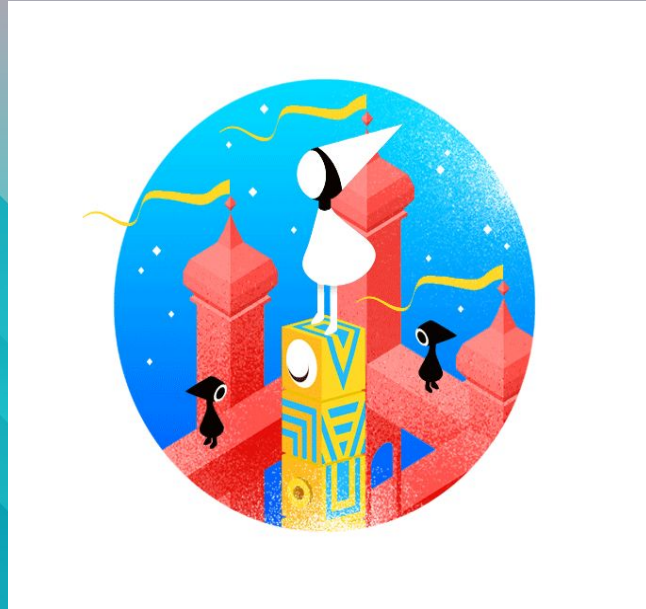


# Monument Valley



Sohel - Pierre P

# Synopsis

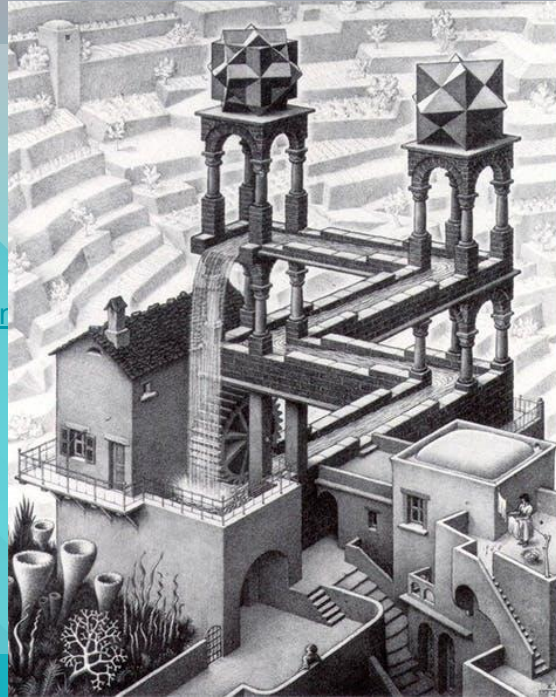
Monument Valley est un jeu de **puzzle** dans un univers simple mais très **coloré**. Des petits niveaux vous demanderont de vous *remuer les méninges* en composant avec un univers **non euclidien**.



# Inspirations

- Travaux d'Escher

- <https://milanote.com/the-work/the-surprising-ir>



# Specs Techniques

**Genre :** Puzzle Réflexion

**Plateforme :** Android, iOS

## **Key features**

*se balader dans des perspectives non euclidiennes*

*un son "Ambient" mélodieux*

*résoudre des puzzles dans de beaux environnements*

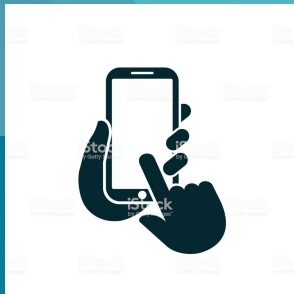
## **Public visé**

Casual gaming, fans de puzzle game calmes sur téléphone

# Gameplay

## Controls

Contrôles au doigt  
Pivoter / Déplacer



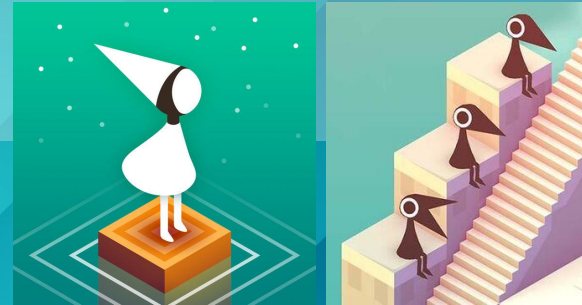
## Camera

Fixe par tableaux



## Characters

Ida - Crows



# Key Gameplay Features

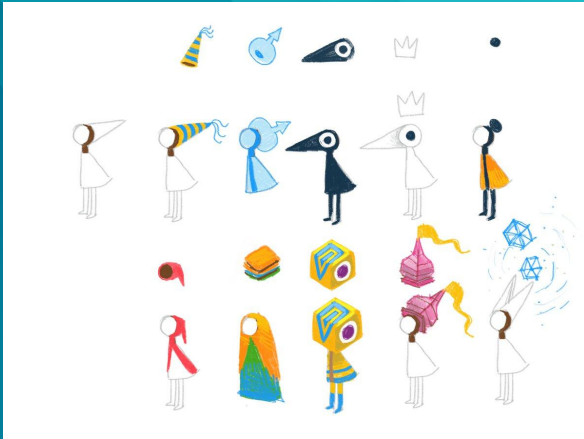
Géométrie non euclidienne :

Le joueur déplace des **ponts et des plateformes** sans respecter les règles de **perspectives** réelles. Cela permet de créer des formes **géométriques** improbables, et oblige le joueur à **repenser** des règles qu'il croyait acquises.



# Direction Artistique

- 3D isométrique flat
- architectural
- animation minimaliste



# Financement

- Kickstarter pour la réalisation
- Budget sur deux ans de dev (20 niveaux)
- 1 graph 2D concepts
- 1 graph 3d
- 1 Marketer/com
- 1 prog gameplay
- 1 game designer
- 1 level designer



6 métiers X 24 mois X 2000€  
**environ 300 000€**



# Comment toucher le public

- Une DA minimaliste, en flat isométrique 3D = à la mode
- Travaux d'Escher (architecture) et de Brian Eno (musique) (étudiants et intellectuels connaissant ces artistes)
- Sensible, artistique, des puzzles reposants basé sur les logiques de care game.
- opposé à la concurrence du free to play et d'autres logiques marchandes du secteur du mobile

# Financer Monument Valley

- Des créateurs **indépendants** créant un **care game doux**
- Gameplay **innovant** à l'inverse de logiques **marchandes** lié à la plateforme iOS Android
- Application Mobile, touche un **large public**

Merci :)

