Univers

Univers du jeu

Notre jeu se déroule au Québec, dans un temps contemporain au nôtre. Le joueur y retrouvera des références familières auxquelles il pourra se raccrocher et s’identifier. L’espace accessible se résume à seulement l’appartement du personnage principal et un soin particulier sera apporté pour le rendre vivant .

Ambiance

Nous souhaitons cultiver une ambiance agréable, calme et lente lors de l’exploration de l’appartement.

En contraste, les phases de panique se veulent angoissantes, agitées et pressantes. Cela passera notamment par des changements sur le point de vue, la colorimétrie et le son.

Thèmes abordés

*Me retrouver* a pour thème le traumatisme et les crises de panique. Le jeu est une recherche de soi et, sa fin, une incitation au soin.

Émotions recherchées

Nous souhaitons créer un lien émotionnel fort entre le personnage et le joueur en laissant à ce dernier la capacité d’écrire l’histoire qu’il souhaite. Nous voulons également transmettre la détresse du personnage et sa panique en travaillant sur l’ambiance et le gameplay des phases de crises.