

**Les étudiants de l'Enjmin raflent 5 distinctions au concours Hits Playtime 3,
dont le grand prix du jury avec Wander !**



La 3^e édition du concours Hits Playtime a plébiscité les projets des étudiants de l'Enjmin !

L'objectif de ce concours, qui s'est déroulé de février à juin, est de découvrir le processus de création d'un jeu vidéo, mais aussi de découvrir des productions originales, jouables directement sur le web, ou sur un terminal mobile.

Les étudiants ont donc alimenté, pendant 5 mois, des blogs de développement, pour décrire l'évolution de leur projet.

Sur les 29 projets retenus, de 9 formations françaises, 7 étaient des projets d'étudiants de l'Enjmin, tous en 1^{re} année du Master Jeux et Médias Interactifs Numériques, co-habilité entre le Cnam et l'Université de La Rochelle.

Le jury, présidé par Camille GUERMONPREZ, cofondateur d'Arkedo, et composé de Thierry FALCOZ de Nolife, de Jacob STEVENS de Riverman Media, a décerné 4 prix dont 3 pour les étudiants de l'Enjmin :

- **WANDER**, grand prix du jury
- **LUNE**, prix du gameplay (sur les 2 prix décernés dans cette catégorie)
- **OMNILUX**, prix mobile

A TALE OF TWO WORLDS a reçu une mention spéciale du jury (sur les 4 décernées).

AKU a reçu pour sa part le prix des internautes, en obtenant le plus de "likes" sur sa page Facebook.

Nous félicitons vivement les lauréats !

Leurs projets seront exposés, à partir du 9 juillet, et pour 2 semaines, à la Gaîté lyrique.

Les 2 premières éditions avaient déjà été remportées par des étudiants de l'Enjmin, avec les jeux HELP ME et SPHERE.

Pour en savoir + sur le palmarès : [blog du Monde.fr](#)

Enjmin

L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Cnam (Conservatoire national des arts et métiers)

121 rue de Bordeaux – 16000 Angoulême | Tél : 05 45 38 65 68 | www.enjmin.fr | contact@enjmin.fr

Contact presse

Stéphanie FOUCHER, Responsable communication Cnam Poitou-Charentes et Enjmin

sfoucher@cnam-poitou-charentes.fr | Tél : 05 49 49 58 96



L'Enjmin, une école du campus de l'image