

BREAKING ORDER



WONDERCRASH

Idée générale

Scénario : Ernest, un patient aux multiples personnalités, essaie de s'échapper d'un asile.

Lieu : l'asile « Mad Hatter »

3 personnalités :

- ◆ Ernest, le patient
- ◆ Jean-Eude, le médecin
- ◆ Jack Boxer, le gardien



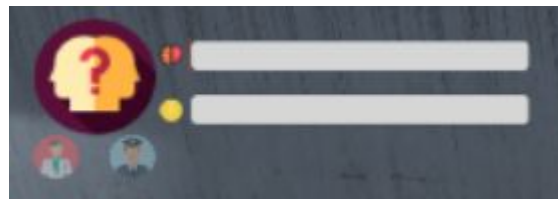
Mécaniques de jeu

→ Dialogues

- ◆ Donnent accès à certains endroits d'un étage ou à des raccourcis
- ◆ Influencent l'état de soupçon du joueur

→ Changement de personnalité

- ◆ **Variations des interactions** avec les pnj
- ◆ Folie du joueur en cas d'abus



→ Repérage

- ◆ Utiliser la **carte** pour repérer les **gardes qui patrouillent** et se cacher

Objectif du jeu

Arriver à s'évader

- Sans **devenir fou**
- Sans **se faire repérer**



Thème : Ordre et désordre

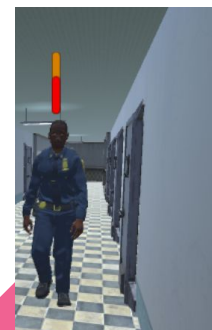
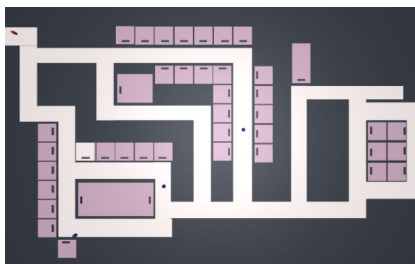
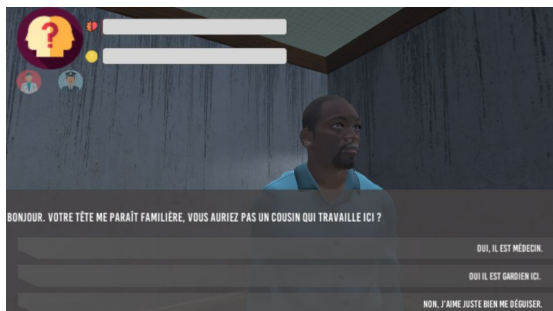
Désordre \Leftrightarrow l'état mental du personnage

Ordre \Leftrightarrow l'asile



Styles

Dialogues	Stratégie	Survie
<ul style="list-style-type: none">→ QCM→ Réponses modifient la progression	<ul style="list-style-type: none">→ Planification du chemin→ Gérer les changements de personnalités	<ul style="list-style-type: none">→ Ne pas se faire repérer→ Rester sain d'esprit



Points forts & voies d'amélioration

Points forts	Points à améliorer
<ul style="list-style-type: none">+ Mécaniques de jeu simples+ Nombreux scénarios possibles+ Immersion du joueur	<ul style="list-style-type: none">- Aspect graphique- Plus de personnalités- Environnement plus complexe

