Level Design

Les espaces *(faire une slide par pièce)*

* Chambre
  + Tableau en liège
  + Lit
  + Bureau avec ordi
  + Chaise de bureau
  + PENSER RANGER VETEMENT
* Cuisine/Salon
  + Meuble TV
  + Table basse
  + Canapé en L
  + Cuisinière
  + Bar
  + Tabourets
* Buanderie
  + Machine à laver
  + Sèche-linge
  + Porte-manteau
  + Étagère de consommables
* Salle de bain
  + Baignoire
  + Lavabo avec miroir
  + Porte-serviette
* Toilettes
  + WC
  + Brosse
  + PQ
* Balcon
  + Chaise
  + Petite table
  + Nain de jardin ?

Les catégories d’objets

* **Élément de décor :** pas d’interaction.
  + Exemple : une affiche sur un mur.
* **Élément interactif :** interaction unique mais pas déplaçable, ni observable.
  + Exemple : un verre d’eau pour boire et se détendre.
* **Élément observable :** peut être pris, observé, le faire tourner, mais replacer à la même place quand relâché.
  + Exemple : un pot de fleur qu’on peut retourner et trouver un élément collé dessous, si on le relâche, il se repose sur l’étagère.
* **Élément récupérable :** peut être pris et gardé en main pour l’amener au tableau.
  + Exemple : une photo du jour de l’accident.

Les éléments récupérables

Catégories :

* **Élément clé :** nécessaire pour valider un nœud de l’histoire.
* **Élément secondaire :** partiellement nécessaire pour valider un nœud de l’histoire, exemple : 5 éléments possibles et seulement 3 sont attendus pour passer à la suite.
* **Élément annexe :** apporte des informations laissées à l’interprétation du joueur et ne sont pas nécessaires pour avancer dans l’histoire.

Possibilités :

* Photos
  + Polaroïds
  + Photos classiques
  + Montages photos du lycée
* Articles de journaux
  + Sur des accidents de voitures
  + Articles français
  + Articles québécois
* Lettres manuscrites
  + Cartes postales
  + Lettres de sa mère / famille
  + Lettres d’ami·e·s
* Lettres administratives
  + Lettre de retrait de permis
  + Lettres de relance pour des factures
  + Lettre de licenciement
  + Vente de sa voiture
  + Récapitulatif de procès
* Documents officiels
  + Permis
  + Carte d’identité
  + Visa
  + Passeport
* Objets autres :
  + Clés de voiture
  + Chrysanthème séché

Le tableau de liège :

* Colonne à gauche :
  + Endroit où sont posés tous les éléments lorsque le joueur les ajoute au tableau.
* Reste du tableau :
  + Espace libre sur lequel le joueur peut déplacer tous les éléments.
* Les post-it :
  + Éléments clés qui représentent les questions auxquelles doit répondre le joueur.
  + Ils sont des nœuds de l’histoire qu’il faut compléter et valider pour avancer.
* Types de liens entre les éléments :
  + Liens post-it - élément clé : matérialisés par des fils plus épais et rouges.
    - Ils sont conditionnés par le jeu, il faut tous les complétés pour valider un nœud de l’histoire.
  + Liens post-it - élément secondaire : matérialisés par des fils moyens et verts.
    - Ils sont conditionnés par le jeu, il faut en compléter un certain nombre sur ceux possibles pour valider un nœud de l’histoire.
  + Liens post-it - élément annexe : matérialisés par des fils moyens et bleus.
    - Ils sont conditionnés par le jeu, mais ne sont pas nécessaires pour valider un nœud de l’histoire.
  + Liens élément - élément : matérialisés par des fils petits et gris.
    - Ces liens ne servent que pour le joueur et ne sont pas vérifiés par le jeu.
* Erreur dans les liens :
  + Lorsqu’il y a des liens illogiques ou contradictoires, le post-it est entouré de rouge.
  + Un lien contradictoire fait augmenter le stress.

La gestion du stress :

Le « stress » est une jauge, invisible pour le joueur, qui se remplit en fonction de ses actions. Lorsque cette jauge atteint son maximum, une phase de crise de panique s’enclenche.

* Si le joueur réussit à calmer la crise de panique, le maximum de la jauge de stress augmente et il aura plus de temps avant la prochaine crise.
* Si le joueur échoue à calmer la crise, le maximum de la jauge de stress diminue et il aura moins de temps avant la prochaine crise.

Le « stress » augmente des manières suivantes :

* Avancer dans l’histoire en validant des post-it.
* Récupérer dans l’appartement des éléments particulièrement angoissants pour le personnage.
* Créer des liens contradictoires sur le tableau de liège.
* Certains événements scriptés pourront également déclencher obligatoirement une crise de panique.

Le « stress » diminue des manières suivantes :

* Après une crise de panique, la jauge est remise à zéro.
* Certaines actions du joueur le font baisser : boire un verre d’eau, câliner le doudou du personnage.
* Récupérer dans l’appartement des éléments qui rappellent des souvenirs heureux au personnage.