

Points soulevés (en noir)

+ **A travailler pour la prochaine réunion (en rouge)**

Tous les membres étaient présents à la réunion.

Mécanique d'intrigues

comment trouve t-on des informations sur le tueur ? Comment sont-elles indiquées ?
quels sont les énigmes ?

Direction artistique

Décidée: style 3D de The Room

Trouver les énigmes pour la Malle

Le journal (remplaçant le manuel de Keep Talking and Nobody Explodes)

→ informations éparpillées

Tous les objets sont dans la même pièce

2-3 joueurs, 30 minutes

Timer

Le jeu s'arrête net au bout de 30 minutes.

Drag & drop

Un objet est uniquement utilisable sur l'objet dans lequel on l'a trouvé

Fin de partie

Les joueurs doivent directement choisir qui est selon eux, le tueur.

A FAIRE POUR REUNION DU LUNDI 17 OCTOBRE:

Mettre à jour le game design document

Laura: Donner la photo en noir et blanc, Améliorer le prototype (+ vieillir) FAIT

Trouver les énigmes pour l'Horloge

→ sa mécanique

Scénario

A force de chercher qui est le coupable des meurtres parisiens, un enquêteur a finit par se faire attraper par sa propre proie. Il est enfermé dans une pièce avec trois mystérieux objets. S'il veut survivre, il doit découvrir les secrets du tueur.

→ Trouver le coupable