



LUX & NOX



Destin d'un rêve

LE JEU

“Deux dieux, deux joueurs, un rêve : Gardez-le afin de le préserver ou de le meurtir”

Lux et Nox, frères et respectivement dieu des rêves et des cauchemars, s'affrontent pour conquérir le rêve d'une fillette.

Mécaniques de gameplay :

- Un “top objet” à récupérer et à garder un certain temps afin de remporter la victoire
- Celui qui n'a pas le “top objet” peut désarçonner celui qui le détient, seulement si lui-même possède un “fake objet”
- Les personnages laissent sur leur passage des “traces”, dans lesquelles l'adversaire gagne en vitesse en marchant dedans

SPECIFICATIONS

Support : Ordinateur

Contrôleur : Manette

Contrôles : Gauche, Droite, Saut, Dash (gauche/droite)

Public cible : Amateurs de versus nerveux / Tout public

The background is a pixelated landscape. The top half features a bright yellow sky with two pixelated, orange-yellow clouds. The bottom half shows a solid orange ground with two pixelated, reddish-orange hills. The text "CONCRETEMENT..." is centered in the middle of the image.

CONCRETEMENT...

L'EQUIPE - EL PERRO ROJO

Ludovic “Hyro” DAVID : Le preux chevalier du dev, toujours prêt à courir à la rescousse des pauvres hères perdues dans les limbes du code...

Julien DESCORPS : Sa passion dans la vie, les bits, le code, enfin tout ça quoi...

Rindra ANDRIAMANEFLO : Le mec qui est venu là “par défaut” et qui a un humour un peu pourri. Sa passion, les trênes... dans le jeu, évidemment... Sinon, il est dev aussi.

Phuc-Dang HUYNH : Le fournisseur officiel de Made in Vietnam, GD, LD et pixelArtist d'exception. Il a toujours une écharpe parce qu'il a toujours froid.

Théo BENOIT DE COIGNAC : Le gars qui a toujours la pêche... Si on ne l'entend pas, c'est qu'il est mort. GD, Graphiste, Sound Designer, etc. On l'aime bien au village.