



ENJMIN GAMES•SHOW

du 23 au 27 juin 2026

ENJMIN GAMES SHOW


**Du 23 au 27 juin,
le Cnam-Enjmin fait son show !**

Pendant 5 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.

- **5 formations**
- **30 jeux**
- **140 étudiantes · étudiants**
- **100 pros**


Licence informatique jeux vidéo

Licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques

 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

Master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

 Présentation des projets de 1^{re} année auprès d'un jury de professionnelles · professionnels et de l'équipe pédagogique (playtests et soutenances).

Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication

 Présentation des 4 projets de fin d'année (playtests).

Remise de diplômes le samedi 27 juin

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

Journée Playtest le jeudi 25 juin

Point d'orgue de l'Enjmin Games Show, le jeudi 25 juin est une journée 100% dédiée aux tests des jeux par des pros.

- Près de 30 jeux présentés par les équipes créatrices
- Une trentaine de pros représentant l'industrie du jeu vidéo français (majors et studios indé)

ENJMIN GAMES SHOW

**From 23rd to 27th June,
Cnam-Enjmin is putting on a show!**

Over 5 days, students from our different courses take over the 2,000m² of the school to present their projects to industry professionals and teaching teams.

- **5 degree programmes**
- **30 games**
- **140 students**
- **100 pros**


Playtest Day on Thursday 25th June

The climax of the Enjmin Games Show. A day 100% dedicated to professionals testing out games.

- Approx 30 games presented by the creative teams
- Around 30 professionals representing the French video game industry (blockbuster and indie studios) and jury members for the first-year master's projects


Bachelor's degree in Computer Science for Video Games

Bachelor's degree in Digital Arts for Video Game Professions


 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

Master's degree in Audiovisual, Digital Interactive Media and Video Games

 Presentation of first-year projects to a panel of industry professionals and the academic team (playtests and oral defense presentations).

Post-Master's degree in Designing of Immersive, Interactive and Playful Experiences for Video Games, Culture and Communication

 Presentation of the 4 end-of-year projects (playtests).

Graduation Ceremony on Saturday 27th June

Over 100 Cnam-Enjmin graduates will be able to discover and test games created by current cohorts during the graduation ceremony.

PROGRAMME



Tuesday 23rd June

Game tests and assessment of 8 projects from first-year students from both bachelor's degrees

- Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 6 / 2025-2028)
- Bachelor's degree in Digital Arts for Video Game Professions (Cohort 1 / 2025-2028)

Wednesday 24th June

Game tests and assessment of 4 projects from second-year students and 3 projects from third-year students from the Bachelor's degree in Computer Science

Morning

Oral defense presentation of the third-years and game tests of the second-year projects

Afternoon

Game tests of the third-year projects and oral defense presentations of the second-years

Mardi 23 juin

Tests et évaluations des 8 jeux de 1^{er} année :

- Licence informatique P6 (2025-2028)
- Licence arts numériques P1 (2025-2028)

Mercredi 24 juin

Tests et soutenances des 4 jeux de 2^e année et 3 jeux de 3^e année de la licence informatique

Matin

Soutenances des L3 et tests des jeux L2

Après-midi

Tests des jeux L3 et soutenances des L2

Jeudi 25 juin Thursday 25th June

Tests des jeux lors de la journée **Playtest**
Game tests during the Playtest day

Vendredi 26 juin

Soutenances des projets M1 P22 (2025-2027)

Friday 26th June

Oral defense presentations of 1st-year master's projects (Cohort 22 / 2025-2027)

Samedi 27 juin / Saturday 27th June

Cérémonie de remise de diplômes
Tests de jeux entre alumni et promos actuelles
Graduation Ceremony
Game Tests between alumni and current cohorts



SOMMAIRE / SUMMARY

Programme
Programme

5

Plan d'étage
Floor plan

6

Projets des deux licences
End-of-year projects of the Bachelor's degree

14

Projets finaux M1 du master
End-of-year projects of the 1st year Master's degree

34

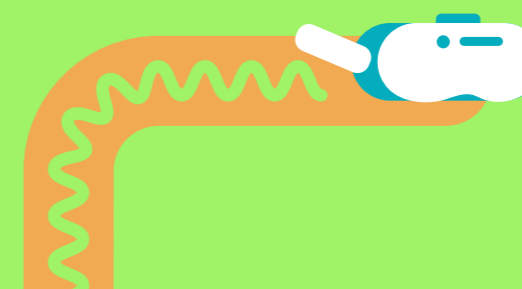
Projets finaux du Mastère Spécialisé
End-of-year projects of the Post-Master's degree

46

PLAN D'ÉTAGE / FLOOR PLAN

	Étage - Floor level	N° de page - Page number
Licence informatique parcours jeux vidéo (1^{re} année P6 / 2025-2028) 1 st year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 6 / 2025-2028) Licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques (1^{re} année P1 / 2025-2028) 1 st year Bachelor's degree in Digital Arts for Video Game Professions (Cohort 1 / 2024-2027)		14
Path of Matches	-1	15
I throw me		16
The gardener's path		17
Oh! To be a bored witch		18
Cowboy Blip Blop		19
Bounce Battle		20
ANIMANOMERA		21
Sweet Storm		22
Licence informatique parcours jeux vidéo (2^e année P5 / 2024-2027) 2 nd year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 5 / 2024-2027)		
Crazy Planet	-1	25
To the sky		26
Dearly Departed		27
Sinjerie		28
Licence informatique parcours jeux vidéo (3^e année P4 / 2023-2026) 3 rd year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 4 / 2023-2026)		30
Bagarre	-1	31
Knight Club		32
Galaxy Together		33

	Étage - Floor level	N° de page - Page number
Master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux (M1 P22 / 2024-2026) 1 st year Master's degree in Video Games and Interactive Media (Cohort 22 / 2024-2026)		34
ASV	0	35
Blare of Brats	-1	36
Endheld	-1	37
ex(e)periment	+1	38
Gestaltzerfall	0 -1	39
Infinite Run	+1	40
Le Temps des Cerises	+1	41
Per Aspera - Ground Control	0	42
Sinking Willows	0	43
TimeWeaver	-1	44



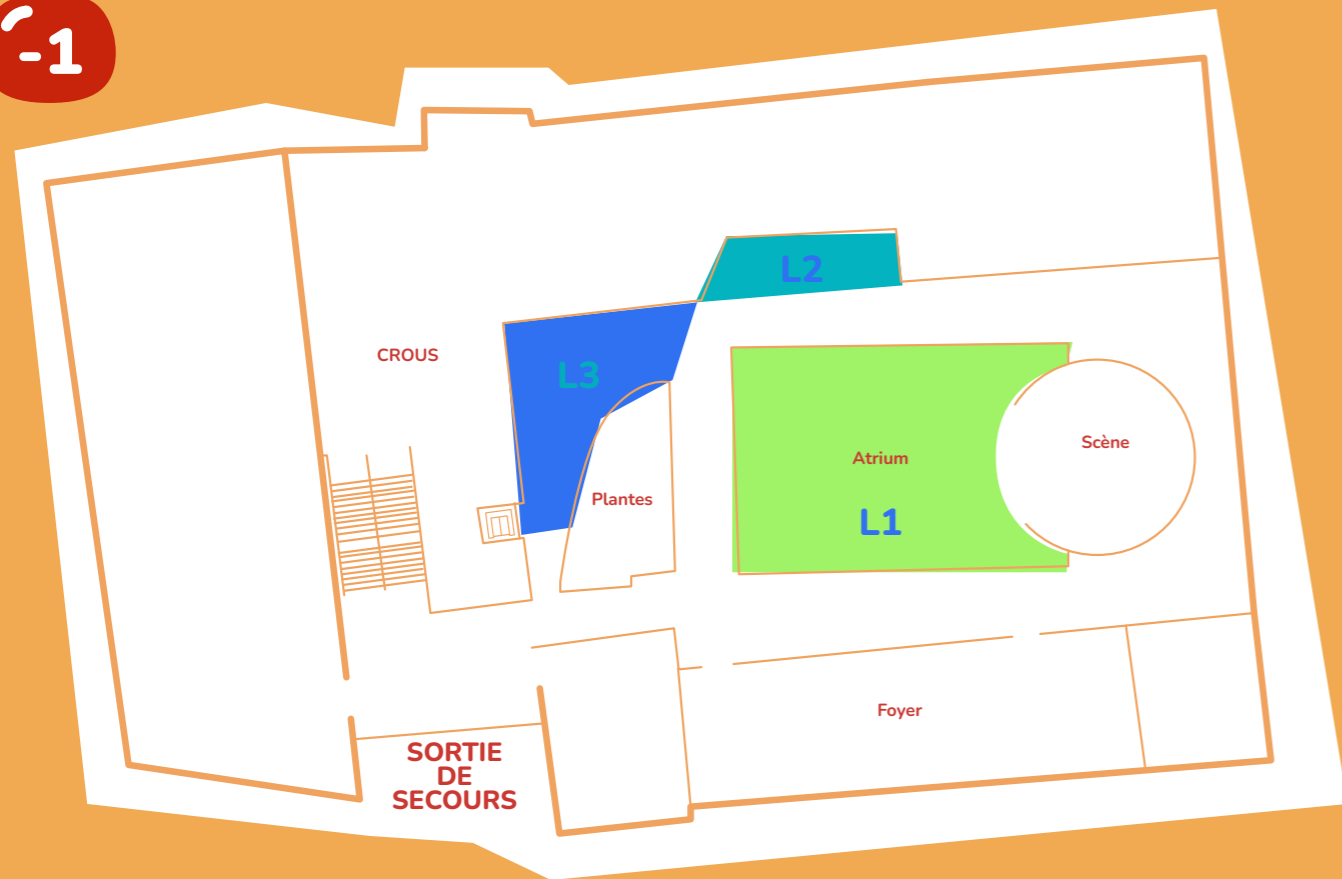
	Étage - Floor level	N° de page - Page number
Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication (P15 / 2025-2026) Post-Master's degree in Designing of Immersive, Interactive and Playful Experiences for Video Games, Culture and Communication		46
Les Marées d'Ys	-1	47
Synesthesia		48
Towards The Glow		49
Teknopolis		50

Licence informatique parcours jeux vidéo

Bachelor's degree in Computer Science for Video Games

**Licence professionnelle métiers du jeu vidéo
parcours arts numériques**

Bachelor's degree in Digital Arts for Video Game Professions



8 jeux de 1^{re} année (P6 et P1 / 2025-2028)
8 games of 1st-year students (Cohort 6 & 1 / 2025-2028)

PATH OF MATCHES



The Gardener's Path

Oh To be a Bored Witch

SweetStorm

BOUNCE BATTLE

ANIMA NOMERK



4 jeux de 2^e année (P5 / 2024-2027)
4 games of 2nd-year students (Cohort 5 / 2024-2027)



SINGERIE



3 jeux de 3^e année licence (P4 / 2023-2026)
3 games of 3rd year students (Cohort 4 / 2023-2026)

BURN AFTER CALLING
KNIGHT CLUB

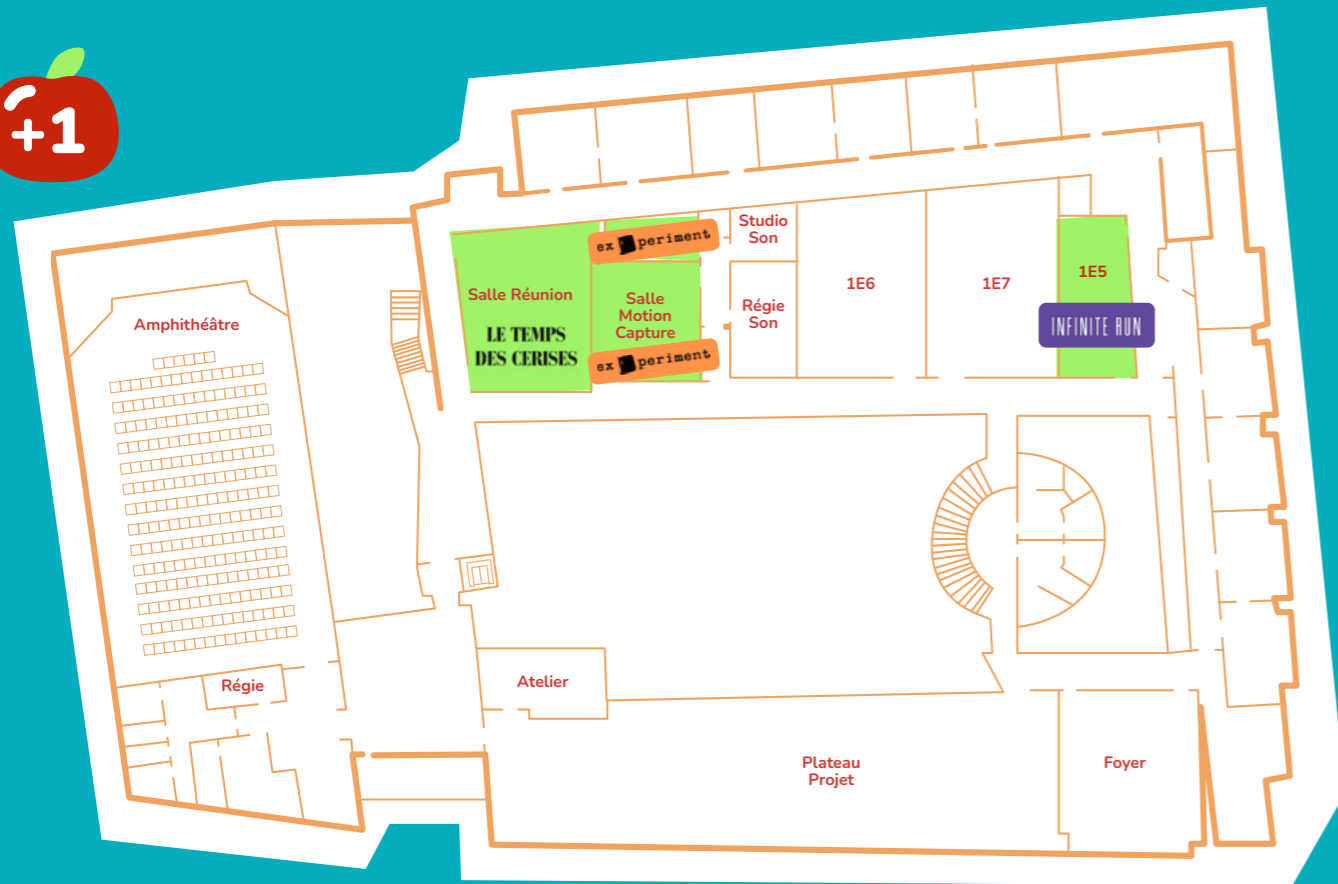


GALAXY TOGETHER

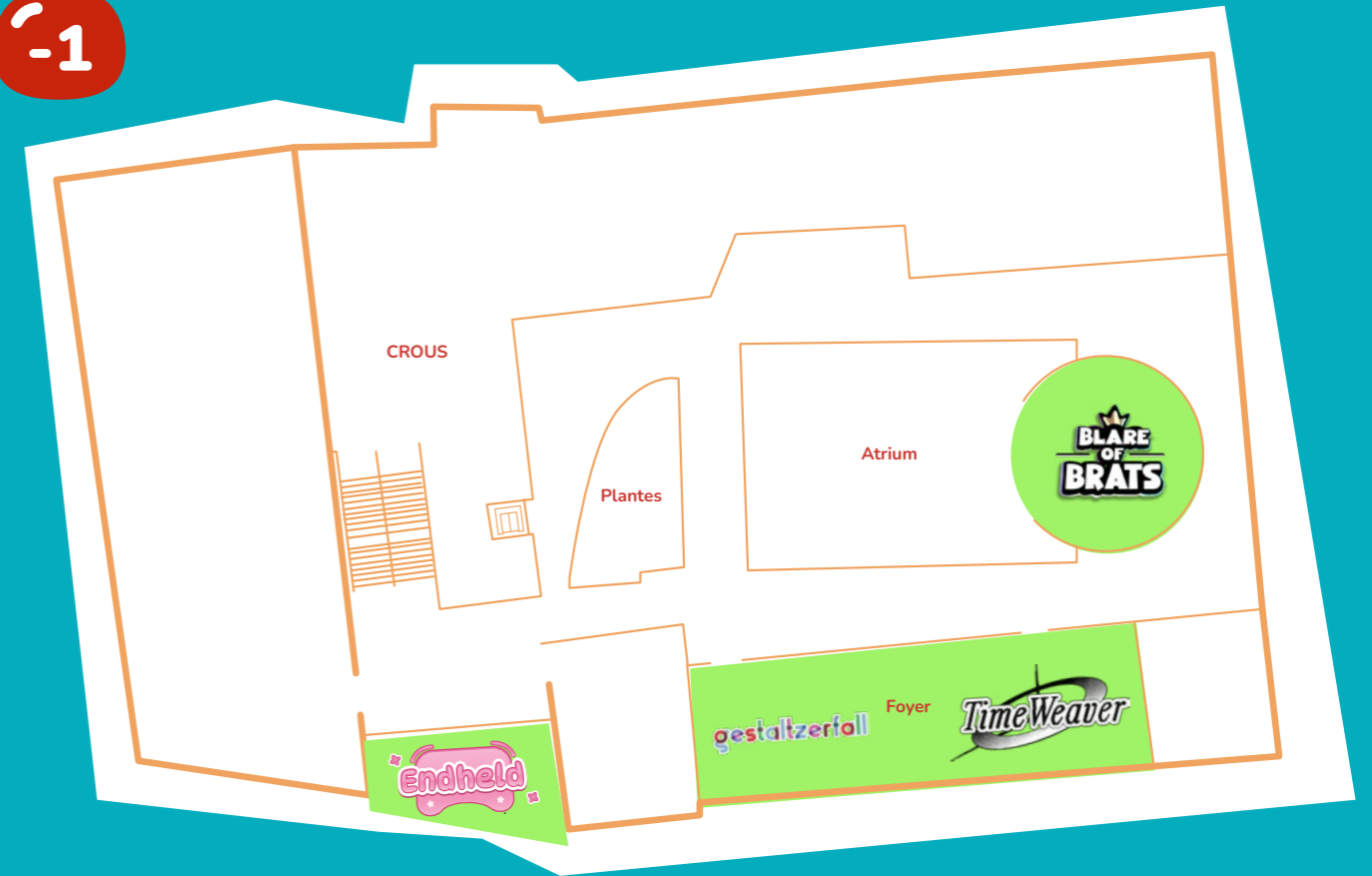


Master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux
 Master's degree in Audiovisual, Digital Interactive Media and Video Games

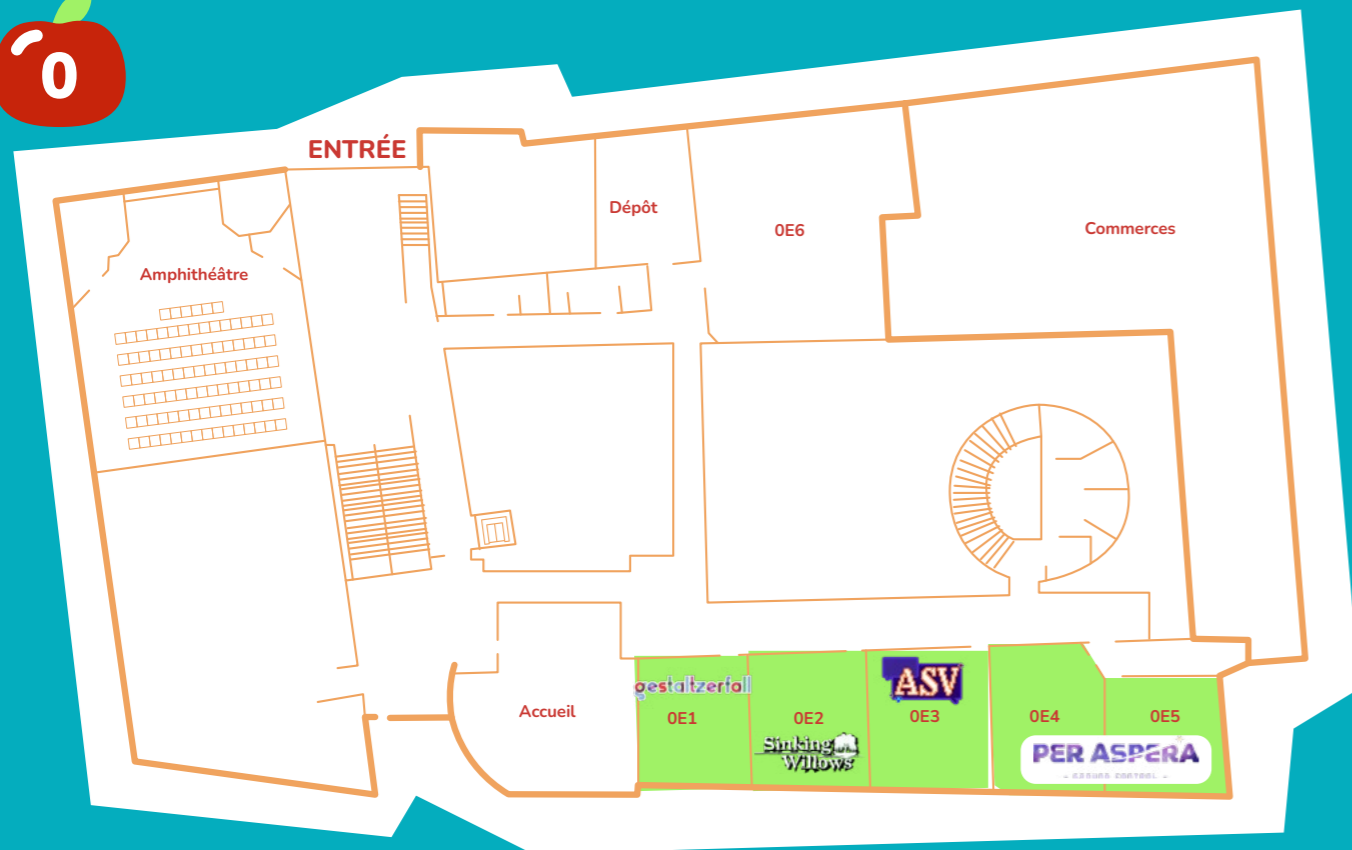
+1



-1



0

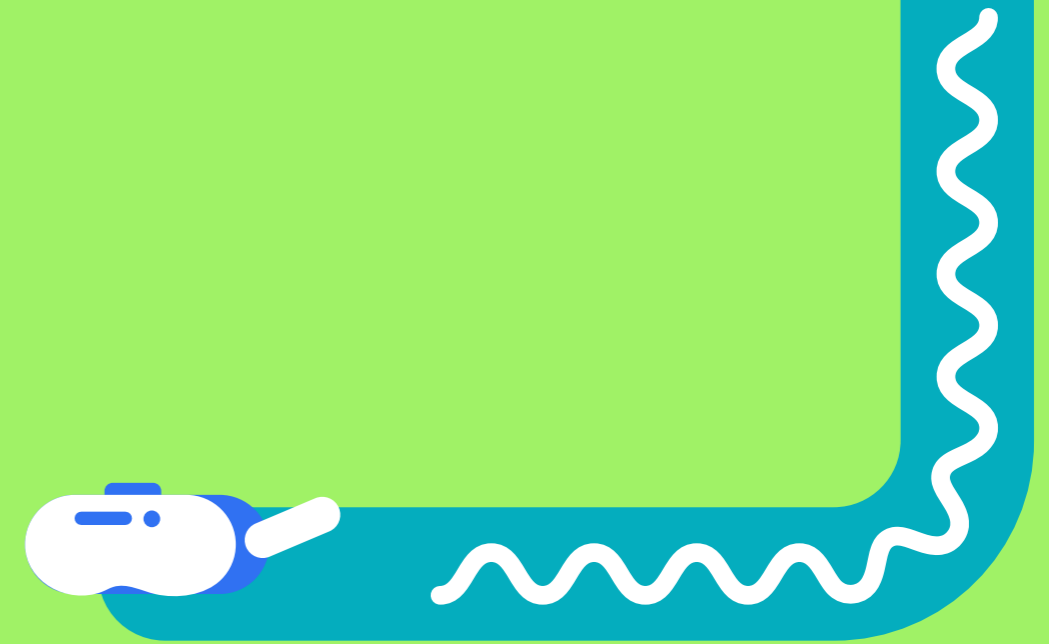
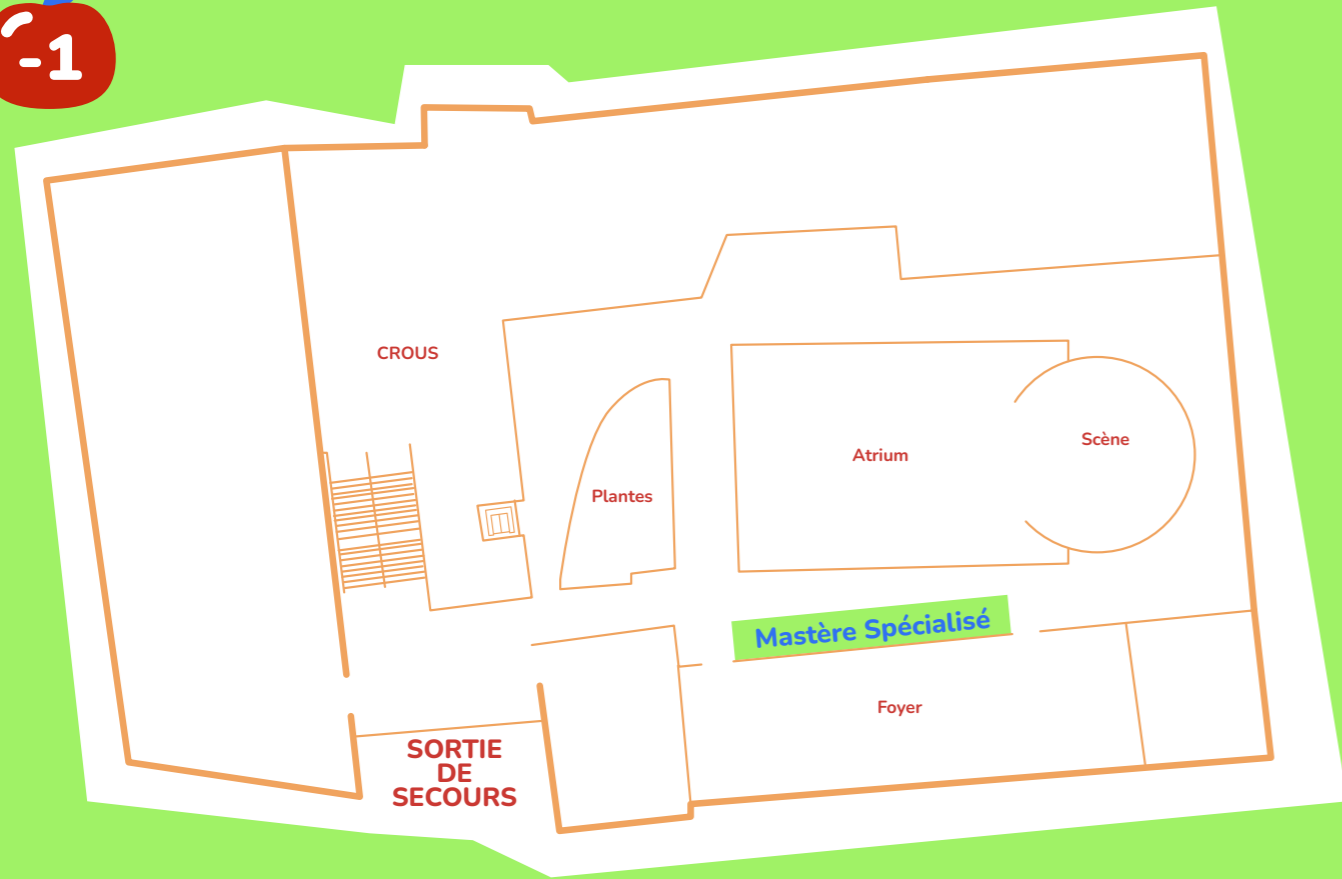


(P22 / 2025-2027)
 (Cohort 22 / 2025-2027)

LE TEMPS DES CERISES **experiment** **INFINITE RUN**
PER ASPERA **gestaltzerfall**
 - GROUND CONTROL - **BLARE OF BRATS**
TimeWeaver **Endheld**
Sinking Willows **ASV**

Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication

Post-Master's degree in Designing of Immersive, Interactive and Playful Experiences for Video Games, Culture and Communication



P15 (2025-2026)
(Cohort 15 / 2025-2026)

Les
MARÉES
d'YS

TOWARDS
THE **GL**OW

TEKNO
POLIS

Synesthesia
: feel and remember

Projets finaux de la 1^{re} année de licence informatique parcours jeux vidéo (P6 / 2025-2028) et licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques (P1 / 2025-2028)

End-of-Year projects of the 1st year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 6 / 2025-2028) and Bachelor's degree in Digital Arts for Video Game Professions (Cohort 1 / 2025-2028)



Répartis en 8 équipes de 4 à 5 apprenties · apprentis parmi les deux formations de licence, les premières années ont disposé de 6 mois, de janvier à juin, pour concevoir et développer un jeu sous Unity.

Leur défi : créer un jeu de type Jabbjob c'est à dire un jeu de lancer d'objet non violent en 2,5D.

Divided into eight teams of four to five students from the two bachelor's degree programmes, the first-year students had six months, from January to June, to design and develop a game using Unity.

Their challenge: to create a non-violent 2.5D game in the style of Jabbjob



le cnam
enjmin

Magelis

le cnam
cfa

PATH OF MATCHES

Path Of Matches est un jeu d'exploration où vous incarnez Lux, une jeune gardienne de phare de l'île d'Ikaros. Alors qu'une tempête plonge l'île dans l'obscurité, vous devez rejoindre le phare pour rallumer sa lanterne. Le seul chemin passe par un réseau de tunnels souterrains inquiétants. Équipé uniquement d'une boîte d'allumettes, vous devrez allumer torches et brasiers pour progresser, tout en surveillant votre montre et votre rythme cardiaque, rester trop longtemps dans l'obscurité augmente peu à peu votre folie et qui sait ce qu'il s'y cache ?

Path Of Matches is an exploration game in which you play as Lux, a young lighthouse keeper on the island of Ikaros. As a storm plunges the island into darkness, you must make your way to the lighthouse to relight its lantern. The only way there is through a network of scary underground tunnels. Armed with nothing but a box of matches, you'll need to light torches and braziers to make your way through, all whilst keeping an eye on your watch and your heart rate. Staying in the dark for too long will gradually drive you mad, and who knows what lurks there?



Alix ARNAUD
2D/3D Game artist,
Level & Sound designer,
VFX artist



Endy TURRIN
Game dev, Level &
Sound designer



Lise TSE VE KOON
2D/3D Game artist,
Level & Sound designer,
VFX artist



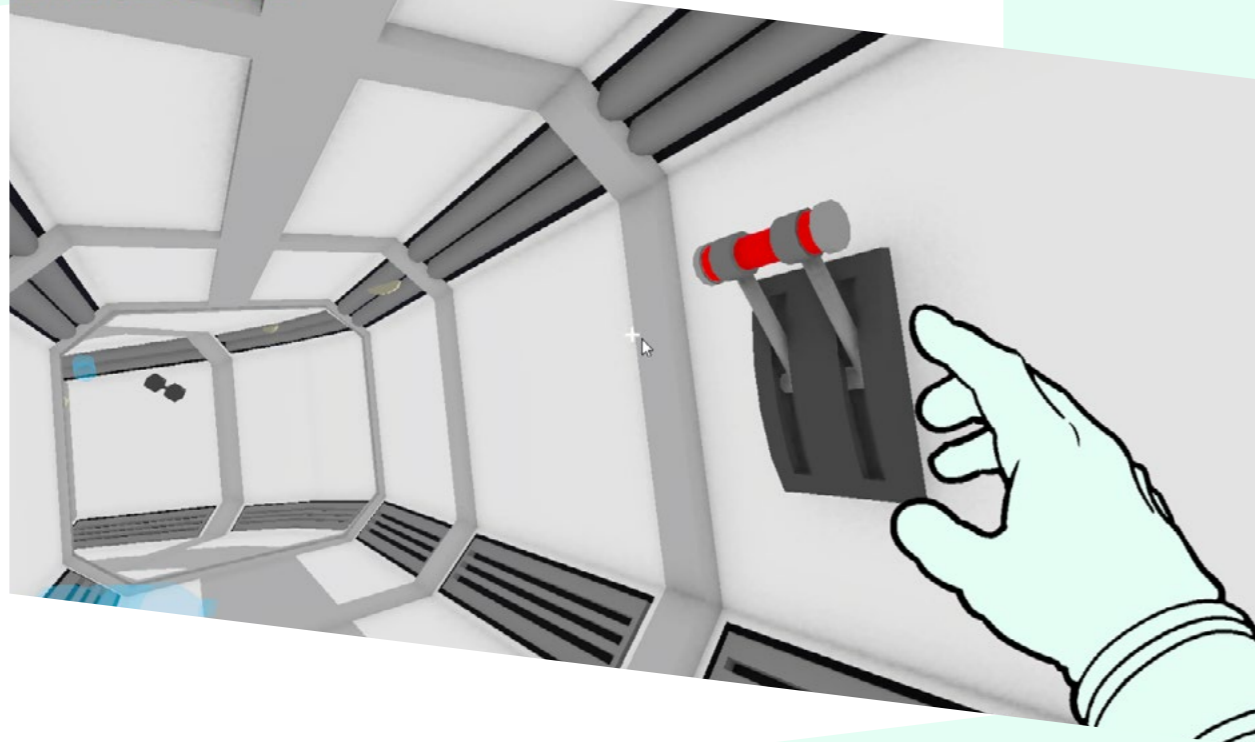
Luc SARRAZIN
Chef de projet, Lead dev,
Level & Sound designer,
VFX artist



Pauline PACE
Game dev, Level &
Sound designer

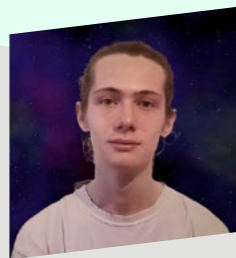
THROW ME

VOILLER LA
E DE SÉCURITÉ



Suite à un incident inexplicable, vous voilà bloqués dans APOLITY74, une station spatiale privée de gravité... Pour vous déplacer, il faudra habilement vous propulser en lançant les objets autour de vous. Arriverez-vous à vous échapper de cette station spatiale remplie de secrets ?

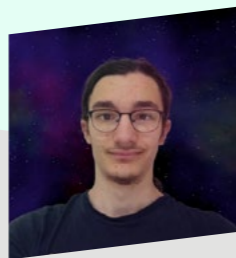
Following an unexplained incident, you find yourselves trapped in APOLITY74, a gravityless space station... To move around, you'll have to skillfully propel yourself by throwing the objects around you. Will you manage to escape this space station filled with secrets?



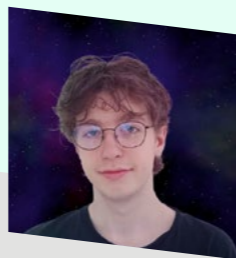
Eliot BARDES
3D et Shader Artist,
Level Designer



Ange BERTRAND
Dev UI, Sound Designer,
Dev Gameplay



Evann BRUNET
Chef de projet, Game &
Level Designer, Lead Dev



Noah EXCOFFIER
UI Artist, VFX Artist, 2D
Artist

The Gardener's Path

Loin du jardin dont il est le gardien, un nain de jardin se retrouve propulsé contre son gré au milieu de la forêt. Armé de graines magiques, lierre, fleurs et champignons seront ses outils pour se frayer un chemin entre branches et racines et rejoindre son cher chez-lui.

Far away from the garden he's guarding, a brave garden gnome gets thrown in the middle of the forest against his will. Armed with magical seeds, vines, flowers and mushrooms will be his tools to carve a path through branches and roots, back to his precious backyard.



Alexandre DUSSAUD
Project Leader,
2D/3D Artist



Hugo SPAETH
3D Artist



Moana HOUY
2D/3D Artist,
Shader Artist



Thomas BARLIER
Programmer,
UI Designer



Thomas OLIVON
Gameplay Programmer,
Sound Designer

Oh! To be a Bored Witcho

Vous êtes vous déjà demandé ce que pouvait être le train-train d'un être immortel, puissant, élevé au niveau d'un dieu ?!

Apparemment, c'est plutôt monotone...Embarquez dans l'expérience de *Oh! To be a bored witch!* Saccagez votre atelier pour ne trouver qu'un semblant d'amusement pour passer le temps !

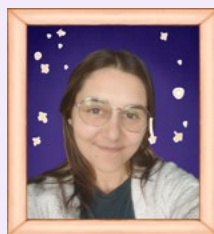
Faites de nombreuses combinaisons et complétez votre livre de cuisine, après tout vous avez tout le temps du monde, pas vrai ?

Have you ever wondered what the day to day life of a powerful, immortal being, elevated to the level of a god is like ?!

Apparently, it's rather monotonous...

Step into the experience of Oh! To be a bored witch ! Mess up your workshop just to find a hint of entertainment to pass the time !

Create many combinations and fill out your recipe book. After all, you've got all the time in the world, don't you ?



Eva MONDEJAR
Directri artistique
Lead artist



Fabio HAINIGUE
Developpeur



Misha BORTSOV
Developpeur



Elouan COLIN
Artiste 2D



Dans Cowboy Blip Blop, vous incarnez une vache cowboy employée par un marchand de poisson. Vous devez pêcher un certain nombre de poissons chaque jour pour ne pas vous faire virer.

Attention cependant : certains poissons pourraient complètement vous faire délirer si vous aviez le malheur de les pêcher ! L'argent généré vous servira à acheter différentes améliorations pour que votre bout de ficelle devienne un vrai lasso de cowboy.

Le but final : compléter la collection de tous les poissons de l'île !

In Cowboy Blip Blop, you play as a cowboy cow working for a fish merchant. Your job is to catch a certain number of fish each day to avoid getting fired.

Be careful, though: some fish could make you completely lose your mind if you happen to catch them! The money you earn can be used to buy various upgrades, turning your little piece of string into a real cowboy lasso.

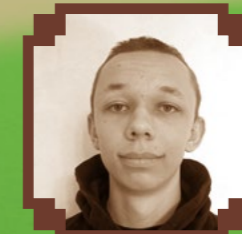
Your ultimate goal: complete the island's entire fish collection!



Cassandre ELISABETH
2D Artist



Mattéo SOLER
Programmer



Pablo THIERIOT
Programmer



Tom BERCIER
3D Artist



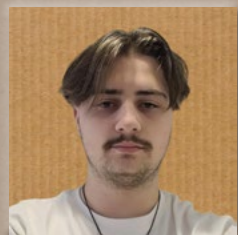
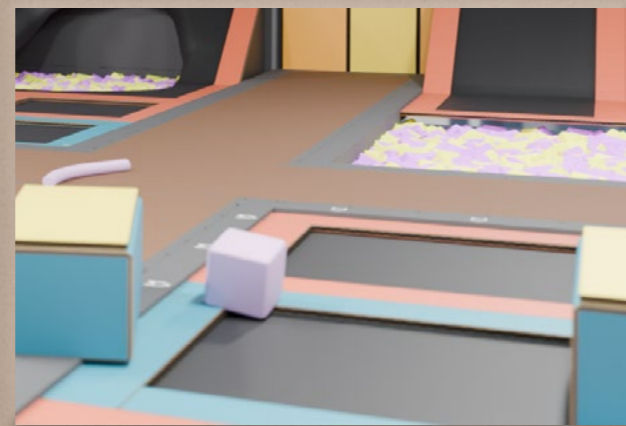
Zoé LAPLACE
UI, Props and
Tech Artist

BOUNCE BATTLE



Bounce Battle vous plonge dans un trampoline park où chaque rebond peut faire la différence. Jusqu'à quatre joueurs s'affrontent dans des parties aussi dynamiques qu'imprévisibles. Ramassez les objets disséminés dans l'arène et utilisez-les pour déstabiliser vos adversaires. Votre objectif : les faire tomber dans les piscines à mousse qui parsèment la zone. Entre esquives, lancers et rebonds spectaculaires, une seule règle compte : être le dernier joueur encore en jeu pour remporter la victoire.

Bounce Battle throws you into a trampoline park where every bounce can change the outcome of the match. Compete with up to four players in fast-paced and unpredictable battles. Pick up objects scattered throughout the arena and use them to knock your opponents off balance. Your goal is simple: send them into the foam pits spread across the map. Between dodging, throwing, and spectacular jumps, only one rule matters: be the last player standing to claim victory.



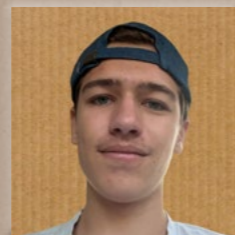
Alexandre PACHEFF
Développeur



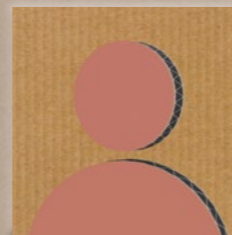
Axel RIOU
Développeur



Dorian RECHT
Développeur



Ugo RAVARD
3D artist



Raphael VAISSIERE
2D artist

ANIMANOMERA



Comme tous les jours, vous vous réveillez, vous vous levez, vous vous préparez à aller au travail. Cependant, au moment d'ouvrir la porte, quelque chose ne va pas. La porte tremble comme si elle voulait s'échapper. Alors vous l'ouvrez et ...

Elle s'en va.

Vous rêvez toujours.

ANIMANOMERA est un jeu de lancer à la première personne où vous devez vous frayer un chemin parmi les chimères de votre imagination afin de vous échapper de votre propre rêve.

Like any other day, you wake up, you get up, you get ready for work. Unlike any other day, as you approach the door, something feels off, the door's shaking as if it would get out. So you open it and ...

It runs away.

You're still dreaming.

ANIMANOMERA is a first person throwing game about making your way through the chimeras of your imagination in order to escape your own dream.



Alice MULLER
Graphiste 2D / UI,
Sound designer musique



Elliot NEDELLEC
Programmeur,
Chef de projet

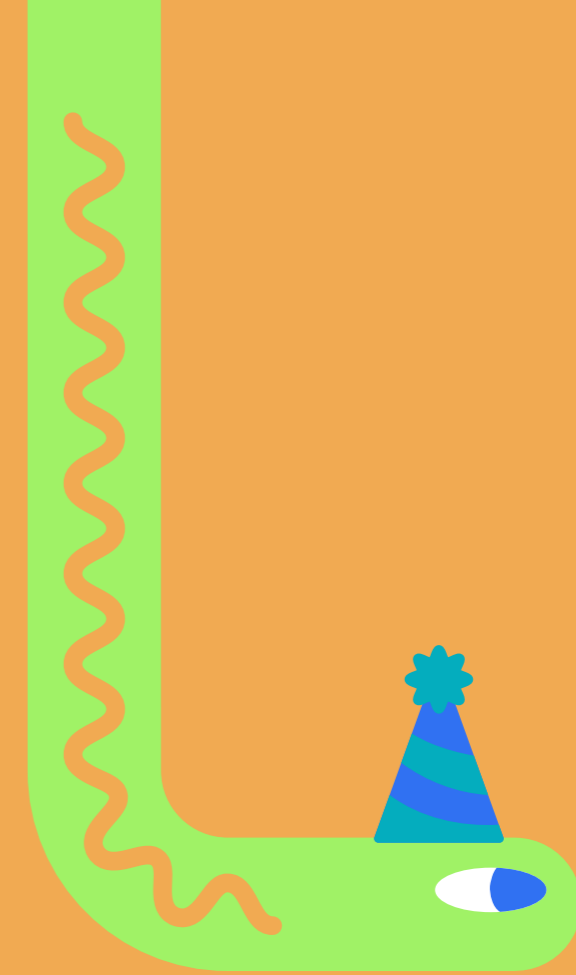


Gaspard HAVENITH
Sound designer bruitages,
Programmeur



Louison EPELBOIN
Graphiste 3D / 2D, Tech art

Sweet Storm



Vous êtes un bonhomme de pain d'épices au Royaume des Sucrieries en pleine période hivernale. La grande bataille de boule de neige annuelle s'apprête à démarrer ! Munissez-vous de la neige alentour pour remporter la compétition et devenir le grand gagnant de cette année ! En raison de votre aptitude et de votre célèbre réputation, les autres participants se sont ligués contre vous. N'ayez crainte ! Plus la partie durera, plus vous aurez accès à des avantages permettant votre ascension au sommet du classement !

You are a gingerbread man in the Kingdom of Sweets in the midst of the winter season. The great annual snowball fight is about to begin! Equip yourself with the surrounding snow to win the competition and become this year's great champion! Because of your skill and famous reputation, the other contestants have ganged up against you. Fear not! The longer the game lasts, the more you will gain access to advantages allowing your rise to the top of the leaderboard!



Nelson BIDAULT
Programmation



Mael DEDIEU-BROAG
Programmation



Sirius MILLOT
Artiste 2D

**Projets finaux de la 2^e année de licence informatique parcours jeux vidéo
(P5 / 2024-2027)**

End-of-Year projects of the 2nd year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games
(Cohort 5 / 2024-2027)



*Répartis en 4 équipes de 3 à 5 apprentis ·
apprentis, les deuxièmes années de licence
ont consacré 9 mois, de septembre à juin, à
la conception et au développement d'un jeu
mobile sous Unity.*

*Divided into four teams of three to five students,
the second-year undergraduates spent nine
months, from September to June, designing
and developing a mobile game using Unity.*



CRAZY PLANET

Éliminez des vagues massives d'ennemis dans ce Bullet Heaven à 360° où l'horizon est votre seule limite.

Take down massive waves of enemies in this 360° Bullet Heaven where the horizon is your only limit.

Équipez vos amulettes et forgez votre style : misez sur une puissance brute dévastatrice ou créez des réactions en chaîne qui encerclent le globe. Voyagez d'astre en astre et dominez des biomes uniques, des terres de feu volcaniques aux mondes de glace, en passant par d'épaisses forêts sylvestres. Pillez les ressources de chaque planète et devenez une légende.

Equip your amulets and forge your own style: rely on devastating raw power or create chain reactions that circle the globe. Travel from planet to planet and conquer unique biomes, from volcanic firelands to icy worlds and dense forests. Loot each planet's resources and become a legend.

Here, there's only one way to win: destroy every last threat!

Ici, une seule manière de gagner : détruire jusqu'à la dernière menace !



Adam ADHAR
Programmation



Niels JUGET
Programmation



Thybault JALLU
Programmation, Tech Art

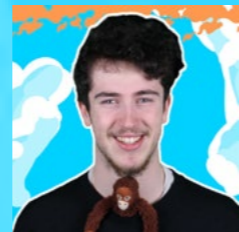


Incarne un dragon volant à travers les cieux ! Souffle dans le micro pour cracher du feu ou de la glace afin d'écraser tes ennemis, choisis tes risques pour maximiser ton score, et domine chaque segment dans ce runner mobile intense et stratégique. Chaque partie est une course unique : à toi de jouer malin pour remporter la victoire et briser de nouveaux records !

Take to the skies as a powerful dragon ! Use your breath to unleash fire or ice through your microphone and obliterate enemies in your path. Push your limits, take calculated risks, and maximize your score in this fast-paced, strategic mobile runner. Every run is different, outsmart the game, claim victory and set new high scores !



Neil AUGEREAU
UI Design & Data Systems
Programmer



Marius BOULANDET
Gameplay Programmer



Nathan CUENI DOLISUI
Gameplay Programmer



Hugo IMPERAT
Tools & Systems Programmer



Corentin JOUAN
3D Artist



Dearly Departed est un jeu d'énigme à la première personne où vous tentez de résoudre les mystères entourant la maison de vos grands-parents. Résolez des énigmes pour regagner progressivement votre mémoire et vous souvenir de ceux qui étaient chers à vos yeux. Libérez leurs âmes et découvrez-en toujours plus sur vous même ainsi que sur votre famille.

Dearly Departed is a first-person puzzle game where you try to solve the mysteries surrounding your grandparent's house. Solve puzzles to gradually regain your memory and remember those who were dear to you. Free their souls and discover more about yourself and your family.



Malaak BENKHATTAB
Développeuse, Artiste 2D, GD

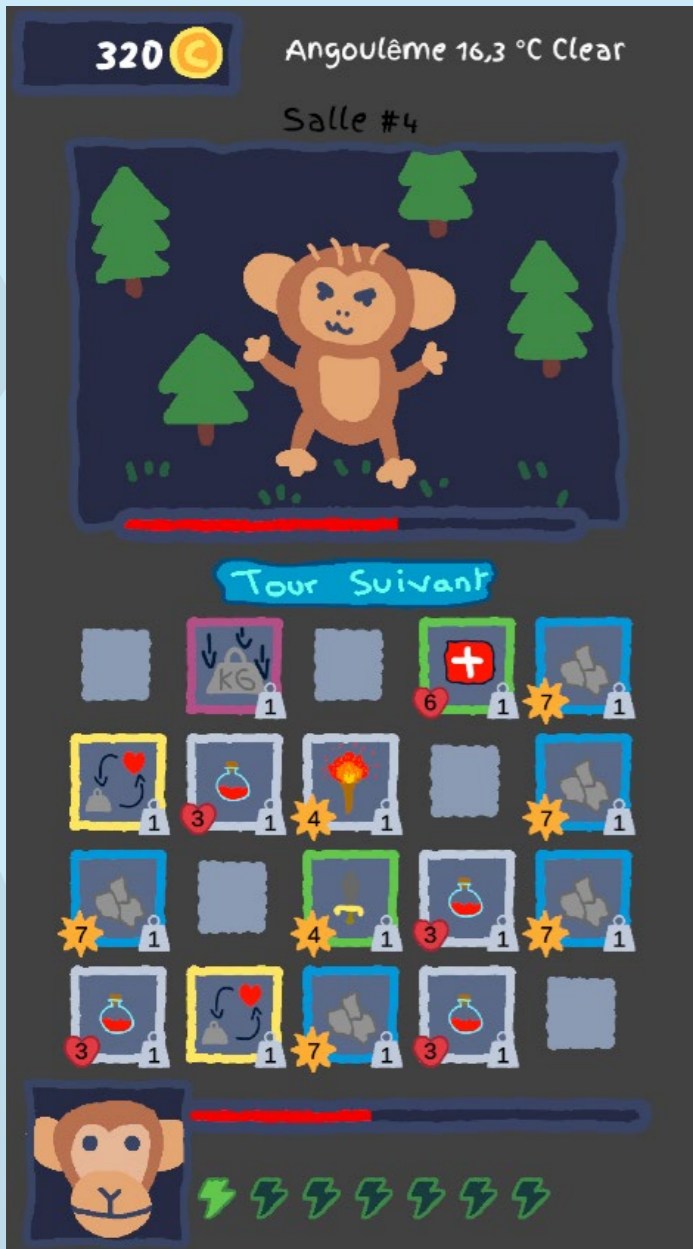


Tom FOULQUIER
Développeur, Artiste 3D, GD



Sarah NIEDERITS
Développeuse, Sondier, GD

SINJERIE



Dans Sinjerie, vous incarnez un Sinj dont le seul but est de récupérer ses précieuses bananes. Pour y parvenir, vous devrez utiliser des objets de différents types que vous trouverez sur votre chemin pour venir à bout de vos adversaires. Mais attention, la météo joue un rôle majeur et peut affecter les effets rencontrés en combat en transformant une situation favorable en véritable défi. Entre découverte, expérimentation et adaptation aux conditions météorologiques changeantes, chaque partie vous pousse à trouver la meilleure stratégie pour atteindre votre objectif.

In Sinjerie, you play as a Sinj whose one and only goal is to reclaim its precious bananas. To achieve this, you'll need to use a variety of items you find along the way, each belonging to different types that can help you overcome your opponents. But beware: the weather plays a major role and can influence the effects encountered during battles, turning a favorable situation into a real challenge. Between discovery, experimentation, and adapting to ever-changing weather conditions, every match pushes you to find the best strategy to reach your goal.



Maxime BRUNEL
Chef de projet,
Développeur Gameplay,
Game Designer



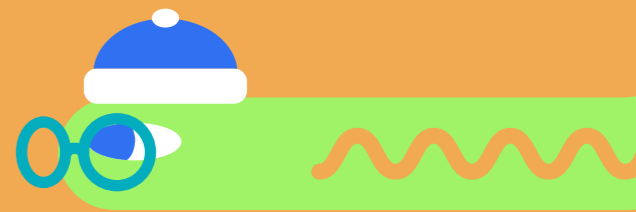
Yvann NADAL
Développeur API, Game
Designer, Musique & SFX



Emilien PAYET
Développeur Gameplay
& API, Game Designer



Victor ROUZAU
Développeur Gameplay,
Game Designer, Artiste 2D



Projets finaux de la 3^e année de licence informatique parcours jeux vidéo (P4 / 2023-2026)

End-of-Year projects of the 3rd year Bachelor's degree in Computer Science for Video Games (Cohort 4 / 2023-2026)



Répartis en 3 équipes de 4 à 6 apprentis · apprentis, les troisièmes années de licence ont consacré 9 mois, de septembre à juin, à la création d'un jeu multijoueur en réseau de type TPS (Third Person Shooter), développé sous Unreal avec un personnage 3D.

Divided into three teams of four to six students, the third-year undergraduates spent nine months, from September to June, developing a multiplayer online TPS (Third-Person Shooter) game, created using Unreal Engine with a 3D character.



Bagarre est un jeu à aspect compétitif multijoueur en ligne en vue à la première personne où les joueurs s'affrontent pour être le dernier survivant.

Bagarre is an online multiplayer game with a competitive aspect in first-person view where players compete to be the last survivor.

Expérimentez un sport fictif semblable à une version moderne de la balle au prisonnier avec un twist : la balle est à tête chercheuse. Elle surgit du sol et prend en cible un joueur aléatoire ! Pour s'en sortir, le joueur peut frapper la balle dans n'importe quelle direction pour qu'elle cible un autre joueur.

Experience a fictional sport similar to a modern version of dodgeball with a twist: the ball is homing at players. To get out of it, the player can hit the ball in any direction so that it targets another player.



Andoni LAPEYRE
2D/3D Artist



Noah ABRY
Game Designer



Josef PICHINOTY
Data Scientist, Game Designer



Mathis TURBAN
Game Programmer



Pierre THOMAS
Project Lead, Game Programmer



Sasha RODIER
Game Programmer



Rodin ZEMOUR
Sound, Level Designer

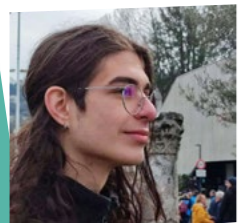
BURN AFTER CALLING

KNIGHT CLUB

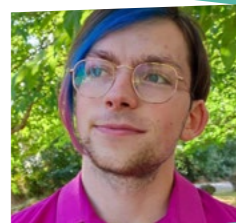


Knight Club est un jeu de duel à l'épée en 3D, en 1v1, dans une arène clandestine à l'ambiance sombre et décalée. Le gameplay repose sur l'endurance et la lecture des mouvements adverses, avec des attaques directionnelles à reproduire pour se défendre. Facile à prendre en main mais exigeant, chaque combat devient un affrontement intense entre amis.

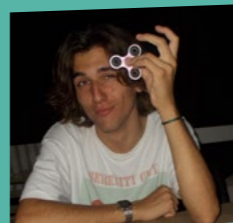
Knight Club is a 1v1 3D sword-fighting game set in a gritty underground arena with a wild, goofy twist. Master stamina and read your opponent's moves as attacks are directed in real time and must be mirrored to defend. Easy to learn, hard to master, it turns every duel into a tense, skill-based showdown between friends.



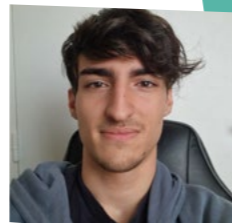
Sandro FASANINI
Gameplay Prog Sound Designer & Game Designer



Anthony JOURNAL
3D Artist



Joseph HERNANDEZ
Gameplay Prog & Graphic Designer

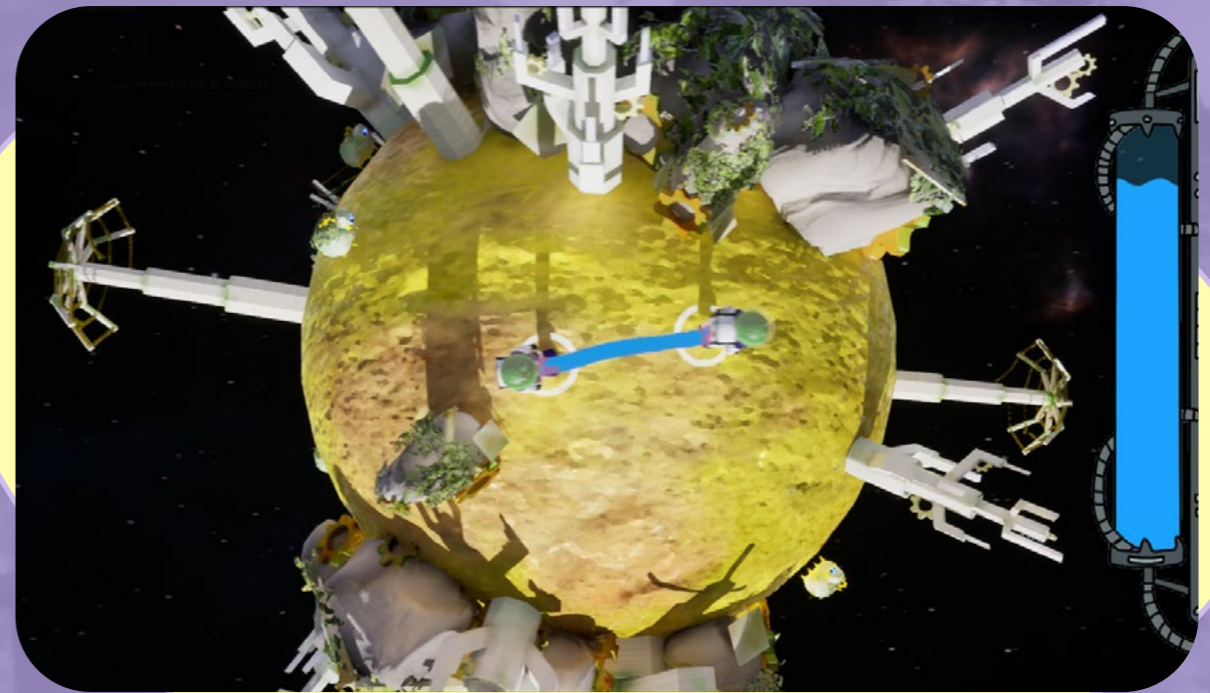


Jolan VALTEAU
Gameplay Prog



Maximilien BIGNON
Gameplay Prog, Archi Projet & IQL

GALAXY TOGETHER



Galaxy Together est un jeu casual coopératif de 2 à 4 joueurs où les joueurs doivent accomplir des objectifs sur différentes planètes. Ils sont restreints par un câble d'oxygène vital qui les relie, attention à ne pas le débrancher !

Galaxy Together is a casual cooperative game for 2 to 4 players where players must complete objectives on different planets. They are restricted by a vital oxygen cable that connects them, be careful not to unplug it!



Lilith ARBOGAST
Gameplay programmer



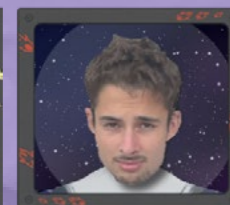
Viviane COOPER
UI Programmer, Database Programmer



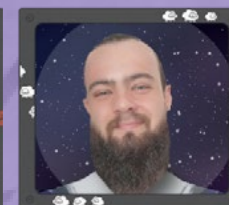
Sofiane EZZAMARI
Gameplay programmer



Erwan LE CARO
Game designer, Level designer (aide extérieure)



Paul LEMATTRE
Online programmer



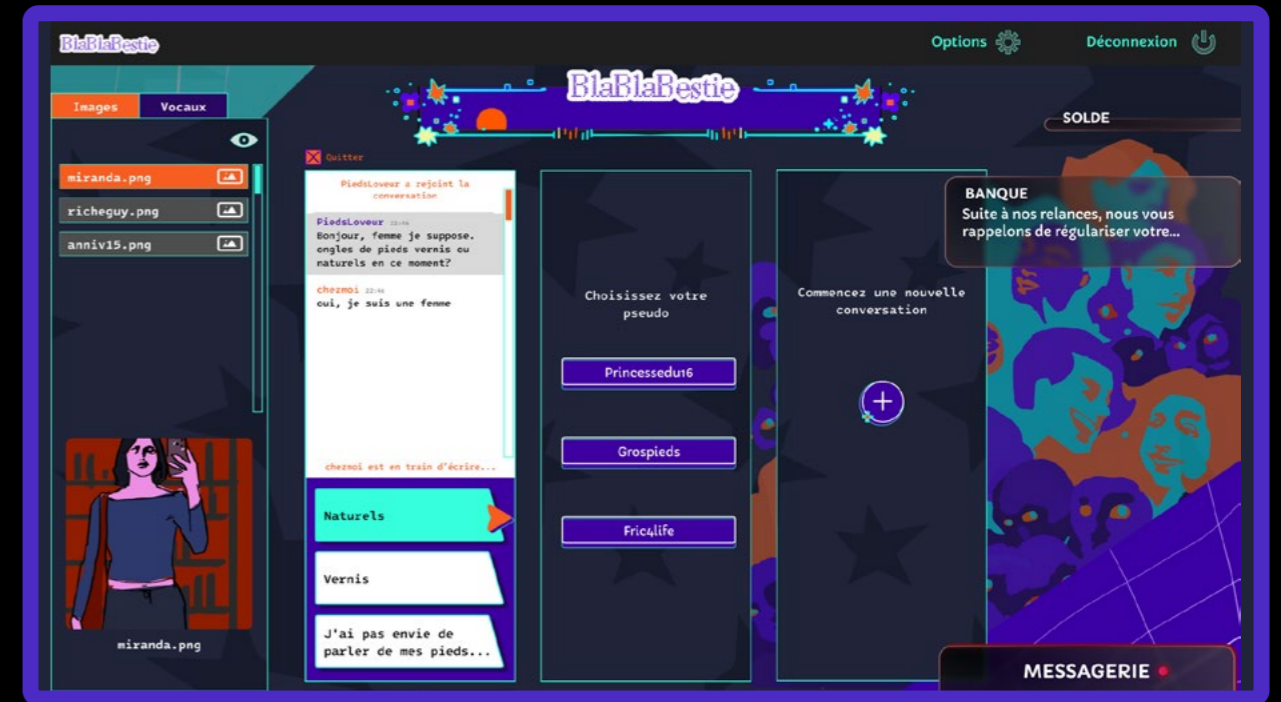
Corentin MICAULT
3D Artist, Sound designer

Projets finaux de la 1^{re} année du master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux (P22 / 2025-2027)

End-of-Year projects of the 1st year Master's degree in Audiovisual, Digital Interactive Media and Video Games (Cohort 22 / 2025-2027)

Répartis en 10 équipes de 5 à 6 étudiantes · étudiants, les premières années de master ont eu 4 mois, en parallèle de leurs cours, pour créer et scénographier des expériences interactives originales.

Divided into 10 teams of 5 to 6 students, the first-year Master's students had four months, alongside their coursework, to create and design original interactive experiences.



ASV est un simulateur d'arnaque situé en 2016 sur la chatroom BlaBlaBestie.

Pour soutirer de l'argent, il va falloir se façonner des faux profils convaincants, à l'aide de photos et de messages vocaux qu'on va extorquer aux autres utilisateurs du site. Mais vous comprendrez bien vite que le plus efficace, c'est de se faire passer pour une femme auprès de mecs cherchant du contenu sexuel...

Parviendrez-vous à rembourser votre dette en une soirée ? Et êtes-vous prêt-e à affronter les conséquences de vos arnaques ?

ASV is a scam simulator in 2016 on the chatroom BlaBlaBestie.

To extort money, you'll have to create convincing fake profiles using photos and vocals that you coerced from other users of the site. You'll quickly realize that the most efficient method is to impersonate a woman and talk to guys looking for sexual contents...

Will you succeed in repaying your debt in one night? Are you ready to face the consequences of your scam?



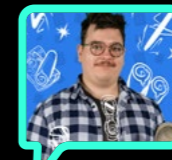
Adèle VETTU
Game Artist



Armand ALLÉAUME
Game Designer,
System Designer



Ferréol INGRASSIA
Sound Designer



Joris PINEDA
Producer



Laurine MARTY
UI/UX Designer,
UI artist



Loup LE TENDRE-ROBLIN
Game Designer,
Narrative Designer



Neyl MAHFOUF
Programmer

BLARE OF BRATS

Blare of Brats est un jeu de versus couch game en multijoueur local dans lequel on incarne un frère et une sœur qui se disputent et doivent se battre sans faire de bruit pour ne pas réveiller leurs parents.

Blare of Brats is a local multiplayer couch game in which you play as two siblings who are arguing and must fight without making a sound so as not to wake their parents.



- Adèle VETTU**
Graphiste
- Ewen RIALLAN**
Programmer
- Jules DOUVION**
Manager
- Maria Christy GHANDOUR**
Graphiste
- Mathis DOS**
Sondier
- Nils VAN EECKHOUT**
Sondier
- Victor DAUCHY**
Ergonome

Endheld



Vous venez de trouver une console perdue, qu'allez-vous en faire ? Endheld est un jeu d'exploration d'interface narratif inspiré par l'esthétique de Nintendo des années 2010. Plongez dans l'univers de Luca, un adolescent queer ayant utilisé sa console comme refuge face aux épreuves familiales et identitaires qu'il a traversé. Entre mélancolie et nostalgie, son histoire est entre vos mains.

You just found a lost game console, what will you do with it? Endheld is a narrative interface exploration game inspired by Nintendo's 2010s aesthetic. Delve into the world of Luca, a queer teenager who used his handheld console as a refuge from the family and identity-related challenges he faced. Between melancholy and nostalgia, his story is in your hands.

- Astélie HENRYON**
Game Designer, Narrative Designer, Assist Programmer
- Célia JAOUEN**
2D Artist, 3D Artist, Character Artist, UI Artist, Tech Artist
- David GOBLOT**
UI Programmer, System Programmer
- Emmy CHEN**
2D Artist, 3D Artist, Character Artist, UI Artist, Tech Artist
- Lucas CERQUEIRA**
Producer
- Nils VAN EECKHOUT**
Composer, Sound Designer
- Titouan SAILLARD**
UX Designer, User Researcher, Writer

ex periment



Le CERES est heureux de vous accueillir en tant que nouvel agent de sécurité du complexe. Vous devrez utiliser le terminal de commandes à votre disposition pour contrôler l'ouverture et la fermeture des portes du complexe, et assurer la sécurité de vos collègues. Un sérieux irréprochable vous est demandé. La moindre inattention peut être fatale, compte tenu de la nature, particulière de nos pensionnaires. Mais ne vous inquiétez pas, tout se passe généralement sans encombre. Nous comptons sur vous. Responsable Lucy, Centre d'Etude et de Rétention d'Entités Surnaturelles.

CERES is pleased to welcome you as our new security guard at the complex. You will use the terminal at your disposal to control the doors inside the complex, and ensure the safety of your coworkers. The utmost seriousness is required. Even the slightest moment of inattention can be fatal, given the... rather peculiar nature of our inmates. But don't worry, things usually go well. We are counting on you. Supervisor Lucy, Centre of Entrapment and Research for Extramundane Subjects.



Adrien LE DEUNFF
Manager



Antoine/Sekou CASTRO
Ergonome



Loris BRAND
Concepteur visuel



Mathis DOS
Concepteur sonore

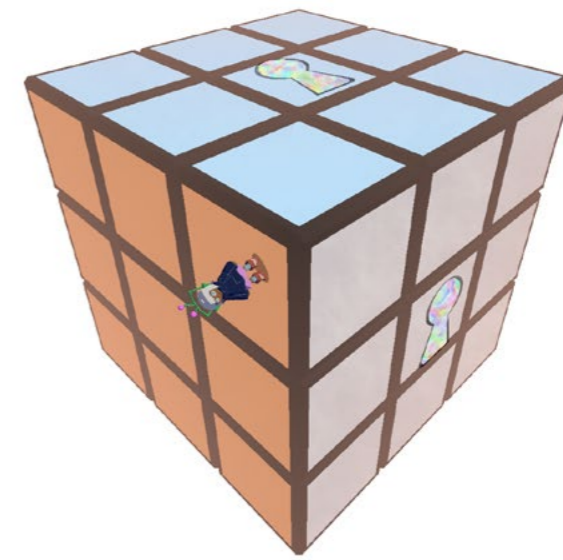


Tom MANDIN
Programmeur



Tom PROT
Game Designer

gestaltzerfall



Gestaltzerfall est un jeu de plateforme 3D dans lequel vous incarnez Sam, un enfant d'une dizaine d'années qui, après un choc émotionnel provoqué par l'arrivée d'une plante verte dans son salon, entre dans un état de dissociation. Projeté hors de son corps dans une version vide et instable de son univers psychique, il doit explorer, observer et décomposer les objets de son quotidien pour comprendre leur fonctionnement et leur lien avec son esprit fragmenté.

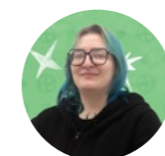
Grâce à son regard capable d'altérer son environnement psychique, Sam progresse d'objet en objet jusqu'à affronter la plante à l'origine de son angoisse.

Gestaltzerfall is a 3D platform game in which you play as Sam, a child around ten years old who enters a dissociative state after an emotional shock caused by the arrival of a houseplant in their living room. Thrown out of their body into a hollow and unstable version of their inner world, they must explore, observe, and break down everyday objects in order to understand how they work and how they are connected to their fragmented mind.

Using a special gaze which can alter their psychological environment, Sam progresses from one object to another until they finally confront the plant at the source of their anxiety.



Benjamin SAHRAOUI
3D Game Art,
VFX & Tech Art



Manon VASSET
(Lyoko)
UX Designer & User
Researcher



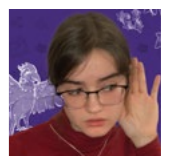
Nathan Lendormy
Game & Level
Designer, Writer,
co-Producer



Neil GAILLARD
(Over)
Programmer



Séverin RICHARD
Sound Designer
& Composer



Sibylle LOAYZA
2D Game Art,
UI Artist, Writer,
co-Producer

INFINITE RUN

Vous êtes Nova, une spécialiste du parkour qui s'est portée volontaire pour sauver le soleil. Vous vous retrouvez sur Uroboros, une station spatiale orbitant autour du soleil qui a pour but de le régénérer grâce à la découverte récente des particules Chronos. Vous pourrez les activer en générant assez d'énergie grâce à votre combinaison temporelle. Plus vous êtes rapide, plus vous générez d'énergie. Le destin de l'humanité est entre vos mains. Arriverez vous à battre le temps lui-même ?

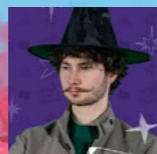
You are Nova, a parkour specialist who volunteered to save the Sun. This sends you straight to Uroboros, a space station orbiting the sun that could rejuvenate it through newly discovered Chronon Particles. You will have to activate it by running to generate enough energy through your special chrono-activated suit. The faster you go, the more energy you produce. Humanity's fate lies in your hands, will you beat time itself ?



Hugo FUSTINONI
Producer / level
Designer



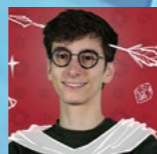
Hugo HADET
Sound Designer



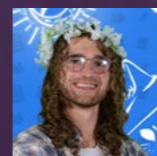
Lancelot SIMON-RIBET
Artiste 2D



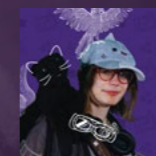
Lulian BOUDREAU
Game Designer



Oscar GAUDIN
Programmer



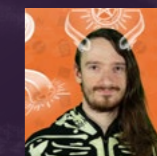
Adrien LE DEUNFF
Manager



Celia JAOUEN
Game Artist



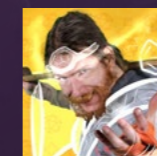
Enzo SUARES
Programmeur



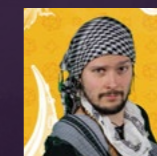
Ferréol INGRASSIA
Sound Designer



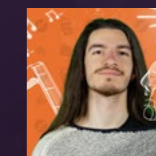
Orlane GUILLON
Game Artist



Pierric SAILLARD
Game Designer



Vassili TRITTER
Game Designer



Vincent BARTHELEMI
Sound Designer



Ydris BENMANSOUR
Programmeur

LE TEMPS DES CERISES



Commune de Paris, 23 Mai 1871. Semaine sanglante. Les forces versaillaises prennent d'assaut les barricades communardes à travers toute la ville, et vous voilà à désespérément leur résister armé de votre Chassepot avec vos seuls camarades de quartier. Dans cette estampe historique d'une période encore trop méconnue, revivez la tragédie des derniers moments d'une expérience poétique de la commune. Prenez garde à la revanche lorsque tous les pauvres s'y mettront !

Commune de Paris, May 23th 1871. Bloody Week. Versailles's forces are storming through communard barricades all over the city ; and here you are sustaining the assault with only your neighborhood comrades & your Chassepot rifle at your side. In this historical imprint from an underestimated period, take part of the last moments of the Commune represented by a poetic and tragic experience. Watch out for reprisal when all the poor join in !

PER ASPERA

- GROUND CONTROL -



Une Menace astronomique titanesque est soudainement apparue dans le ciel. Là où les armes des gouvernements se sont retrouvées inutiles, la combinaison bricolée par vous et vos amis scientifiques pourrait bien changer la donne. Mais face à la fin du monde, une seule personne ne sera pas assez pour repousser les limites du possible.

Per Aspera - Ground Control est un jeu de coop asymétrique à 4 joueurs. Alors qu'un volontaire est envoyé à toute vitesse vers l'espace, trois Opérateurs restés sur Terre devront redoubler d'ingéniosité pour lui permettre d'atteindre la fin de sa mission.

A titanic astronomical threat has suddenly appeared in the sky. Where government weapons turned out useless, the tinkered fly suit you and your scientist friends have made might just be the game changer. But against the end of the world, one person alone won't be enough to push the limits of what's possible.

Per Aspera - Ground Control is an asymmetrical 4 player co-op game. While a volunteer is sent at full speed towards space, the three Operators remaining on Earth will have to use all their ingenuity to allow their friend to reach the end of the mission.



Alice RONCIN
Game, Level et
Narrative designer,
Writer



Angela TER
3D Environment
Artist, VFX, Lighting



Audrey WAGNER
2D/3D Artist,
Chara, VFX



Orlane GUILLON
VFX artist



Thomas COLLET
Producer, Game &
Narrative designer,
Writer



Vincent BARTHÉLÉMI
Sound designer



Yuna BONNIFET
Programmer

Sinking Willows



Le monde est proche de la fin. La terre disparaît petit à petit, battue par une pluie torrentielle. Vous êtes l'un des rares survivants. La plupart meurent, perdus dans les flots.

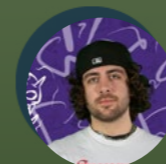
Un jour, alors que vous pêchez arrive une terrible révélation. Dans les yeux de ce poisson que vous tenez, vous reconnaissez votre meilleur ami. Mirel. Il est là, après tout ce temps... mais vous le sentez partir. Profitez des derniers instants avec lui avant que tout ne s'efface.

Sinking Willows est un jeu de pêche narratif. Retrouvez Mirel à travers une collection de souvenirs avant que tout ne disparaisse.

The world is nearing its end. The Earth is slowly disappearing, battered by torrential rain. You are one of the few survivors. Most have perished, lost beneath the waves.

One day, while fishing, you are struck by a terrible revelation. In the eyes of the fish you are holding, you recognize your best friend: Mirel. He is here, after all this time... but you can feel him slipping away. Cherish these final moments with him before everything fades away.

Sinking Willows is a narrative fishing game. Reconnect with Mirel through a collection of memories before everything disappears.



Hugo MARTIN
3D Artist



Jules DOUVION
Producer



Maxime LAMPIN
Game, Narrative &
Level Designer



Paul LANDREAU
Gameplay & Visual
Programmer



Séverin RICHARD
Sound designer,
Composer (direction
musicale)



Titouan SAILLARD
UX Designer & User
Researcher



Wania JEAN-PIERRE
Game & Narrative
Designer, Integration

TimeWeaver



Devant vous se trouve la TimeWeaver. Une console portable abandonnée en cours de création dans les années 2000. Votre curiosité vous pousse à jouer au jeu qui se trouve à l'intérieur... Malheureusement, la console et le jeu sont inachevés. Pour progresser, vous devrez réparer et reconstruire la console.

TimeWeaver est une expérience interactive de construction et d'exploration. Retracer l'histoire d'un studio et d'un développement de jeu à travers une console portable abandonnée. Qui sont les personnes derrière ce projet ? Comment le projet a-t-il échoué ?

Placez la dernière pierre à cet édifice pour rendre hommage à ses créateurices.

Before you stands the TimeWeaver — a handheld console abandoned midway through its development in the 2000s. Your curiosity drives you to play the game contained within it. Unfortunately, both the console and the game are unfinished. To progress, you will need to repair and rebuild the console itself.

TimeWeaver is an interactive experience centered around construction and exploration. Trace the story of a studio and a game's development through this abandoned handheld console. Who were the people behind this project? How did it fail?

Place the final stone upon this unfinished structure, and pay tribute to its creators.



Etienne DUFOUR
UX Designer &
Product Designer



Hugo HADET
Sound designer
& Composer



Lucas CERQUEIRA
Producer



Maxime LAMPIN
Game, Narrative &
Level Designer



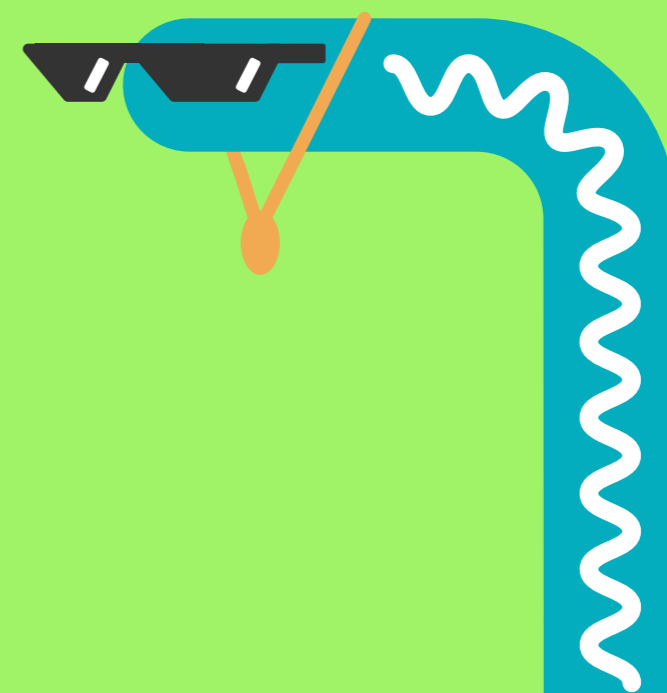
Théo FONTANY
Programmer &
Console Engineer



Tristan DEBEAUNE
Game & Narrative
Designer



Zoé ARCAINA
Game Artist



Projets finaux du Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication (P15 / 2025-2026)

End-of-Year projects of the Post-Master's degree in Designing of Immersive, Interactive and Playful Experiences for Video Games, Culture and Communication (Cohort 15 / 2025-2026)



Répartis en 4 équipes de 3 à 5 étudiantes · étudiants, les mastères ont travaillé pendant 3 mois à la création d'un studio structuré autour d'une ligne éditoriale à définir par l'équipe, et à la présentation de la préproduction du premier projet développé au sein de ce studio.

Divided into four teams of three to five students, the Post-Master's degree's students spent three months setting up a studio structured around an editorial direction to be defined by the team, and presenting the pre-production work for the first project developed within that studio.



Les MARÉES d'YS

The
TIDES
of YS



Les Marées d'Ys est le premier jeu du studio **Ombres Vives**, dont la mission est de redonner vie aux mythes et légendes des territoires français. Inspiré de la légende bretonne de la cité engloutie d'Ys, le jeu propose une aventure contemplative en 3D, vue du dessus, mêlant narration et puzzles environnementaux, dans l'esprit de *Monument Valley*.

Échouée sur un archipel Breton, une jeune pêcheuse observe le monde se transformer : à marée haute, les fantômes de la cité engloutie apparaissent ; à marée basse, ses vestiges deviennent manipulables. De tableau en tableau, le joueur résout des casse-têtes liés aux marées et progresse dans l'histoire, dévoilant peu à peu les secrets d'une ville oubliée qui attend d'être libérée.

The Tides of Ys is the first game by **Ombres Vives Studio**, whose mission is to breathe new life into the myths and legends of French territories. Inspired by the Breton legend of the drowned city of Ys, the game is a contemplative top-down 3D adventure blending narrative and environmental puzzles, in the spirit of *Monument Valley*.

Stranded on a Breton archipelago, a young fisherwoman observes the world transform : at high tide, the ghosts of the submerged city emerge; at low tide, its physical ruins can be explored and manipulated. From one framed landscape to the next, players solve tide-based puzzles and uncover the secrets of a forgotten city waiting to be freed.



Tiffany COYEZ
Lead UX, Producer,
Tech Artist



Adrien PELLET
Directeur Créatif, Lead Audio
Designer & Lead Level Designer



Rodolphe JAMIN-LAMOUR
Lead 2D/3D Artist,
Lead Narrative Designer



Romain BACHELIER
Lead Developer,
Lead Game Designer

Synesthesia

: feel and remember

Synesthesia est un jeu narratif mêlant exploration et énigmes. On incarne Naïa, une jeune femme venue s'installer dans une grande ville pour ses études, qui entreprend, avec l'aide d'un hypnothérapeute, un voyage introspectif pour faire face à des problématiques personnelles restées en suspens.

Naïa est synesthète, faculté rare qui lui permet d'associer des couleurs aux sons. Cette particularité va l'aider à progresser et résoudre les épreuves qu'elle rencontre.

Synesthesia est une expérience qui se veut sensorielle et immersive. Elle est pour cela déclinée sur 2 médiums : un jeu VR et une installation ouverte au public.

Synesthesia is a narrative game blending exploration and puzzles. You play as Naïa, a young woman who moves to a big city for her studies and, with the help of a hypnotherapist, embarks on an introspective journey to confront unresolved personal issues.

Naïa has synesthesia, a rare ability that lets her associate colors with sounds. This unique trait helps her progress and solve challenges.

Synesthesia is designed as a sensory, immersive experience, available in two formats: a VR game and a public installation.



Chloé GOMMARD
Installation
TechArt



Mathis EYSSAUTIER
Développement VR
Sound design



Vanina MEGANCK
Narration
UI



Ethel SERER
Game Design
Modélisation 3D

TOWARDS THE GLOW

Many One, studio spécialisé dans les expériences coopératives intenses, présente son premier titre : *Towards The Glow*.

Embarquez à bord de votre bathyscaphe pour une expédition sous tension. Dans ce jeu à la première personne, vous et votre équipe (2 à 4 joueurs) plongez au cœur d'une fosse océanique pour enquêter sur une étrange lueur apparue au fond des océans.

Dans les profondeurs la communication se fera de manière limitée, chaque éclat de vos lampes devra devenir un mot, un signal ou un cri de ralliement pour votre équipage.

Many One, a studio specializing in intense cooperative experiences, introduces its debut title: *Towards The Glow*.

Board your bathyscaphe for a high-tension expedition. In this first-person game, you and your crew (2 to 4 players) dive into the heart of an oceanic trench to investigate a strange Glow that has appeared on the seabed.

In the depths, communication is restricted; every flash of your light must become a word, a signal, or a rallying cry for your team.



Alexandre LECONTE
Game Design



Bastien BRAHIC
Art & UX



Cynthia THOUVENOT-LOUDART
Tech Art



Nicolas ASRI
Production



Robin LEJEUNE
Dev & Creative Direction

TEKNO POLIS



Dans *Teknopolis*, devenez organisateur·ice de fêtes clandestines. Explorez une mégapole dystopique, fondez un collectif, recrutez des DJs, trouvez des lieux et munissez vous de matériel tout en défiant l'autorité du système. Choisissez votre stratégie pour donner vie à votre propre soirée !

Teknopolis est une immersion dans la scène underground de la free-party et de sa culture. Dans ce jeu de stratégie et d'aventure tour par tour inspiré des jeux de plateau, incarnez Dice, une jeune femme résolue à donner un second souffle au mouvement free party dans les quartiers de sa ville totalitaire.

In *Teknopolis*, become the organizer of underground parties. Explore a dystopian megalopolis, fonder a collective, recruit DJs, find venues, and acquire equipment while defying the system's authority. Choose your strategy to bring your own party to life!

Teknopolis is an immersion into the underground free-party scene and its culture. In this turn-based strategy and adventure game inspired by board games, play as Dice, a young woman determined to revive the free party movement in the neighborhoods of her totalitarian city.

FUNK
YOUTH



Alice TINOCO

2D/3D Art, Video,
Communication & Marketing,
Game Design, Narrative Design



Galilée MASON

Programming, Game Design,
Narrative Design



Lucas FABRE

Interface Design,
3D, Sound Design,
Game Design, Narrative Design

**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!**