**Game concept**

ZIEGELTRUM

Joffrey

F22

Signalétique

Titre provisoire : Grab Quest

Genre : Jeu de rythme ?

Camera/view : sideview

Solo/Multijoueur : solo

Plateforme : tablette/mobile

Buisness model : retail

Valeurs et intention

Valeur : réflexe, improvisation

Intention : apprendre aux gens à gérer le temps, répartir les tâches

Pitch

« Vous avez été charger par votre société aérospatiale de récupérer des objets dispersés en orbite haute, et ce dans un temps limité. »

Gameplay

-Récupérer les objets flottants dans l’espace

-Gérer les changements de vitesse des objets

-Ralentissez l’ensemble en remplissant les objectifs l’un après l’autres

Direction artistique

-Graphismes : simplistes, cartoons

-Audio : musique relaxante, synthwave

USP

« Apprenez à gérer votre stress grâce à ce jeu vous plaçant au cœur d’une petite aventure spatiale. »

Références

-Spore

-Rebel Galaxy

-Faster Than Light