

**2ND YEAR  
MASTER'S DEGREE**

P18 CLASS 2021-2023

# PROJECTS PRESENTATION



**03.02.23**  
ENJMIN'S  
LECTURE THEATRE

**STARTING  
AT  
9:30 AM**

Campus Image  
**Magellis**  
Angoulême

le **cnam**  
enjmin

  
1493  
Université  
de Poitiers



As she walks home, by night, Everest is drawn to the lights and noise of an art gallery. Inside, she discovers a strange and mysterious venue. She soon realizes that when she touches the paintings, she's transported into the depicted scenes.

Alors qu'elle rentre chez elle, de nuit, Everest est attirée par les lumières et le vacarme d'une galerie d'art. À l'intérieur, elle découvre un lieu étrange et fantastique. Elle réalise très vite qu'en touchant les tableaux, elle peut voyager à l'intérieur des scènes représentées.

## LOST IN DEPICTION

9:40 - 10:30 AM

**PRODUCER:** Téo GAILLARD

**GAME DESIGNER:** Antoine REY · Lucile THIERRY

**GAME PROGRAMMER:** Nino FOURAY

**GAME ARTISTS:** Rachel DUFOSSÉ · Zahit DÖNMEZ

**TECHNICAL ARTISTS:** Camille HUYNH · Raphaël HORION

**SOUND DESIGNER:** Gaspard BROUSSEAU

**UR / UX DESIGN:** Christopher NORTON



Embod a cute hedgehog with a feisty attitude embarking on a journey across a post-apocalyptic land filled with monsters. Spike is a solo action/adventure game in isometric 3D, in which you play as a hedgehog using their own spikes as a weapon.

Incarnez un hérisson mignon au tempérament bagarreur et lancez-vous en voyage dans un monde post-apocalyptique infesté de monstres. Spike est un jeu d'action/aventure en 3D isométrique où vous jouez un hérisson qui utilise ses propres pics pour se battre.

## SPIKE

10:30 - 11:20 AM

**PROJECT MANAGER:** Liam HÔ

**GAME DESIGNERS:** Amaury BUTAUX · Charlotte STERN

**GAME PROGRAMMERS:** Tristan RÉAMOT · Ilan OUAMROUCHE · Ludovic AUBERTIN

**GAME ARTISTS:** Astrid MERIT · Martin RAULT

**SOUND & MUSIC DESIGNER:** Gabriel SAUVAGE

**UR / UX DESIGNER:** Benoît MARSILI



In a near future, at the heart of a polar station isolated from everything, 4 scientists attempt to revolutionize genetics. But one day, one of them is found murdered. Who's guilty? Beyond the secrets of each individual, the facets of human, or inhuman nature, will be revealed little by little.

Cold Trust is a cinematographic adventure game, mixing point&click investigation and narrative experience. The accent is put on replayability and the importance of choices. Would it be up to you, what decisions would you take if the future of Mankind was in your hands?

Dans un futur proche, au coeur d'une station polaire isolée de tout, 4 scientifiques tentent de révolutionner la génétique. Mais un jour, l'un d'entre eux est retrouvé assassiné. Qui est coupable? Au-delà des secrets de chacun, les facettes de la nature humaine, ou inhumaine, se révéleront peu à peu.

Cold Trust est un jeu d'aventure cinématographique, mêlant enquête point&click et expérience narrative. L'accent est mis sur sa rejouabilité et l'importance des choix.

Et vous, si l'avenir de l'humanité se trouvait entre vos mains, quelles décisions prendriez-vous?

## COLD TRUST

11:20 - 12:10 PM

**PRODUCER:** Eve-Marie TISSIER

**GAME DESIGNERS:** Charlotte DEFIVES (Writer and Narrative) ·

Baptiste LUVWEZO-MAMPASI (Level designer) ·

Tong Tong KO (Cinematic and Narrative)

**GAME PROGRAMMERS:** Marc CERUTTI · Etienne TRAMAUX ·

Nathan MEZZA (Outside help)

**GAME ARTISTS:** Antoine BOUDET (Character Artist) · Yann KUKOLEWSKY ·

Anna MESSERSCHMITT (Props Artist)

**SOUND DESIGNER:** Dorian DESPLATS

**UR / UX DESIGNER:** Nadia TAALAH

12:10 PM

2:00 PM

LUNCH BREAK | PAUSE DÉJEUNER





## IZALINE

2:00 - 2:50 PM

Project Izaline is a fast-paced first person slasher in which you take control of Enara. Undergoing a mutation, she grows razor sharp claws and abilities beyond human to fight an authoritarian power that robbed her of the one she loves.

Project Izaline est un fast-FPS (first person slasher) dans lequel vous incarnez Enara. Subissant une mutation, elle développe des capacités surhumaines et des griffes acérées pour combattre une puissance totalitaire qui lui a enlevé celle qu'elle aime.

**PROJECT MANAGER:** Antoine BROUSSE  
**GAME DESIGNERS:** Zoé GÉNOT · Zoé SEMPÉ  
**GAME PROGRAMMERS:** Maxime MAURIN ·  
Joachim PEIGNAUX  
**GAME ARTISTS:** Colette PLESSIER ·  
Andres ABAD  
**TECHNICAL ARTIST:** Taslim GUERRO  
**SOUND DESIGNER:** Félix MARNAT  
**UX DESIGNERS:** Arthur BERTAUD ·  
Benoît MARSILI



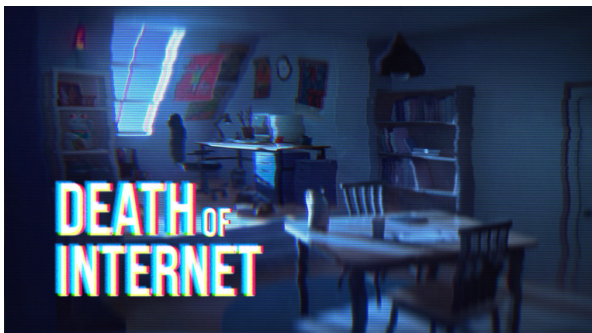
## WHAT'S THE TEA

2:50 - 3:40 PM

What's the tea is a relaxing exploration game on a teapot bicycle in which you collect teas, meet quirky inhabitant and ride through an island to live a journey to be remembered.

What's the tea est un jeu d'exploration relaxant sur un vélo théière dans lequel vous collectez des thés, rencontrez des habitants excentriques et traversez une île pour vivre un voyage dont vous garderez le souvenir.

**PROJECT MANAGER:** Abdelkader CHEAB  
**GAME DESIGNERS:** Dylhan PHONG · Léo  
BOUSSOUIRA  
**GAME PROGRAMMERS:** Simon FEUGEAS ·  
Vincent GEFFROY  
**GAME ARTISTS:** Sebastian PASTOR ·  
Chloé JEAN  
**TECHNICAL ARTIST:** Vincent GEFFROY  
**SOUND DESIGNER/COMPOSER:** Louis  
GUILLAUMEAU  
**UR/UX DESIGNER:** Arthur BERTAUD



## DEATH OF INTERNET

3:40 - 4:30 PM

Your childhood friend Nova is dead. No trace of her in reality. However, while mourning in her apartment, you receive a message from her. Fall down the rabbit hole and lose yourself in the meanders of her intimacy through reality and the internet. Dive into her troubles and loneliness in order to perhaps understand what led to her death. But, is she really?

Votre amie d'enfance Nova est décédée. Aucune trace d'elle dans la réalité. Alors que vous faites votre deuil dans son appartement, vous recevez un message de sa part. Perdez vous dans les méandres de son intimité à travers la réalité et internet. Vivez ses tourments et sa solitude pour peut-être comprendre ce qui a conduit à sa mort. Mais, l'est-elle vraiment ?

**PROJECT MANAGER:** Manaut BERTON-  
BOITEL  
**GAME DESIGNERS:** Keltoum MARSLI ·  
Anthony DANIS  
**GAME PROGRAMMERS:** Alexandre PÉROT ·  
Robin ALONZO  
**GAME ARTISTS:** Théophile LAUSEIG ·  
Ana Inés AMENGUAL ·  
Johanna BIRRALDACCI  
**SOUND & MUSIC DESIGNERS:** Louis  
GUILLAUMEAU · Gaspard BROUSSAUD  
**UR / UX DESIGNER:** Allan DI ROSA



4:30 PM

FINAL WORDS | DISCOURS DE CLOTÛRE

4:45 - 6:00 PM

TEAM WORKSTATION | PLATEAU PROJETS

**THANKS FOR  
YOUR KIND ATTENTION**

**MERCI POUR  
VOTRE ATTENTION**