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.

///Changer de slide

Résumé du jeu

Genre : Narratif / Enquête

Les 3C :

* Camera : Vue à la première personne en phase de recherche / Vue à la troisième personne en phase de panique
* Character : Un humain qui approche de la trentaine, il peut marcher, attraper et observer des objets. Il crée des liens entre des éléments sur un tableau.
* Control : Le jeu est pensé pour être joué avec clavier, pour les déplacements, et à la souris pour les interactions avec l’environnement et les éléments sur le tableau.