

A large, translucent, multi-colored bubble floats across a desert landscape. The bubble is curved and iridescent, reflecting a rainbow of colors against the sandy dunes. It appears to be suspended in the air, with its edges catching the light.

εἴδωλον

# PAREIDOLIA

Niente ha davvero significato

HJYIMN-Projects

Di Simone Giammarinaro

# PAREIDOLIA

*fenomeno psicologico in cui la mente umana attribuisce significato a pattern casuali, vedendo volti o forme familiari in oggetti o immagini. È la nostra ricerca instancabile di ordine e scopo in un mondo che spesso sfugge alla comprensione razionale.*



# GAME OVERVIEW

*Ambientato in un deserto sterminato, il gioco sfida il giocatore a cercare senso in un mondo che non ha alcun significato intrinseco. Mentre esplora, il giocatore trova tracce, messaggi enigmatici e voci narranti che suggeriscono la possibilità di una rivelazione.*

*Ambientato in un deserto sterminato, il gioco sfida il giocatore a cercare senso in un mondo che non ha alcun significato intrinseco. Mentre esplora, il giocatore trova tracce, messaggi enigmatici e voci narranti che suggeriscono la possibilità di una rivelazione.*





## **UN'ESPERIENZA FILOSOFICA UNICA:**

Pareidolia non è solo un gioco, ma una riflessione interattiva sul significato della vita e sull'incertezza dell'esistenza

## **UN'ESPERIENZA LIMINARE**

Trovare forme familiari in oggetti casuali, come facce o simboli, ed è una metafora della ricerca di significato nella vita.

## **NARRATIVA IMMERSIVA**

La presenza di voci narranti oltre i testi arricchisce l'esperienza, creando una connessione più profonda con il giocatore e dando un tocco unico alla narrazione

- 
- Il giocatore si trova nel deserto, senza nessuna guida chiara.
  - Il tutorial è minimo: il gioco si presenta come un'esperienza di esplorazione. Il giocatore è libero di muoversi a piacere, ma ci sono pochi punti di interesse.



- Durante l'esplorazione, il giocatore trova vari punti di interesse, alcuni dei quali contengono una nota o una voce narrante che suggerisce interpretazioni filosofiche o esistenziali.
- Le voci narranti sfidano la ricerca di un finale tradizionale, apertamente sfidando il giocatore



- Dopo circa un'ora, una tempesta di sabbia si solleva, obbligando il giocatore a interrompere l'esplorazione.
- Il gioco termina con il giocatore che si rende conto che la ricerca stessa, l'incertezza e l'impossibilità di trovare risposte sono parte del percorso.

# GENERE

*Walking-sim  
Avventura meta-narrativa*

# DURATA

~1 ora

# PIATTAFORMA

Pc

# MAIN TECH

*Unreal Engine 5  
Blender*

# TARGET

20+

# PREZZO

Gratis



*BUDGET*

0\$

*TIMELINE*

12-16 mesi

*TEAM PRESENTATION*

Io

