

Game Design Document – Niveau 2 :

Réveil des Souvenirs

Titre du niveau : "Réveil des Souvenirs"

I. Contexte narratif :

Le joueur se réveille dans une maison étrange et silencieuse. Ce lieu semble familier mais incomplet. En explorant chaque pièce, il retrouve des objets de son passé qui déclenchent des souvenirs oubliés. Chaque objet interagit avec l'environnement : ouvre une porte, déclenche un flashback, ou téléporte vers un autre espace. Le joueur recompose peu à peu son identité à travers ces fragments émotionnels.

II. Objectif principal du niveau :

Recréer le lien entre le joueur et son passé à travers des interactions concrètes et émotionnelles avec des objets de la maison. Chaque objet symbolise un souvenir marquant de sa vie.

III. Objectif gameplay :

Explorer – Interagir – Se souvenir – Avancer.

Mécanisme d'interaction : Pourquoi & Comment

Chaque interaction suit une boucle de gameplay simple mais émotionnellement forte :








1. Le joueur repère un objet interactif (guidé visuellement ou sonoriquement).
2. Il s'approche de l'objet (Trigger / Collider).
3. Il appuie sur E → cela déclenche :
 - Un effet visuel (glitch doux, lumière pulsante, flou).


- Un effet sonore (musique, voix ou bruit de souvenir).
- Un flashback (UI panel avec texte ou animation).
- Une réaction dans l'environnement (porte qui s'ouvre, téléportation, nouvel objet qui apparaît).

Pourquoi ce mécanisme ?

- Il connecte les souvenirs émotionnels à des actions concrètes.
- Il ancre la narration dans l'environnement : le joueur ne lit pas l'histoire, il la vit.
- Cela permet une progression non linéaire et immersive.
- Le joueur est guidé sans HUD invasif : les effets visuels/sonores remplacent les objectifs classiques.

Liste des objets & effets associés :

Objet	Interaction	Effet / Souvenir	Réaction
 Livres sur le bureau	Proximité	Flashback d'enfance à l'école (UI texte)	Illumination du pain
 Morceau de pain	E	Souvenir de la mère qui cuisine (audio + image)	Ouverture d'une porte vers la cuisine
 Plat dans la cuisine	Proximité	Flashback auditif, temps ralenti	Téléportation vers une chambre médicale
 Trousse de secours	E	Souvenir à l'hôpital (UI texte + audio ECG)	Ouverture vers le salon
 Brosse à dents	Proximité	—	Ouvre la porte des toilettes
 Miroir (toilettes)	E	Flashback visuel du joueur enfant heureux	Clarté visuelle qui augmente
 Tableau	Proximité	Apparition d'une photo → souvenir d'un anniversaire en famille	Aucun effet de gameplay, émotionnel uniquement

Objet	Interaction	Effet / Souvenir	Réaction
 Clé brillante	E	—	Déverrouille la porte finale

IV. Séquence Finale – Le Choix

Après avoir récupéré tous les souvenirs, le joueur entre dans une dernière pièce : une salle silencieuse et blanche. Devant lui, deux portes apparaissent.

Les deux portes :

- Porte blanche lumineuse : "Faire face à la réalité."
- Porte noire douce et onirique : "Rester dans ce monde de rêves."

Mécanique d'interaction :

- Chaque porte a un collider et un script qui affiche un texte au survol.
- Si le joueur s'approche et appuie sur E :
 - Porte blanche → déclenche une cinématique de réveil dans la réalité (chambre réelle, soleil, photo de famille).
 - Porte noire → déclenche une cinématique de rêve infini (flou, lumière blanche, voix qui disparaissent).

Raison de ce système :

- Impliquer activement le joueur dans le choix final.
- Offrir une expérience émotionnelle et symbolique.
- Renforcer l'impact du scénario par une action concrète.

Fin alternative :

- Si le joueur choisit la réalité → voix intérieure : "Tu as décidé d'affronter la vie. Bienvenue de retour."
- Si le joueur choisit le rêve → fondu lent vers le blanc, boucle de musique calme, texte : "Tu as choisi la paix... mais à quel prix ?"

V. Feedback visuel & sonore (pour guider le joueur sans UI intrusive)

:

- Objets interactifs : Légère lumière pulsante ou particules.
- Flashback déclenché : HUD flou + texte de souvenir + son fantomatique.
- Effet de proximité : son faible (souvenir, musique), vibration douce si manette.
- Environnement : la maison s'éclaire et devient plus vivante à chaque souvenir récupéré.

VI. Esthétique :

- Ambiance : tons chauds et doux qui s'éclaircissent au fil du niveau.
- Bruitages : voix calmes, souvenirs murmurés, musique au piano.
- Transitions : glitch doux, flou radial, retour progressif de la mémoire.

VII. Résultat attendu :

- Le joueur comprend qu'il n'échappe pas à son passé, mais qu'en l'acceptant, il retrouve une partie de lui-même.
- Il développe une connexion émotionnelle avec le personnage sans exposition directe.
- Le choix final laisse une empreinte émotionnelle, renforçant l'impact du jeu.

VIII. Conclusion :

Ce niveau marque un tournant crucial dans la progression émotionnelle du joueur. En l'amenant à explorer un espace familier mais fragmenté, il ne s'agit pas simplement d'un parcours physique, mais d'une introspection profonde. Chaque objet devient un déclencheur de mémoire, un miroir d'une vie oubliée qu'il doit reconstituer pièce par pièce.

À travers ces interactions sensibles et immersives, le joueur comprend progressivement que son refuge dans le monde virtuel n'est pas une solution, mais une fuite. La maison, symbole de son esprit, s'éclaire au fur et à mesure qu'il accepte son passé – les douleurs, mais aussi les petits bonheurs. Ce niveau prépare le terrain pour le moment décisif : faire un choix éclairé. Ainsi, il ne s'agit plus de survivre dans un monde artificiel, mais de se redéfinir à travers la vérité retrouvée.

Le joueur sort de ce niveau avec une conscience nouvelle de qui il est, prêt à affronter la réalité ou à se perdre définitivement dans l'illusion, selon son choix final.