

I/ Pitch

Un Jeu de Rythme pour réapprendre à garder son calme lors de situations stressantes où le joueur doit contrôler sa respiration afin d'attirer les bulles bleues et repousser les bulles rouges.

II/ Fiche Signalétique

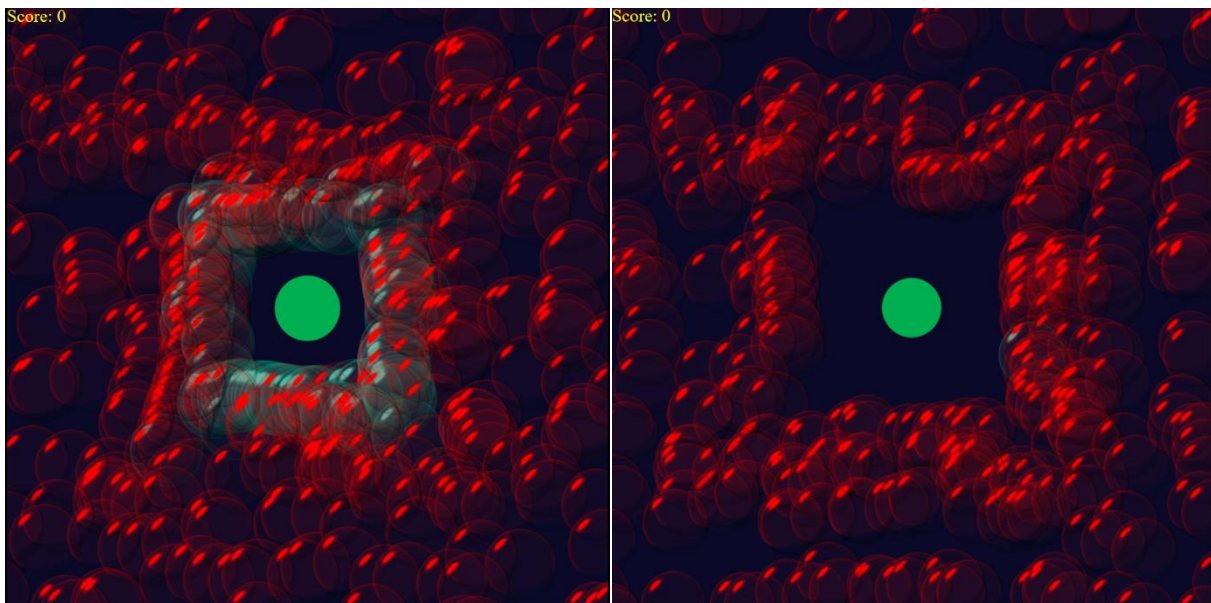
- Titre provisoire : *Breathe to Survive*
- Genre : Clicker/Jeu de Rythme
- View : Abstraite
- Jeu Solo
- Plateforme : PC/Mobile
- Cible : Joueurs Casual, ayant du mal à gérer leur stress
- Buisness Model : Retail

III/ Valeurs & Intentions

- Valeurs :
 - Respiration
 - Relaxation
- Intentions :
 - Apprendre aux joueurs à gérer leur stress via la respiration
 - Aider les joueurs à garder leur calme dans des situations propices au stress

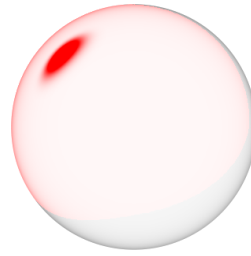
IV/ Gameplay

- **Attirer** les bulles en inspirant
 - Un contact avec une bulle rouge met instantanément fin à la partie
 - Un contact avec une bulle bleue fait gagner 1 point
- **Repousser** les bulles en expirant



V/ Direction Artistique

- Graphismes :
 - Style : Graphismes Simples (Bulles)
 - Références : Bubble Bobble
- Audio :
 - BGM : Musique lente et relaxante
 - Références :
 - Musique des exercices de yoga de *Wii Fit*
 - SE : Bruits propices au stress
 - Références :
 - Bruits de la vie de tous les jours



VI/ USP/KSP

Réapprenez à vous détendre et contrôlez votre respiration afin de maintenir les bulles rouges loin de vous tout en essayant d'attirer les bulles bleues.

VII/ Références

- *Wii Fit* pour la respiration abdominale, au coeur des exercices de yoga

