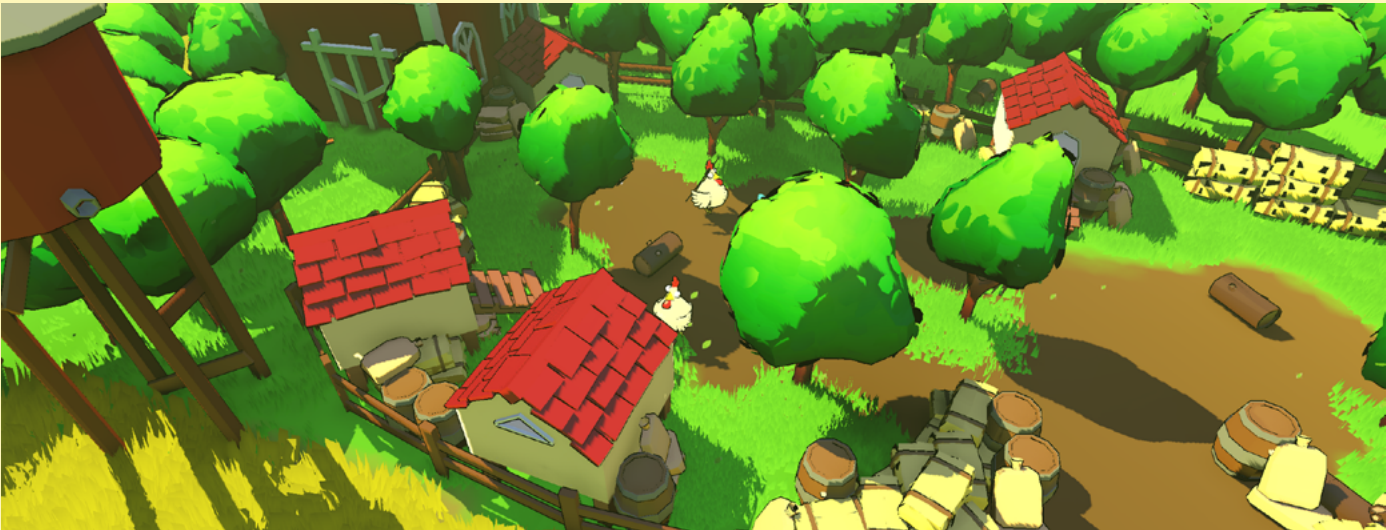
Krazy Fighting Chicken

Presentation

Pick your favorite chicken and face off against your friends in Krazy Fighting Chicken™, the wacky fighting game that'll ruffle your feathers! Power up your poultry and take down the other frantic fowls : after all, you can't make an omelette without breaking some eggs.

Résumé

Incarne ton gallinacé préféré et affronte tes amis dans Krazy Fighting Chicken™, le jeu de combat déjanté qui déplume ! Améliore ton poulet et vient à bout des autres volatiles frénétiques : après tout, on ne fait pas d'omelette sans casser des oeufs.



TEAM



Joseph BOT

Producer Game & Level Designer
Technical & UI Artist



Niloé MAHAUT

Data Engineer



Océane MASSE

Programmeur & Happiness Manager



Guillaume PATRICE

Network Programmer



Erwan TEMPLE

Gameplay Programmer



Ellessar THOMANN

Sound Designer & Composer 3D Artist



Ludovic ZGAJNER

Game Designer Lead Programmer



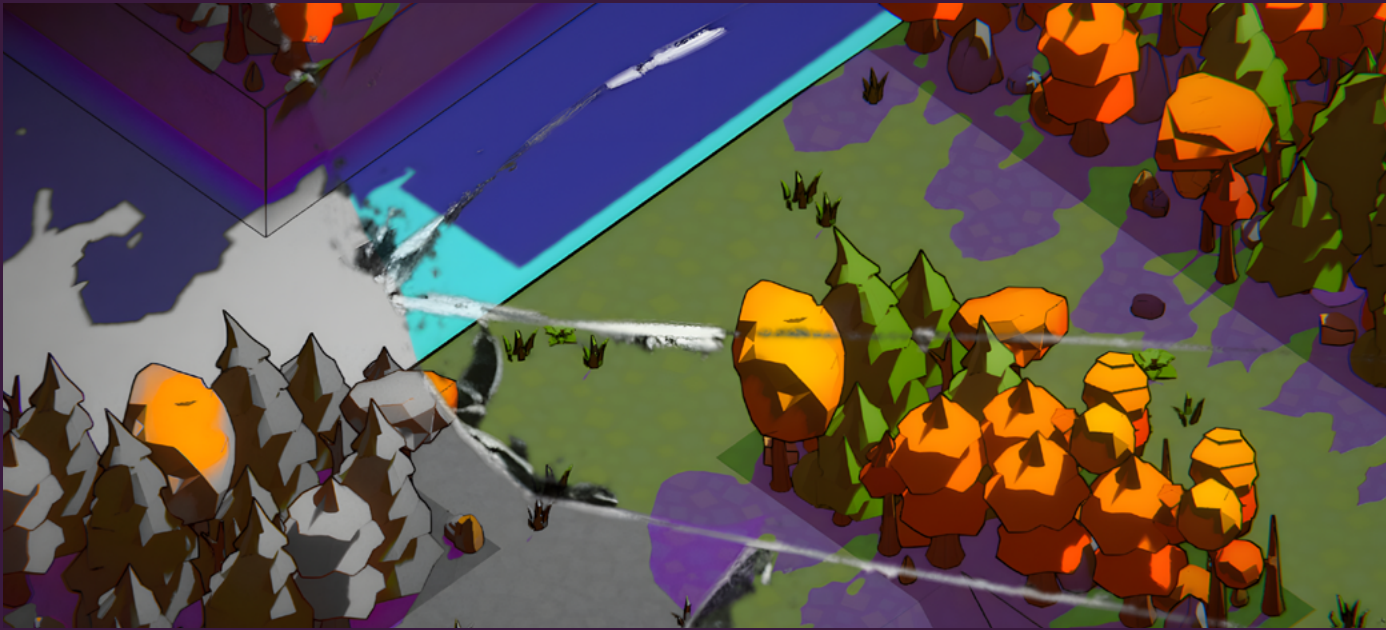
Reflets Oubliés

Presentation

Dive into Reflets Oubliés, a poetic adventure game where every choice shapes your identity. Explore a mysterious world of forgotten languages, face creatures born from your own mind, and decide: will you reclaim your memories... or start from scratch to write your own story ?

Résumé

Plongez dans Reflets Oubliés, un jeu d'aventure poétique où chaque choix façonne votre identité. Explorez un monde mystérieux aux langues oubliées, affrontez des créatures nées de votre esprit, et décidez : retrouverez-vous votre mémoire... ou repartirez-vous de zéro pour écrire votre propre histoire ?



TEAM



Ryan BLOT

Lead Game Programmer,
Game Designer,
System Engineer



Teddy FETU

Lead Narrative Designer, Secretary,
Level Designer



Raphaël MADELIN

CDP, Lead Game Designer, Game Programmer

Aides extérieures / external help :



Antoine LECHAT

Lead Art Director,
3D Artist,
Character Artist



Sullivan MICHALON

Lead Sound Designer, UI/UX Designer, Narrative Designer

**Projets finaux
des 1^{re} année du master jeux
et médias interactifs numériques
(P21 / 2024-2026)**

Vendredi 27 juin

**End-of-Year projects of the 1st year
Master's degree in Video Games
and Digital Interactive Media
(P21 / 2024-2026)**

Friday 21st June

**PROGRAMME DE LA JOURNÉE
PROGRAMME OF THE DAY**

9:00 am / **Welcome!** - 9:40 am / **Opening Presentation**

9:45 am - 10:10 am / **Le Dernier Courrier**

10:10 am - 10:35 am / **Forlorn**

10:35 am - 11:00 am / **Fading Echoes**

11:00 am / **Break**

11:15 am - 11:40 am / **Zap from Beyond**

11:40 am - 12:05 am / **Spailpin: Between Pages**

12:05 am - 12:30 am / **KIMZ VS LES RAGOGO**

12:30 am / **Lunch Break - Game Testing**

02:00 pm - 02:25 pm / **2 kids in a trenchcoat**

02:25 pm - 02:50 pm / **DEN**

02:50 pm - 03:15 pm / **BAKI**

03:15 pm / **Break**

03:30 pm - 03:55 pm / **A New Machinist**

03:55 pm - 04:20 pm / **Iridescent**

04:20 pm - 04:55 pm / **Anthräx & Paillettes**

04:55 pm / **Closing Words** - 05:00 pm / **Game Testing**

2KIDS in a trenchcoat

34

2 kids in a trenchcoat

Presentation

Two kids in a trenchcoat is a party/stealth game for two players, offering a goofy couch-coop experience.

You embody two children impersonating an adult to enter a party. Their goal is to have fun and do all the mischief they've planned - without getting caught.

The twist is that only one of you can see the screen while the other has the controller. You will need to communicate if you don't want to appear suspicious and get kicked out of the party!

Résumé

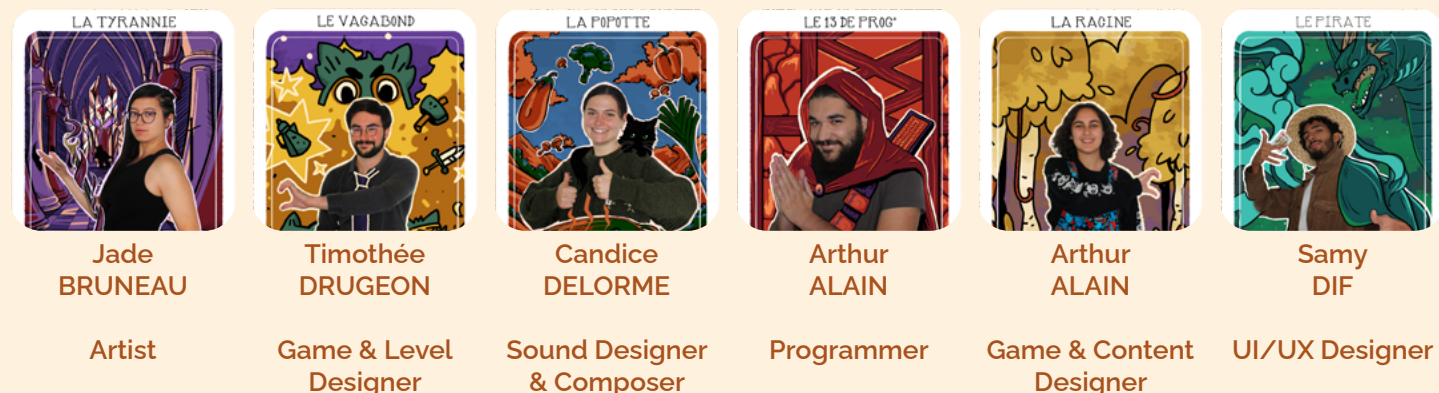
Two kids in a trenchcoat est un party game d'infiltration pour deux joueurs, qui propose une expérience coopérative décalée.

Vous incarnez deux enfants qui se déguisent en un adulte pour participer à une fête. Leur but est de s'amuser et de faire plein de bêtises, sans se faire attraper.

Le twist est qu'un seul d'entre vous voit l'écran tandis que l'autre tient la manette. Vous devrez communiquer si vous ne voulez pas paraître suspect et vous faire virer de la soirée !



TEAM



A New MACHINIST

35

A New Machinist

Presentation

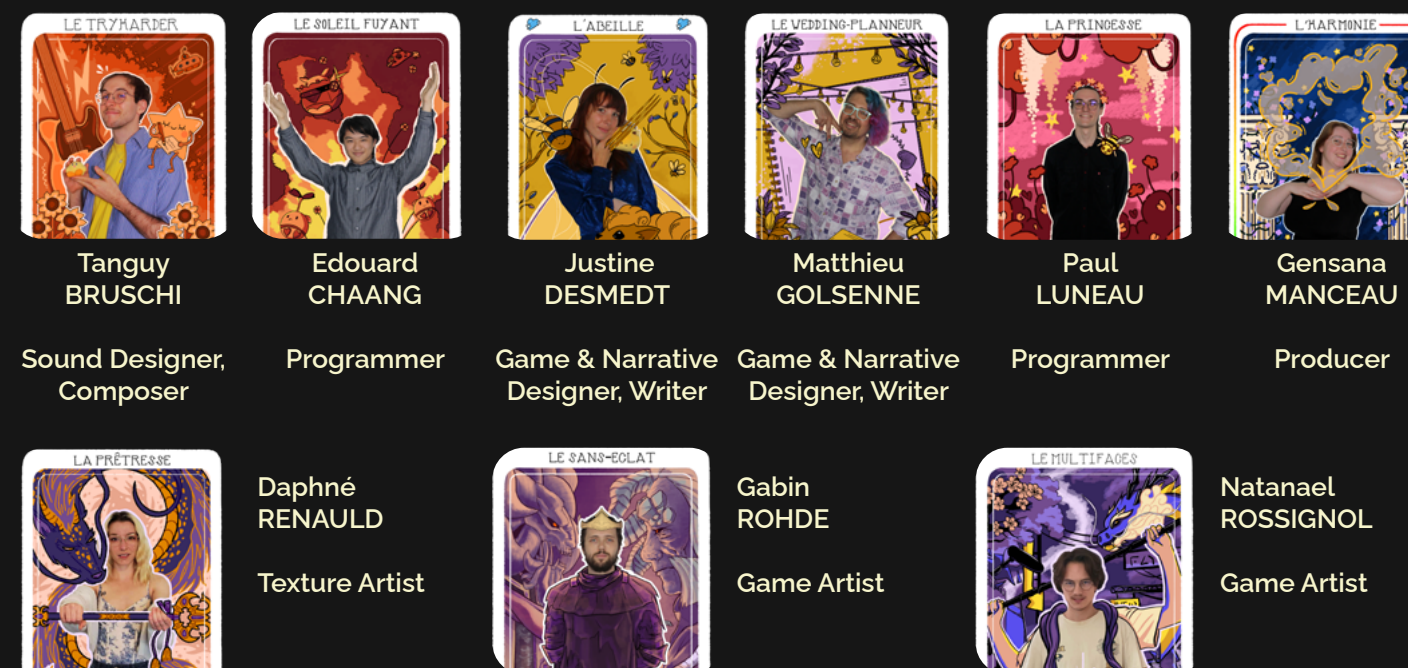
Take on the role of a puppet theater machinist candidate. Decipher how your console works to control the stage. Follow the director's instructions or have him improvise based on the elements you give him.

Résumé

Incarnez le candidat machiniste d'un théâtre de marionnettes. Décryptez comment fonctionne votre console pour contrôler la scène. Suivez les instructions du metteur en scène ou faites-le improviser en fonction des éléments que vous lui donnerez.



TEAM



ANTHRÄX PAILLETES

36

Anthräx & Paillettes

Presentation

Anthräx & Paillettes is a visual novel and a dating simulator portraying drag, queerness and burlesque! Play as Anthräx, a novice drag artist making their debut in the prestigious queer company of "L'Androgamme" Cabaret!

Beyond encounters, romance will cocoon in the dressing rooms. Will you be able to juggle your persona with those of your adelphs', and show your affection (or not!) to the member of the troupe who catches your eye?

Résumé

Anthräx & Paillettes est un visual novel et un dating simulator aux couleurs de drag, de queerness et de burlesque! Incarnez Anthräx, un.e drag artist novice dans ses premiers pas dans la troupe queer du prestigieux cabaret "L'Androgamme"!

Par delà les rencontres, la romance fera son cocon au sein des loges. Saurez-vous jongler entre votre persona et celles de vos adelphes, et témoigner de votre affection (ou non!) au membre de la troupe qui aura piqué votre attention?



« Les Paillettes »



Nathanaël
DEFEUILLET

Writer,
Narrative
Designer



Moumine
KONATE

Programmer, UX/UI Designer,
User Researcher,
Knowledge Manager



Justine
DESMEDT

UI Artist



Gabriele
ENNAOUAJI

Character Artist,
Environment
Artist



Candice
DELORME

Sound Designer,
Composer

Aides extérieures / external help : Maïa/Mäx BEAUVOIS- Project Management Consultant |
Daphné RENAULD- VFX Artist | Lily BEAUHAIRE- Poster Artist | Natanael ROSSIGNOL - Typographer

BAKI.

37

BAKI

Presentation

Alone facing a strange machine, you'll have to make decisions that will lay the foundations for a new humanity. The fundamental values of the user will be tested and then printed live in the form of a fresco symbolizing the manifesto of tomorrow's world.

Résumé

Seule face à une étrange machine, vous devrez prendre des décisions posant les fondements d'une nouvelle humanité. Les valeurs fondamentales de l'utilisateur seront testées puis imprimées en direct sous forme d'une fresque symbolisant le manifeste du monde de demain.



TEAM



Matéo
AVVENTURIERO

Programmer



Luna
KORJANEVSKI

Game Artist



Moumine
KONATE

UX Designer
User Researcher



Pablo
VAL

Game Designer



Mael
HEURARD

Sound Designer
Composer

Aide extérieure / external help : Samuel SUZAN : Programming Consultant

DEN

38

DEN

Presentation

DEN is a diorama inhabited by social creatures inspired by ethological studies. It questions the observer's neutrality within an environment.

Résumé

DEN est un diorama habité par des créature sociales inspirés par des recherches éthologiques. La neutralité de l'observateur dans un environnement est questionnée.



TEAM



Corentin
BOBLET

Gameplay & AI
Programmer



Paul
BOUYER

Game Designer,
Programming
Assistant,
Technical Artist



Marie
KEROB

2D-3D Artist,
Rig Artist,
Technical Artist



Raphaël
NAÏM

UX Designer, User
Game Researcher



Jules
QUIRIN

Sound Designer



Capucine
TABLEAU

Concept Artist,
3D Animator,
knowledge manager

Fading echoes

39

Fading Echoes

Presentation

Fading Echoes is an exploration game and an immersive installation. Navigate your sailboat with a physical pulley and helm. Chase the echoes of your memories around the crushing reefs, dwell on the past, decipher the cause of an old trauma that has left you stranded on this strange sea that maybe not as unfamiliar as you would expect it to be.

Résumé

Fading Echoes est un jeu d'exploration et une installation immersive. Naviguez un voilier sur une mer étrange et onirique, en manipulant physiquement une corde et un gouvernail. Chassez les échos de vieux souvenirs autour de récifs écrasants, ressassez le passé, et décryptez les causes d'un ancien traumatisme qui vous a laissé échouée dans cette mer peut-être pas si étrangère.



TEAM



Lily
BEAUHAIRE

2D artist
& crafeuse



Armand
BLANCHOT

2D/3D Graph,
VFX artist



Victor DE
SENNEVILLE

Producer



Steven
FAVRE

3D Graph,
environnement
& VFX artist



Lucas
GIBERT

Programmer



Jules
QUIRIN

Sound designer,
composer



Etienne
ROULLAND

Game Designer,
crafter

IRIDESCENT

40

Iridescent

Presentation

Iridescent is an ambient puzzle game about memory, loss, and acceptance.

Explore abstract and emotional spaces where sounds and colors evolve with each puzzle, revealing blurred and fragmented memories.

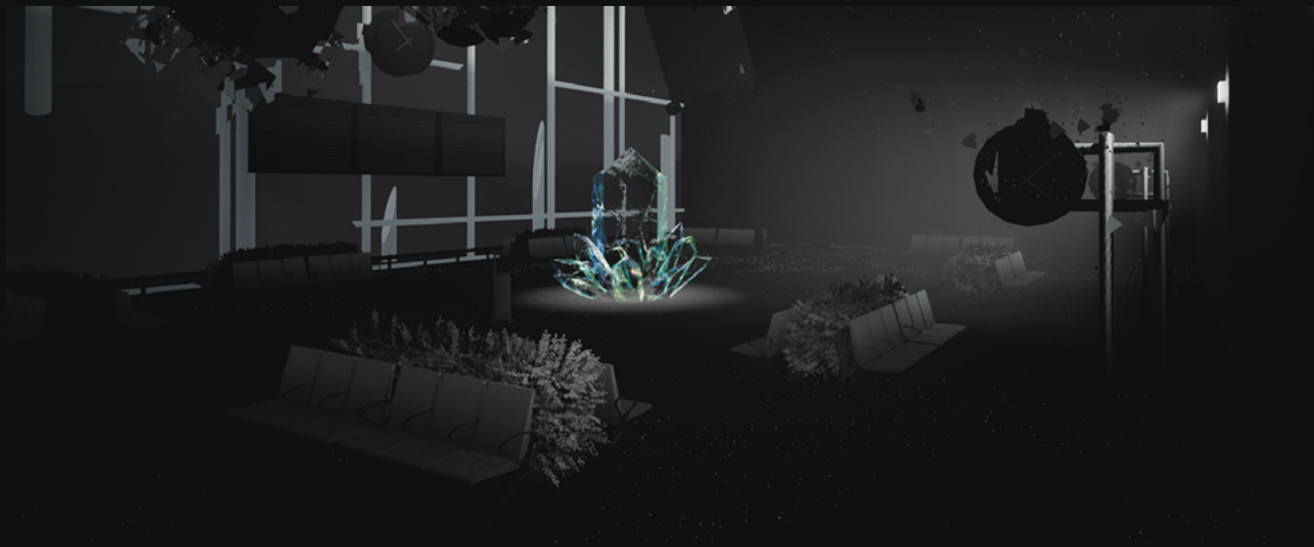
Each level embodies a distinct emotion, offering a contemplative experience with a unique atmosphere.

Résumé

Iridescent est un jeu de puzzle d'ambiance sur la mémoire, la perte et l'acceptation.

Explorez des espaces abstraits et émotionnels où sons et couleurs évoluent à chaque énigme, révélant des souvenirs flous et fragmentés.

Chaque niveau incarne une émotion distincte, offrant une expérience contemplative à l'atmosphère singulière.



TEAM



Baptiste
DENIS

Programmer,
Tech Artist



Steven
FAVRE

Game Artist,
Writer



Marvin
LAMACCHIA

Sound Designer,
Composer



Gensana
MANCEAU

Producer,
Writer



Antoine
MARRAMA

Game Artist



Raphaël
NAÏM

UX Designer,
Game User
Researcher



Félix
VON EUW

Game Designer

FORLORN

41

Forlorn

Presentation

Forlorn is a VR exploration experience, immersing you in an unsettling unknown where fear dwells in every shadow.

Awakening in a sunless cave, as a lone being, you find yourself lit by a lantern resting at your feet.

Reach out to pick it up... And advance in the darkness.

Résumé

Forlorn est une expérience d'exploration en réalité virtuelle qui vous plonge dans un inconnu troublant, où la peur habite chaque ombre.

En vous éveillant dans une grotte sans soleil, seule face à l'obscurité, une lanterne reposant à vos pieds éclaire timidement votre présence.

Tendez la main pour la ramasser... et avancez, pas à pas, dans les ténèbres.



TEAM



Rémi
BERNARD

Project
Manager



Tanguy
BRUSCHI

Sound
Designer



Olivia
ERUSSARD

UX Designer,
Game User
Researcher



Tom
JAMGOTCHIAN

Game & Level
Designer



Lilian
ROZÉ

2D/3D Artist



Louis
VIEL

Programmer



KIMZ VS LES RAGOGO

Presentation

Dive into the brutal and wild world of Albatarcity! Play as KIMZ, a rapper on a quest for revenge.

Will you manage to dethrone RAGO, your brother, and claim the title of Rap King of the city? Get ready to drop your hardest punchlines!

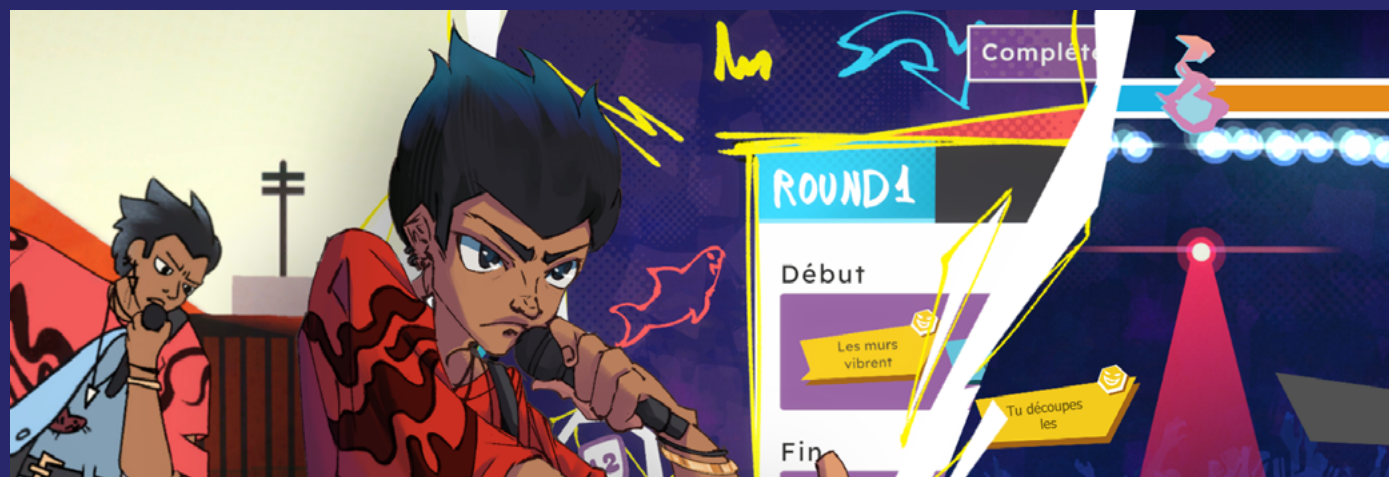
«KIMZ VS LES RAGOGO» is a single-player rap battle game. It combines deckbuilding mechanics with visual novel elements, all wrapped in a strong visual and atmospheric identity.

Résumé

Plongez dans l'univers brutal et déjanté d'Albatarcity ! Incarne KIMZ, un rappeur en quête de vengeance.

Arriverez-vous à détrôner RAGO, votre frère, du titre de roi du Rap de la ville ? Préparez-vous à balancer vos meilleures punchlines !

«KIMZ VS LES RAGOGO» est un jeu solo de rap battle. Il mêle des mécaniques de deckbuilding et de visual novel avec une identité forte sur l'ambiance et le visuel.



TEAM



Thomas
CARTA

Producer



Virgile
GACEM

Sound Designer
& Composer



Samy
GACI

Game Designer
& Narrative Designer



Clothilde
HUGON

2D Character
Artist



Clélia
MÉNARD

2D UI & VFX Artist



Sacha
MENDY

Game Designer
& System Designer



Baptiste
RUBERTE

Programmer



Le Dernier Courrier

Presentation

Joseph rides slowly. Today, he has time. One last delivery round awaits him, and a few words to pass on before night falls. In his satchel, there are letters, promises, and unsaid things. It is a day to move on... or maybe to finally understand what truly matters. In this contemplative game, while on foot or on a bike, listen, deliver, and above all, explore. Le Dernier Courrier is all about memory, freedom, human connection, and all the quiet things we choose to keep, or to let go.

Résumé

Joseph roule lentement. Il a le temps, aujourd'hui. Il lui reste une toute dernière tournée, et des mots à transmettre avant que le soir ne tombe. Sa sacoche contient des lettres, des promesses, des silences. C'est une journée pour tourner la page, ou peut-être pour vraiment comprendre ce qui compte. Dans ce jeu contemplatif, à pied comme à vélo, écoutez, livrez, et surtout, explorez. Le Dernier Courrier porte sur la mémoire, la liberté, les liens humains, sur ce que l'on garde et ce que l'on transmet.



TEAM



Inès
BROQUAIRE

Producer



Léa
DANTEC

Narrative
Designer



Stanis
KAPUSTA

Gameplay & System
programmer



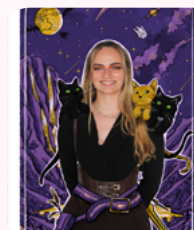
Amandine
KLINGER

3D/2D Artist



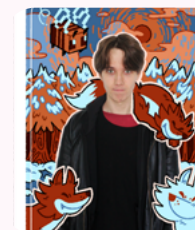
Sébastien
MORRIS

Gameplay & System
programmer



Alicia
PHILIPPE

3D/2D Artist



Léonard
TAMAS

Narrative & Game designer,
Sound Designer Composer

Spailpin

Between Pages

Spailpin: Between Pages

Presentation

Spailpin: Between Pages is a narrative and puzzle-driven phygital game about grief and inheritance. Play as Juno, a survivor and explorer of the Belt, an area highly affected by a cataclysm, as they seek to reconnect with their past, and their family history. Juno discovers the memories, and the life of her grandmother Audrey through her notebook and exploration of her house at the center of the Belt.

Résumé

Spailpin : Between Pages est un jeu phygital narratif et à énigmes sur les thèmes du deuil et de l'héritage. Le joueur incarne Juno, un.e survivant.e et explorateur.rice de la Ceinture, une région fortement touchée par un cataclysme. I.el cherche à renouer avec son passé et l'histoire de sa famille. En découvrant le carnet et la maison de sa grand-mère Audrey, Juno plonge dans les souvenirs de celle-ci afin de découvrir la vie qu'elle menait dans la Ceinture.



TEAM



Félix
AIRAUD

Ergonomist



Juliette
ALEXANDRE

Narrative
Designer



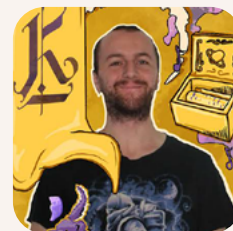
Maïa Mäx
BEAUVOIS

Producer,
Game & Narrative
Designer



Lucia
HADJAM

Concept & 3D Artist
UI & Graphic Designer



Tom JAMGOTCHIAN

Game & Narrative
Designer



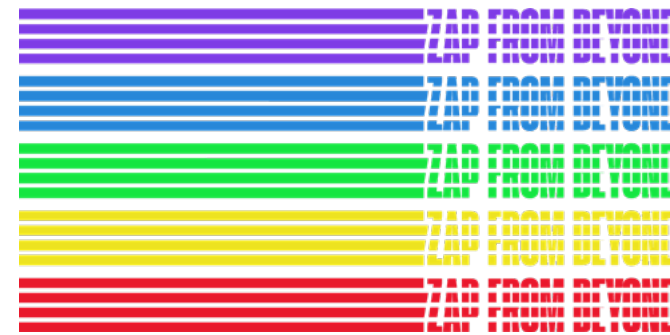
Marvin
LAMACCHIA

Sound Designer
Composer



Julien
OUDOT

Programmer



Zap from Beyond

Presentation

You zap. You watch. You act.
Every glance matters. Every pause is a choice.
Zap from Beyond is a 10-minute interactive fiction about attention — and what remains... when everything rushes by. Its full meaning only emerges through sharing and collaboration with others.

What exactly are you looking for? And what if what you saw... was watching you too?

Résumé

Vous zappez. Vous regardez. Vous agissez
Chaque regard compte. Chaque pause est un choix.
Zap from Beyond est une fiction interactive de 10 minutes qui repose sur l'attention, sur ce qu'il reste... quand tout défile. Seul le partage entre participant.es permettra d'en percevoir tous les mystères.

Que cherchez-vous, exactement ? Et si ce que vous aviez vu... vous voyait aussi ?



TEAM



Inès
BROQUAIRE

Producer



Tanguy
BRUSCHI

Sound Designer
Composer



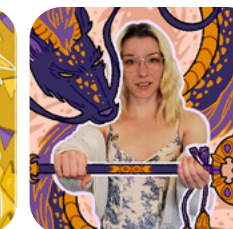
Maïa
ESQUERRE

Game Artist



Samy
GACI

Game & Narrative
Designer, Writer



Daphné
RENAULD

Game Artist



Samuel
SUZAN

Programmer

Projets de fin d'année du Mastère Spécialisé IDE Designer d'expériences immersives, interactives et ludiques (P14 / 2024-2025)

End-of-Year projects of
the Post-Master's degree in
Interactive Digital Experiences
(Cohort 14 / 2024-2025)

le cnam
enjmin

magelis

GOBELINS
— PARIS —

MS MASTÈRE
SPÉCIALISÉ

le cnam
Nouvelle-Aquitaine

CCI PARIS ILE-DE-FRANCE
EDUCATION



Tales of Metal

Presentation

In a frozen and hostile world live the Ilmari, people of metal and heat, secluded in a city-state built around a heat well. You control the first and only ship able to navigate the dangerous frozen plains to explore the world, discover new ecosystems, and collect new resources. Glory and fortune await you — if the results of your expeditions will satisfy the leading factions of the city. However, beware, you interact with a dynamic world that evolves depending on your actions. And the factions will observe your every step...

Résumé

Dans un monde gelé et hostile vivent les Ilmari, êtres sociaux fait de métal et de chaleur. Vous pilotez le premier vaisseau capable de naviguer à travers les terres gelées, loin de la sécurité de votre cité-état. Seul et luttant contre le froid, vous allez découvrir de nouveaux écosystèmes remplis de ressources. Récolter et rapporter ces trésors vous garantira gloire et fortune. Cependant, les écosystèmes que vous pillez sont fragiles et réagissent à vos actions. Vous serez rapidement mis face aux contradictions d'une société qui demande toujours plus, à n'importe quel prix. Et qui ne vous autorise pas à vous arrêter...

Board
1



TEAM



Guillaume
BOULLIARD



Kémo
DESCHAMPS



Olena
HOSTILOVA



Théodore
LAUGÉE

SUR LE BILLARD

48

Sur le Billard

Presentation :

Play 8-pool against your sister the Goddess of Death to prophetize the future of a Mortal with every collision, as each ball incarnates one aspect of their existence. Your winning will earn their lifelong gratitude...otherwise your sister will pocket their soul.

Résumé

Jouez au billard contre votre soeur la Déesse de la Mort pour prophétiser la vie d'un pauvre mortel au rythme des collisions provoquées, où chaque bille représente un aspect de son existence. Si vous gagnez, il vous en sera reconnaissant...sinon, votre soeur empochera son âme.



TEAM



Estelle
MICHEL



Louis
YANNE



Rémi
CAZENAVE



Simon
AUTARD



Victor
DUBOIS



Lea
MOUAWAD



Alexandre
LAFERRERE



Louis
CORBEL



Ken
ROULAMELLAH



Isabel
JORGE-VILLEMUR



Mathilde
MAGONTIER

49

NOUR

Nour

Presentation :

In a Lebanon plunged into Eternal Night, Nour sets out in search of her missing mother. Guided by a mysterious lantern, she explores forgotten ruins, uncovers fragments of memory, and faces deadly shadows. Along the way, she encounters scattered survivors and discovers that this journey—fueled by resilience—is also one of acceptance. What if it wasn't just the light that helped her face the darkness, but the solidarity of an entire people?

Résumé

Dans un Liban plongé dans une Nuit Éternelle, Nour part à la recherche de sa mère disparue. Guidée par une lanterne mystérieuse, elle explore des ruines oubliées, découvre des fragments de souvenirs et affronte des ombres mortifères. En chemin, elle va croiser la route de survivant·es et découvrir que ce voyage initiatique, bercé par la combativité, est aussi celui de l'acceptation. Et si la lumière n'était pas la seule chose qui lui permettait d'affronter les ténèbres, mais la solidarité de tout un peuple ?



TEAM

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

**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!**