

ETPA, année scolaire 2020-2021

Kylian Chasselin

Bachelor 1, Game design classe A

DOCUMENT DE CONCEPT

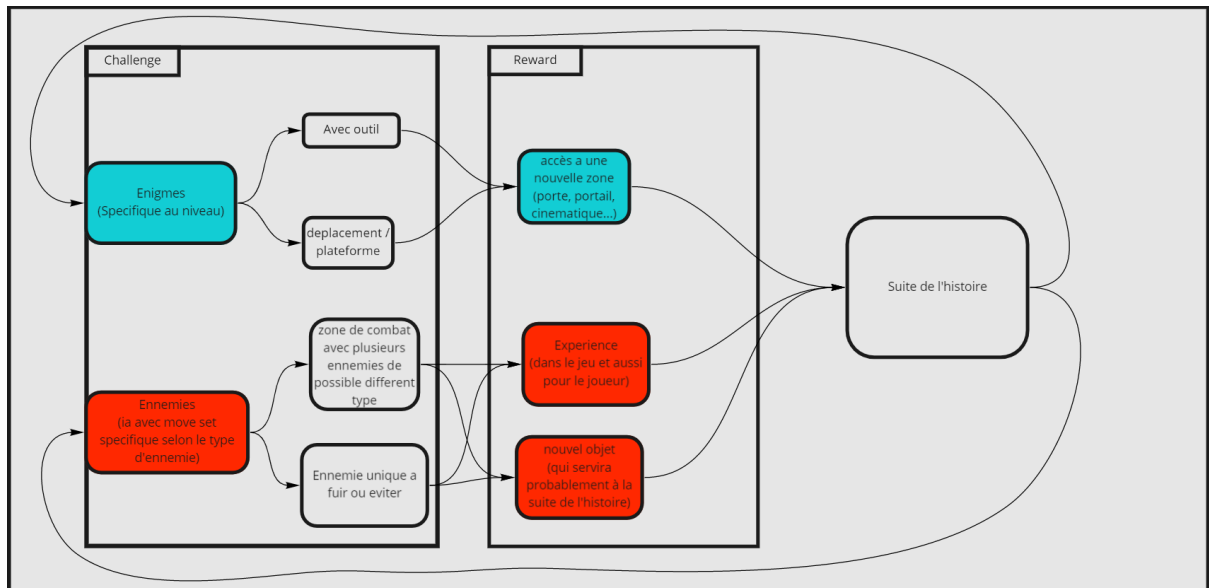
Natural paper

Synopsis

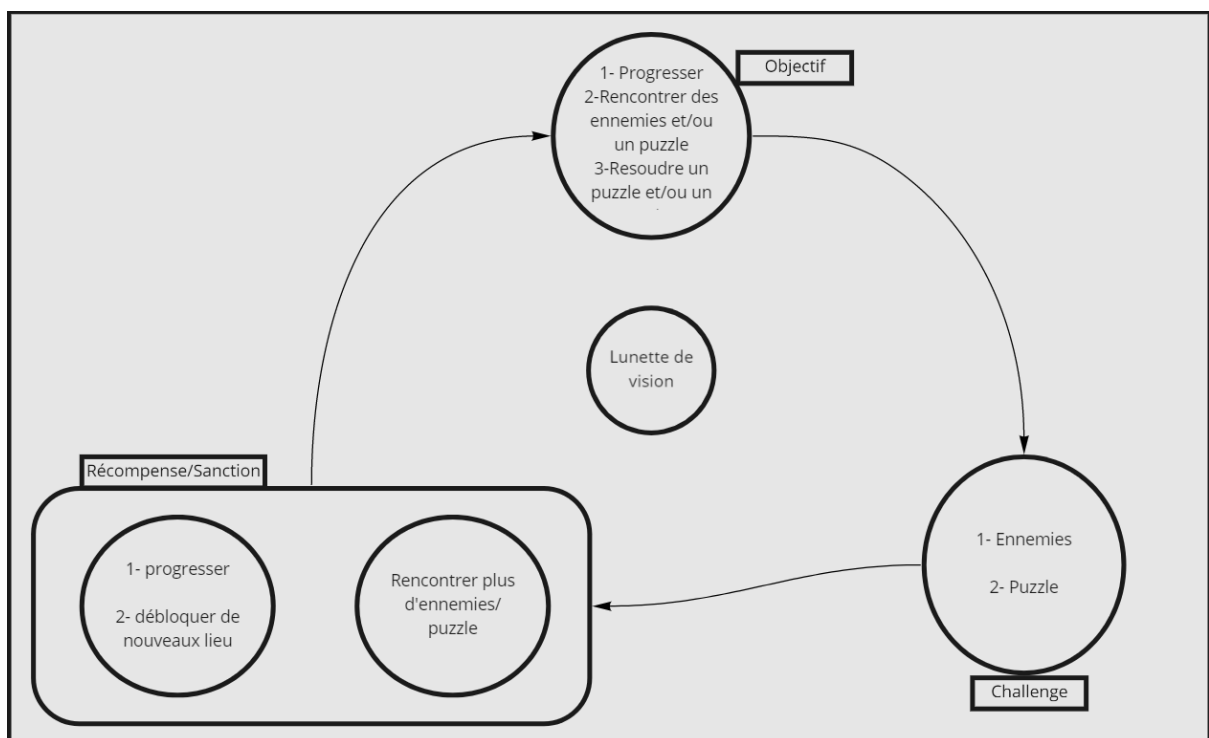
Nous vivons actuellement dans une époque où la politique et l'argent font tout pour ruiner le monde. La plupart des animaux ont disparu, il ne reste plus que les abeilles et les animaux de compagnie, dans des appartements exigus de ville gigantesque, divisés en plusieurs quartiers afin de séparer et différencier les classes sociales afin de faire régner l'ordre par la peur. Dans des lieux tenus secrets, il y a des scientifiques qui essaient de recréer les espèces animales disparues, afin de repeupler la planète et éviter de la faire mourir car son écosystème aura disparu. Ce que ces scientifiques ne savent pas, c'est que toutes leurs expériences ont fini par créer un nouvel écosystème. Un environnement où la nature et ses animaux ne sont que des origamis en papier résistants à l'eau.

Concept

L'intention de ce jeu d'exploration et d'énigme est de partir à la découverte d'un environnement comme si nous devions recommencer à apprendre ce qu'est la nature. L'expérience du joueur se résumera sur le fait d'avancer et découvrir un nouvel univers pour apprendre que certaines choses naturelles sont importantes même si on pourrait croire le contraire. Le joueur incarnera au choix une des femmes qui sont passées par les laboratoires de scientifiques afin de voler un prototype de lunette qui permet de voir cette nature invisible à l'œil nu et donc de résoudre des énigmes en fonction de voir ou ne pas voir ce univers magnifique totalement inversé au monde un peu chaotique dans lequel ces deux jeunes femmes ont vécu.



Schema challenge-reward



Schema KSP

