

Enjmin Games Show 2023

Juin 19 - 29 / June 19 - 29



Enjmin Games Show

**Du 19 au 29 juin,
le Cnam-Enjmin fait son show !**

Pendant 10 jours, les élèves de nos différentes formations investissent les 2 000 m² de l'école et présentent leurs projets aux professionnel·le·s et aux équipes pédagogiques.

- 4 formations
- 30 jeux
- 150 étudiant·e·s
- 120 professionnel·le·s

Licence informatique jeux vidéo

Présentation des projets académiques des 3 promotions actuelles lors de démos et de soutenances en présence du jury, des maître·sse·s d'apprentissage, de professionnel·le·s invité·e·s et des apprenti·e·s.

Ingénieur·e·s informatique et multimédia

Soutenance des projets entreprise de 1^{re} année des apprenti·e·s de la promo 8 (2022-2025) en présence du jury et des maître·sse·s d'apprentissage.

Master jeux et médias interactifs numériques

Présentation des projets des étudiant·e·s de 1^{re} année (P19 / 2022-2024).

Réparti·e·s en 13 équipes de 5 à 6 étudiant·e·s, elles auront eu 4 mois pour créer et scénographier des expériences interactives originales.

Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences

Présentation de 3 projets de fin d'année des étudiant·e·s de la promo 12 (2022-2023).

Journée Playtest le jeudi 22 juin

Point d'orgue des EGS, cette journée est dédiée à 100% aux tests des jeux par des professionnel·le·s :

- Près de 20 jeux présentés pas les équipes créatrices
- 25 professionnel·le·s représentant l'industrie du jeu vidéo français (majors et studios indé) et membres du jury des projets M1
- Pour cette édition 2023, des Special Guests représentant 3 grands studios : DON'T NOD, Amplitude Studios et Arkane Studios)

Bénédicte FAUVARQUE-COSSON, administratrice générale du Cnam et Raphaël COULHON, conseiller enseignement supérieur et innovation au cabinet de la ministre de la Culture, nous font l'honneur d'être présent·e·s lors de cette journée.

Remise de diplômes le samedi 24 juin

Plus de 50 diplômée·e·s du Cnam-Enjmin vont pouvoir découvrir et tester près de 20 jeux des étudiant·e·s actuel·le·s à l'occasion de leur cérémonie de remise de diplômes.

Sommaire - Summary

Programme semaine 1	4
Program Week 1	
Programme semaine 2	6
Program Week 2	
Plan d'étages	8
Floor plan	
Présentation des projets finaux M1 du master JMIN	14
Presentation of the Master's degree 1 st Year Projects	
Présentation des projets finaux du Mastère Spécialisé IDE	28
Presentation of the IDE Post-Master's degree Projects	
Présentation des projets de la licence informatique jeux vidéo	33
Presentation of the Bachelor's degree projects	

Programme

Semaine 1

Lundi 19 juin

9h30 - 16h30

Soutenances des projets entreprise de 1^{re} année des apprenti·e·s ingénieur·e·s informatique et multimédia de la promo P8 (2022-2025)

Mardi 20 juin

10h30 - 12h30

Soutenances des projets entreprise de 1^{re} année des apprenti·e·s ingénieur·e·s informatique et multimédia de la promo P8 (2022-2025)

Jeudi 22 juin

9h - 17h

Journée Playtest

Tests des jeux et installations interactives sur les stands répartis dans toute l'école

Vendredi 23 juin

9h - 17h

Soutenances en amphithéâtre des étudiant·e·s de 1^{re} année du master jeux et médias interactifs numériques (promo P19 / 2022-2024) et retours d'expérience de la part du jury

Samedi 24 juin

14h - 19h

Remise de diplômes

14h : Tests des jeux 2023 de nos 4 formations

16h : Cérémonie de remise de diplômes de la promo P17 (2020-2022) du master jeux et médias interactifs numériques et de la promo P11 (2021-2022) du Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences

18h : Cocktail dinatoire

Program

Week 1

Monday, June 19

9:30am - 4:30pm

Company Projects Presentations of the Engineering degree in Computing & Multimedia 1st Year students (P8 Class - 2022-2025)

Tuesday, June 20

10:30am - 12:30pm

Company Projects Presentations of the Engineering degree in Computing & Multimedia 1st Year students (P8 Class - 2022-2025)

Thursday, June 22

9am - 5pm

Playtest Day

Test games and interactive installations at stands around the school

Friday, June 23

9am - 5pm

Amphiteater presentations by 1st Year students of the Master's degree in Video Games & Interactive Media (P19 Class / 2022-2024) and feedback from the jury panel

Saturday, June 24

2pm - 7pm

Graduation ceremony

2pm : Tests of the 2023 games of our 4 training courses

4pm: Graduation ceremony of the P17 Class (2020-2022) of the Master's degree in Video Games and Interactive Media and the P11 Class (2021-2022) of the Post-Master's degree in Interactive Digital Experiences

6pm: Cocktail reception

Programme

Semaine 2

Lundi 26 juin

9h - 12h

Test des jeux M1 du master jeux et médias interactifs numériques aux professionnel-le-s présent-e-s au conseil d'évaluation et d'orientation du Cnam-Enjmin

Mardi 27 juin

Matin

Test des projets académiques des apprenti-e-s L1 de la licence informatique et jeux vidéo

Présentation d'un premier jeu en 3D "jabjob", réalisé en équipes de 4-6 par les apprenti-e-s de 1^{re} année (promo P3 / 2022-2025)

Après-midi

Soutenances des apprenti-e-s L1

Mercredi 28 juin

Matin

Test des projets académiques des apprenti-e-s L2 de la licence informatique et jeux vidéo

Présentation d'un jeu en réseau incluant un PC et un device mobile, réalisé en équipes de 4-5 par les apprenti-e-s de 2^e année (promo P2 / 2021-2024)

Après-midi

Soutenances des apprenti-e-s L2

Jeudi 29 juin

Matin

Test des projets académiques des apprenti-e-s L3 de la licence informatique et jeux vidéo

Présentation d'un monde persistant "bac à sable" par les apprenti-e-s de 3^e année (promo P1 / 2020-2023)

Après-midi

Soutenances des apprenti-e-s L3

Program

Week 2

Monday, June 26

9:20am - 4pm

Testing of the 1st Year Master's degree games by professionals participating in Cnam-Enjmin's Assessment and Guidance Board meeting

Tuesday, June 27

Morning

Testing of the apprentices' projects of the 1st Year Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games

Presentation of «jabjob», the first apprentices' 3D game created in teams of 4 to 6 people (P3 Class / 2022-2025), created in teams of 4-6 by 1st year apprentices (P3 Class / 2022-2025)

Afternoon

1st Year Bachelor's degree apprentices' projects presentations

Wednesday, June 28

Morning

Testing of the apprentices' projects of the 2nd Year Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games

Presentation of a networked Game involving a PC and a mobile device created in teams of 4 to 5 2nd Year apprentices of the Bachelor's degree (P2 Class / 2021-2024)

Afternoon

2nd Year Bachelor's degree apprentices' projects presentations

Thursday, June 29

Morning

Testing of the apprentices' projects of the 3rd Year Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games

Presentation of a persistent "sandbox" world by 3rd year apprentices of the Bachelor's degree (P1 Class / 2020-2023)

Afternoon

3rd Year Bachelor's degree apprentices' projects presentations

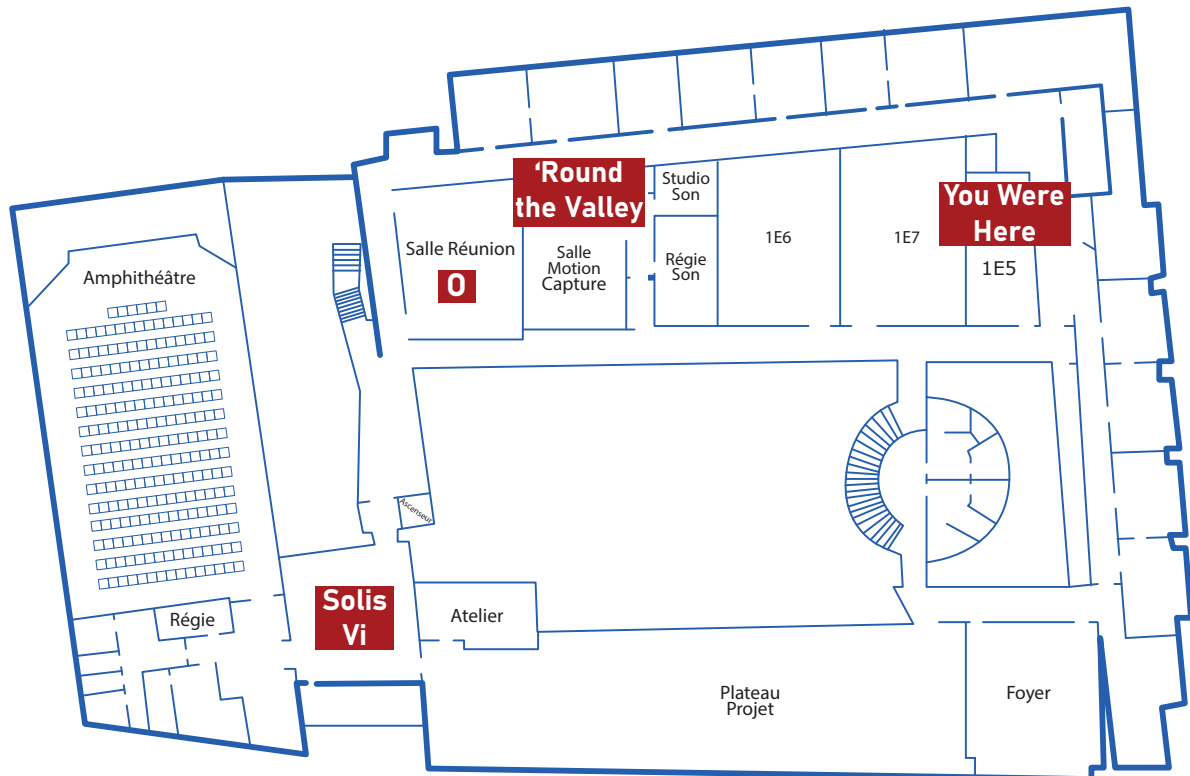
Plan d'étage – Floor plan

	Floor level	Running Order	Page number
Master's degree in Video Games and Interactive Media (M1 P19 / 2022-2024)			
Solis Vi	+ 1	9:20 am	15
Did somebody say doughnuts?	- 1	9:45 am	16
OVUM	- 1	10:10 am	17
Cryptid time	- 1	10:35 am	18
O	0	11:15 am	19
The Goddesses are gone	0	11:40 am	20
Knight Bar Fight	- 1	12:05 pm	21
AAAaaAhhh	0	2:00 pm	22
P'tit bug	0	2:25 pm	23
Through the snow	0	2:50 pm	24
'Round the Valley	+ 1	3:30 pm	25
You Were Here	+ 1	3:50 pm	26
Zagad	0	4:20 pm	27

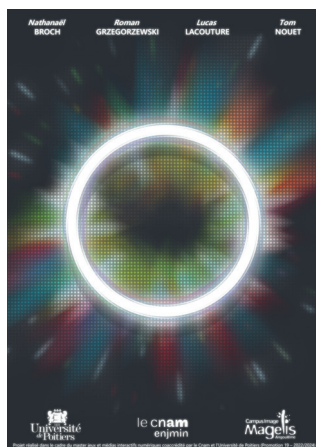
	Floor level	Page number
Post-Master's degree in Interactive Digital Experiences (P11 / 2021-2022)		
Le Baratineur	- 1	29
Loxodon	- 1	30
While Shadows Remain	- 1	31
Engineering degree in Computing and Multimedia (1st year P8 / 2022-2025)	- 1	
Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games (3 rd year P1 / 2020-2023)		
Down Below	- 1	34
Weird Bird	- 1	35

Du jeudi 22 juin au lundi 26 juin (matin)
From Thursday, June 22 to Monday, June 26 (morning)

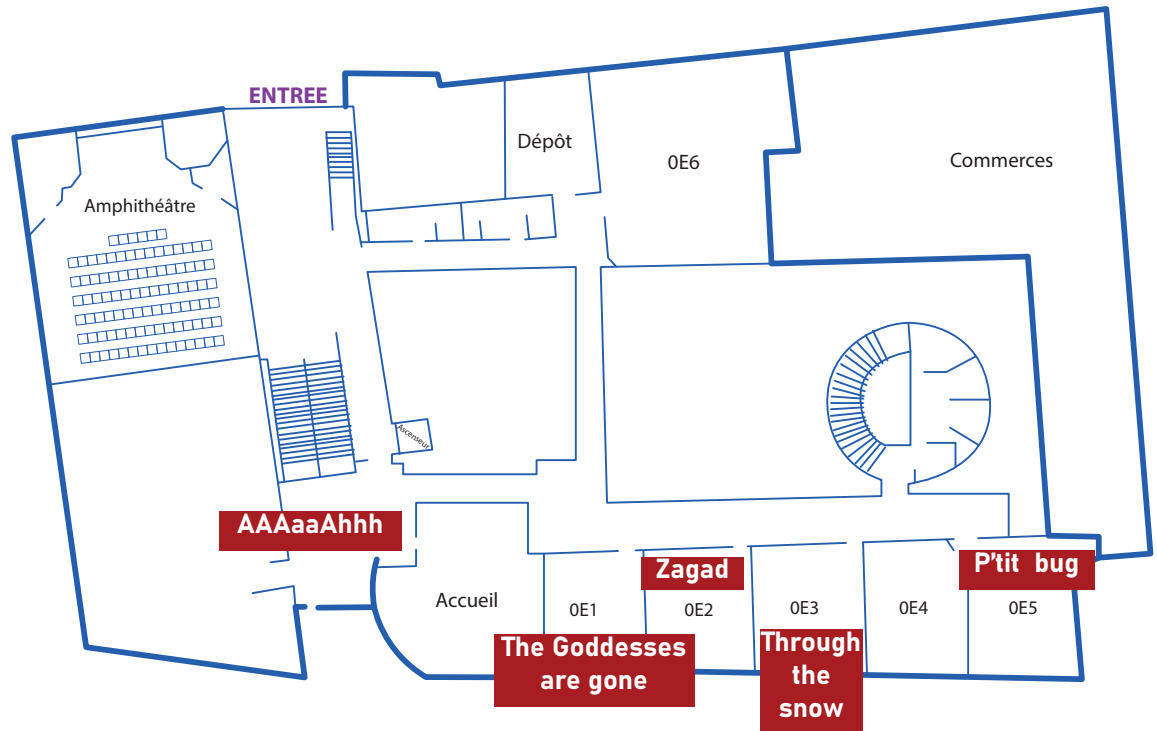
+1



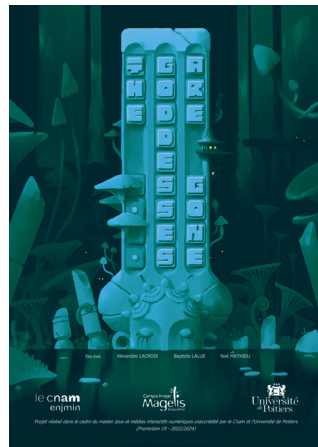
Master's degree in Video Games and Interactive Media (JMIN) (M1 P19 / 2022-2024)



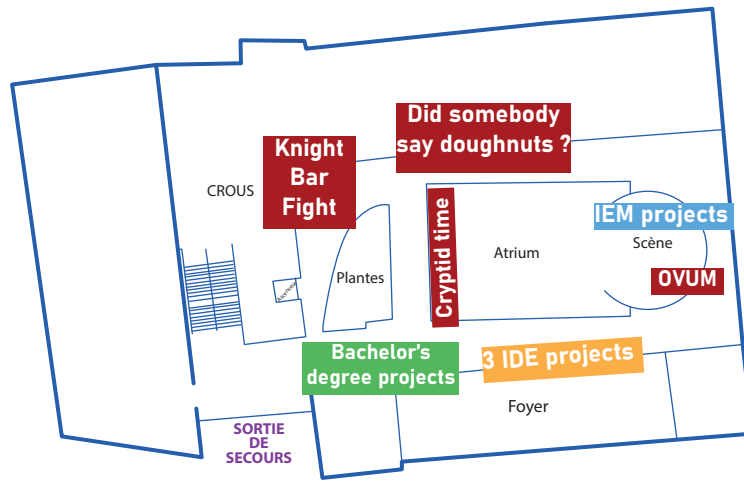
0



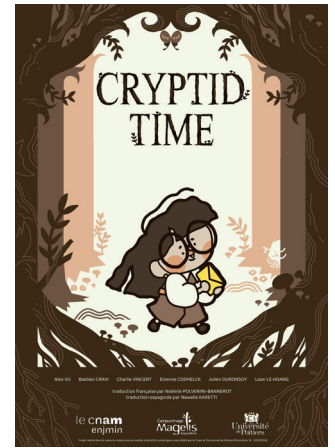
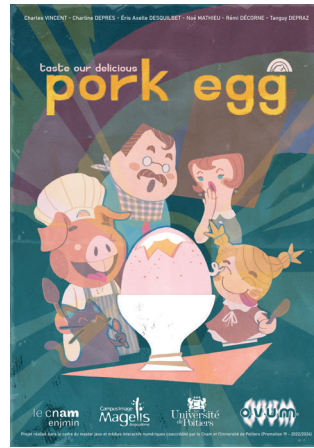
Master's degree in Video Games and Interactive Media (JMIN) (M1 P19 / 2022-2024)



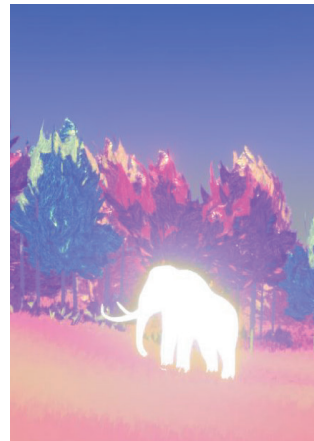
-1



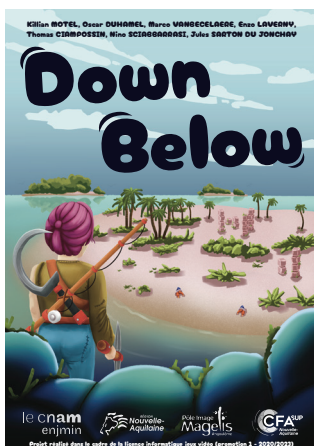
Master's degree in Video Games and Interactive Media (JMIN) (M1 P19 / 2022-2024)



Post-Master's degree in Interactive Digital Experiences (IDE) (P12 / 2022-2023)



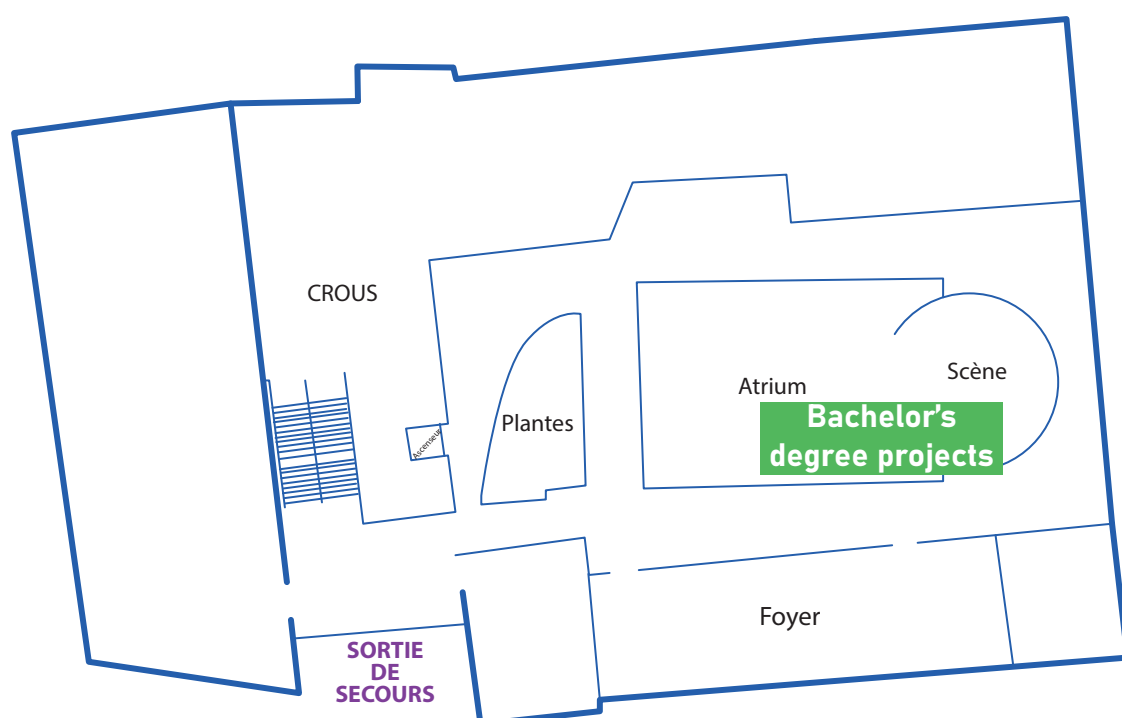
Bachelor's degree in Computer Science with a focus in Video Games 2 games of 3rd year students (P1 / 2020-2023) on Thursday, June 22



Du lundi 26 (après-midi) au jeudi 29 juin

From Monday, June 26 (afternoon) to Thursday, June 29

-1



10 Bachelor's degree in Computer Science with a concentration in Video Games projects

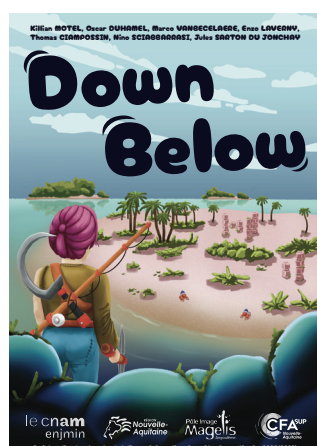
1st year apprentices (P3 / 2022-2025)



2nd year apprentices (P2 / 2021-2024)



3rd year apprentices (P1 / 2020-2023)



Final projects of the 1st Year Master's degree

Friday, June 23

9:00am / Welcome! - 9:20am / Presentation's launch

9:20am - 9:45am / Solis Vi

9:45am - 10:10am / Did somebody say doughnuts?

10:10am - 10:35am / OVUM

10:35am - 11:00am / Cryptid time

11:00 am - 11:15am / Break

11:15am - 11:40am / O

11:40am - 12:05pm / The Goddesses are gone

12:05pm - 12:30pm / Knight Bar Fight

12:30pm - 2:00pm / Lunch break

2:00pm - 2:25pm / AAAaaAhhh

2:25pm - 2:50pm / P'tit bug

2:50pm - 3:15pm / Through the snow

3:15pm - 3:30pm / Break

3:30pm - 3:55pm / 'Round the valley

3:55pm - 4:20pm / You Were Here

4:20pm - 4:45pm / Zagad

4:45pm - 5:00pm / Closing words

SOLIS VI

9:20am – 9:45am / **Solis Vi**

PRESENTATION

Solis Vi is a virtual reality puzzle game in which you fix the electric and communication system of your cottage to get news from your lover.

It is a relaxing experience guaranteed without motion sickness.

RÉSUMÉ

Solis Vi est un jeu de puzzle en réalité virtuelle dans lequel vous réparerez le système de communication et l'électricité de votre cottage pour reprendre contact avec votre amour.

C'est une expérience relaxante garantie sans mal de « mer », et adressée aux curieux de la réalité virtuelle.

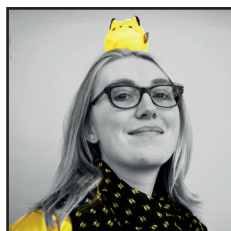


TEAM



Raphaël
BOURGUEIL

Art
Director
& TechArt



Marie
DUBOIS

Game Designer
& Manager



Vitia
MURAT

UX/UR &
Sound Designer



Jules
POULAIN

Programmer &
Producer



Gorik
GAZARIAN

Music

Did Somebody Say Doughnuts?

9:45am - 10:10am / **Did somebody say doughnuts?**

PRESENTATION

The infamous Dr. Frankeïnuts has sent his doughnut henchmen to ransack All-is-Good City ! Show yourself worthy of your police station and protect your fellow vegetables ! Play as Special Agent Fry, Detective Poireaux, Major Scoville and Captain Moussaka in this crazy 3D cooperative beat 'em all!

RÉSUMÉ

L'ignoble Dr. Frankeïnuts a envoyé ses sbires doughnut mettre à sac All-is-Good City ! Montrez-vous dignes de votre commissariat et protégez vos concitoyens légumes ! Incarnez l'agent Fritez, l'inspecteur Poireaux, le major Scoville et le colonel Moussaka dans ce beat them all coopératif en 3D complètement déjanté !



TEAM



Roberto
FECAROTTA
Producer



Gorik
GAZARIAN
Sound Designer
&
Music
Coordinator



Vincent
LEBARBÉ
Game Artist



Jules
LOUIS-CALIXTE
Game &
Narrative
designer



Dorian
VABRE
Head of
Programming

External helps / aides extérieures

Antoine VIDAL (Music Composer) - Manon PARISE (2D Cutscenes)



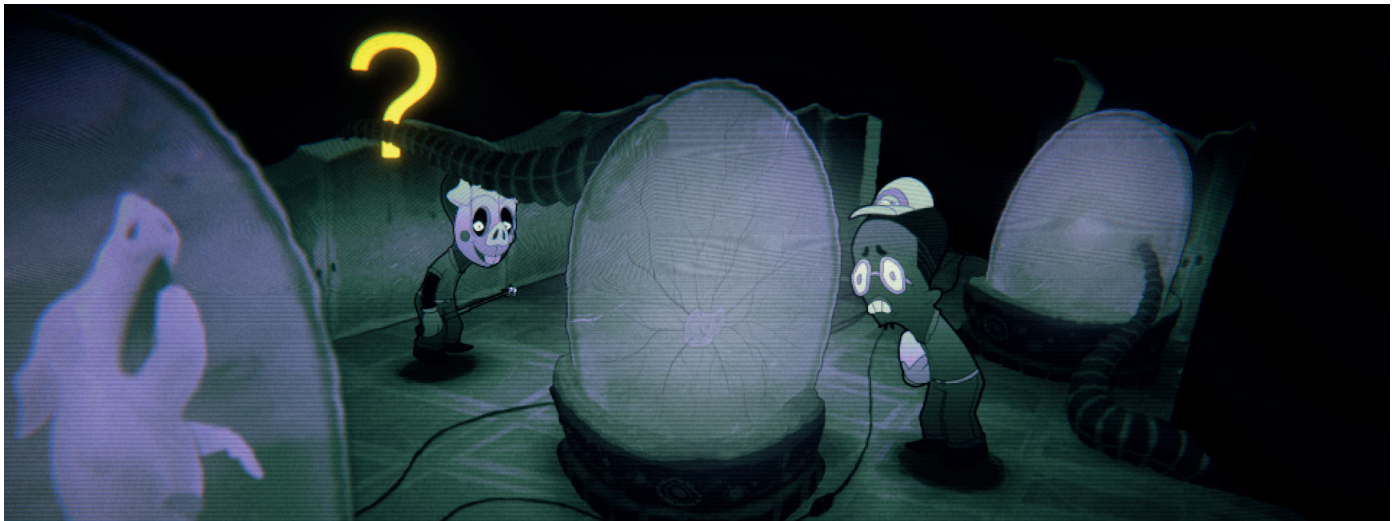
10:10am – 10:35am / **OVUM**

PRESENTATION

In this exfiltration point'n'click game, play as Sam, a slaughterhouse employee who saw too many horrors. He decides to run away with an egg hoping to save a life. Stay away from the guards, appease the egg, and get out of the slaughterhouse without getting caught.

RÉSUMÉ

Dans ce point'n'click d'exfiltration, incarnez Sam, un employé d'abattoir qui a vu trop d'horreurs. Il décide de s'enfuir avec un œuf dans l'espoir de sauver une vie. Restez loin des gardes, rassurez l'œuf, et échappez-vous de l'abattoir sans vous faire attraper.



TEAM



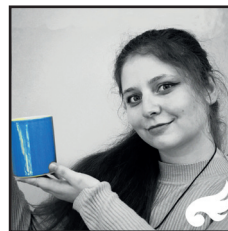
Rémi
DECORNE
Game Artist



Tanguy
DEPRAZ
Programmer



Charline
DEPRES
UX/UI Designer



Eris (Axelle)
DESQUILBET
Manager &
Programmer



Noé
MATHIEU
Sound Designer



Charlie
VINCENT
Game Designer

External helps / aides extérieures

Raphaël BOURGEUIL - VHS Shaders

CRYPTID TIME

10:35am – 11:00am / **Cryptid time**

PRESENTATION

A 2D dreamy point-and click adventure
In which Tiên tells all of her cryptid friends goodbye
Before finally moving out of her home-nest
They'll stir up old memories and play games on the fly

RÉSUMÉ

Accompagnez Tiên dans ce point and click 2D
Pour dire à tous ses vieux amis cryptides « adieu »
Avant de partir, loin, pour l'université
Une dernière journée de souvenirs et de jeux



TEAM



Bastien
CRAVI

User Research
& UX/UI Design



Étienne
COEMELCK

Music
Composer et
Sound Designer



Julien
DURONSOY

Producer



Loan
LE HOANG

2D Artist



Charlie
VINCENT

Game Designer
& Writer

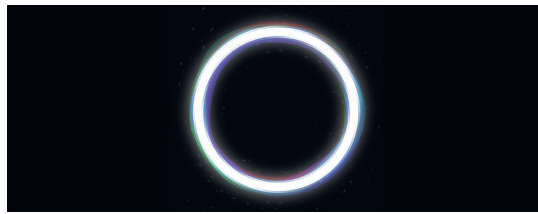


Alex
VU

Programmer
Writer &
VFX Artist

External helps / aides extérieures

Noémie POLVERINI-BANNEROT – Translator (english to french)
NAWELLE KARRETI – Translator (english to spanish)



11:15am – 11:40am / **O**

PRESENTATION

Dive into the dark together, rackets in hands, and face 4 screens showing the impacts of an invisible ball... Hit it in rhythm to create a spectacular exchange of dynamic visuals and sounds.

RÉSUMÉ

Plongez dans le noir, une raquette à la main, et faite face à 4 écrans où se dessinent les impacts d'une balle invisible... Frappez-la en rythme pour composer à deux un échange visuel et auditif spectaculaire.



TEAM



Nathanaël
BROCH

Game Artist



Roman
GRZEGORZEWSKI

Game Designer &
Scenographer



Lucas
LACOUTURE

Programmer



Tom
NOUET

Sound Designer
&
Scenographer

External helps / aides extérieures

Sam CHEVRIN: Ergonomic consulter



11:40am – 12:05am / **The Goddesses are gone**

PRESENTATION

The Goddesses are Gone is a tiny, solo, scoring strategy game for PC. You'll build a city in vast, strange caves, before the ichor tide rises and once again destroys everything. In this optimization puzzle, you'll have to choose how to invest your resources wisely to get the best score you can! There is no clear, best path, and you only get 10 turns before the end! The game is inspired by tabletop games, and focuses on juicy interactions and physicality.

RÉSUMÉ

The Goddesses are Gone est un petit jeu de stratégie solo sur PC typé arcade. Construisez une cité dans d'étranges cavernes, avant que la marée d'Ichor ne monte et ne détruise tout à nouveau. Vous devrez investir judicieusement vos ressources limitées et optimiser vos choix pour obtenir le meilleur score possible ! Ici, pas de chemin tout tracé ou de stratégie gagnante – et vous n'avez que 10 tours ! Inspiré des jeux de plateau, le jeu se concentre sur son juice et son physicalité.



TEAM



Alexandre
LACROIX

Programmer



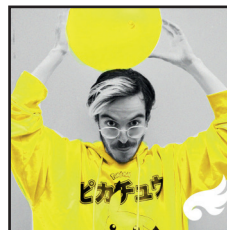
Baptiste
LALUE

Game Artist



Noé
MATHIEU

Sound Designer
& Composer



Fae
MAYOT

Game Design,
UX/UI



12:05pm – 12:30pm / **Knight Bar Fight**

PRESENTATION

Embody one of the Great Four Knights's squire and turn the tavern upside-down in this versus couch-game. Defeat your opponents, become the public's favorite and be the first to earn Victory!

RÉSUMÉ

Incarnez l'écuyer d'un des Quatre Chevaliers et mettez la taverne sens dessus dessous dans ce couch-game versus. Combattez vos adversaires, devenez le-a favori-te du public et soyez le-a premier-ère à remporter la Victoire !



TEAM



Etienne
COEMELCK

Sound Designer
& Music Editing



Martin
COUDRIN

Game & Level
Designer



Jacques
CLERY-SALENAVE

Manager &
Programmer



Oscar
JUTEAU

Manager & UX/
User Research



Hélène
MALHERBE

3D & UI Artist

External helps / aides extérieures

Enjmin Jam club : Music composition



2:00pm - 2:25pm / **AAAAaAhhh**

PRESENTATION

AAAAaAhhh is a 4-player cooperative platformer in which each player controls a single character. Each player controls one limb of the character and together they must traverse a level to save their village from the howling monster !

RÉSUMÉ

AAAAaAhhh est un plateforme coopératif entre 4 joueurs qui contrôle 1 seul personnage ensemble. Chaque joueur contrôle une extrémité du personnage et ils doivent ensemble traverser un niveau pour sauver leur village du monstre hurleur !



TEAM



Thomas
BOULANGER

Programmer



Paul
CORET

Sound Designer



Bastien
CRAVI

UI/UX



Adnan
ESBER

Manager



Pierre
MARCOS

Game Artist



Théo
MAULON

Game Designer

P'TIT BUG!

2:25pm – 2:50pm / **P'tit bug**

PRESENTATION

P'tit Bug is a 2D point and click which takes place in the fake operating system Owlschool.

While discovering Owlschool let Chouette the OS assistant guide you during the learning of your computer. Beware of the virus that will parasitize your adventure, it is not just a lil' bug that hides in the folders...

RÉSUMÉ

P'tit Bug est un point and click en 2D prenant place dans le faux système d'exploitation, Owlschool.

En découvrant Owlschool, laissez-vous guider par Chouette, assistante du système, pour apprendre l'utilisation de votre ordinateur. Prenez garde au virus qui viendra parasiter votre aventure, ce n'est pas qu'un p'tit bug qui se cache dans les dossiers...

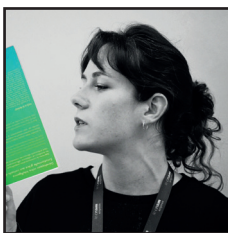


TEAM



Paul
CORET

Sound Designer



Charline
DEPRES

UX/UR



Lauralie
GIRARD

2D & UI Artist



Lucas
LACOUTURE

Programmer



Malo
VAUCHEL

Game Designer
& Manager

THROUGH THE-SNOW

2:50pm - 3:15pm / **Through the snow**

PRESENTATION

While spending his first winter as a hermit, an artist sees a light in the night. Supposedly alone, he worries that it could be someone in trouble and goes out looking for it. But his search leads him astray and he must find his way back before the blizzard sets in.

RÉSUMÉ

Alors qu'il passe son premier hiver en tant qu'ermite, un artiste voit une lumière dans la nuit. Censé être seul, il s'inquiète que cela puisse être quelqu'un en difficulté et part alors à sa poursuite. Mais ses recherches le perdent et il devra retrouver son chemin avant que le blizzard ne se lève.

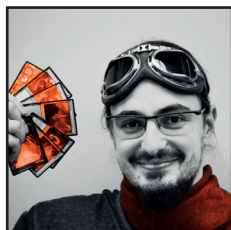


TEAM



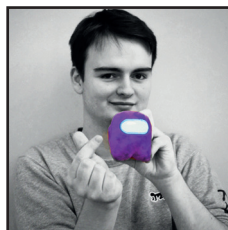
Quentin
BEAUMONT

Sound Designer



Victor
COUTURIEUX

Chief
Programmer



Arthur
DEVY

Game Artist &
Assistant
Producer



Roberto
FECAROTTA

Producer



Isaure
MAUREL

Game &
Narrative
Designer



3:30pm – 3:55pm / **'Round the valley**

PRESENTATION

'Round The Valley is a train driving visual novel that lets you play as Amina, a driver facing a personal dilemma. With the help of your alternative controller, roam through the valley and listen to your passengers. Because, at the end of the day, they might help you take a decision.

RÉSUMÉ

'Round The Valley est un visual novel de conduite de train proposant d'incarner Amina, une conductrice en proie à un dilemme personnel. À l'aide de votre contrôleur alternatif, arpentez les voies ferrées et écoutez vos passager.es. Car à l'issue de la journée, ces dernier.es vous aideront à enfin faire votre choix.



TEAM



Léo
ABBAZ

Level &
Narrative
Designer



Sam
CHEVRIN

UX/UR,
Sound Designer,
Alternative
Controller
Builder



Tristan
LOUMONT

Producer
Narrative
Designer,
Alternative
Controller Builder



Solenn
RIPOTEAU

Game Artist



Danny
VU

Programmer,
Alternative
Controller
Builder

External helps / aides extérieures

FrancisRave : Original Soundtrack



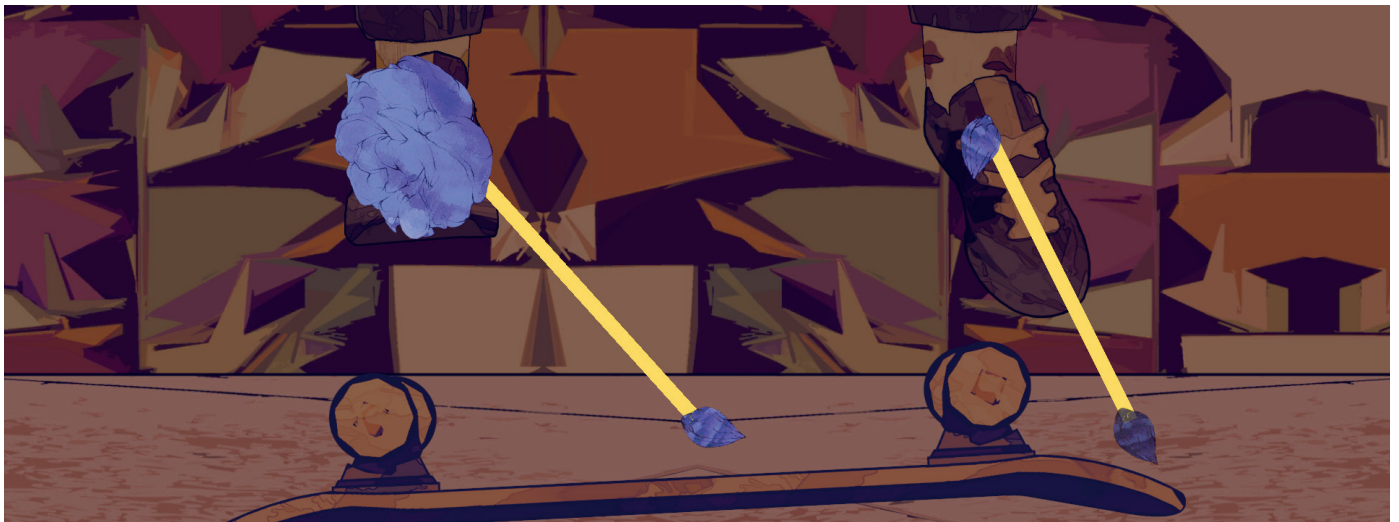
3:55pm – 4:20pm / **You Were Here**

PRESENTATION

You Were Here is a series of mini games, at a crossroads between Florence and Warioware. Through different mini games, experience Oluka's routine before, during and after a romantic relationship.

RÉSUMÉ

You Were Here est une série de mini-jeux narratifs, à l'intersection de Florence & Warioware. À travers différents mini jeux, vivez la routine d'Oluka avant, pendant et après une relation romantique.

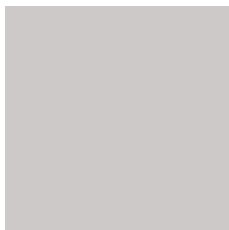


TEAM



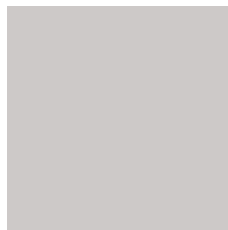
Julien
DURONSOY

Producer &
Sound Designer



Maraj

Game Designer,
Writer & UI/UX



Ajay
PREGASSE

2D Artist,
Animator, UI/UX
& Singer



Danny
VU

Programmer,
UI/UX &
Animator

External helps / aides extérieures

Oza Khan : Composer

ZAGAD

4:20pm - 4:45pm / **Zagad**

PRESENTATION

You're facing a head. It's silent, mysterious, and you can interact with stuff on it. You find objects, you look for a way to open secrets places, and you realise, puzzle after puzzle, that you are beginning to hear the head's thoughts. And it seems like they have a lot to tell you.

RÉSUMÉ

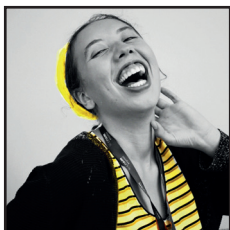
Vous faites face à une tête. Silencieuse, mystérieuse, elle est garnie d'objets avec lesquels interagir. Il vous faudra trouver des outils, débloquer des mécanismes, et, puzzle après puzzle, écouter les pensées et les secrets que ce visage acceptera de révéler dans cette introspection.



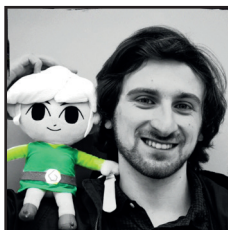
TEAM



Pierre
HENNECART
Programmer



Marie
PAKULA
Game &
Narrative
Designer



Théo
TRIMOULET
UX / UR



Louise
JANDOT DIT
DANJOU
Producer



William
GHALAIN
Game Artist 3D



Quentin
BEAUMONT
Sound Designer

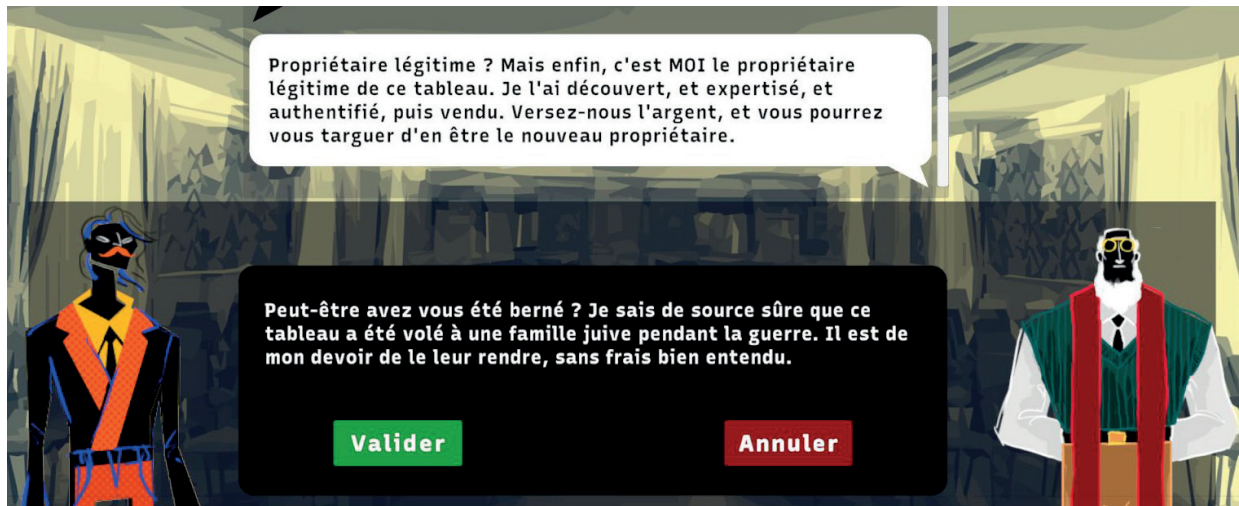
External helps / aides extérieures

Léopoldine SERRE - Voice Actress
Seunghui CHOI - Korean translation

**Projets de fin d'année du
Mastère Spécialisé Interactive
Digital Experiences (IDE)
(P12 / 2022-2023)**

-

Final projects of the
Post-Master's degree in
Interactive Digital Experiences (IDE)
(P12 / 2022-2023)



PRESENTATION

Le Baratineur is a narrative adventure game set in 1970s Marseille. You take on the role of an ambitious and charismatic young man, capable of turning any conversation to his advantage.

Explore the emblematic environments of Provence, collect cards and arguments and use them in rhetorical confrontations with multiple outcomes.

A veritable love letter to Provence, Le Baratineur explores Marseille and the surrounding region through a unique prism rarely seen in video games, plunging players into the heart of the city's mafia and gangster milieu at a time when the French Connection is in full swing.

RÉSUMÉ

Le Baratineur est un jeu d'aventure narratif qui prend place dans le Marseille des années 70. Vous incarnez un jeune homme ambitieux et charismatique, capable de tourner toutes les conversations à son avantage.

Explorez des environnements emblématiques de la Provence, récoltez des cartes et des arguments et utilisez-les lors de confrontations rhétoriques aux multiples issues.

Véritable lettre d'amour à la Provence, Le Baratineur entend explorer Marseille et sa région sous un prisme unique et rarement rencontré dans le jeu vidéo, tout en plongeant le joueur au coeur du milieu mafieux et gangster de la cité phocéenne, alors que la French Connection bat son plein.

TEAM



Olivier
BRUNO



Emmanuelle
ROSTAING



Paul
VIUDES



Jean
ZWOLINSKI



PRESENTATION

Loxodon is a first-person multiplayer prehistoric survival game inspired by the discipline of archaeology and designed with Paleolithic specialists.

Loxodon lets you take on the role of a human avatar who hunts, gathers, builds tools and collects the resources he needs to survive in a modelled prehistoric environment (fauna, flora, minerals). The game was originally designed for PC.

Loxodon is a sandbox game aimed at players familiar with the survival/crafting genre. The game and its gameplay loop have been designed to simplify and model prehistory in order to provide behavioural data for researchers such as archaeologists.

RÉSUMÉ

Loxodon est un jeu de survie préhistorique multijoueur à la première personne inspiré par la discipline archéologique et conçu avec des spécialistes du paléolithique.

Loxodon permet d'incarner un avatar humain soucieux de chasser, cueillir, construire des outils et collecter les ressources nécessaires à sa survie dans un environnement préhistorique modélisé (faune, flore, minéraux). Le jeu est initialement prévu pour être développé sur PC.

Loxodon est un jeu bac à sable s'adressant à un public de joueurs habitués du genre survie/crafting. Le jeu et sa boucle de gameplay ont été conçus pour simplifier et modéliser la préhistoire afin de restituer des données comportementales à des chercheurs tels que des archéologues.

TEAM



Camille
ALLÈS



Étienne
CADIC



Hugo
GHEZAL



Martin
LOISEAU

While Shadows Remain



PRESENTATION

While Shadows Remain features Alain, about to embark on his first cruising* experience, confronting his fear of otherness with his deep-seated desire, which manifests itself in the form of a bramble emerging from the palm of his hand.

Guided through the forest of a rest area, his encounters with randomly generated NPCs will lead him to cross paths several times with Jeremy, the genius of the place, who will gradually accompany him towards his own disappearance: his fusion with the shadow.

*homosexual practices in the public space

RÉSUMÉ

While Shadows Remain propose d'incarner Alain, sur le point de vivre sa première expérience de cruising* en confrontant sa peur de l'altérité à son désir profond qui se manifeste sous la forme d'une ronce émergeant de la paume de sa main.

Guidé par-delà la forêt d'une aire de repos, ses rencontres avec des PNJ générés aléatoirement lui feront croiser à plusieurs reprises la route de Jérémy, génie des lieux, qui l'accompagnera progressivement vers sa propre disparition : sa fusion avec l'ombre.

*pratiques homosexuelles dans l'espace public

TEAM



Nikola
BORIKIC



Vincent
MOULINET



Nils
QUAETAERT



Eva
RAOUL-JOURDE

**Projets finaux
des 3^e année de licence
informatique parcours jeux vidéo
(P1 / 2020-2023)**

—

Final projects of the 3rd year
Bachelor's degree in Computer
Science with a concentration in
Video Games

PRESENTATION

In this four player Tactical RPG, you can let your imagination run wild and create your own deck to fight your enemies! Enjoy a different experience each time with your friends, and create synergies between your friend's spells and yours to defeat all monsters standing in your way!

RÉSUMÉ

Dans ce Tactical RPG à quatre joueurs, laissez votre imagination déborder et créez votre propre deck pour combattre vos ennemis ! Vivez une expérience différente à chaque fois avec vos amis, en créant des synergies entre vos cartes et celles de vos amis afin de vaincre tous les monstres qui vous barrent la route.

C'est une expérience relaxante garantie sans «mal de mer», et adressée aux curieux de la réalité virtuelle.



TEAM

Killian MOTEL Lead Programmer	Thomas CIAMPOSSIN Gameplay Programmer	Jules SARTON DU JONCHAY Gameplay Programmer	Nino SCIABBARRASI UI/UX Designer	Enzo LAVERNY Manager & Level Designer	Oscar DUHAMEL Game Designer	Marco VANBECELAERE Sound Designer
--	--	---	--	--	-----------------------------------	---

External helps / aides extérieures

Alexandra OGET - 3D Modeler & 2D Artist, Kalank

Alexandre AGNIEL - Sound Designer helper, Master JMIN P20

PRESENTATION

Weird Bird is a game about a penguin exploring an icy environment at high speed. Slide, grab explore and help your friends in this open world sliding experience.

RÉSUMÉ

Weird Bird est un jeu où vous incarnez un manchot qui doit explorer la banquise. Glissez, attrapez et aidez vos amis dans cette expérience de glisse open world.



TEAM

Armand
ALLÉAUME
Lead Game
Designer,
Gameplay
Programmer,
Level Designer,
Sound Designer

Maxime
BOUCHEYROU
Chief Technical
Officer

Quentin
VAQUIER
Project Lead
and QA Tester

Jean
HEUDE
Lead 3D Artist,
UI Designer,
Gameplay
Programmer

Solal
STRADELLA
Lead VFX
Artist,
Gameplay
Programmer

Timothée
LAMAZIÈRES
Lead
Developer,
Lead Analytics
Designer

Paul
LEBLATIER
3D Developer,
VFX Artist

**Discover all of our
students' games on our
itch.io page!**

