

The background of the image consists of stylized red theater curtains with vertical folds and a scalloped top edge. The color is a deep red with some darker and lighter shades to create a sense of depth and texture.

# GAME DESIGN DOCUMENT

# SOMMAIRE

1. PERSONA ..... P3-14
2. NARRATIVE FEATURES ..... P15-25
3. WORLDBUILDING ..... P26-29
4. CHARACTER SHEETS ..... P30-34
5. TIMELINE DE L'AVENTURE ..... P35-37

# Persona

# Jasmine << JasMight>> Wright

PERSONA



# JASMINE « JASMIGHT » WRIGHT

- Femme
- 36 ans
- En couple
- Nageuse professionnel
- License de thérapie physique
- 2500\$ Brut
- 2200 Sheraton Place, San Mateo, Californie



# GEOGRAPHICAL LOCALIZATION

- 2200 Sheraton Place, San Mateo, Californie



*Chambre*



*Salon*



*Bureau*

# ARCHETYPES

## Player Theories

- **Behaviors** : Explorer - Achiever
- **Fun** : Easy (Explore) – Serious (Narrative)
- **Skills** : Intrapersonal - Spatial
- **Expérience** : Kinetic - Dynamic
- **Goals** : Narrativism - Experimentalism

## Personality Key Words

- Introvert / Imaginative / Goal-Oriented



# MOTIVATIONS

## Gaming Goals ? Why ?

- Histoires **interactives**;
- Résoudre des **Puzzles** ;
- **Comprendre / Résoudre** le plus vite possible l'histoire;

## Hopes / What he wants

- Aspect **narratif**;
- **Explorer** tout l'espace;
- **Cooperation**;

## Similar gaming products / Likes / References

- Superliminal;
- A Way Out;
- Sherlock Holmes The Devil's Daughter;
- We Were Here;
- The Room;



# FRUSTRATIONS

## General frustrating elements

- **Mecaniques** non réutilisable;
- **Indices** facile à trouver ;
- Joueur **distrain**;
- Les puzzles **trop facile**;

## Dislike in similar products

- Ne pas avoir de **temps**;
- Enigme non **originale**;
- Jeu avec **plus de 2 joueurs**;

# GAMING EXPERIENCE

## Quand ? Perodes ?

- Week-End
  - Après-midi
- Après le travail (9PM-11PM)
  - 3 fois par semaine

## Où ?

- Bureau
  - Gaming Setup (Mid-Low Config)
- Salon
  - PS5 w/ TV & Sound System



*Desk*



*Living room*

# MEDIA CONSUMPTION

## Quel media elle aime ?

Regarder :

- Action – Adventure movies : ex: Avatar, Indiana Jones, etc.
- TV Shows : ex : Game of Thrones, Sherlock Holmes, etc.
- Ghibli : Ponyo sur la falaise, Le tombeau des lucioles, Ocean Waves
- Youtube-Twitch Channels : ex: Puzzle guy, Mr.Puzzle,

# MEDIA CONSUMPTION

Which media does she enjoy ?

Lire :

- Books : ex : *Le Hobbit, Harry Potter, Les lieux sombres* de Gillian Flynn,
- Comics / Manga : ex : *Black Butler, Death Note, Detective Conan*
- Magazines : ex : *The Sacramento Bee*



# ONLINE IDENTITY

Channels	Methods	Identity
Facebook	Stories, Posts, Photos	Nom, Localisation, Diplomes, Tags
Instagram	Photos, Stories, Videos	Pseudo, Localisation
Twitter	RT	Pseudo « JasMight »
What Apps	Photos, Videos	Nom

# HOBBIES



Gym

{Expérimenté}

2 fois par semaine

1h30



Natation

{Nageuse professionnel}

5 fois par semaine

2h



# Narrative features



# NARRATIVE FEATURES

## INVENTORY



Le personnage peut transporter des objets importants pour les utiliser quand il en a besoin. Lorsque l'objet est utilisé, il disparaît de son inventaire. Il peut interagir avec les objets qui sont dans son inventaire pour trouver des indices ou des informations.



# NARRATIVE FEATURES

## INVENTORY

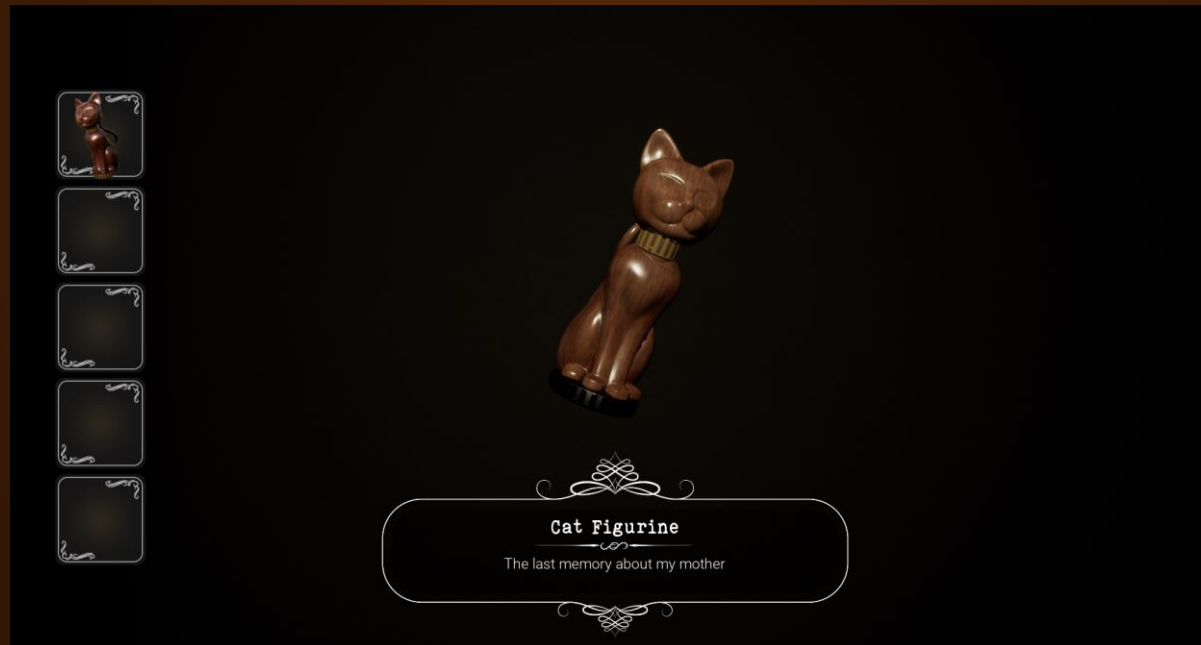


- But : stocker et interagir avec les objets importants
- Besoins : un GUI simple pour voir les objets que le joueur a. L'inventaire est interactif pour choisir les articles de l'inventaire.
- Contraintes : Le personnage ne peut stocker que des objets qu'il utilisera par la suite (comme une clé). Le personnage ne peut stocker que 5 objets maximum.

# NARRATIVE FEATURES

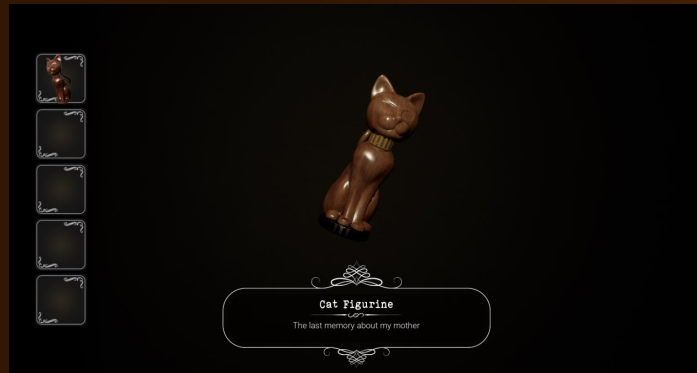
## INTERACTION

Le personnage peut interagir avec son environnement pour résoudre une énigme ou changer son point de vue pour l'étudier.



# NARRATIVE FEATURES

## INTERACTION



- But : compléter l'**objectif** et développer l'**histoire du jeu**.
- Besoins : tout les **éléments narratifs** ne sont pas tous nécessaires pour débloquent les **informations**, mais tous le sont pour **débloquent la fin**.
- Contraintes : les éléments narratifs ne doivent **pas être inaccessible**, le joueur doit pouvoir faire **demi-tour** pour récupérer les éléments qu'il aurait raté.

# NARRATIVE FEATURES

## EXPLORATION

- L'exploration dans "*Le Chat Noir*" utilise une caméra fixe dans la scène. Le personnage ne peut explorer son environnement uniquement en marchant.
- En explorant, le personnage peut trouver des éléments spécifiques à la scène et interagir avec. Il y a des marquage pour prévenir le joueur.





# NARRATIVE FEATURES

## EXPLORATION

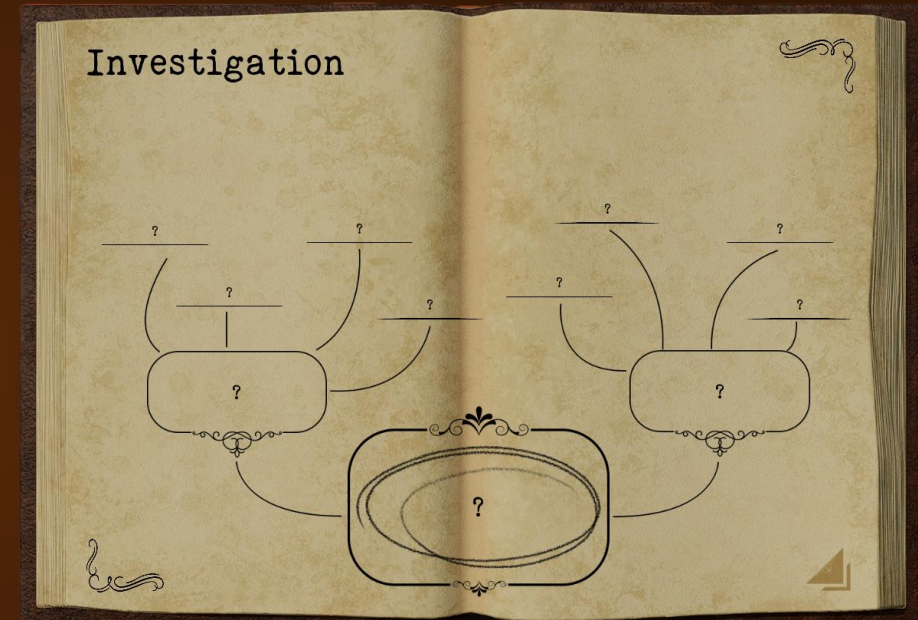
- But : immerger le joueur dans le monde et éveiller sa curiosité
- Besoin : une variété d'assets pour rendre le monde vivant et qui raconte l'histoire du level. Un LD réaliste et approprié. Le niveau doit être finissable et pas trop long (~10 min)
- Contrainte : rester dans l'atmosphère du cabaret et ne pas s'en éloigner



# NARRATIVE FEATURES

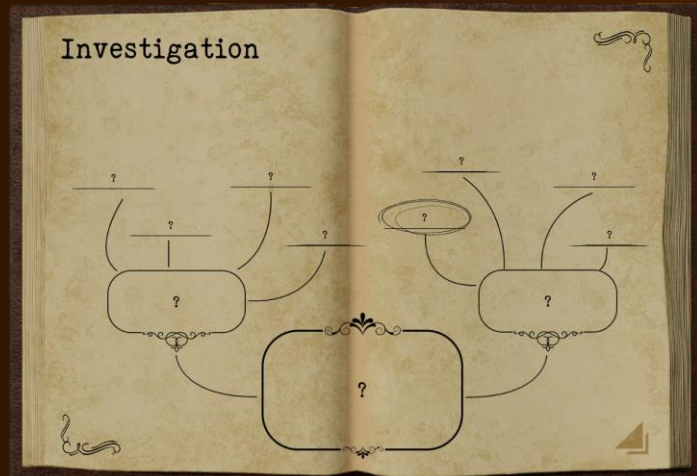
## STORYLINE

- La storyline permet au joueur de découvrir les origines du personnage, et de prendre en note les éléments avec lesquels il interagit tout au long du jeu.
- Une fois certains éléments récupérés, de nouveaux liens se dévoilent pour raconter la suite de l'histoire.



# NARRATIVE FEATURES

## STORYLINE



- But : compléter l'**objectif** et développer l'**histoire du jeu**.
- Besoin : tout les **éléments narratifs** ne sont pas tous nécessaires pour débloquent les **informations**, mais tous le sont pour **débloquent la fin**.
- Contrainte : les éléments narratifs ne doivent **pas être inaccessible**, le joueur doit pouvoir faire **demi-tour** pour récupérer les éléments qu'il aurait raté.



# NARRATIVE FEATURES

## PUZZLE

- Les puzzle sont là pour limiter la progression du joueur et l'obliger à se creuser la tête. Les résoudre lui donne accès à des items lui permettant d'avancer dans son exploration du jeu





# NARRATIVE FEATURES

## PUZZLE

- Goal : pousser le joueur à la **réflexion** et créer du **challenge**.
- Need : un **gameplay simple**, consistant à faire pivoter les éléments.
- Constraints : les énigmes ne doivent pas être **complexe à résoudre**, sans besoin **d'éléments externe** à la compréhension.





# Worldbuilding

## Le joueur va évoluer dans deux parties du cabaret différentes :

### Une partie réelle

*(qui correspond à l'état du cabaret dans la réalité)*



### Une partie illusion

*(qui correspond à la vision que la mère du personnage principale avait du cabaret)*





# GEOGRAPHY

Sur Terre, à Paris dans Montmartre

Règle de la vie sur Terre avec de  
bonne condition de vie





# TECHNOLOGY

Technologie équivalent au fin  
XIVème début XXème Siècle



# Characters Sheets

# MARTHA SALIS (MAIN CHARACTER)

## CHARACTERS SHEETS

- Informations générales

- Prénom : **Martha**
- Nom : **Salis**
- Age : **19 ans**
- Genre : **Femme**
- Origine : **Française**
- Lieu de naissance : **Alentours de Paris**
- Pays de naissance : **France**
- Profession : **Inconnue**

- Description physique

- Corpulence : **Moyenne**
- Taille : **1,65 m**
- Poids : **~50 kg**
- Couleur des yeux : **Bleus**
- Couleur de peau : **Claire**
- Couleur de cheveux : **Chatain foncé**
- Coupe de cheveux : **Long avec Frange**
- Accessoires : **Aucuns**

# GABRIELLE THIENNET/SALIS

## CHARACTERS SHEETS

- Informations générales

- Prénom : **Gabrielle**
- Nom : **Salis**
- Age : **30 ans** (Décédé)
- Genre : **Femme**
- Origine : **Française**
- Lieu de naissance : **Alentours de Paris**
- Pays de naissance : **France**
- Profession : **Danseuse**

- Description physique

- Corpulence : **Moyenne**
- Taille : **1,62 m**
- Poids : **~50 kg**
- Couleur des yeux : **Bleus**
- Couleur de peau : **Claire**
- Couleur de cheveux : **Chatain claire**
- Coupe de cheveux : **Long attaché bouclé**
- Accessoires : **Aucuns**



# RODOLPHE SALIS

## CHARACTERS SHEETS

- Informations générales

- Prénom : **Rodolphe**
- Nom : **Salis**
- Age : **44 ans** (Décédé)
- Genre : **Homme**
- Origine : **Française**
- Lieu de naissance : **Paris**
- Pays de naissance : **France**
- Profession : **Propriétaire du cabaret**

- Description physique

- Corpulence : **moyenne**
- Taille : **1,83 m**
- Poids : **~82 kg**
- Couleur des yeux : **Bruns**
- Couleur de peau : **Claire**
- Couleur de cheveux : **Chatain foncé**
- Coupe de cheveux : **Court et plaqué**
- Accessoires : **Aucuns**

# LAURE ROUZET

## CHARACTERS SHEETS

- Informations générales

- Prénom : **Laure**
- Nom : **Rouzet**
- Age : **30 ans** (Décédé)
- Genre : **Femme**
- Origine : **Française**
- Lieu de naissance : **Paris**
- Pays de naissance : **France**
- Profession : **Danseuse**

- Description physique

- Corpulence : **Fine**
- Taille : **1,75 m**
- Poids : **82 kg**
- Couleur des yeux : **Verts**
- Couleur de peau : **Claire**
- Couleur de cheveux : **Blonde**
- Coupe de cheveux : **court et bouclé**
- Accessoires : **Chapeau**

# Timeline de l'aventure

# TIMELINE DE L'AVENTURE

## AVANT

- Rodolphe SALIS
- Gabrielle THIENNET / SALIS
- Laure ROUZET
- Martha SALIS





# TIMELINE DE L'AVENTURE

## PENDANT

