



# *NOCTAMBULIS*

*La nuit tous les rêves sont gris...*

# *NOCTAMBULIS* - Plan

- Présentation du Jeu
- Plan Marketing
- Développement
- Questions

# *NOCTAMBULIS* – Présentation

## Concept :

- Action / Aventure
- Un enfant face à ses peurs
- Deux mondes à part
- A chaque rêve, son univers

# NOCTAMBULIS – Présentation



# *NOCTAMBULIS* – Présentation



# *NOCTAMBULIS* – Présentation

## Marketing :

- Dans la lignée des Zelda
- Une cible double
- Des portages à fort potentiel
- Une suite à moindre coût

# *NOCTAMBULIS* – Présentation

## U.S.P. :

- Plus de 20 peurs et 60 niveaux
- Un gameplay extrêmement varié
- Une thématique universelle
- Des centaines de dialogues, personnages et objets différents !

# *NOCTAMBULIS* – Présentation

## Notre Equipe :

- 7 personnes aux compétences variées
- Un game concept terminé
- Un game engine fonctionnel
- Une structure prête pour la suite

# NOCTAMBULIS – Démo

## ■ Conception

### PHYSIC

CollisionHandler

*ICollisionnable*

### OUTPUT

DisplayHandler

*IDrawable*

*Sound*

*ISoundable*

### GAME ENGINE

Token

*IMovable*

*IScriptable*

InputHandler

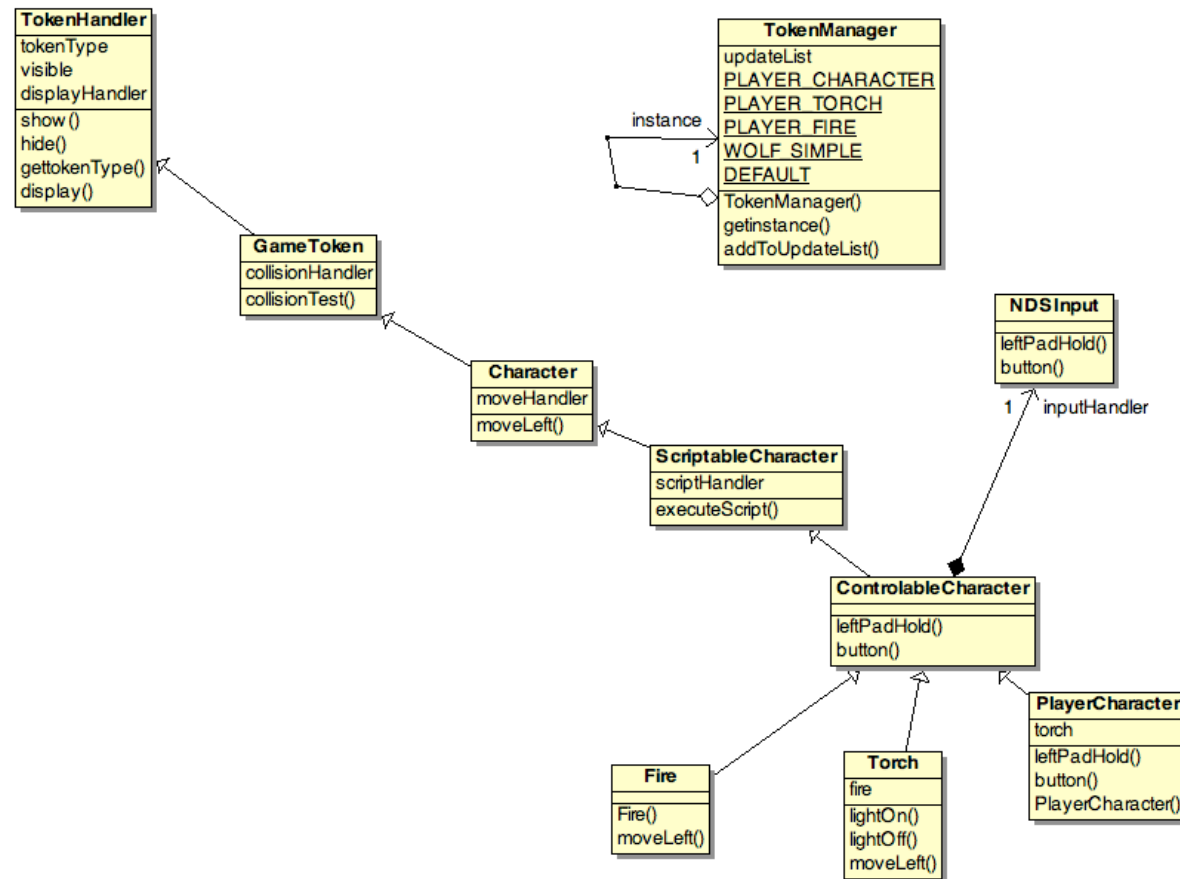
### INPUT

BehaviorHandler

### BEHAVIOR

# NOCTAMBULIS – Démo

## ■ Conception



# *NOCTAMBULIS* – Démo

- Démonstration
  - Validité du game engine
  - Flexibilité du game engine
  
- Edition
  - Contenu
  - Editeur de niveau

# *NOCTAMBULIS* – Questions

- Notre équipe à votre écoute !

# *NOCTAMBULIS* – Démo

- Prototype
  - Test de validité
  - Maitrise Palib
  - Surcouche
  - Démonstration