

WE DON'T SEE SHARP...

by Flush Hand StudioTM

Aurez-vous les nerfs pour résoudre le
mystère avant que la dernière main ne soit
jouée ?



Structure

- L'équipe
- Contexte du jeu
- Enrichissements personnels
- Inspiration & mécaniques de jeu
- Communication digitale
- Management & supports
- Budget & prévisions
- État actuel du jeu



L'équipe (Flush Hand Studio)



ADRIEN

Art Director
&
Lead Level
Designer



LEO

Project Leader
&
Interface and
Features



LAETITIA

Lead Web
Developer
&
Artistic
Support Lead



DORIA

Technical
Director
&
Communication
Manager



EMMA

Creative
&
AI Systems
Director

Présentation du jeu (lore)

Introduction (club de poker clandestin) :

- Ambiance calme et intrigante
- **Au cours du jeu :**
 - Démarrage par une partie de poker
 - Le joueur a de nombreux choix à faire
 - Création de chemins narratifs alternatifs

“this action will have consequences”



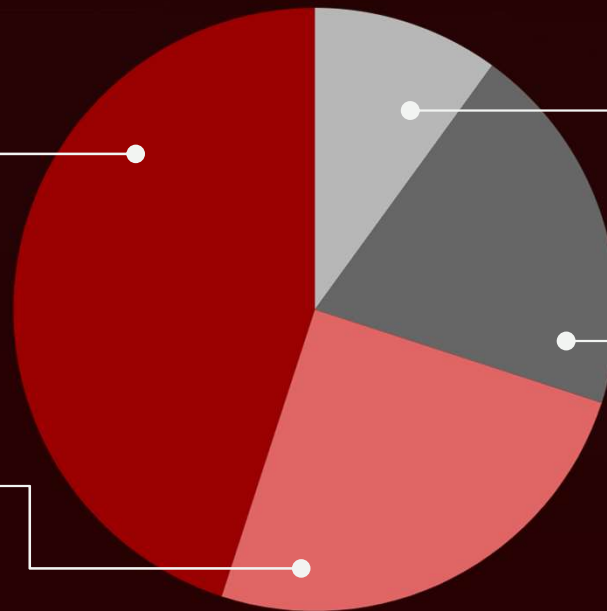
Les bénéfices du projet

45%
PROGRAMMATION

Apprentissage de
nouveaux outils
fonctionnels (C#, HTML)

25%
**NOUVELLES
COMPÉTENCES**

Design, narration,
web, modélisation
3D, communication



10%
**GESTION DE
RESSOURCES**

Utilisation de nouveaux
logiciels (Unity,
Blender, Rider)

20%
**GESTION DE
PROJET**

Organisation en équipe
avec méthodologie agile
(GitHub, Kanban)

Inspirations notables



PHASMOPHOBIA



VISAGE



GRANNY



Principes proches & nouveaux

Exploration

// Phasmophobia

⇒ Sentiment de liberté

Enigmes

// Visage

⇒ Objectifs explicites

Choix narratifs

// Studio Dark Picture

⇒ Le joueur a un rôle
désisif dans l'histoire

Poker

Idée originale

⇒ Fil rouge qui
guide le joueur

Vocalisation

// Phasmophobia

⇒ Possibilités diverses
d'interactions originales



Site Web & Communication

SITE INTERNET

www.bit.ly/WeDontSeeSharpGame

INSTAGRAM

www.instagram.com/flush_hand_studio



MANAGEMENT

GITHUB

⇒ Outil de partage de données diverses

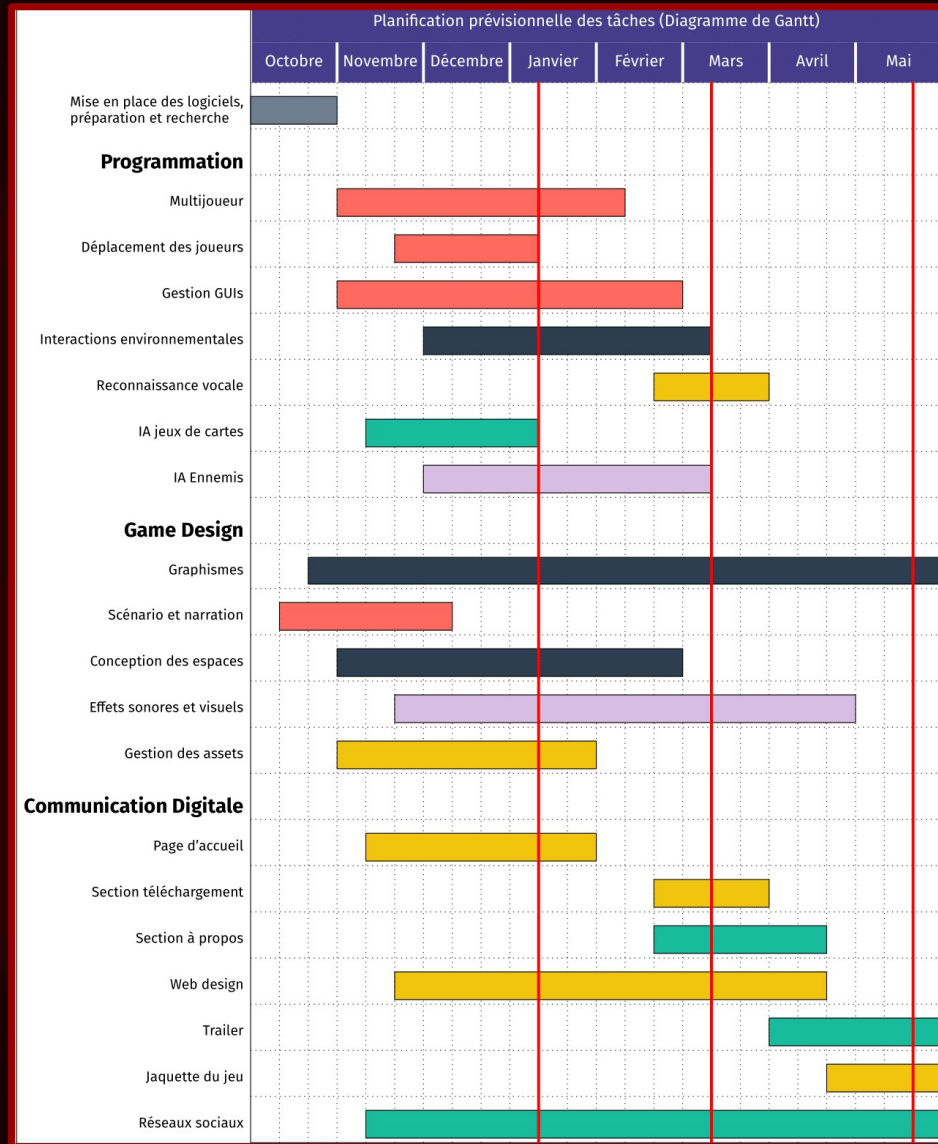
- Fichiers de code (script)
- Textures et modèles
- Fichiers sonores
- Scènes de jeu

MANAGEMENT

KANBAN (Trello)

- ⇒ Gestion méthodologique agile d'un projet collaboratif
- Visualisation du flux de travail
 - Amélioration de la gestion des priorités
 - Flexibilité et adaptation rapide
 - Suivi transparent et collaboration accrue

BUDGET & PRÉVISIONS



ÉTAT ACTUEL DU JEU

SON

Ambiances et menus



POKER

Génération, mélange,
distribution & évaluation



INTERFACES

Démarrage, multijoueurs &
paramètres



GAMEPLAY

Déplacements & interactions
environnementales