

UNCOVERED



CHRISTOPHE BLANC
JESSICA GOMES
NOAM AÏT OUCHIKH

CÉLESTIN RENAUDIN
HUGO FOREL
ISMAINE SAID ALI
LUCAS LAGRESLE



FICHE SIGNALÉTIQUE

JEU

GENRE

Cinematic
adventure
en 2.5D

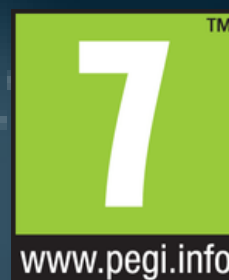
HIGH CONCEPT

A l'aide de votre sous-
marin **explorez** les
abysses et **analysez**
l'écosystème qui vous
entoure

PLATFORME

PC (Windows)

MOTEUR DE JEU



www.pegi.info

CIBLE

PLAYER MOTIVATIONS

Discovery
Completion
Fantasy

PLAYER SKILLS

Observation
Précision

NOMBRE DE JOUEUR

Solo

PEGI



INTENTIONS

PITCH

Dans **Uncovered**, vous incarnez un **scientifique** retraçant les pas de son ancien collègue, disparu dans les **abysses**.

Avec votre **sous-marin**, vous pourrez vous **déplacer** et **analyser**

l'écosystème qui vous entoure pour faire progresser la science.

Uncovered est un jeu **cinematic adventure** en **2.5D** axé sur **l'exploration** et la **découverte de l'inconnu**.

EXPERIENCE

Avec **Uncovered**, nous voulons que le joueur ait le plaisir de la **découverte**.

L'ensemble du jeu va vous amener à être **curieux**, à plonger dans **l'inconnu** afin **d'analyser** l'écosystème qui vous entoure.

Enfin, nous souhaitons que le joueur soit **émervéillé** par les environnements parcourus



INTENTIONS

PROMESSE

Découvrir la vie dans les Abysses via une immersion à la fois **merveilleuse** et **légèrement inquiétante**.

SCÉNARIO

Vous êtes à la **recherche** d'un autre biologiste marin disparu, parti étudier la vie dans les Abysses. Vous **suivez** ses traces via ses **balises de recherche**, et **découvrez** à votre tour les espèces qui vivent dans ces eaux si **profondes**.





GAMEPLAY

GAMEPLAY PRINCIPAL

Parcourez les abysses avec votre sous-marin, **analysez** et **découvrez** l'écosystème présent sur place. **Eclairez** les lieux, **balisez** votre chemin, **attrapez** des poissons, **écrivez** des rapports... Tout ce qu'il faudra pour mieux **connaître** cet endroit!

Retracez les pas et **retrouvez** votre collègue qui vous a précédé dans cet environnement inconnu.

KSP

Univers Abyssal en **2.5D** qui est à la fois **impressionnant** et **inquiétant**. Une expérience **immersive** dans les zones inconnues les plus profondes des océans.





PILIER DE DESIGN

PILIER DE GAMEPLAY

Mouvements plutôt **lent**
Plusieurs façon d'analyser la
faune et flore

PILIER ARTISTIQUE

Graphisme **semi-réaliste**, faune et
flore **détaillée** et **crédible**

Traits de contours **noirs**, **moyens** et
brouillons pour les créatures

Couleurs en **aquarelle**, **sans ombre**

Pas de traits de contours pour les
environnements