

GAME CAMP - PROGRAMME JOUR 1

RAYA LUCARIA

FR-EN/EN-FR translation available in this room

LUMIÈRE

FR-EN/EN-FR translation available in this room

MONT KAMI

SENNAAR

DUNWALL

MOT D'ACCUEIL À 9:30 - RAYA LUCARIA

10:00
11:00

Stories without Boundaries, Treating Your Narrative as an Open World

Sam Barlow
HALF MERMAID

GAME DESIGN

11:10
12:10

La renaissance d'Hytale et de sa vision créative

Thomas Frick
HYPIXEL STUDIOS

IMAGE / SON

10:00
11:00

Systémiser la diversité morphologique : approche Tech Anim sur Solasta 2

Grégoire Gendron
TACTICAL ADVENTURES

TECHNOLOGIE

11:10
12:10

Drop Duchy, les secrets d'une conception efficace qui facilite la production

Jean-Baptiste Oger
SLEEPY MILL STUDIO

GAME DESIGN

10:00
10:40

Trucs et astuces pour bien communiquer avec ses équipes outsourcing

Aline Krebs
HOMECOMING STUDIO

IMAGE / SON

10:50
11:30

UX Quest : l'aventure Absolum

Laurane Cohen
DOTEMU

GAME DESIGN

11:40
12:20

Comment le QA peut être le garant de l'intention narrative et du design

Zharina Sunthbocus
TACTICAL ADVENTURES

PRODUCTION / RH

10:00
10:40

Helldivers 2 Live production: The Art of Letting Go

Laura Fournier
ARROWHEAD

PRODUCTION / RH

10:50
11:30

Playtests : pourquoi vos retours joueurs vous trompent ?

Sacha Castel-Laville
FREELANCE

PRODUCTION / RH

11:40
12:20

Chinese Marketing: A Practical Guide for Solo Devs & Publishers

Xin Yang
EVIL EMPIRE

BIZ / MARKETING

10:00
11:00

Steam Data : une nouvelle façon de cartographier le succès ?

Stéphane Kaufmann & Aurélien Chambon
PULLUP ENTERTAINMENT

BIZ / MARKETING

11:10
12:10

Developper solo sur Unreal : les exemples de Derelicts et Rooted

Mickael Bougis, Romain Piquot & Mathieu

EPIC GAMES, ROAD RUG STUDIO & HEADLIGHT STUDIO

TECHNOLOGIE

PAUSE DÉJEUNER

13:30
14:30

Grimper le mont visibilité

Lauranne Cauduro
THE GAME BAKERS

BIZ / MARKETING

14:40
15:40

Post-mortem du combat dans Shinobi Art of Vengeance

Frédéric Vincent
LIZARDCUBE

GAME DESIGN

15:50
16:50

TBD

Natalie Watson
HALF MERMAID

PRODUCTION / RH

17:00
18:00

Cairn: How to build a mountain

Steven Slater
THE GAME BAKERS

GAME DESIGN

13:30
14:10

Lizardcube: l'art des techniques du cinéma d'animation au service du jeu vidéo

Julian Nguyen-You
LIZARDCUBE

IMAGE / SON

14:20
15:00

L'animation des boss dans MIO : Memories in Orbit

Nicolas Systemans
DOUZE DIXIEME

IMAGE / SON

15:10
16:10

Optimiser une production artistique : Houdini et solutions techniques

Ludovic Oddi & Raphaël Garcia
DIGIXART STUDIO

TECHNOLOGIE

16:20
17:00

Thronefall: Stewardship of a "Finished" Game

Jeff Sparks
MYTHWRIGHT

GAME DESIGN

17:10
17:50

Bâtir l'invisible : les mécanismes cachés de la cohésion d'équipe

Stéphane Jankowski
UBISOFT

PRODUCTION / RH

13:30
14:30

Tides of Tomorrow : défis de conception d'un jeu narratif en multijoueur asynchrone

Adrien Poncet
DIGIXART STUDIO

GAME DESIGN

14:40
15:40

The Witch's Bakery : Post-mortem sincère d'un premier jeu indie

Charlotte Gailledreau
SUNNY LAB

PRODUCTION / RH

15:50
16:50

Visual evolution of Project Zomboid

Ayrton Orió
THE INDIE STONE

IMAGE / SON

17:00
18:00

Du statique à l'aléatoire, l'immersion dans l'imprévisibilité

Thomas Guimbretière et Romain Dron
THE INDIE STONE

TECHNOLOGIE

13:30
14:10

Harnessing Creativity: Modding & UGC Opportunities

Loïc Fontaine
MOD.IO

BIZ / MARKETING

14:20
15:00

Utiliser l'open source comme atout stratégique grâce à Godot

A. Condomines & F. de la Taste
HUMBLE REEDS / WILD WITS

TECHNOLOGIE

15:10
15:50

Surviving as an indie game studio for 10 years

Philomena
STRAY FAWN STUDIO

BIZ / MARKETING

16:00
16:40

2 Devs, 12 months development, 5 million players

Kris Winters
FUTURE FRIENDS

BIZ / MARKETING

16:50
17:50

Funding Opportunities in 2026

Pontus Mähler
AGORA GAMING PARTNER

BIZ / MARKETING

13:30
14:30

Eco by Design : quand optimisation rime avec performance et économies

Chloé Coudray
JYROS

PRODUCTION / RH

14:40
15:40

Journalisme Jeu Vidéo en 2026 : 20 000 jeux sous les mers

Chloé Woitier, Alexandre Cortes, Héloïse Linossier & Valentin Cebo

LE FIGARO, GAMEKULT & ORIGAMI

AUTRE

15:50
16:50

Wednesdays : l'Accessibilité à cœur

Pierre Corbinais, Leili Mir Khosravi, Olivier Nourry & David Gerber

FREELANCE, ARTE & GAMES ACCESSIBILITY HUB

GAME DESIGN

17:00
17:40

Résidences Game Créalab : retours d'expérience du Japon et nouveaux appels à projets

AUTRE

GAME CAMP - PROGRAMME JOUR 2

RAYA LUCARIA

FR-EN/EN-FR translation available in this room

10:00
11:00

De Dead Cells à Tenjutsu : le JdR papier au secours du procédural

Sébastien Benard
DEEPNIGHT GAMES

GAME DESIGN

11:10
12:10

Comment optimiser la qualité de ses releases jusqu'au jour J pour un studio AA sur Unreal

Eléonore Ronneau
TACTICAL ADVENTURES

PRODUCTION / RH

LUMIÈRE

FR-EN/EN-FR translation available in this room

10:00
10:40

Cairn : Inventaire

Louve Hurlante
THE GAME BAKERS

TECHNOLOGIE

10:50
11:30

Faire un beat'em up, c'est simple

Jordi Asensio
DOTEMU

GAME DESIGN

11:40
12:20

Arrêtons de cocher des cases - Repenser la différenciation à l'ère de la saturation

Pierre Sciamma-Twardowsky
KEPLER INTERACTIVE

BIZ / MARKETING

MONT KAMI

10:00
11:00

Réutiliser, combiner, adapter : L'audio DATA Driven

Antoine Babary
ARCADES SOUND

IMAGE / SON

11:10
12:10

Un outil qui fait le café : pourquoi développer ses propres outils de production

Lionel Fuentes & Thomas Arnette
ASOBO STUDIO

TECHNOLOGIE

SENNAAR

10:00
10:40

Amour toxique des beta-testers : survivre aux DLCs de The Last Spell

Bruno Laverney, Victor Ternisien & Robin Fau

ISHTAR GAMES

BIZ / MARKETING

10:50
11:30

How to market your game in China

Yongjin Deng (Aaron)
PATHEA GAMES

BIZ / MARKETING

11:40
12:20

La respiration d'Aava

Jérémie Belleville
THE GAME BAKERS

IMAGE / SON

DUNWALL

10:00
11:00

Jeu vidéo : où en est vraiment la diversité dans l'industrie française

Anna Bressan
FREELANCE

PRODUCTION / RH

11:10
12:10

Des mécaniques au mythe

Natacha Léonard
QUANTIC DREAM

GAME DESIGN

PAUSE DÉJEUNER

13:30
14:10

Making History: The Development of Old World

Leyla Johnson
MOHAWK GAMES

PRODUCTION / RH

14:20
15:00

Du reveal à la sortie : penser le trailer comme un récit évolutif

Jean-Philippe Bouix
FOCUS ENTERTAINMENT

BIZ / MARKETING

15:10
15:50

Unreal Engine pour petite équipe, la réalité technique : Post Mortem (de bugs) sur Dark Hours

Matthieu Blin
PIECE OF CAKE

TECHNOLOGIE

13:30
14:10

Les producteurs rêvent-ils de scénaristes électriques ?

Olivier Henriot
TENCENT

GAME DESIGN

14:20
15:00

Absolum : Un Rogue dont vous êtes le héros

Gauthier Brunet
DOTEMU

GAME DESIGN

15:10
15:50

Ask Me Anything - Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le droit du jeu vidéo

Florence Houisse & Julie Nauts
M21 AVOCATS

BIZ / MARKETING

13:30
14:10

Développement d'outils : quand la communication est plus importante que la technique

Adrien Cambon de Lavalette
FREELANCE

TECHNOLOGIE

14:20
15:00

Sortir un jeu avec moins de 5K€ de budget marketing

Mylène Lourdel
RACCOON BUSINESS

BIZ / MARKETING

15:10
15:50

Se préparer à la transparence des salaires en toute sérénité

Laura Driancourt
PROJET ADELPHITÉ

PRODUCTION / RH

TBD

CNC

AUTRE

13:30
14:10

TBD

CNC

AUTRE

14:20
15:00

13:30
14:30

Panel Community Management

TBD

BIZ / MARKETING