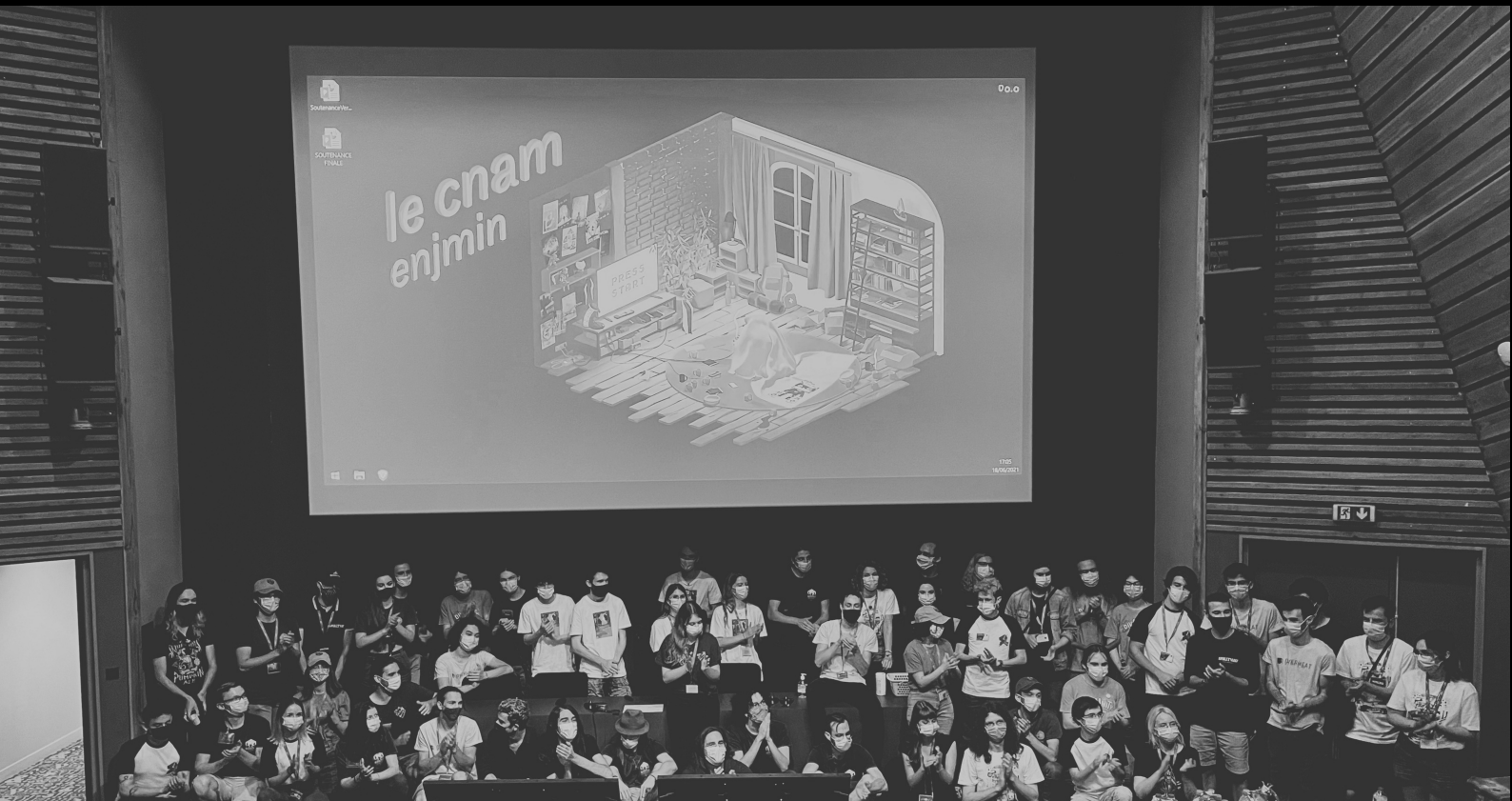


**2ND YEAR  
MASTER'S DEGREE**

P17 CLASS 2020-2022

# PROJECTS PRESENTATION



**14.12.21**  
ENJMIN'S  
LECTURE THEATRE

**STARTING  
AT  
10 H 15 AM**

Campus Image  
**Magellis**  
Angoulême

le cnam  
enjmin

  
1831  
Université  
de Poitiers



## A MODERN MAGE OUT

10 H 30 - 11 H 15

**PROJECT MANAGER:** Axelle Briand · Guillaume Angeli

**GAME DESIGN:** Robin Cochennec · Rugved Khandekar · Théophile Dreux

**GAME PROGRAMMING:** Brice Cornuau · Théo Lemoine

**GAME ART:** Federico Pirez · Miguel-Javier Saura Drago · Dorian Fillatre

**SOUND & MUSIC DESIGN:** Clément Rougé

**UX/UI DESIGN:** Alexandre Crepsel · Clara Toussaint

Play as a fugitive mage wielding a demonic sentient gun, and assemble your very own magic bullets to feed it. Harness the power of the elements and fight your way to freedom in this explosive Roguelike-FPS.

Incarnez un mage fugitif armé d'un pistolet démoniaque et assemblez vos propres balles magiques pour l'alimenter. Exploitez le pouvoir des éléments et battez-vous pour retrouver la liberté dans ce Roguelike-FPS explosif.

## PROJECT : ECOSYSTEM (TEMPORARY NAME)

11 H 15 - 12 H 00

**PROJECT MANAGER:** Laurent Mannino

**GAME DESIGN:** Nicolas Zelvelder · Léo Laffargue

**GAME PROGRAMMING:** Pamphile Saltel · Matthieu Gauget-Berlioz

**GAME ART:** Noémie Verstraeten · Santiago Orozco

**SOUND & MUSIC DESIGN:** Yann Imbert

**UX/UI DESIGN:** Benoît Gauthier · Clara Toussaint



Crashed on an unknown planet, find a way back home or face the consequences. Project : ECOSYSTEM is a futuristic adventure side-scrolling cinematic platformer, which features a lost woman on unknown landfill planet.

\*"Accidenté sur une planète inconnue, trouvez un moyen de rentrer chez vous ou faites face aux conséquences". Project : ECOSYSTEM est un side-scrolling cinématique platformer d'aventure futuriste, qui met en scène une femme perdue sur une planète-décharge inconnue.



## THE TRIBE OF DAWN

12 H 00 - 12 H 45

**PROJECT MANAGER:** Guillaume Angeli

**GAME DESIGN:** Antoine Lima De Carvalho · Eva Rebillat · Ace Köhlmoos

**GAME PROGRAMMING:** Léo Viguier · Aurélien Harcaut · Basile De Lamberterie

**GAME ART:** Alice Grégoire · Alice Rameau · Armel Morvan

**SOUND & MUSIC DESIGN:** Antonin Terrien

**UX/UI DESIGN:** Valentin Posadas · Clara Toussaint

Tribe of Dawn is a nomadic real-time strategy game. Control a tribe which lives on a moving creature, perpetually running away from twilight. Sustain your traveling village, guide it through prayers, and heal sacred creatures contaminated by the mysterious disease which lurks into the night.

Tribe of Dawn est un jeu de stratégie nomade en temps réel. Incarnez une tribu vivante sur une créature mouvante, qui fuit perpétuellement la tombée de la nuit. Entretenez votre village ambulante, guidez-le par des prières, et soignez les créatures contaminées par l'affliction mystérieuse qui se cache dans l'ombre.

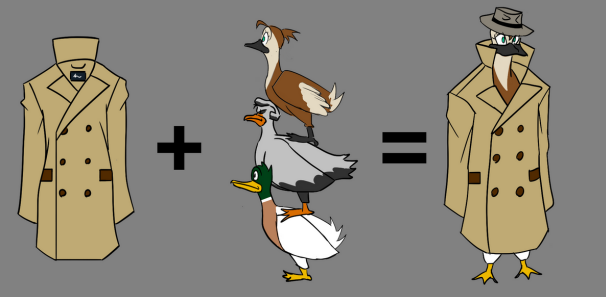
12 H 45

14 H 00

LUNCH BREAK | PAUSE DÉJEUNER

# 2ND YEAR MASTER'S DEGREE PROJECTS PRESENTATION

## How to: Human disguise for ducks



## DUCKTECTIVE

14 H 30 - 15 H 15

**PROJECT MANAGER:** Pierre Aceituno

**GAME DESIGN:** Clément Orlandini · Léa Ropion

**GAME PROGRAMMING:** Guillaume David · Hugo Warion-Saillant

**GAME ART:** Solène Pobelle · Santiago Revetria

**SOUND & MUSIC DESIGN:** Grégoire Monesma

**UX/UI DESIGN:** Noé Simon · Clara Toussaint

Play as three ducks under a trench coat who have to solve a mystery. In a world where birds live in a society hidden from humans, a recent crime threatens the secret. For the first time, a human has been killed by a bird. Find clues, but be careful not to fall or humans will expose you. Be a true detective and make your own conclusions.

Incarnez trois canards sous un trench-coat qui doivent résoudre une enquête. Dans un monde où les oiseaux vivent dans une société cachée des humains, un crime récent menace le secret. Pour la première fois, un humain a été tué par un oiseau. Trouvez des indices, mais faites attention à ne pas tomber, ou les humains vous démasqueront. Devenez un véritable détective et tirez vos propres conclusions.

## THE LINK

15 H 15 - 16 H 00

**PROJECT MANAGER:** Axelle Briand

**GAME DESIGN:** Maëlys Schoepfer · Baptiste Bourgoïn

**GAME PROGRAMMING:** Baptiste Rousserie · Julien Vanderhaegen · Benoît Toth

**GAME ART:** Pierre Espaignet · Laëtitia Brun · Gaëlle Rouau

**SOUND & MUSIC DESIGN:** Enzo Giglio

**UX/UI DESIGN:** Léa Vitalone · Clara Toussaint

Year 2243. Protecht corporation monopolizes the exploitation of a new resource discovered on the exoplanet Vili for the manufacturing of its human synthetics. As the wildlife becomes hostile to the mining a creature breaks into the facility. Play as SH-1, sent to secure the production, and progress in this environment against an overwhelming predator.

Année 2243. La corporation Protecht monopolise l'exploitation d'une nouvelle ressource découverte sur l'exoplanète Vili pour la fabrication de ses synthétiques humains. Alors que la faune devient hostile à l'exploitation minière, une créature s'introduit dans les installations. Incarnez SH-1, envoyé pour sécuriser la production, et progressez dans cet environnement contre un prédateur écrasant.



## ALONG THE RIFT

16 H 00 - 16 H 45

**PROJECT MANAGER:** Elisa Lowy

**GAME DESIGN:** Julia Clement · Paul Kessel

**GAME PROGRAMMING:** Thomas Foucault · Simon Rozec

**GAME ART:** Rebecca El Cheikh · Doryan Woelfel · Maximiliano Pereira

**SOUND & MUSIC DESIGN:** Martin Rabiller

**UX/UI DESIGN:** Minna Clair · Clara Toussaint

"Maya and her parents are hiking in mountains, when suddenly she falls into a deep rift. She is now on her own, trying to find a way out, with the distant help of her parents. You embody this 10 year old kid and your journey begins ..." Along The Rift is a narrative game about an adventure of a lifetime. One that will shake fears, imagination and feelings and portray the coming of age of a young girl. Plunge into the complex relationships within a family through the metaphor of a little girl falling into a rift.

Maya et ses parents se promènent en montagne lorsque soudain, elle chute dans une profonde faille.

Elle doit maintenant se débrouiller seule pour en sortir, avec l'aide lointaine de ses parents.

Vous incarnez cette enfant de 10 ans et votre périple commence ... Along The Rift est un jeu d'aventure narratif qui aborde les tourments et questionnements d'une période clé : l'approche de l'adolescence. Une invitation à réfléchir à la complexité des liens familiaux, à travers la métaphore d'une petite fille qui tombe dans une faille.

16 H 45

CLOSING REMARKS | CLOTÛRE

17 H 00

TEAM WORKSTATION | PLATEAU PROJETS

18 H 30

**THANKS FOR  
YOUR KIND ATTENTION**

**MERCI POUR  
VOTRE ATTENTION**