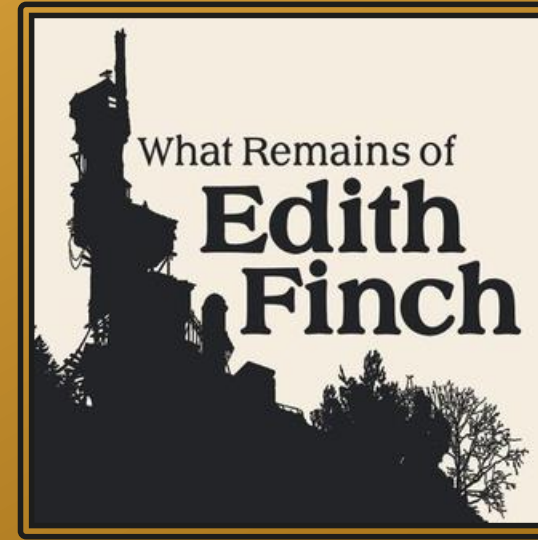


# GAME DESIGN DOCUMENT

# PITCH



Quand *Cyberia* rencontre *The Room*  
dans l'univers de  
*"What remains of Eddith Finch"*

# GAME PITCH DOCUMENT

## Game Concept

**Genre :** Aventure Narratif

**Caméra :** 4 Caméras Fixes

Solo

**Plateforme :** PC & Console

**Type de joueurs ciblés :**

Aime les casse-têtes, puzzles, jeux narratifs

**Modèle économique :** Premium

## Audio & Graphismes

**Graphismes :** Réaliste

**Audio & SFX :**

## Customer Value Propositions

### Key Feature

Vous devez **explorer** l'environnement. **Trouver** des **indices** **Creer** des liens **entre** chaque **indice** pour en **tirer** des **conclusions** grâce au calepin.

Un **inventaire** avec des objets interactifs.

4 pieces à **Explorer**

### Main Feature

**Calepin** pour **noter** les **indices** afin de ne pas vous **perdre**

# MASLOW'S PYRAMID

**Solution**

**Alignement**

**Explore**

# MDA AUGMENTED

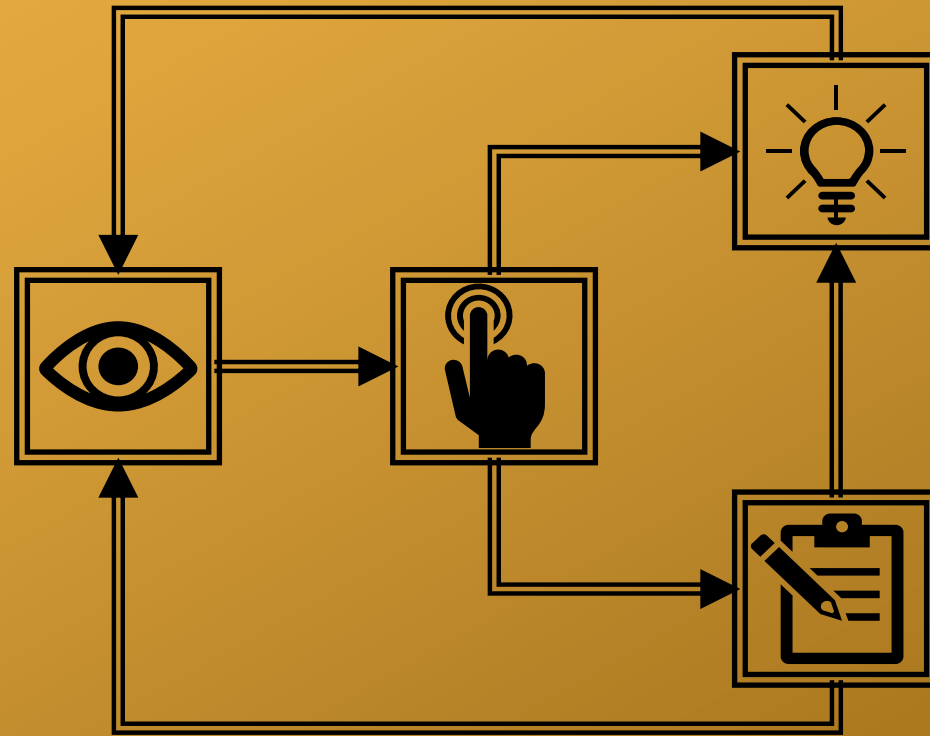
Layer	Aesthetics	Dynamics	Mechanics
Pico	<b>EXPLORE</b> <b>Fun Easy – Submission</b> <b>Gardner's skills Spatial   Naturalistic</b>	Move + Avoid : Se <b>déplacer</b> dans un <b>espace</b> Move + Match : <b>Trouver</b> un « Interactable »	<b>Rechercher</b> les éléments <b>narratifs</b> pour en <b>déceler</b> des <b>indices</b> <b>Récupérer</b> des objets <b>interactifs</b> pour les <b>utiliser</b>
Mini	<b>ALIGNEMENT</b> <b>Fun</b> <b>Gardner's skills</b> <b>Spatial   Mathematical–logical</b>	Move + Match : <b>Manipuler</b> un « Interactable » Move + Create : <b>Associer</b> un « Interactable » Select + Match : <b>Analyser</b> un « Interactable »	<b>Manipuler</b> un « Interactable » et <b>découvrir</b> des <b>indices</b> supplémentaires. <b>Associer</b> deux « Interactable » pour former un plus <b>gros</b> . Les « <b>Interactibles</b> » situés dans l' <b>inventaire</b> peuvent être <b>analysées</b> .
Macro	<b>SOLUTION</b> <b>Fun Hard–Submission</b> <b>Gardner's skills Mathematical–logical</b>	Select + Match : <b>Associer</b> des <b>indices</b> Select + Match : <b>Réussir</b> un <b>puzzle</b>	<b>Récupérer</b> les <b>informations</b> donnés par les indices dans le <b>calepin</b> et les <b>lier</b> pour en tirer des <b>conclusions</b> .

# GAMEPLAY PILLARS

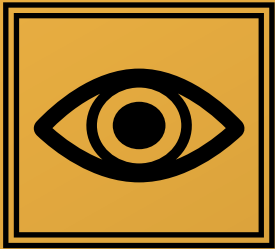
Gameplay	Gplay %age	Game Mechanics	GM Details	GM %age	Références
Interaction	45	Collecter	Collecter des objets	20	Sherlock holmes The devil's daughter
		Utiliser	Utiliser des indices	20	
		Analyser	Analyser un élément	20	
		Lier	Lier les Objets/ Indices / pieces entre eux	30	
		Ecrire	Prise des notes (automatique) dans le calepin	10	
Puzzle	35	Résoudre	Terminer une énigme/ Casse-têtes	40	The room
		Manipuler	Manipuler dans n'importe quel sens les objets / puzzle/ indice	30	
		Associer	Associer puzzle entre eux pour en résoudre un plus grand	20	
Exploration	20	Observer	Observer l'environnement pour trouver les indices nécessaires	50	The witcher III
		Trouver	Trouver les casse-têtes et énigmes à résoudre	50	



# GAMELOOP

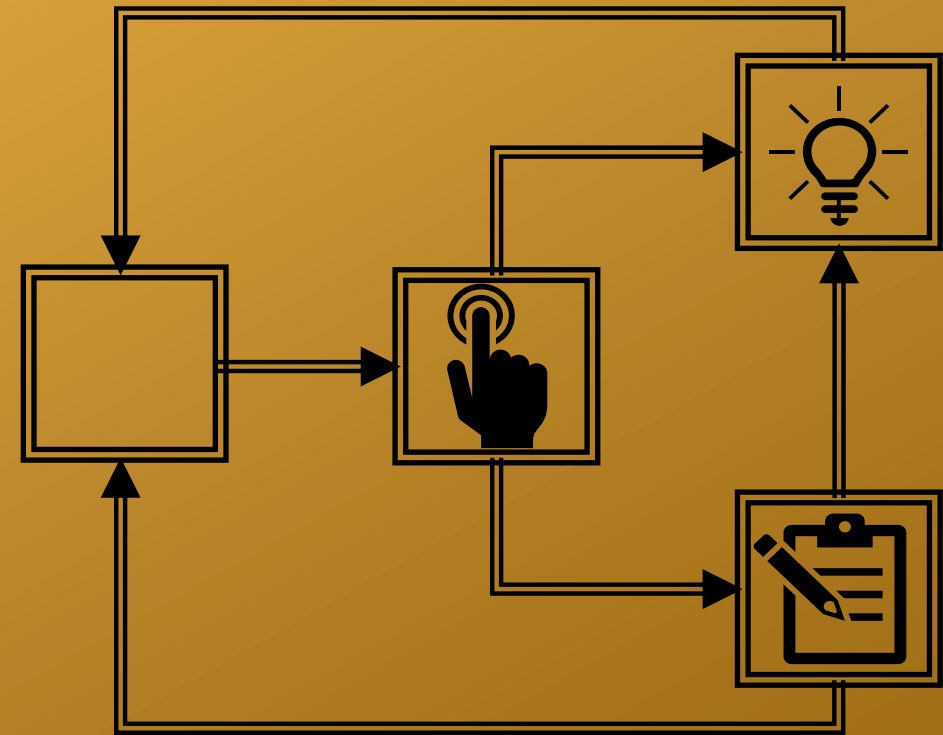


# GAMELOOP



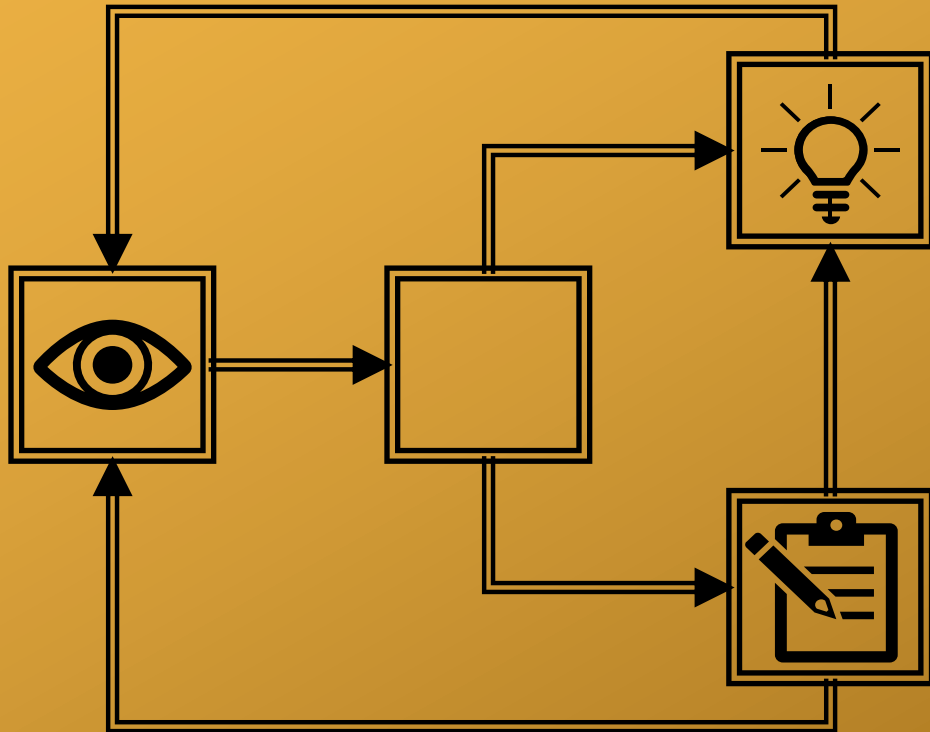
## **Explorer:**

Le joueur se doit d'explorer son environnement pour trouver des indices.





# GAMELOOP



## **Interagir:**

**Le joueur obtient/trouve des objets avec lesquels il peut interagir.**

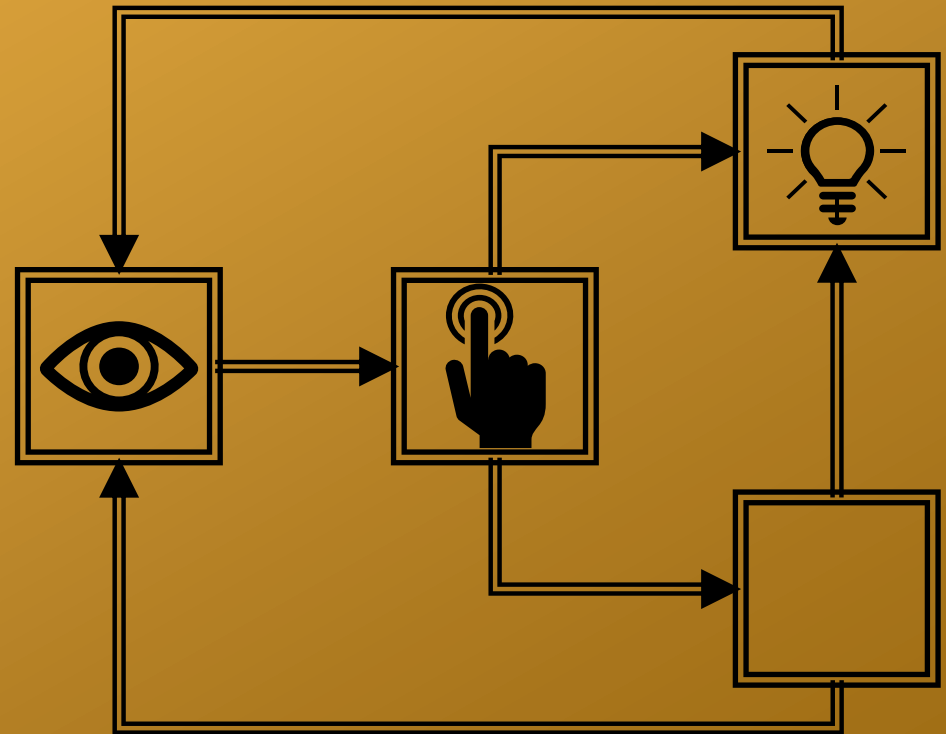
**Ces objets peuvent servir à agrémenter l'histoire où à aider le joueur à résoudre d'autres éléments.**

# GAMELOOP

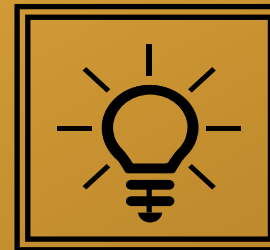
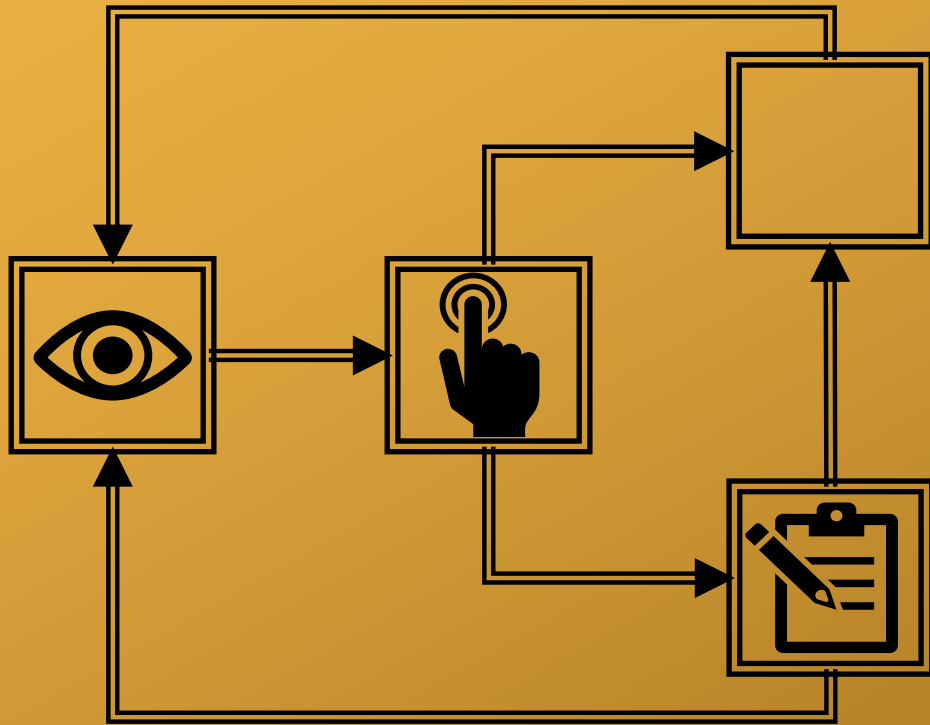


## **Prendre des notes:**

Le joueur a avec lui un calepin qui lui permet de garder sur lui les indices qu'il ne peut récupérer directement sur lui.



# GAMELOOP



## **Resoudre:**

Une fois que le joueur a récupéré tous les indices nécessaire à la résolution de l'objet qu'il détient.