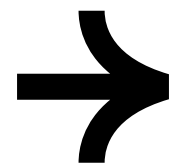




* "ALICE IN MENTAL HEALTH"

STRATÉGIE COMMUNICATION & MARKETING

"Alice in Mental health" jeu vidéo



Introduction

Alice In Mental Health' est un jeu vidéo narratif et immersif qui plonge les joueurs dans un univers inspiré d'Alice au Pays des Merveilles. À travers une aventure onirique et poétique, le jeu aborde les thématiques de la santé mentale, de la quête de soi et de la résilience.

Concept

La santé mentale est un enjeu majeur dans nos sociétés modernes, et les jeux vidéo représentent un formidable moyen de susciter l'empathie et de favoriser la compréhension de ce sujet complexe. En combinant narration immersive et symbolisme visuel fort, 'Alice In Mental Health' veut faire évoluer les perceptions et encourager l'expression des émotions.



Vision

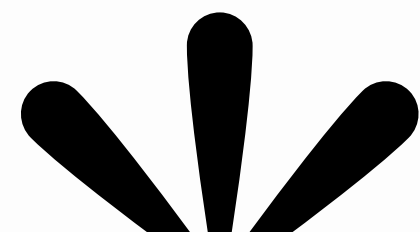
Ce jeu vise à sensibiliser les joueurs aux troubles psychiques en leur faisant vivre une expérience unique et introspective. En incarnant Alice, une jeune femme aux prises avec ses pensées chaotiques et ses émotions contradictoires, les joueurs devront surmonter des énigmes symbolisant des luttes intérieures tout en interagissant avec des personnages emblématiques aux traits revisités.

Analyse de la situation actuelle

Le gameplay repose sur l'exploration symbolique d'un univers fragmenté, où chaque monde représente un état émotionnel ou mental spécifique (comme l'anxiété, le doute ou l'acceptation).

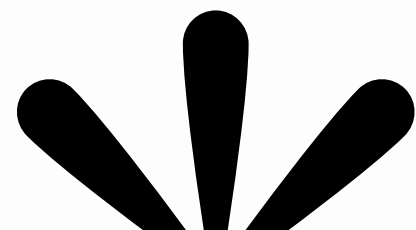
Mécanique de jeu

Mécanique :	Description :	Objectifs :
Exploration symbolique	Alice traverse des mondes représentant des états mentaux (anxiété, sérénité...)	Visualiser le cheminement émotionnel de l'héroïne
Baromètre mental	L'état psychologique d'Alice influence l'environnement (bruits, couleurs, gameplay)	Créer une immersion Sensorielle et adaptative
Rencontres allégoriques	Personnages inspirés du conte incarnant des émotions (ex : Le Chat = doute)	Matérialiser les luttes intérieures sous forme d'interactions



Benchmark :

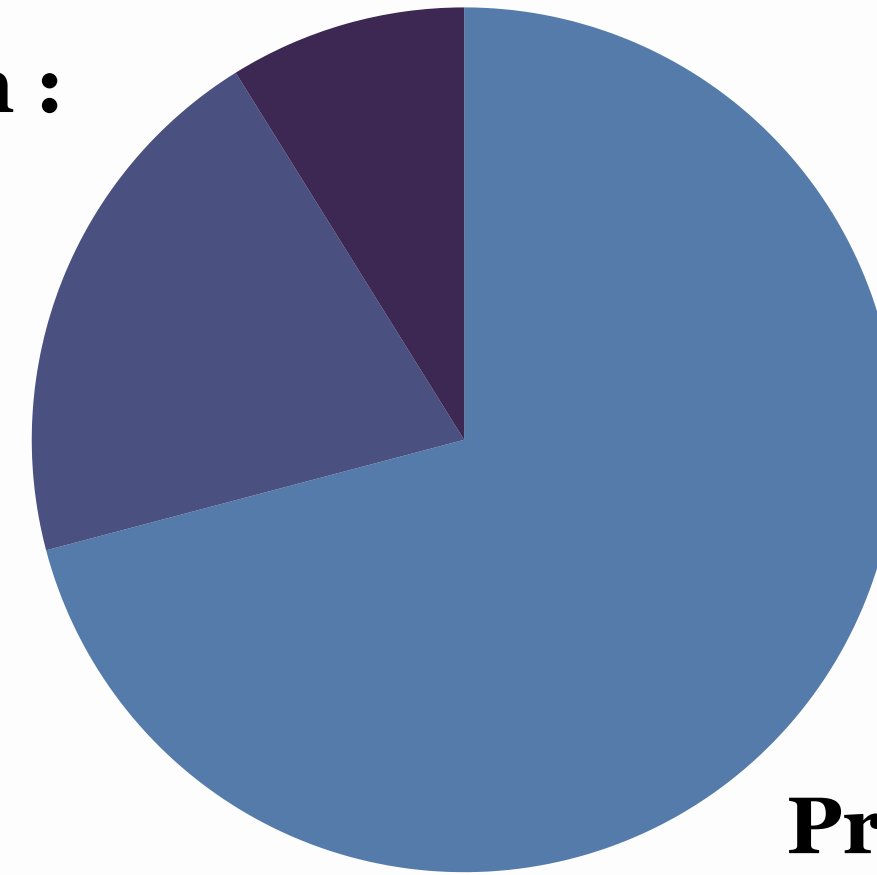
Nom de l'entreprise :	Jeu :	Points Forts :	Limites :
Ninja Theory	Hellblade: Senua's Sacrifice	• Narration Immersive, approche • réaliste des troubles mentaux,	• Gameplay parfois rigide, • manque de rejouabilité
Nomada Studio	Gris	• Direction artistique unique, • expérience émotionnelle forte, • bande-son immersive.	• Gameplay minimaliste, durée • de vie courte.
Matt Makes Games	Celeste	• Plateforme exigeante mais • accessible, scénario touchant, • gameplay précis et fluide.	• Courbe de difficulté abrupte, • peut être frustrant pour certains joueurs.



Budget :

**Frais Annexes & Imprévus :
8.9%**

**Communication :
20.3%**



**Production :
70.9%**

- Production du jeu (70 % – 35 000 €)

La majeure partie du budget est allouée au développement, à la direction artistique, à la création des visuels, animations et à la conception sonore, ainsi qu'à l'écriture du scénario et des dialogues.

- Communication & Marketing (20 % – 10 000 €)

Cette portion couvre la promotion du jeu, incluant la création de teasers, les relations presse, ainsi que la gestion des réseaux sociaux pour assurer la visibilité du projet.

- Frais annexes & imprévus (10 % – 5 000 €)

Cette partie concerne les tests utilisateurs, les frais de distribution, ainsi qu'une réserve pour couvrir d'éventuels imprévus liés au projet.

l'audience



Coeur de cible

Jeunes adultes et adultes (18-35 ans) :

- Sensibles aux thématiques de santé mentale et
- en quête d'expériences narratives immersives.



Cible relais

- Communautés engagées dans la sensibilisation
- à la santé mentale,
- Influenceurs gaming
- professionnels de la santé mentale

MESSAGE CLÉ ET STORYTELLING

* MESSAGE PRINCIPAL

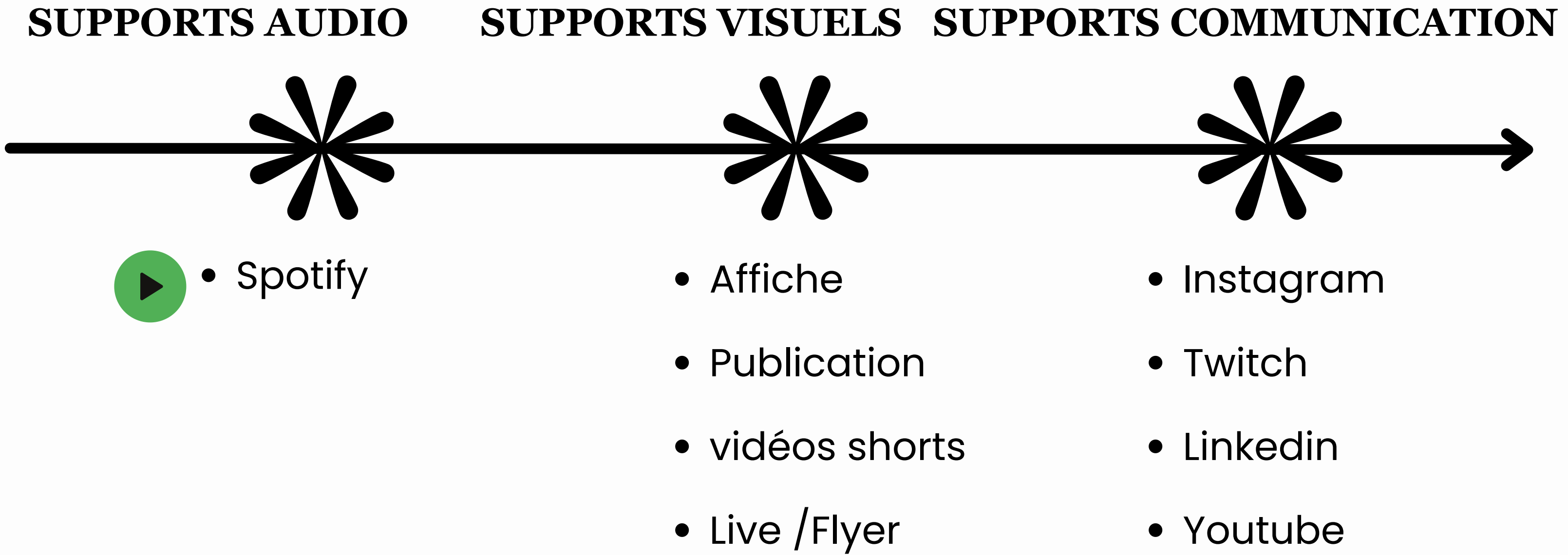
Le jeu sensibilise à la santé mentale à travers une expérience immersive inspirée d'Alice au Pays des Merveilles. Il vise à déstigmatiser et à encourager la réflexion personnelle du joueur.

* HISTOIRE DE MON PODCAST

Le joueur incarne Alice, propulsée dans un pays des merveilles revisité, où chaque personnage et chaque décor représentent une facette de la santé mentale : anxiété, dépression, confiance en soi, résilience... À travers des dialogues, des énigmes et des choix narratifs, Alice doit affronter ses peurs, comprendre ses émotions et retrouver son équilibre. Le jeu mêle direction artistique forte, univers poétique et messages profonds pour offrir une expérience ludique et sensible, à la fois introspective et universelle.



STRATÉGIE DE COMMUNICATION



GUIDE DE PUBLICATION:

Un guide de publication clair et structuré est essentiel pour assurer la régularité, la qualité et la cohérence du podcast Avec mon spectre. Il garantit une expérience engageante pour l’audience tout en facilitant la gestion du contenu pour l’équipe.

FRÉQUENCE DE PUBLICATION

*** POSTES:**

- 1 à 2 posts par semaine .

*** STORIES**

- 3 à 4 par mois (en fonction des événements à venir)

*** REELS**

- 4 par mois minimum

*** LIVE TWITCH :**

- 1 fois par semaine : mercredi à 20:30

SUJET DE PUBLICATION

*** SANTÉ MENTALE**

- Comprendre et déstigmatiser les troubles psychiques à travers le jeu vidéo.
- L’impact des expériences immersives sur la prise de conscience des émotions.

*** LIFESTYLE**

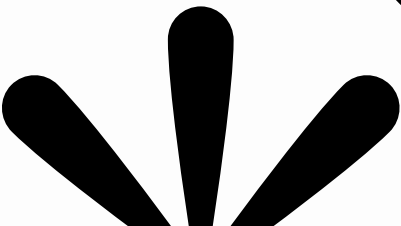
- Équilibre émotionnel et quotidien : le rôle du jeu dans le bien-être.
- Astuces pour intégrer des moments de réflexion et de détente dans sa vie.

*** PRÉVENTION**

- Sensibilisation aux troubles psychiques dès le plus jeune âge.
- L’importance de parler de santé mentale avant que les problèmes n’empirent.



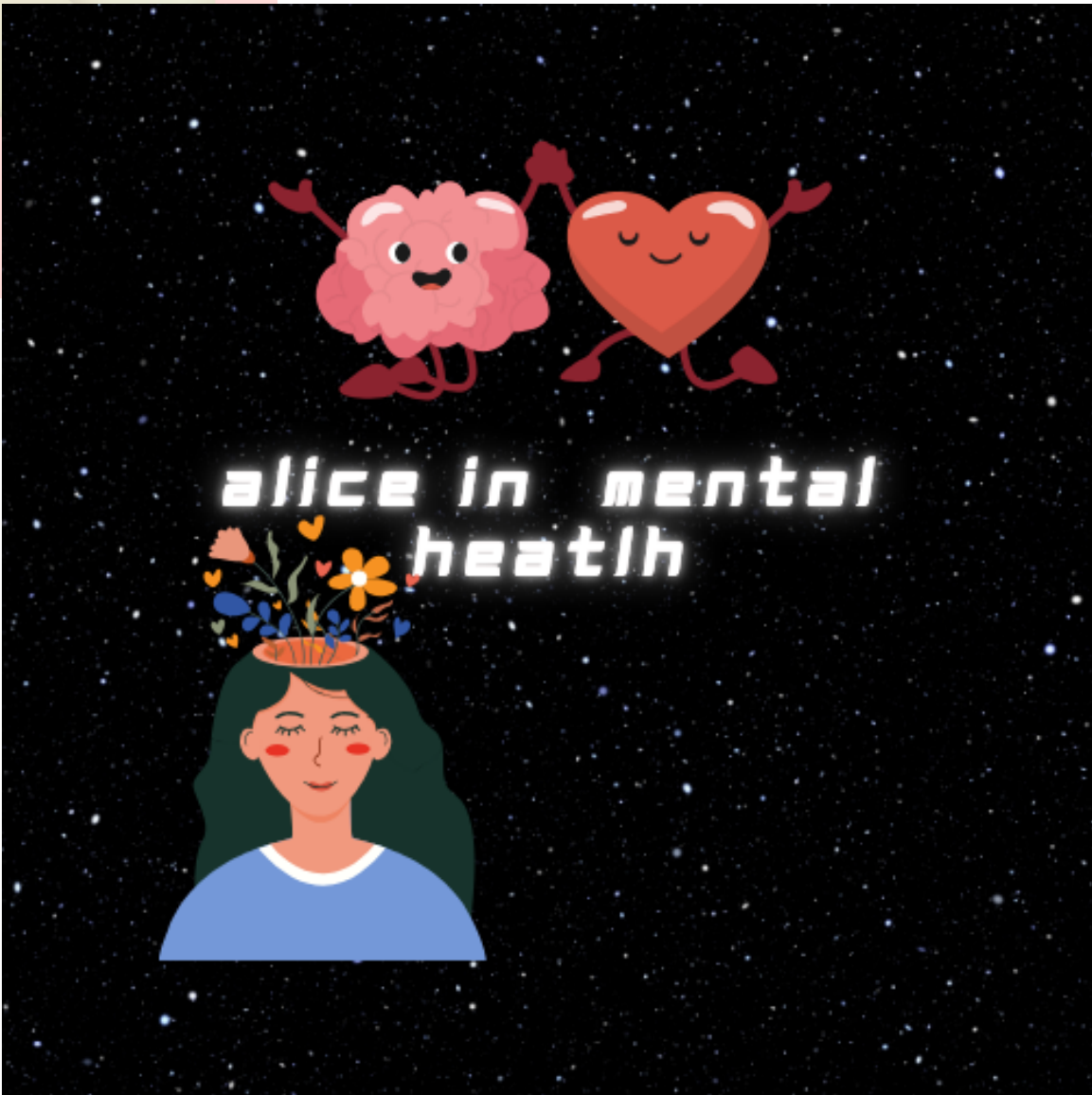
PROPOSITION DE STRATÉGIE DE MARQUE



Novembre 2025

DIMANCHE	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI
30						1 Annonce du jeu vidéo(Réel)
2	3 Date de création (reel)	4	5	6 BTS (reel/ Carroussel)	7	8
9	10 annonce du lancement (reel)	11	12	13 explication du jeu (live Twitch)	14	15
16	17 Annonce du 4° épisode	18	19	20 Citation inspirante (Carousel)	21	22
23	24 Séminaire (Reel)	25	26	27 Citation (Story)	28	29

Les visuels (Instagram)



 **Alice in mental health Wonderland**  · [Follow](#)
Londres, UK

146,934 likes

Alice in mental health Wonderland  Le compte à rebours commence... Alice in Mental Health Wonderland débarque en 2034 ! 🐇💥

Prépare-toi à vivre une aventure immersive où les énigmes, les persos 🎨✨ Nouveau look, nouvelle aventure !

Voici le logo officiel d'Alice in Mental Health Wonderland 🐇💥

Un avant-goût du voyage immersif et émotionnel qui t'attend... ton esprit n'a encore rien vu ! 🎮

#AliceInMentalHealthWonderland #LogoReveal #JeuVideo #Gaming #IndieGame #SantéMentale #AventureImmersive #StoryGame #FunGame ... more

[View all 234 comment](#)

 [Add a comment...](#)

6 days ago

 **Alice in mental health Wonderland**  · [Follow](#)
Londres, UK

146,934 likes

Alice in mental health Wonderland  Le compte à rebours commence... Alice in Mental Health Wonderland débarque en 2034 ! 🐇💥

Prépare-toi à vivre une aventure immersive où les énigmes, les persos complètement déjantés et tes émotions seront au cœur du jeu 🎮✨

Le futur du gaming narratif commence... et c'est ton esprit qui est invité !

#AliceInMentalHealthWonderland #JeuVideo2034 #Gaming #IndieGame #SantéMentale #Aventure #Immersif #StoryGame #FunGame ... more

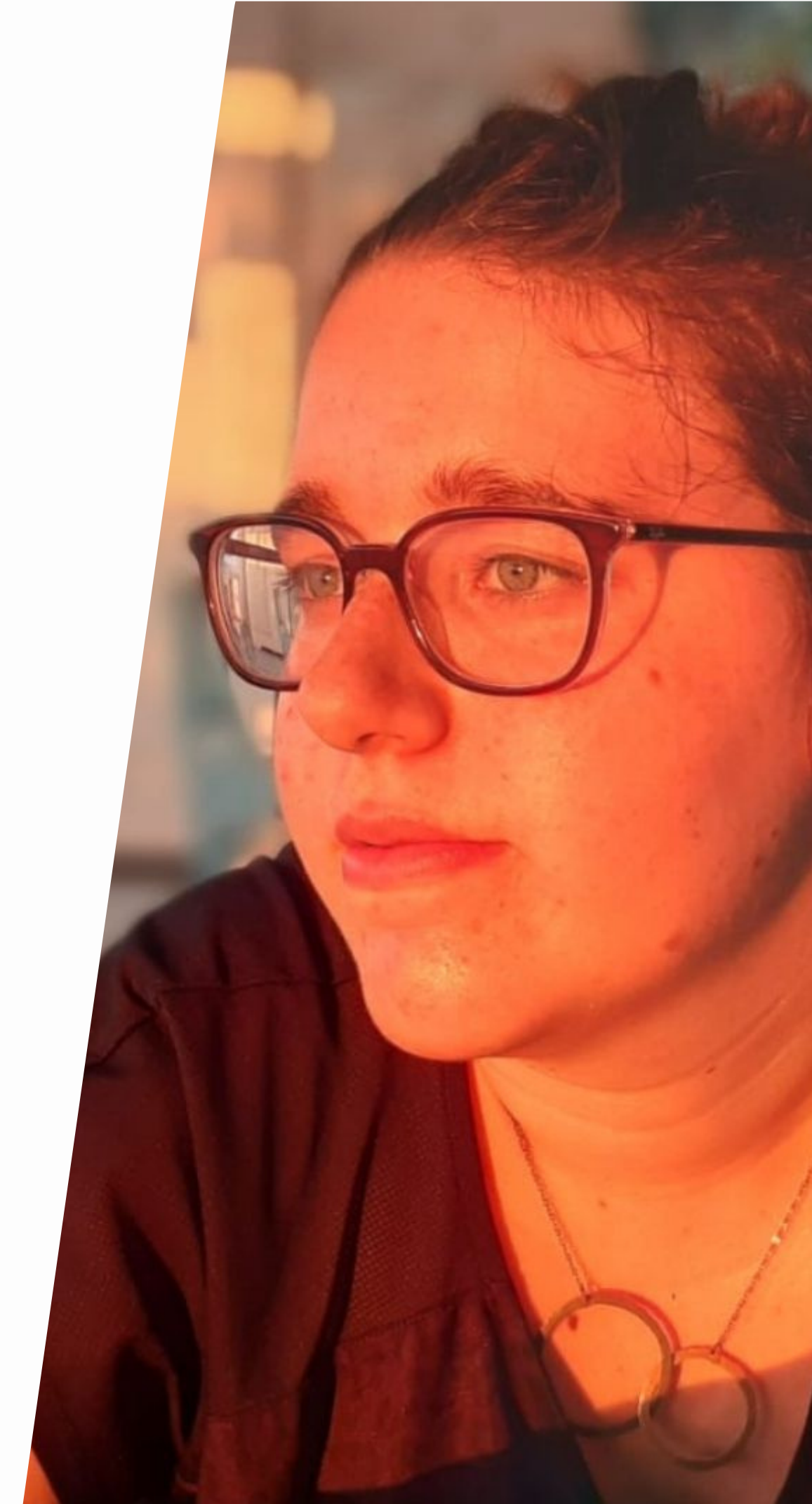
[View all 234 comment](#)

 [Add a comment...](#)

6 days ago

Conclusion :

Alice In Mental Health, c'est un projet qui me tient profondément à cœur. À travers ce jeu, j'ai voulu créer un espace où l'on peut parler de santé mentale autrement — avec douceur, poésie et sincérité. C'est une aventure intérieure, une invitation à explorer ses émotions, à ne pas avoir peur de se perdre pour mieux se retrouver. J'espère que chaque joueur et joueuse y trouvera un peu de réconfort, d'inspiration ou simplement le sentiment d'être compris.



Pour plus d'information

Me contacter



martinicoanaelle@gmail.com



06-20-53-17-58



www.anaellemartinico.com