



DOSSIER DE PRESSE

# L'Arbre *aux* absents

— EN UNE PHRASE

Un jeu d'enquête généalogique en solo : reconstituez l'arbre d'une famille sur quatre générations en croisant lettres, registres, photographies et coupures de presse, dans un pays imaginaire, *la Velmarcfe*.

## Fiche technique

|                          |                                                                  |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------|
| TITRE                    | L'Arbre aux absents                                              |
| GENRE                    | Enquête généalogique, déduction                                  |
| DÉVELOPPEMENT            | CM Interactive                                                   |
| ÉCRITURE ET ILLUSTRATION | CM Creative Lab                                                  |
| ÉDITION                  | CARDOR Media                                                     |
| PLATEFORMES              | Windows, macOS, Linux, Android, navigateur                       |
| LANGUES                  | Français, anglais<br>(textes et interface)                       |
| JOUEURS                  | Un joueur                                                        |
| DURÉE                    | Six à dix heures pour l'affaire principale                       |
| PRIX                     | Gratuit                                                          |
| SORTIE                   | Octobre 2026                                                     |
| SITE                     | <a href="http://arbre.cardormedia.com">arbre.cardormedia.com</a> |

« Velmarcfe, automne 1974. Une famille entière à rendre à ses noms. »

Lettres, actes, photographies de groupe, annuaires, cartes postales, articles de presse et un lecteur de fiches d'époque qui répond aux mots-clés : rien n'est imposé dans l'ordre. Le joueur tire le fil qu'il veut, note, épingle et recoupe, puis remplit chaque case de l'arbre (nom, visage, métier). Les réponses ne se valident que par groupes : on ne devine pas, on déduit.

GRATUIT SUR [ITCH.IO](https://itch.io)

[CARDORINTERACTIVE.ITCH.IO/ARBRE-AUX-ABSENTS](https://CARDORINTERACTIVE.ITCH.IO/ARBRE-AUX-ABSENTS)

[ARBRE.CARDORMEDIA.COM](http://ARBRE.CARDORMEDIA.COM)

KIT PRESSE : [ARBRE.CARDORMEDIA.COM/PRESSE/](http://ARBRE.CARDORMEDIA.COM/PRESSE/)



# Une famille entière *à rendre à ses noms*

Velmarche, octobre 1974. Vingt ans après la chute de la Régence, qui rayait des registres les citoyens jugés indésirables, une loi permet enfin de réinscrire ceux qu'on appelait les « absents ». Rapporteur à l'Office de Réinscription civile, le joueur reçoit une succession à instruire : un arbre généalogique presque vide et des cartons d'archives.

Lettres, actes, photographies de groupe, annuaires, cartes postales, articles de presse et un lecteur de fiches d'époque qui répond aux mots-clés : rien n'est imposé dans l'ordre. Le joueur tire le fil qu'il veut, note, épingle et recoupe, puis remplit chaque case de l'arbre (nom, visage, métier). Les réponses ne se valident que par groupes : on ne devine pas, on déduit.

Une carte gravée et aquarellée du pays ouvre les archives de chaque lieu. Des secrets annexes changent le dénouement ; succès et mode chronométré invitent à rejouer.

L'Arbre aux absents est développé par CM Interactive, écrit et illustré par CM Creative Lab, et édité par CARDOR Media.

## — POINTS FORTS

### DÉDUCTION

Les réponses de l'arbre ne se valident que par groupes : on ne devine pas, on déduit.

### UN PAYS IMAGINAIRE

La Velmarche en 1974, sa carte gravée et aquarellée, ses lieux à visiter.

### REJOUER

Secrets annexes qui changent le dénouement, succès, mode chronométré.

### ARCHIVES LIBRES

Lettres, actes, photographies, presse, annuaires : aucun ordre imposé.

### GRAVURE ET AQUARELLE

Une trentaine de portraits et des dizaines de documents illustrés.

### ACCESSIBLE

Clavier complet, police de lisibilité, contraste élevé, mouvement réduit.

## — DANS LE KIT PRESSE

### LOGOS

Titre du jeu en quatre teintes (SVG, PNG), emblème carré.

### BANNIÈRES

itch.io, X, Facebook, YouTube, Twitch, partage de lien, carré, story.

### AFFICHES

Trois affiches A3 (PDF pour l'impression, PNG).

### ARTBOOK

Art clé, carte, vignettes, portraits et intention artistique (PDF).

## — CONTACT PRESSE

Publié sur [arbre.cardormedia.com/presse/](https://arbre.cardormedia.com/presse/). Merci de ne révéler aucun nom, secret ni dénouement de l'enquête.

