

①

## Scénario de douce nuit:

### Avant:

- Lancement de l'application
- Fond noir pendant 2 secondes
- Allumage de l'abat-jour sur le haut de la bougie
- Bougie Allumée, fuite de fumée par la bouche de la bougie.
- Si:
  - clic sur la flamme, explosion
  - touche la bougie, fonte rapide
- Dans les deux cas, chargement à la page de:
  - chargement · nouvelle partie · retour.

### Pendant:

- Echargement de la première cinématique, pendant le temps de chargement, insère un gif.
- Apparition de l'enfant et de sa mère. Elle l'envoie chez la vieille voisine en prétendant qu'elle est seule.
- Arrivée de l'enfant chez la vieille, elle lui propose des gâteaux qu'il accepte à contrecœur.
- Rentre chez lui, il passe à table, mange avec ses parents, sa mère lui demande d'aller se coucher.

### Cinématique:

### Contrôle:

- Arrivée dans sa chambre, début de la prise de contrôle du personnage, il se frotte les yeux et bâille, signe de fatigue évident.
- Pour s'endormir, le joueur doit, dans l'ordre:
  - se changer (s'il veut directement aller au lit, rappel de l'enfant qu'il doit se mettre en pyjama).
  - éteindre la lumière (s'il veut se coucher après être chargé, l'enfant lui rappelle d'éteindre la lumière).

### Enigme de la lumière:

Interrupteur double



Allumé



Eteint



Allumé



Allumé



nécessaire tel  
un télescope  
possible.

- Réussite d'extinction mène à une chambre dans la pénombre, le joueur peut soit:
  - aller se coucher
  - regarder par la fenêtre et voir le ciel étoilé, s'il laisse le regard, il peut voir la vieille caresser son chat noir sur un fauteuil. S'il regarde la vieille, il retourne directement dans son lit (cinématique). Sinon, il peut cliquer sur le rebord de la fenêtre et retourner dans la chambre sans la cinématique.
- Il se couche et ferme la yeux, l'image s'estompe vers le noir.
- Arrivée dans le rêve, possibilité de toucher un panneau avec "Dream" écrit dessus. Sinon, des nuages en escalier mènent à une porte. Elle mène au premier niveau de rêve.
- La porte passée, le personnage se retrouve en face de la vieille en habit de sorcière, elle est en train de remuer un chaudron. Elle lève un oeil, le chat se réveille aussi et se lève sur ses pattes. La vieille le capture et l'emmène dans une prison (cinématique)
- Dans la prison, elle le jette dans une cellule, il a juste le temps de "voir" de nombreuses autres enfants dans de autres cellules. La sienne est fermée par une porte avec un hublot opaque, il y a un double lit en étage avec un autre enfant couché en haut (cinématique).
- Arrivé dans la cellule, une nouvelle énigme s'offre à lui pour qu'il puisse sortir de là, le but est aussi de libérer tous les autres prisonniers.

cinématique: