

**2ND YEAR
MASTER'S DEGREE**

P17 CLASS 2020-2022

PROJECTS PRESENTATION



21.01.22
ENJMIN'S
LECTURE THEATRE

**STARTING
AT
10 H 15 AM**

Campus Image
Magellis
Angoulême

le cnam
enjmin


1811
Université
de Poitiers



ALONG THE RIFT

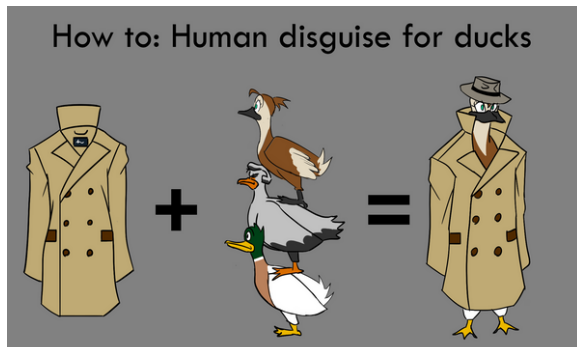
10 H 30 - 11 H 15

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
USER RESEARCH / UX DESIGN: Minna Clair
UX / UI DESIGN : Clara Toussaint

Maya and her parents are hiking in the mountains, when she suddenly falls into a deep rift. Plunge into complex family relationships and find your way out.

Along the Rift is a narrative adventure game set to explore the coming of age of a young girl alongside her fears, imagination and feelings.

Maya et ses parents se promènent en montagne lorsque soudain, elle chute dans une profonde faille. Incarne cette petite fille et aide-la à retrouver son chemin à travers la faille tout en faisant face à ses plus grandes craintes. Along the Rift est un jeu d'aventure narratif sur le passage à l'adolescence et la complexité des liens familiaux.



DUCKTECTIVE

11 H 15 - 12 H 00

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
USER RESEARCH / UX DESIGN: Noé Simon
UX / UI DESIGN: 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.

Incarnes 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

12 H 00 - 12 H 45

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
USER RESEARCH: Léa Vitalone
UX / UI DESIGN: 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. Incarne SH-1, envoyé pour sécuriser la production, et progressez dans cet environnement contre un prédateur écrasant.

12 H 45

14 H 00

LUNCH BREAK | PAUSE DÉJEUNER



LEFT BEHIND

14 H 30 - 15 H 15

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

USER RESEARCH / UX DESIGN: Benoît Gauthier

UX / UI DESIGN: Clara Toussaint

Crashed on an unknown planet, find a way back home or face the consequences. LEFT BEHIND is a dystopian adventure side-scrolling cinematic platformer, which features a lost woman on a landfill planet and affected by a strange mutation.

LEFT BEHIND est un side-scrolling cinematic platformer d'aventure dystopique, qui met en scène une femme perdue sur une planète-décharge et atteinte d'une étrange mutation.



A MODERN MAGE OUT

15 H 15 - 16 H 00

PROJECT MANAGER: Axelle Briand · Guillaume Angeli

GAME DESIGN: Robin Cochenec · 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

USER RESEARCH / UX DESIGN: Alexandre Crespel

UX / UI DESIGN: 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.



THE TRIBE OF DAWN

16 H 00 - 16 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

USER RESEARCH / UX DESIGN: Valentin Posadas

UX / UI DESIGN: 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.

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**