

GRAVENOIRE

Studio de conception de jeu vidéo

 www.gravenoire.fr



Une aventure auvergnate

Créé en 2017, le studio indépendant Gravenoire a rassemblé trois clermontois aux profils complémentaires avec une envie commune : celle de concevoir ensemble un jeu vidéo de style rétro-gaming. Dès lors, Gravenoire est devenu l'emblème et le nom de l'équipe.

Game designer

**Benoit
Bernay-Angeletti**

*Ingénieur informatique
Ancien président d'Aéronie studio.*

Pense, gère et conçoit le projet. Les niveaux, les actions, l'histoire, c'est lui! Gestion d'équipe et de l'avancée des travaux, il est le relais central et suit de près toutes les étapes de développement du jeu. Il a déjà conçu un jeu en vente sur Steam : *Captain Lycop*.

Graphic &
Sound designer

**Julien
Omgba-Edoa**

*Infographiste
Compositeur de musique*

L'aspect graphique, les animations, la mise en image et son, c'est lui. Il habille et donne forme au jeu et à l'expérience visuelle et auditive. Navigue entre les logiciels de création graphique et le séquenceur audio.

Développeur

**Sylvain
Rebeyrol**

*Ingénieur informatique
Programmeur de mini jeux*

Plongé dans les entrailles du jeu, il est au cœur même du gameplay. Organisant l'implémentation des éléments, il construit le squelette du jeu et articule tous ses éléments par la magie du code.



LE MÉTROIDVERGNAT !

Notre studio est actuellement en pleine effervescence! Depuis la création du studio en septembre 2017 nous avons débuté le chantier d'un tout premier jeu nommé : **Ataraxie**.

Ce metroidvania sera un jeu de plateforme de style rétro-gaming s'inscrivant dans la lignée des jeux d'aventure tels que Metroid ou Castlevania.

LE PITCH

Vous incarnerez Antef, un pharaon d'Égypte victime d'un complot maléfique. Votre royaume plongé dans le chaos devra être reconquis. Bravez les milles dangers, affrontez les divinités, et retrouvez la paix pour vous et votre peuple.

Téléchargez gratuitement la démo d'Ataraxie :

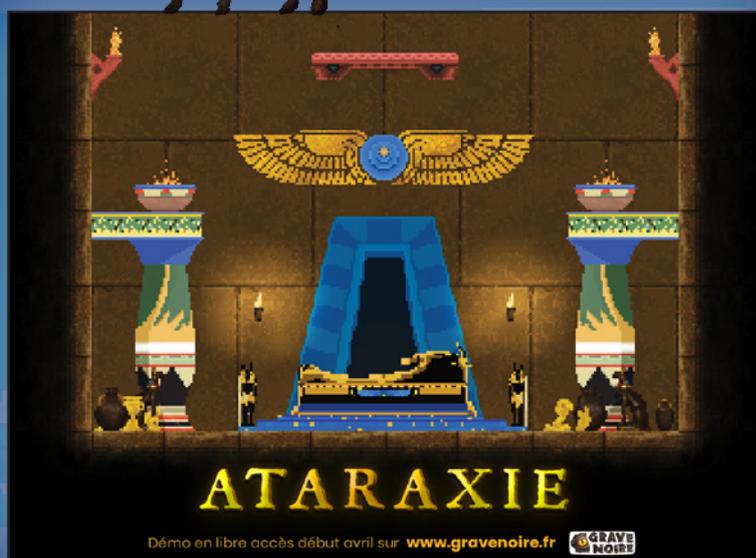
↓ [Rendez-vous sur www.gravenoire.fr](http://www.gravenoire.fr)



Parce que c'est notre projet !

Notre objectif est de finir la conception d'**Ataraxie** pour le début 2019. Le jeu sera alors disponible sur la plateforme de distribution Steam, dans la catégorie jeux indépendants.

Notre souhait est de vous proposer une expérience de jeu divertissante mettant votre ardeur et hardiesse à l'épreuve.



ATARAXIE

INTERVENTIONS ET ACTUALITÉS

CGC - 18 mars

Présent à la *Clermont Geek Convention*, (visitée chaque année par plus de 10000 personnes) nous avons pu présenter la première démo du jeu **Ataraxie** et faire connaître le studio Gravenoire.



ARJ Games - 21 avril

Nous sommes invité à participer aux *ARJ Games* à Riom le 21 avril. Il s'agit d'un événement dédié à l'univers du jeu sous toutes des formes. Nous aurons l'occasion de présenter la démo d'**Ataraxie** et ses dernières mise à jours.



06 73 32 94 35

gravenoire.studio@gmail.com

www.gravenoire.fr

Sur Facebook : [gravenoirstudio](https://www.facebook.com/gravenoirstudio)

• **Benoit Bernay-Angeletti**

06 73 32 94 35 / benoit_bernay@hotmail.com

• **Julien Omgba-Edoa** (www.julienedo.com)

06 76 07 03 21 / julien.edoa@gmail.com

• **Sylvain Rebeyrol**

07 77 36 81 78 / zoenakist@gmail.com

Suivez de près l'avancée du projet, et n'hésitez pas à nous contacter, si vous voulez nous encourager, nous filer un coup de pouce, ou pour toute autre question.

