Introduction

Elevator Pitch

Le joueur contrôle un personnage qui doit reconstruire l’histoire de son accident de voiture en reliant des objets, des articles et des photos, tout en surmontant ses crises de panique.

Chaque élément à relier est à considérer comme une brique de lego et une grande liberté est laissée au joueur pour construire sa propre histoire.

Nous souhaitons sensibiliser sur les traumatismes et retranscrire la multiplicité des causes par notre narration modulable. Nous souhaitons également transmettre, à travers les mini-jeux des phases de panique, des méthodes qui permettent de calmer les crises.