

Horla

Sommaire

I. Résumé

- Rappel du brief
- Game overview
- Core Gameplay
- Promesses de jeu
- Intentions

II. Mécaniques

- Résumé des éléments de gameplay
- 3C
- Boucles de gameplay
- Condition de victoire & défaites
- Gameplay
- Level Design

III. Narration

- Résumé narratif des soirées
- Interprétations du joueur
- Créer l'angoisse et la paranoïa

IV. Direction artistique

- Moodboard
- Character design
- Interface

I.Résumé

Rappel du brief

Proposer une adaptation en jeu vidéo de la nouvelle *Le Horla* de Maupassant.

Le jeu doit reprendre les thèmes tout en proposant un oeil nouveau sur la nouvelle sans dénaturer les valeurs de l’oeuvre.

Game overview

Nom

Horla reprend le nom éponyme de l’oeuvre en s’émencipant de la particule littéraire «Le». Horla exprime «l’autre», «le mystérieux» rien que dans sa construction, puis qu’il est «hors (de) là».

Genre

Le jeu ce concentre sur de l’exploration mêlé à une narration forte, le tout dans une ambiance angoissante.

Support

Il est disponible sur ordinateur via Steam, l’Appstore, Windows Store et Google Play.

Cible

Horla s'adresse à des joueurs amateurs de jeux à la narration prenante, pratiquant le roleplay et ayant un faible pour la littérature.

Core gameplay

Horla est un jeu d’angoisse 2D en vue de profil qui se déroule en 6 chapitres, figurés comme 6 soirées. Tout l'intérêt du jeu est de confronter le joueur à l'état d'incertitude dans lequel évolue le protagoniste de Maupassant. Lui-même représentatif des difficultés que traversent nombre de personnes atteinte de paranoïa.

Promesses de jeu

- Une narration forte
- Une ambiance angoissante
- Des références à *Le Horla*

II.Mécaniques

Résumé des éléments de gameplay

Debriefing

À chaque début de soirée, assis dans son fauteuil, devant la cheminée de sa chambre, le personnage réfléchit à ce qui lui est arrivé la veille et ce qu’il convient de faire aujourd’hui. Cela lui donne l’ordre de mission du jour.

Objets utilitaires

Les objets utilitaires sont les allumettes, le bidon d’huile, le journal et la clé. Ce sont des objets transportables dans un inventaire, tant qu’il les possède.

Manoir

Le manoir constitue l’aire totale du jeu. Il est constitué de 22 pièces uniques et facilement différenciables. Pour changer, il suffit d’intéragir avec la porte située sur les côté ou sur le mur derrière le joueur

Memory

Lorsque le joueur passe pour la seconde fois dans une pièce, le personnage est pris d’une crise d’angoisse, car il est certain que quelque chose a bougé. Au joueur de découvrir de quoi il en retourne (voir gameplay).

Vague Noire

Apparition la plus “concrète” du Horla, l’obscurité semble envahir la pièce, déclenchant la panique de Gustave. Tous les codes de DA, sound design et gamefeel seront développés pour signifier le danger et la menace. Le joueur aura le choix entre affronter cette menace grandissante ou s’enfuir.

Objet de narration

Il s’agit d’objets faisant avancer l’histoire et les missions, donnant des indices permettant au joueur de déterminer si le Personnage principal est fou ou non.

Panique

C’est un timer qui simule le stress du personnage. Confronté à une situation stressante (memory ou pièce plongée dans l’obscurité), le personnage jouable va subir une crise de panique qui peut finir par se solder, si elle arrive à son paroxysme, à une baisse de la santé mentale de ce dernier.

PNJ

Les personnages non-joueurs de ce jeu sont ici les domestiques au service du personnage principal. Il s’agit du valet de chambre, de la lingère, de la cuisinière et du majordome. Ils sont situés à place fixe dans le manoir pendant une soirée, vaquent à leurs occupations et répondent aux questions du personnage principal, lui donnant parfois des indices pour ses missions.

II. Mécaniques

Santé mentale

L'équivalent des points de vie du joueur. À chaque fois qu'il se passe quelque chose qui vient heurter la sensibilité du personnage, celui-ci perd des points. Arrivé à 0, le personnage sombre dans la folie et se fait enfermer en asile psychiatrique, c'est un game over.

Soirée

La soirée constitue une session de jeu entière. Elle permet de justifier l'obscurité omniprésente dans le jeu, que le joueur ne sorte pas de sa demeure et qu'une session puisse se terminer au bout de quelques minutes, en allant se coucher.

3C

Caméra

Le jeu est en vue de profil. La caméra suit le personnage dans des tableaux horizontaux plus longs que le cadre de celle-ci.

Character

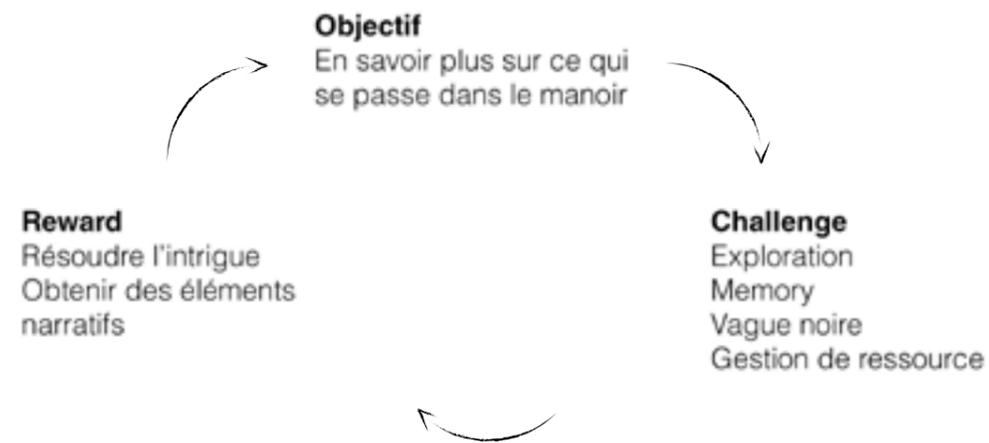
Le personnage jouable est le propriétaire d'un grand manoir, sujet aux angoisses et à la paranoïa.

Control

Les contrôles se font sur le clavier avec les flèches directionnelles 'gauche' et 'droite', 'shift', pour courir, ainsi que la touche 'espace' pour les interactions, 'ctrl' pour les allumettes.

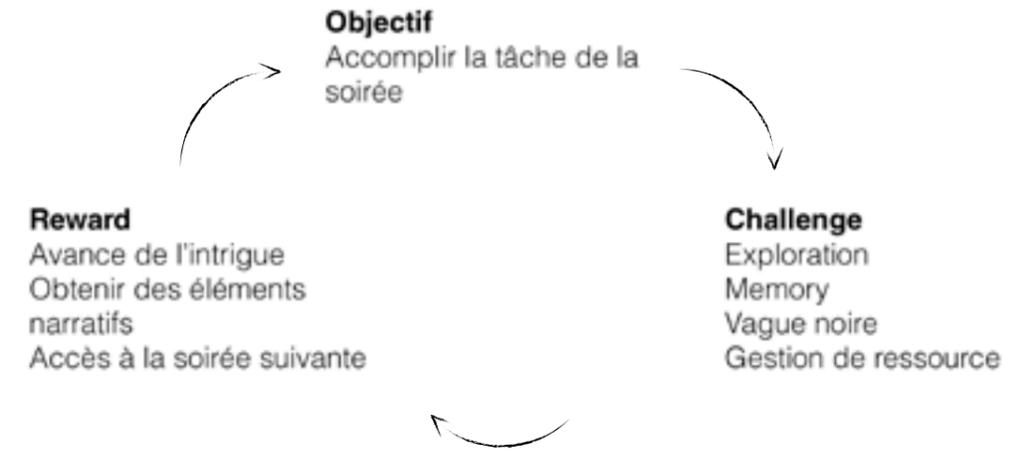
Boucles de gameplay

Long terme

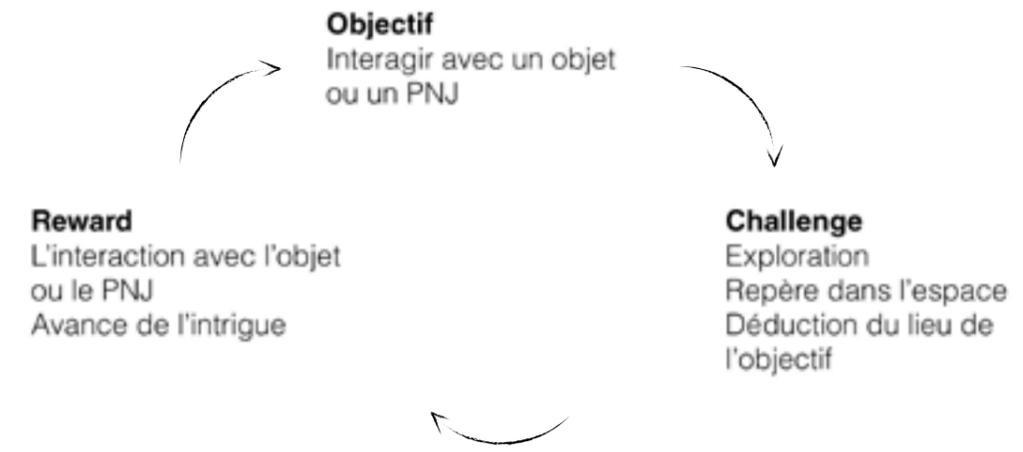


II. Mécaniques

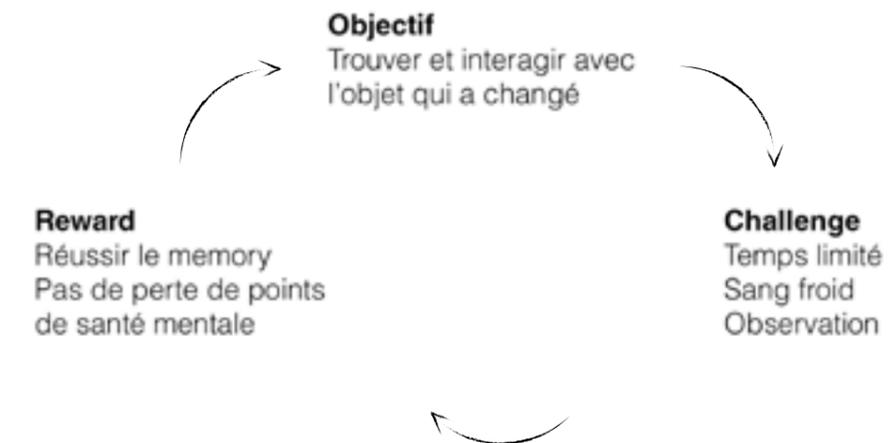
Moyen terme



Court terme



Court terme memory



II.Mécaniques

Gameplay

Interaction

Pour interagir avec un objet, le joueur doit déplacer (touche directionnelle ‘gauche’ et ‘droite’) le personnage jusqu’à ce que sa hitbox (2 fois la largeur du perso) touche celle de l’élément et appuyer alors sur la touche espace. Parfois, il devra choisir entre deux interactions, via les flèches directionnelles ‘gauche’ et ‘droite’.

Obscurité

- Le joueur ne peut pas interagir avec les objets.
- La jauge de panique se déclenche.
- À la fin de la jauge de panique, le joueur perd des points de vie, jusqu’à ce qu’il quitte l’obscurité, de façon relativement punitive, pour qu’il évite de jouer avec le feu.
- Les allumettes et les lampes à huile annulent l’obscurité sur une certaine zone.

Alumette (ctrl)

- Créé un halo de lumière de faible portée (équivalent à sa zone d’interaction).
- Faible heal
- Faible durée de vie (le temps de traverser une pièce)
- Peut être porté par le personnage
- Si le joueur appuie sur ctrl alors qu’il n’a pas d’allumette, le perso remarque qu’il en est dépourvu.

Lampe à huile (espace quand les allumettes et l’huile sont dans l’inventaire)

- Peut être allumée et/ou remplie d’huile
- Crée un halo de lumière de forte portée autour de l’objet
- Fort heal
- Durée de vie théoriquement illimitée quand elle est remplie d’huile (exception scénario)
- Ne peut être portée par le personnage
- Si le joueur tente d’interagir avec la lampe alors qu’il n’a pas d’huile, ni d’allumette, ou qu’il n’a que de l’huile mais qu’elle est déjà pleine, ou bien qu’il a les deux, mais qu’elle est déjà allumée, le perso se contentera d’un commentaire.

Clé passe-partout (espace devant une porte)

- Interagit avec les portes
- Apporte une deuxième option à l’interaction avec les portes : fermer à clé.
- Si une porte est fermée à clé, le joueur devra d’abord la déverrouiller avant de pouvoir passer dans une autre pièce.
- À chaque fois que le joueur l’utilise, il gagne des points d’irrationalité.

Courir (shift en se déplaçant)

- Permet de se déplacer plus vite.
- Le perso fait plus de bruit.

II.Mécaniques

PNJ (espace à côté d’eux)

- Disent des phrase de politesse, si on passe à côté d’eux sans interagir.
- Peuvent parfois donner des indices sur la mission de la soirée, comme la position d’un objet.
- Les pièces où ils se situent sont immunisées de toute activité anormale.
- La conversation avec eux ne va que dans un sens, pour isoler un peu plus le personnage. Gustave ne leur parle jamais réellement.
- Leur conversation n’entraîne pas de choix rationnel-irrationnel.

Affichages des dialogues

Contiennent les longs textes dans le jeu.

- Les debriefing de début de soirées (boîte de dialogue)
- Les conversations avec les PNJ
- Les observations d’un élément de narration (boîte de dialogue)

- Choix rationnel-irrationnel

Note : les principes de rationalité ne seront jamais directement montré au joueur et n’indique pas une bonne ou une mauvaise façon de penser, ils sont là uniquement pour que l’équipe de développement définissent quelle voie emprunte le joueur.

Après certaines observations, debriefings et conversations, le joueur va choisir entre deux types d’interprétations, via les touches directionnelles ‘droite’ et ‘gauche’.

- Rationnelle, dans l’optique que le joueur est fou et que les événements n’ont lieu que dans sa tête.
- Irrationnelle, dans l’optique que le manoir et le joueur sont hantés par un être invisible et paranormal.

Les choix d’interprétations seront figurés par des déclarations explicatives. Ils auront l’air aussi sensés et arbitrairement présenté l’un que l’autre, afin que le joueur soit le moins possible influencé. Il ne s’agit pas d’une présentation comme dans Mass Effect, où le joueur va choisir certaines réponses uniquement pour débloquer la fin qui l’intéresse (pragmatisme et conciliation). Ces choix définissent la fin qu’empruntera le personnage. Celui où le personnage se rend compte qu’il est fou ou celui où il se convainc que le Horla est une entité bel et bien réelle.

Memory

- Fonctionnement

1) Le joueur passe une première fois dans une pièce. Ce premier passage permet au joueur de retenir approximativement l’état de la salle. Rien n’indique à celui-ci qu’un memory va se dérouler plus tard dans cette pièce, sauf qu’un PNJ est toujours présent dans la pièce d’à côté.

II.Mécaniques

2) Lors de son deuxième passage, une jauge de panique (représentée de façon plus ou moins subtile) va commencer à monter, ainsi qu’une ambiance d’oppression. Le joueur ne peut pas faire quitter la pièce au personnage, car ce dernier ne parvient pas à ouvrir la porte. Quelque chose ne va pas et il faut le résoudre pour pouvoir sortir.

3) Le joueur doit déterminer quel détail a changé dans la pièce et interagir avec. Le timer est prévu pour que le joueur n’ait pas le temps d’interagir avec tous les objets de la pièce. Il doit donc agir de façon réfléchie et faire preuve de sang froid.

4) Si le joueur réussit, la jauge s’arrête de grimper, l’ambiance reprend son cours normal, l’objet est remis à sa place et le personnage fera un petit commentaire. Si le joueur échoue et que la jauge atteint son maximum, le personnage perd de la santé mentale, l’objet est définitivement laissé tel quel, mais l’ambiance revient quand même à la normale.

Note : Il est également possible qu’il n’y ai aucun élément qui n’ait bougé. Dans ce cas, la jauge vient jusqu’à son max, le perso ne perd pas de santé mentale et se déclare que, “finalement, il n’y avait rien.”

• Récapitulatif des memory

Jour 1 : Salle à manger (chaise renversée)

Jour 2 : Passage (tableau retourné ou penché)

Jour 3 : Passage (un siège tourner dans l’autre sens) et Salle à manger (une assiette disparue)

Jour 4 : Hall (null)

Jour 5 : Passage (vase vide) et Petit salon (fleur d’un bouquet déplacée sur la table)

Jour 6 : Bureau (les papiers sur le bureau) dès le premier passage de Gustave

Vague Noire

• Fonctionnement

1) Le perso entre dans une pièce plus grande que le cadre (pour jouer sur le hors-champs)

2) Le personnage dit “je sens comme une présence, ici…”

3) La jauge de panique se déclenche.

4) L’obscurité envahit la pièce sans tenir compte des sources lumineuse et l’ambiance devient la plus oppressante possible, mais d’une manière très différente du memory, afin que le joueur ne confonde pas et cherche le détail qui cloche.

5) Le joueur a le choix implicite entre rester ou s’échapper de la pièce.

6) S’il reste, il gagne des points dans la voie rationnelle (davantage que lors d’un simple choix d’interprétation). S’il sort de la pièce, il gagne des points de la même manière dans la voie irrationnelle.

Objets de narration

- Placés dans des pièces définies

- Ouvre une boîte de dialogue

II.Mécaniques

- Interagir avec eux entraîne systématiquement un choix d’interprétation

- La plupart sont perpétuellement présents dans le jeu.

• La photo du mont saint-michel (salle de billard)

Le moine lui parle de ce principe comme quoi on ne voit ni connaît tout ce qui existe, ce qui ne l’empêche pas d’exister.

Choix :

- Le moine est un sot (rationnel)

- Le moine est un sage (irrationnel)

• **La brosse à cheveux oubliée par la cousine, Mme Sablé (chambre 2)**

La session d’hypnose avec le docteur Parent a prouvé qu’on peut convaincre n’importe qui de n’importe quoi et qu’on peut le pousser à faire n’importe quoi.

Choix :

- Peut-être suis-je moi-même soumis à une volonté extérieure? (irrationnel)

- Ce que je vis n’a rien à voir avec ce qu’a vécu ma cousine. (rationnel)

• **Lve livre ramené de Rouen (Grand salon à partir du jour 5)**

Le livre recense tous les cas connus de manifestations surnaturelles et d’êtres invisibles.

Choix :

- Les êtres invisibles pourraient bien exister, impossible d’avoir de certitudes… (irrationnel)

- Ne pas avoir de preuves que quelques chose n’existe pas, c’est un argument facile.

(rationnel)

• **L’ordonnance du médecin (Salle d’eau)**

Gustave est allé chez le médecin, qui ne lui a trouvé aucun signe physique alarmant.

Le bromure de potassium prescrit n’a rien changé.

Choix :

- Ce médecin est un incapable, il n’a même pas fait semblant de me prendre au sérieux. (irrationnel)

- Si le médecin dit que je n’ai rien, je me vois mal le contredire. (rationnel)

II. Mécaniques

• La demande de congé du cocher (petit salon)

Jean, le cocher a demandé un congé car il dort terriblement mal, tout comme le personnage principal. Cependant, le reste des domestiques va bien.

Choix :

- Ça ne peut pas être une coïncidence. (irrationnel)
- Ne sautons pas trop vite aux conclusions. (rationnel)

• La carafe d'eau (chambre du protagoniste)

Gustave a remarqué qu'elle se vidait toute seule durant son sommeil. quête annexe : récupérer un linge et une mine de plomb pour tenter l'expérience?

Choix :

- Quelqu'un boit mon eau pendant mon sommeil. (irrationnel)
- Il y a forcément une autre explication et elle m'échappe. (rationnel)

• Le ticket du Théâtre-Français pour une pièce d'Alexandre Dumas fils (fumoir)

Gustave remarque qu'en présence d'autres personnes, il est plus détendu et il ne lui arrive rien. Tips pour le joueur.

Choix :

- Quoi que ce soit, cela attend que je sois seul pour me tourmenter. (irrationnel)
- Ma solitude me pousserait-elle à inventer des êtres imaginaires? (rationnel)

• Un bouquet de fleurs (véranda)

Gustave se remémore la fleur qui s'est détachée, envolée, puis volatilisée.

Choix :

- Cela ne peut pas provenir de mon imagination. (irrationnel)
- C'est sans doute une invention de mon esprit. (rationnel)

• Le Journal - Le Suicidé (Grand Salon, jour 2)

Un certain Guy D. M., se serait suicidé la nuit dernière. Les gendarmes évoquent le motif de la paranoïa aigüe, en effet d'après des proches l'homme craignait pour sa vie poursuivi par quelque chose ou quelqu'un d'invisible.

Choix :

- La folie est souvent le terme utilisé par les écrivains d'esprit et ceux qui vont trop vite en besogne. (irrationnel)
- Encore un fou qu'on aurait dû interner. (rationnel)

• Le Journal - Brésil (Grand Salon, jour 3)

Au Brésil, toute une ville a vécu les mêmes symptômes que Gustave. On parle d'êtres invisibles.

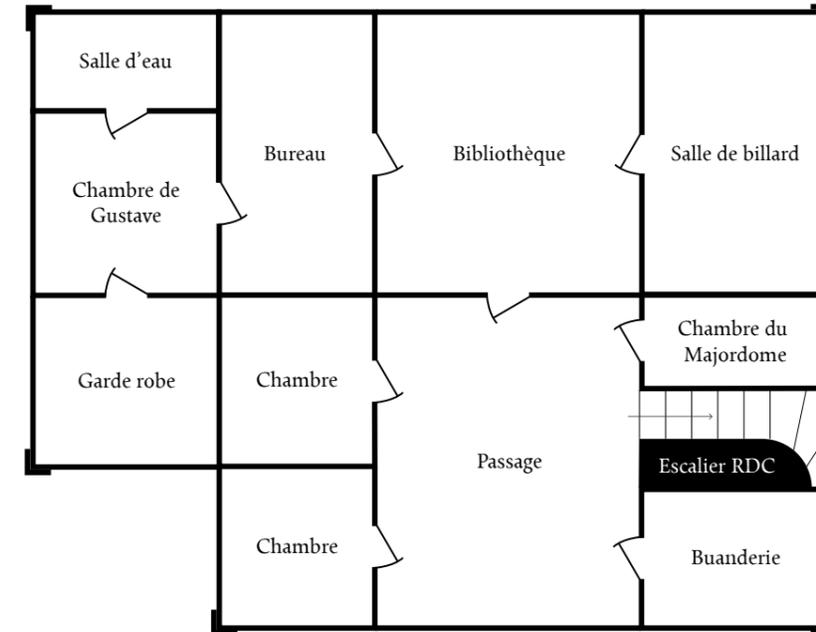
Choix :

- Est-il possible que ces êtres aient traversé l'Atlantique, sur un bateau? (irrationnel)
- Ces journalistes inventent vraiment n'importe quoi pour vendre leur feuille de chou. (rationnel)

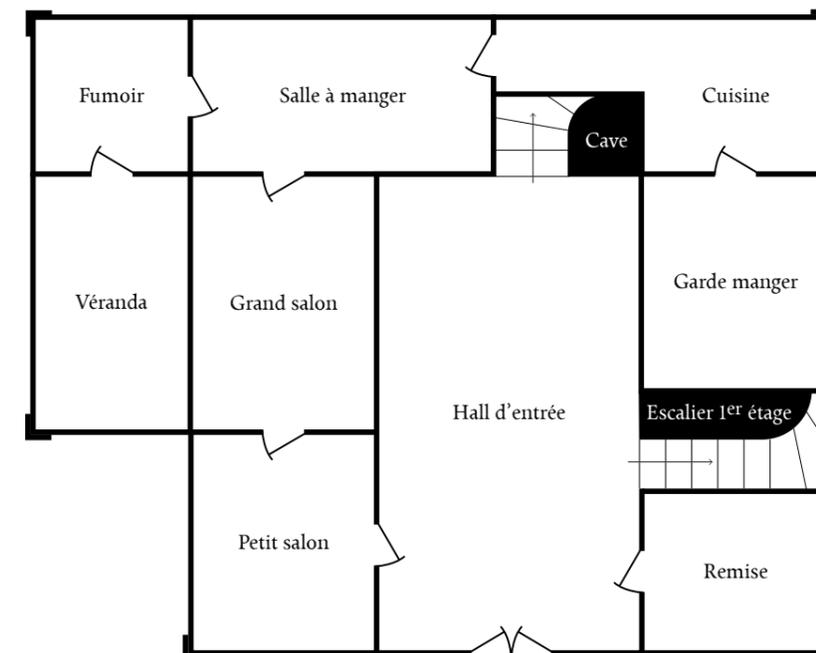
II. Mécaniques

Level Design

–1^{er} ÉTAGE–



–REZ-DE-CHAUSSÉE–



II.Mécaniques

Le Manoir

Le manoir possède 22 pièces, toute avec une fonction particulière et accueillant des objets utilitaires, des objets de narration, des PNJ, ou bien, faits pour les phases de ‘memory’.

En effet, il faut s’assurer que le perso fassent au moins deux passages dans ces pièces, pour que le jeu du Memory. Le moyen le plus facile est de forcer le passage par ces salles pour accéder à certains endroits du manoir.

Ces salles sont donc conçus comme des carrefours, notamment le Hall, le Passage, la Salle à Manger et la Bibliothèque.

Du fait que le jeu soit en 2D et pour se conformer au plan que le joueur aura à disposition, le hall et le passage seront conçue comme des boucles infinies. Cela désorientera d’un côté le joueur, renforçant le côté étrange du jeu, mais en plus, cela permettra de ne pas devoir traverser toute la pièce, pour une place qui est visualisée comme ‘en face’ sur le plan.

Pour ne pas rompre cette mécanique (que le joueurs puissent fuir l’épreuve), les escaliers sont accessibles via une porte à l’apparence particulière, téléportant directement à l’autre étage.

• Premier étage

- Chambre :

Lieu de spawn et de debriefing, zone safe, contient la clé passe-partout (jour 1) et la carafe d’eau (jour 4). La chambre est isolée du reste du manoir, difficile à atteindre.

- Salle d’Eau :

Contient l’ordonnance du médecin

- Garde-Robe :

- Bureau :

Contient le plan du manoir, allumettes (jour 2) et memory (jour 6)

- Bibliothèque :

Carrefour. Contient le journal (jour 2) et memory (jour 2)

- Salle de Billard :

Contient le mont St-Michel, le majordome (jour 4) et la Vague Noire (jour 6)

- Passage :

Carrefour avec loop infini. Valet de chambre (jour 1) memory (jour 2, 3 et 5) et majordome (ending irrationnel)

- Chambre d’Ami 1 :

Contient la lingère (jour 2) et le valet de chambre (jour 4)

II.Mécaniques

- Chambre d’Ami 2 :

Contient la brosse à cheveux de la cousine

- Chambre du Majordome :

Contient la lingère (jour 1) l’huile (jour 2) et le majordome (jour 5)

- Buanderie :

Contient la lingère (jour 3 et 4)

• Rez-De-Chaussée

- Hall :

carrefour avec loop infini contient le valet de chambre (jour 2) et memory vide (jour 4) et la cuisinière (jour 5)

- Petit salon :

Contient la demande de congé du cocher et le memory (jour 5)

- Grand Salon :

Contient le majordome (jour 1), le journal (jour 3), le livre ramené de Rouen (jour 5)

- Salle à Manger :

Contient un memory (jour 1 et jour 3) une vague noire (jour 4) et la lingère (jour 5)

- Fumoir :

Contient le ticket du Théâtre-Français

- Véranda :

Contient le bouquet de fleur et le majordome (jour 3)

- Cuisine :

Contient la cuisinière (jour 1 et jour 4)

- Garde-Manger :

Contient la cuisinière (jour 2)

- Remise :

Contient le majordome (jour 2), le valet de chambre (jour 3), le bidon d’huile (jour 3 et jour 4) et tous les objets utilitaires (ending irrationnel)

- Cave :

Contient la cuisinière (jour 3) et l’huile (jour 5) et le valet de chambre (jour 5, 2ème passage du joueur)

II. Mécaniques

Les PNJ

Les personnages non joueurs, domestiques au service du personnage principal sont ici pour aiguiller le joueur. Leur attitude est pour autant pensée pour accentuer le malaise et le sentiment d'isolement du personnage principale. C'est pourquoi ils devraient être traité de sorte à avoir le minimum de personnalité possible.

Le comportement de base des personnages est que quand le joueur se rapproche d'eux, il demande "vous allez bien, monsieur?" tout au long du jeu.

En bleu : dialogues particuliers

• Majordome

- Jour 1 : grand salon "vous êtes pâle."
- Jour 2 : remise "l'huile est dans ma chambre"
- Jour 3 : veranda "rien d'étrange, sauf les verres cassés"
- Jour 4 : Salle de billard
- Jour 5 : chambre du majordome "vous cherchez quelque chose, Monsieur?"
- Jour 6 : passage "l'huile est dans la remise"

Note : Comme le majordome est le PNJ le plus sollicité, il conviendrait de lui faire un physique et des manières peu engageante, afin que le joueur ne le voit pas comme un allié.

• Valet de chambre :

- Jour 1 : Passage
- Jour 2 : Hall
- Jour 3 : Remise
- Jour 4 : chambre d'ami 1 "c'est la cuisinière qui a cassé les verres"
- Jour 5 : cave (deuxième passage du joueur)
- Jour 6 : Hall

• Cuisinière :

- Jour 1 : Cuisine : "Voilà un petit en-cas"
- Jour 2 : Garde-manger
- Jour 3 : Cave : "rien d'étrange, monsieur."
- Jour 4 : Cuisine "c'est la lingère qui a cassé les verres."
- Jour 5 : hall
- Jour 6 : Cuisine

• Lingère :

- Jour 1 : Chambre majordome
- Jour 2 : Chambre d'ami 1
- Jour 3 : Buanderie : "rien d'étrange, monsieur."
- Jour 4 : Buanderie "c'est le valet de chambre qui a cassé les verres."
- Jour 5 : Salle à manger
- Jour 6 : Buanderie

II. Mécaniques

Perfect Play

• Soirée 1 : Tuto pour le 'memory'

Objet à trouver : Clé passe-partout

Memory : 1 (salle à manger)

PNJ scriptés : 2 (Cuisinière, Majordome)

Pièce plongée dans le noir : 0

1) Aller à la cuisine

Gustave est assis devant sa cheminée, dans la chambre de Gustave.

Boîte de dialogue

Gustave déclare "*Ma foi, la faim ne me quitte pas. Je vais demander à la cuisinière de me préparer une petite collation.*".

Gustave se lève.

Le joueur va jusqu'à la porte entre la chambre de Gustave et le bureau.

Le joueur interagit avec la porte.

Le joueur récupère la clé passe-partout dans son inventaire. La porte s'ouvre.

Le joueur passe dans le bureau, où il peut interagir avec le plan.

Le joueur passe par la salle à manger une première fois.

Le joueur arrive dans la cuisine.

Le joueur interagit avec la cuisinière.

La cuisinière dit "*Bonsoir, Monsieur. Vous désirez un petit quelque chose à manger? Tout de suite, Monsieur.*"

La cuisinière donne une collation.

2) Aller se coucher, dans la chambre de Gustave

Le joueur dans la salle à manger.

Un memory se déclenche. (une chaise est renversée)

Gustave commente : "*Je suis à fleur de peau, ce soir...*"

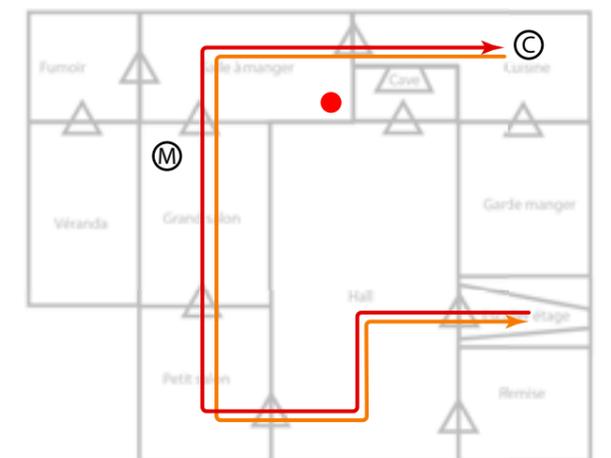
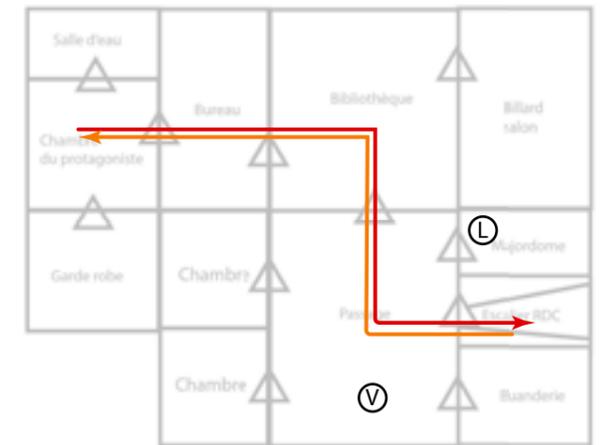
Le joueur va dans le grand salon, où est présent le Majordome.

Sans interaction, le Majordome lui fait remarquer "*Tout va bien, Monsieur? Vous semblez très pâle.*"

Le joueur retourne dans la chambre de Gustave.

Fin de la Soirée.

Soirée 1



II. Mécaniques

• Soirée 2 : Tuto pour les objets interactifs

Objet à trouver : Allumettes, Huile et Journal

Memory : 1 (Passage)

PNJ scriptés : 1 (Majordome)

Pièce plongée dans le noir : 1 (bibliothèque)

1) Aller lire le journal dans la Bibliothèque

Gustave est assis devant sa cheminée, dans la chambre de Gustave.

Boîte de dialogue

Gustave déclare *“Diantre, j’ai oublié de lire les nouvelles, aujourd’hui. Il s’est peut-être passé quelque chose d’intéressant”*

Gustave se lève.

Le joueur va dans le bureau.

Le joueur interagit avec le meuble de bureau.

Gustave dit *“Ma boîte d’allumettes. Un gentleman devrait toujours la conserver sur lui.”*

Le joueur récupère les allumettes dans le meuble de bureau

Le joueur va dans la bibliothèque.

La bibliothèque est éteinte.

Une jauge de panique débute

Le joueur allume une allumette.

Gustave remarque *“Ces lampes à huile sont vidées de leur combustible. Je vais demander à mon Majordome d’aller les remplir. Je crois l’avoir vu dans la remise, toute à l’heure.”*

2) Aller parler au Majordome, dans la remise.

Le joueur va dans la remise.

Le joueur interagit avec le Majordome.

Le Majordome dit : *“Bien sûr, Monsieur. Je m’en occupe instamment, dès que j’aurais terminé cette tâche urgente. J’ai dû placer le stock dans ma chambre. J’ai peur que certains membres du personnel ne se montrent... indéliçats avec la réserve d’huile.”*

Le joueur sort de la remise.

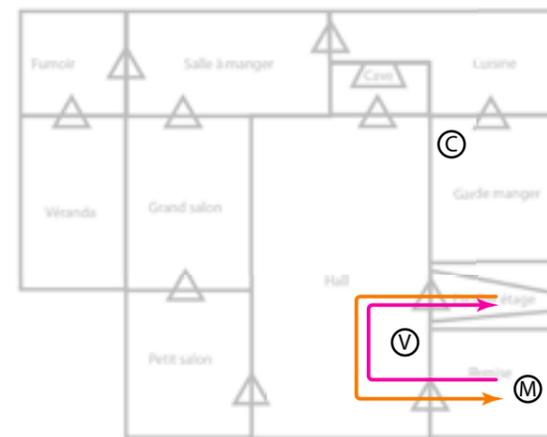
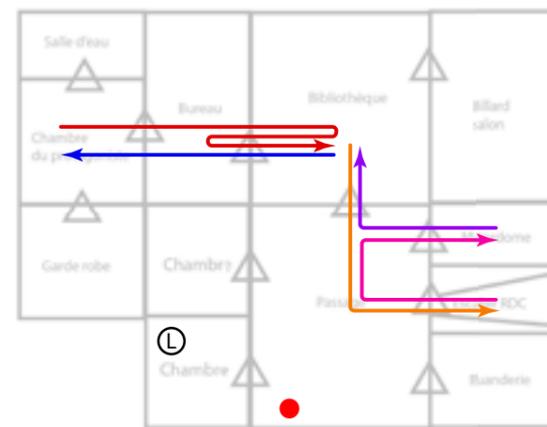
Gustave déclare : *“Ma foi, je ne souhaite pas faire le pied de grue simplement pour pouvoir parcourir mon journal. Je m’en vais remplir moi-même ces lampes.”*

3) Aller chercher l’huile, dans la chambre du majordome

Le joueur se dirige vers la chambre du majordome

Memory dans le passage.

Soirée 2



II. Mécaniques

Le joueur interagit avec le bidon d’huile, dans la chambre du majordome.

Le joueur récupère l’huile dans l’inventaire.

4) Aller remplir et allumer les lampes à huile, dans la bibliothèque

Le joueur va dans la bibliothèque

Le joueur remplit les lampes à huile en interagissant avec.

5) Lire le journal, dans la bibliothèque

Le joueur interagit avec le journal.

Boîte de dialogue.

Choix rationnel-irrationnel.

2) Aller se coucher, dans la chambre de Gustave

Le joueur va dans la chambre de Gustave.

Fin de la Soirée.

• Soirée 3 : Le début de l’enquête.

Objet à trouver : Journal, huile

Memory : 2 (Salle à manger, Passage)

PNJ scriptés : 4 (Majordome, Lingère, Valet de Chambre)

Pièce plongée dans le noir : 1 (Grand salon - script)

1) Parler aux domestiques

Gustave est assis devant sa cheminée, dans la chambre de Gustave.

Boîte de dialogue

Gustave réfléchit : *“Étranges, étranges manifestations.”*

Cette chaise renversée, ce tableau... Je vais demander à mes domestiques s’ils sont au courant de quoi que ce soit.”

Gustave se lève

Le joueur va à la rencontre des domestiques.

Quand il interagit avec la lingère, la cuisinière et le valet de chambre, ces derniers lui disent *“Vous me demandez s’il y a eu des choses étranges dans la maison? Hum non... il ne... me semble pas.”*

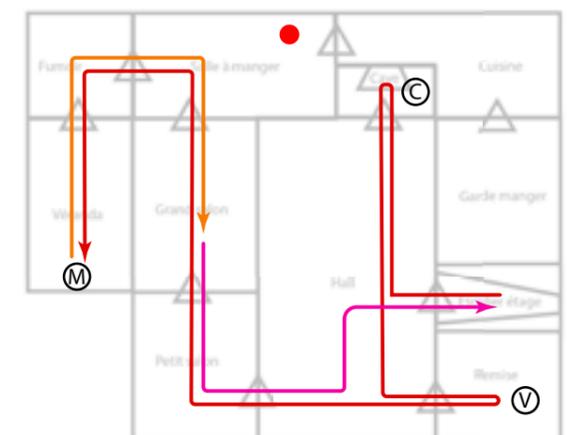
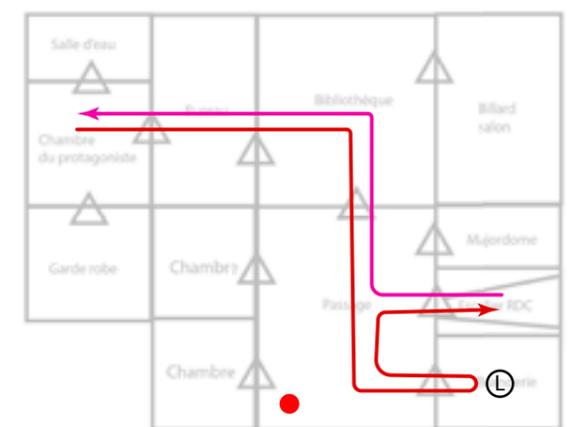
Le Majordome dit *“Non, monsieur, je n’ai rien relevé, si ce n’est du verre cassé dans une armoire, l’autre jour. Navré, monsieur.”*

À ces réponses, Gustave réagit par un simple *“hum.”*

Après avoir dit qu’il n’avait rien remarqué de particulier, le dernier PNJ interrogé demande à Gustave *“Avez-vous consulté les nouvelles du jour? C’est absolument extraordinaire et un peu effrayant. Je me demande si c’est vrai. J’ai laissé le journal dans le Grand salon, si cela vous intéresse.”*

Le personnage décide d’aller le lire.

Soirée 3



II. Mécaniques

2) Aller lire le journal, dans le Grand salon
Le grand salon s'éteint
Le joueur va dans le grand salon.
Le joueur allume les lampes à huile du grand salon.
Le joueur interagit avec le journal.
Boîte de dialogue sur le Brésil.
Choix rationnel-irrationnel
Gustave dit "Dans tous les cas, il est grand temps d'aller dormir."

3) Aller se coucher dans la chambre de Gustave
Le joueur retourne dans la chambre de Gustave.
Fin de la Soirée

• Soirée 4 : Les verres cassés et la Présence.

Objet à trouver : huile
Memory : 1 null (Hall) + Vague Noire (Salle à manger)
PNJ scriptés : 3 (Lingère, Valet de Chambre, Cuisinière)
Pièce plongée dans le noir : 2 (Passage et Grand salon)

1) Savoir qui est responsable pour les verres cassés.
Gustave est assis devant sa cheminée, dans la chambre de Gustave.
Boîte de dialogue.
Gustave déclare "Bien. En tant que maître des lieux, je me dois de régler cette histoire de verres brisés dont m'a parlé le majordome. Je ne tolérerais pas que mon personnel saccage mes biens. Je vais commencer par le Valet de chambre. Je crois qu'il change les draps dans la première chambre d'ami."
Gustave se lève.
Le joueur va dans la chambre d'ami 1.
Le joueur interagit avec le Valet de chambre.
Le joueur a le choix entre l'interroger ou l'accuser.
Le joueur choisit de l'interroger.
Le Valet de chambre affirme "Je suis sûr que c'est la cuisinière. Vous savez à quelle point elle est maladroite. Vous la trouverez dans la cuisine, si vous voulez ses explications."
Le joueur va dans la cuisine.
Le joueur interagit avec la Cuisinière.
Le joueur a le choix entre l'interroger ou l'accuser.
Le joueur choisit de l'interroger.
La Cuisinière affirme "C'est la lingère, c'est sûr. Elle veut me faire payer pour la dernière fois parce que je lui ai fait remarquer qu'elle avait mal nettoyé mon tablier et je ne veux pas être négligée en votre présence. Elle est dans Buanderie, si



II. Mécaniques

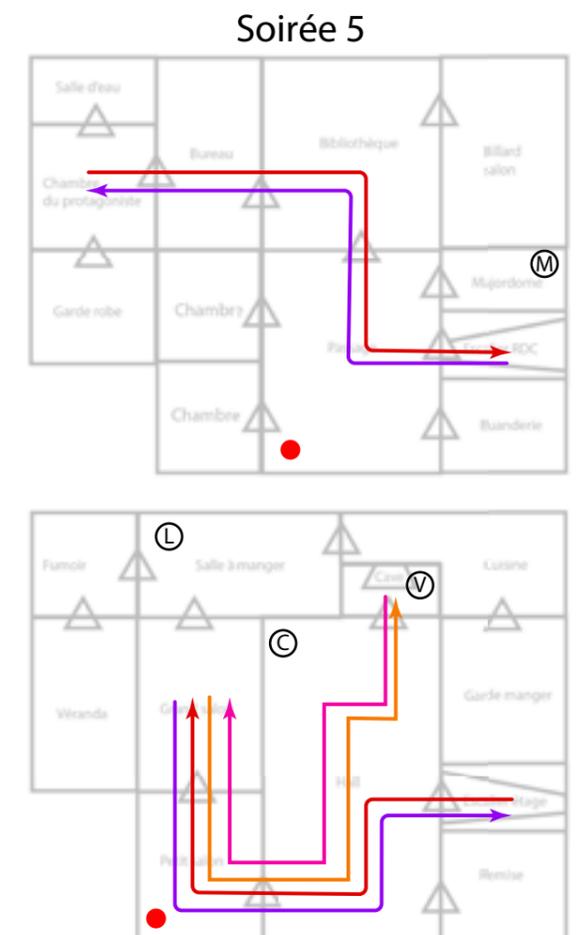
ça vous intéresse.
Le joueur se dirige vers la Buanderie.
La porte entre le petit salon et le hall est fermée à clé.
Le joueur interagit avec la porte.
Si le joueur ne l'a pas fermée à clé auparavant, le joueur dit "C'est étrange. Je ne l'ai pourtant pas fermée."
Le joueur déverrouille la porte.
Le joueur interagit avec la Lingère.
Le joueur a le choix entre l'interroger ou l'accuser.
Le joueur choisit de l'interroger.
La lingère affirme "Oh non, je n'oserai jamais monsieur. Je crois que le valet de chambre veut me faire porter le chapeau parce que j'ai dit au majordome qu'il chapardait de l'huile. Je crois qu'il met les draps que je viens de laver dans la première chambre d'ami".
Le joueur a un choix implicite entre accuser l'un des domestiques (rationnel) ou directement aller se coucher (irrationnel)
Le joueur choisit d'accuser l'un des domestiques.
Les options d'interrogation et d'accusation disparaissent.

2) Aller dormir (si il a choisi d'accuser l'un des domestiques) dans la chambre de Gustave
Le joueur va dans la chambre de Gustave.
Fin de la Soirée.

• Soirée 5 : Le Black-Out.

Objet à trouver : Livre ramené de Rouen et Huile
Memory : 2 (Passage et Petit Salon)
PNJ scriptés : 1 (Majordome)
Pièce plongée dans le noir : 2 (Grand salon et Fumoir - scripté)

1) Aller lire le Livre ramené de Rouen, dans le Grand Salon
Gustave est assis devant sa cheminée, dans la chambre de Gustave.
Boîte de dialogue.
Gustave se remémore "Étranges, étranges phénomènes ! Ce matin, je suis allé à Rouen et je me suis arrêté devant la bibliothèque et j'ai prié que l'on me prête le grand traité du docteur Hermann Herestauss sur les habitants inconnus du monde antique et moderne. Puis, au moment de remonter dans mon coupé, j'ai voulu dire : « À la gare ! » et j'ai crié, – je n'ai pas dit, j'ai crié – d'une voix si forte que les passants



II. Mécaniques

se sont retournés : « À la maison », et je suis tombé, affolé d'angoisse, sur le coussin de ma voiture.”

Le joueur choisit si c'est juste de la fatigue (rationnel) ou bien s'il s'agit d'une force extérieure qui le hante (irrationnel).

Gustave déclare “Après tout cela, il me tarde de lire les travaux du docteur Herman Herestraus! J'ai laissé le traité dans le Grand Salon, en rentrant.”

Gustave se lève.

Le joueur va dans le grand salon.

Le grand salon est éteint.

Gustave réagit : “comment?” puis enchaîne. “Bon, il doit rester de l'huile dans la cave.”

“Hermann Herestraus, docteur en philosophie et en théogonie, a écrit l'histoire et les manifestations de tous les êtres invisibles rôdant autour de l'homme ou rêvés par lui. Il décrit leurs origines, leur domaine, leur puissance. Mais aucun d'eux ne ressemble à celui qui me hante. On dirait que l'homme, depuis qu'il pense, a pressenti et redouté un être nouveau, plus fort que lui, son successeur en ce monde, et que, le sentant proche et ne pouvant prévoir la nature de ce maître, il a créé, dans sa terreur, tout le peuple fantastique des êtres occultes, fantôme vagues nés de la peur.”

Choix rationnel irrationnel

5) Aller se coucher dans la chambre de Gustave

Le joueur va dans la chambre de Gustave.

Fin de la Soirée.

• Soirée 6 : La Résolution

Objet à trouver : Huile (ending irrationnel)

Memory : 1 (Bureau) + Vague Noire (Billard)

PNJ scriptés : 1 (Majordome)

Pièce plongée dans le noir : 0

1) Trouver et piéger la présence

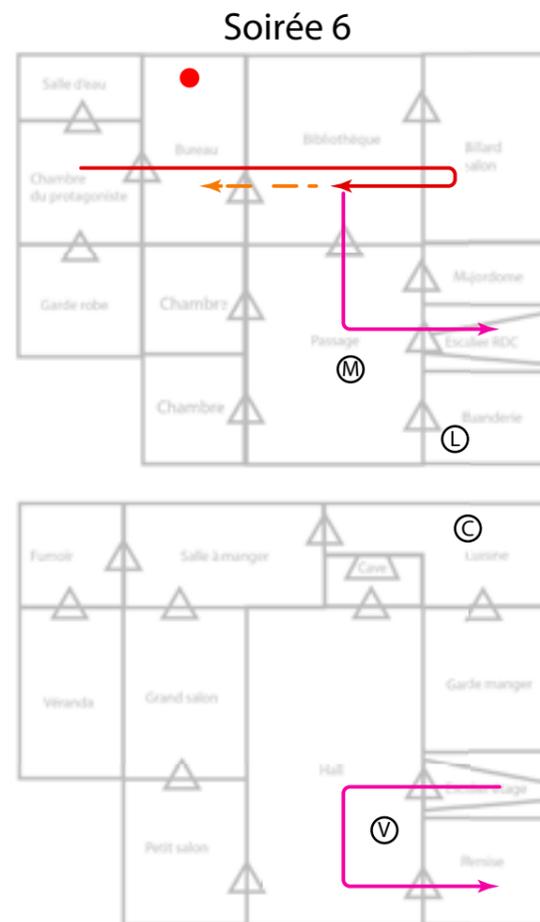
Gustave est assis devant sa cheminée, dans la chambre de Gustave.

Boîte de dialogue.

Gustave déclare “Ce qu'il s'est passé avant hier, dans la salle à manger... Je dois en avoir le coeur net. Quoi que ce soit, je le trouverai et je l'enfermerais une fois pour toute.”

Gustave se lève.

Le joueur part en exploration, à la recherche de la



II. Mécaniques

présence.

Le joueur va dans le billard.

Le joueur tombe sur la Vague Noire.

Le joueur sort.

Gustave dit “il faut fermer cette porte à clé !”

Le joueur interagit avec la porte.

Le joueur ferme la porte avec la clé passe-partout.

2) En finir

Suivant l'ending, suivant la proportion rationnelle, irrationnelle.

• Ending Rationnel:

Gustave murmure “Bien...”

Quelque soit la touche de direction appuyée par le joueur, Gustave se dirige vers le bureau.

La porte de la Bibliothèque menant au passage et celle menant au billard ne sont plus interactive.

Arrivé devant le meuble de bureau, Gustave ne réagit plus aux touches directionnelles.

Le joueur interagit avec le meuble de bureau.

Gustave récupère une arme et se la pointe sur la tempe.

Quelque soit la touche, le trigger est déclenché.

Écran noir brutal.

Bruit de gachette.

• Ending Irrationnel

Gustave murmure “Cela ne le retiendra pas éternellement... Il me faut... plus d'huile.”

Le joueur va dans le passage.

Le Majordome dit “De l'huile? Bien sûr, monsieur. J'ai renouvelé les stocks. Vous la trouverez dans la remise.”

Le joueur va à la remise.

Le joueur récupère les bidons d'huile, dans la remise.

Le joueur déclare “Je dois aller dans la pièce la plus inflammable de la maison”

Le joueur va dans la bibliothèque

Le joueur interagit avec chaque étagère de la bibliothèque.

Gustave verse de l'huile sur les étagères de la bibliothèque.

Le joueur appuie sur 'ctrl'

Un fondu au noir en même temps que l'allumette est allumée.

Un bruit de brasier, suivi d'un rire dément.

III.Narration

Résumé narratif des soirées:

• Soirée 1

Gustave a faim, il trouve la clé passe-partout sur sa porte. Il va jusqu’à la cuisine pour demander une collation à sa cuisinière. Sur le chemin de retour, et en passant pour la deuxième fois dans la salle à manger, Gustave est soumis à un memory. Il s’avère qu’il s’agit d’une chaise renversée. En ressortant de la pièce, il tombe sur le Majordome, qui note sa pâleur extrême. Gustave retourne se coucher.

• Soirée 2

Gustave veut lire le journal avant de dormir. Il va le chercher dans la bibliothèque, mais elle est plongée dans le noir. Il a donc besoin d’allumettes. Il va ensuite demander au majordome de remplir les lampes à huile, mais ce dernier est occupé à une autre tâche. Il lui indique que l’huile est dans sa chambre, car il avait peur que des domestiques en vole. Gustave décide d’aller en chercher lui-même. Il va la récupérer, mais en passant dans le hall, le joueur tombe sur la valet de chambre, avant d’affronter un memory dans le passage. Il lit ensuite le journal et va se coucher.

• Soirée 3

Gustave est troublé par tous ces événements. Il décide d’en parler aux domestique, qui assurent n’avoir rien vu. Seul le majordome lui parle de verres brisés dans une armoire, mais rien d’autres. Le dernier personnage interrogé lui dit que les nouvelles d’aujourd’hui sont extraordinaire et qu’il a laissé le journal dans le grand salon. Ce dernier est éteint. Il faut donc remplir les lampes à huile afin de pouvoir découvrir que le journal parle d’incidents inexplicables au Brésil.

• Soirée 4

Gustave décide de régler cette histoire de verres cassés. Il va interroger le valet de chambre, qui accuse la cuisinière, qui accuse la lingère, qui accuse le valet de chambre. Elle précise que c’est parce qu’elle a dénoncé son vol d’huile au majordome, ce qui reboucle avec la ‘soirée 2’. Après avoir vu la cuisinière, Gustave découvre la porte du petit salon menant au hall fermé. Dans la salle à manger, il croise d’ailleurs la vague noire, pour la première fois.

• Soirée 5

Gustave s’apprête à lire un livre emprunté à la bibliothèque de Rouen. Durant la journée, il a vécu un moment étrange, où une volonté s’est imposée à lui. Ce soir, il vit un moment de black-out, où en sortant de la cave, il atterrit successivement dans la chambre du majordome, dans le fumoir, éteint, puis dans la buanderie, pour revenir à la cave, où tout revient à la normale. Il lit le livre, qui parle de créatures invisibles, puis va se coucher.

• Soirée 6

Gustave est convaincu qu’il doit en finir avec ce calvaire. Il se met en tête de piéger cette présence qui le tourmente.

III.Narration

Une fois qu’il est parvenu à enfermer cette présence quelque part, ou bien il s’est montré rationnel et il conclut à la folie, et préfère donc se suicider, ou bien, il s’est montré irrationnel et décide de mettre feu à la maison, en aspergeant d’huile sa bibliothèque et en craquant une allumette.

Interprétations du joueur

Le joueur doit se sentir au maximum libre de ses décisions, concernant le choix entre rationnel et irrationnel. Il est donc essentiel de mettre en place certains leviers de narration.

Par exemple, le Horla n'apparaît jamais véritablement. Sa manifestation la plus visible est la Vague Noire et aucun être n'apparaît ni n'interagit avec le joueur.

Il y a toujours un membre du personnel qui lui demande s’il va bien dans la pièce à côté d’un memory. Le but est que le joueur se questionne sur le duplicité des PNJ. Les objets de narration, outre leur rôle aiguillant vers une fin plutôt qu'une autre, racontent des choses qui peuvent permettre au joueur de choisir si dans ce jeu, les esprits existent vraiment ou s'il s'agit d'une crise de psychose. En effet, les choix rationnels-irrationnels sont conçus pour aussi sensé les uns que les autres. Il n'y a aucune interprétation qui semble visiblement absurde et ridicule.

Le joueur peut autant partir du principe que le Horla existe, que ce soit un mélange de psychose, de paranoïa et de domestiques malintentionné. Difficile de savoir si le phénomène est paranormal où s'il s'agit de suites de coïncidences. Ces deux interprétations ont une part d'irrationalité.

Il faut bien rappeler d'ailleurs que les termes 'rationnel' et 'irrationnel' n'apparaissent jamais directement au joueur et que rien ne vient l'influencer d'une manière ou une autre sur ses choix, si ce n'est ses propres convictions.

Créer l’angoisse et la paranoïa

Le joueur doit percevoir tout le malaise qui entoure Gustave. Les axes pour développer tout cela sont la direction artistique, l’ambiance visuelle, sonore, le gamefeel, etc.

Plus un grand nombre de ces petits détails seront ajoutés, plus le joueur pour s'impliquer dans l'ambiance du jeu.

À chaque fois que le joueur passe devant un objet interactif, le personnage a une petite expression de curiosité, comme s’il pensait à quelque chose (froncement de sourcil, moustache qui vrille, tête qui se redresse…) afin de forcer le joueur à rester alerte.

III. Narration

• Memory

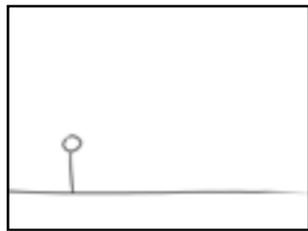
Avant un memory, on peut entendre un bruit en rapport avec l'objet

Au début du memory, le personnage a une expression faciale d'angoisse

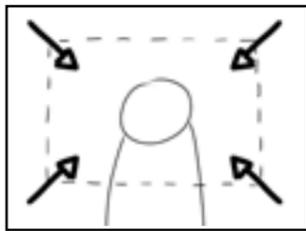
- Image memory : Caméra qui se rapproche lentement avec le temps, couleurs plus saturées et plus sombres

- Sound design memory : bruits oppressant, angoissant, type raclements sourds, battements de coeurs rapides, grincement de dents... musique angoissante

A la fin du memory, l'ambiance revient à la normale.



plan figé de la scène



la caméra zoom sur le personnage



flash blanc



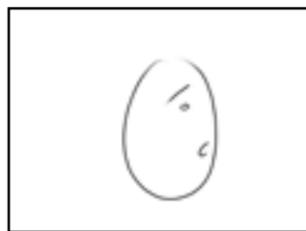
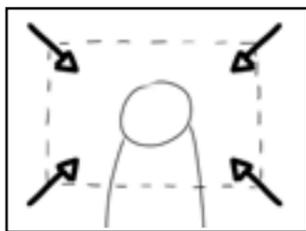
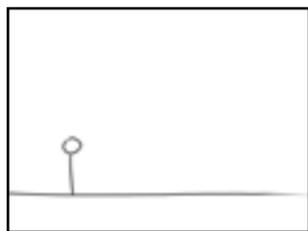
tête du personnage inquiet

• Vague Noire

Au début de la vague noire, Gustave a une expression de terreur totale (regard écarquillé, iris réduit et tremblant, sueur froide, peau très pâle, bouche entrouverte, visage qui remonte lentement) "je sens... une présence"

- Image Vague Noire : l'obscurité envahit la pièce, laissant un halo de lumière qui se réduit autour du personnage, désaturation jusqu'au noir et blanc total, tremblement léger de la caméra, qui se rapproche.

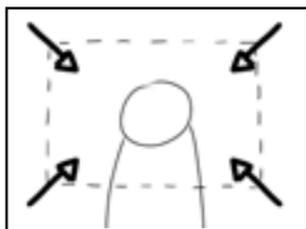
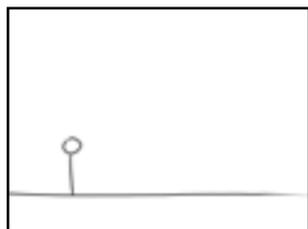
- Sound design Vague Noire : Musique angoissante en crescendo, qui s'accélère et devient de plus en plus dissonante.



tête du personnage apeuré

• Objet de narration

Au début de chaque interaction avec un objet de narration, Gustave se concentre sur celui-ci. Puis l'objet est montré en grand à l'écran avec un texte qui raconte l'histoire relative à cet objet.



tête du personnage concentré

• Santé Mentale Basse

Les traits du visage de Gustave semble plus creusés, il semble plus à bout de nerf. Il marche le dos voûté.

- Image Low Life : camera qui respire légèrement, couleurs désaturées

- Sound design Low Life : faibles murmures de voix inintelligible, musique oppressante et lourde.

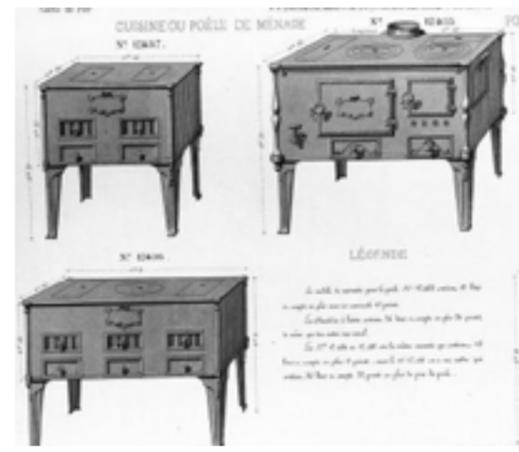
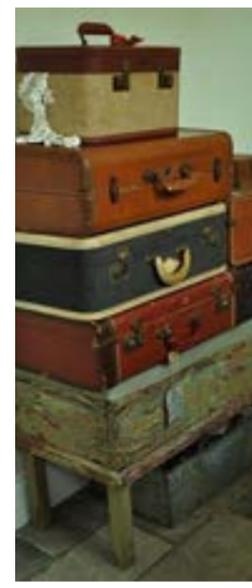
IV. Direction Artistique

Moodboard



IV. Direction Artistique

IV. Direction Artistique



IV.Direction Artistique

Character Design

• Gustave

L'inspiration pour ce personnage vient directement de Guy de Maupassant car il s'est identifié malgré lui dans le Horla. En effet dans les dernières années de sa vie il souffrait de paranoïa avec une crainte constante de la mort. Il fera une tentative de suicide la nuit du 1er janvier 1892 avec son pistolet. Goncourt écrira même le 23 novembre 1890 :

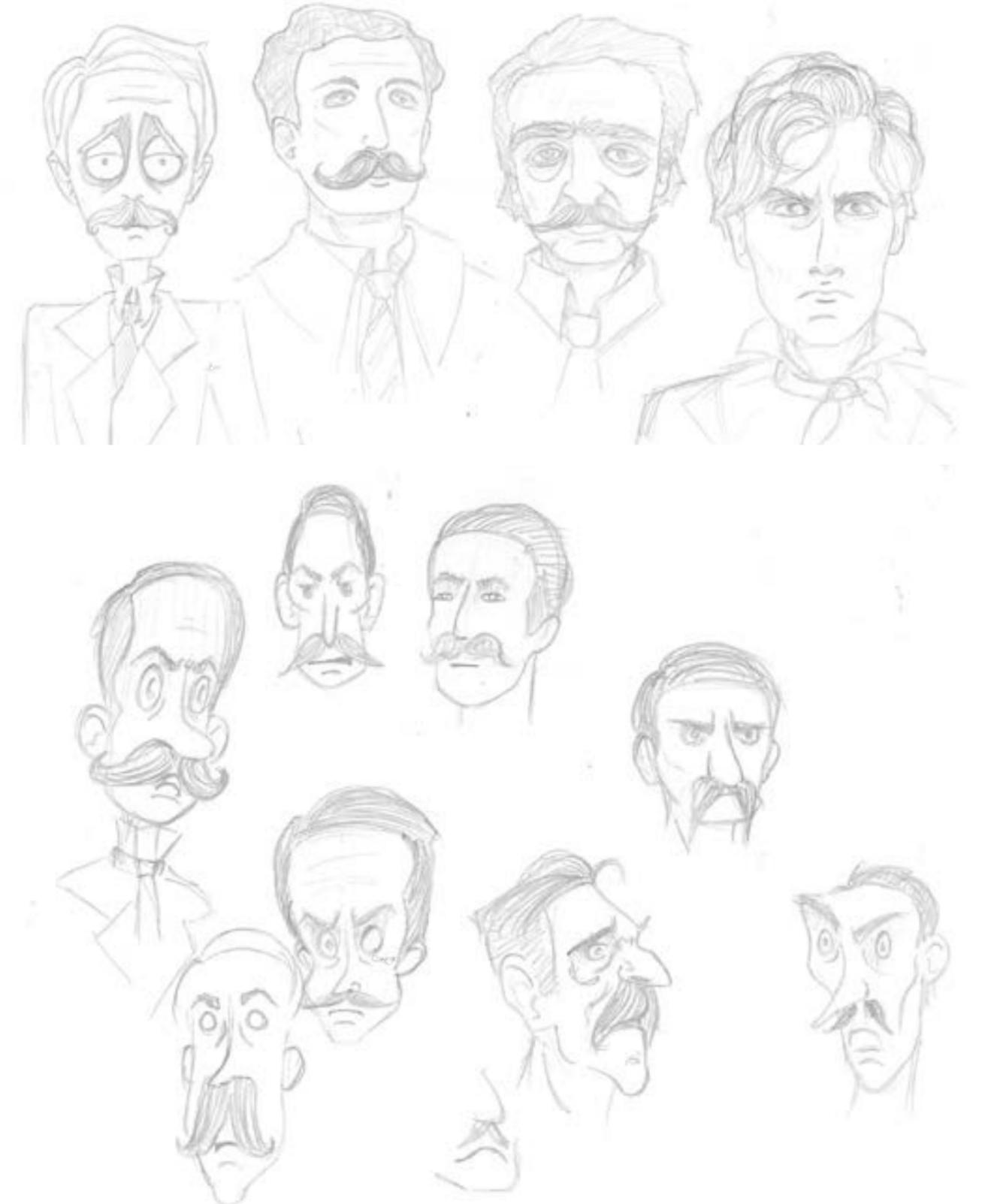
«... Je suis frappé, ce matin, de la mauvaise mine de Maupassant, du décharnement de sa figure, de son teint briqueté, du caractère marqué, ainsi qu'on dit au théâtre, qu'a pris sa personne, et même de la fixité maladive de son regard. Il ne semble pas destiné à faire de vieux os.»

Pour accentuer la démence dont est atteint le personnage, l'anatomie de celui-ci est allongée et maigrichonne. Les traits du visages sont creusés, marquant son manque de sommeil et de saine mentalité.



IV.Direction Artistique

• Recherches



IV. Direction Artistique

- **Majordome**

Contrairement à Gustave, les personnages non joueurs comme le majordome ne possèdent pas réellement de visage pour marquer le fait qu'ils sont présents sans l'être réellement. Le héros a beau être entouré il se sent seul par apathique neutre de ses domestiques.

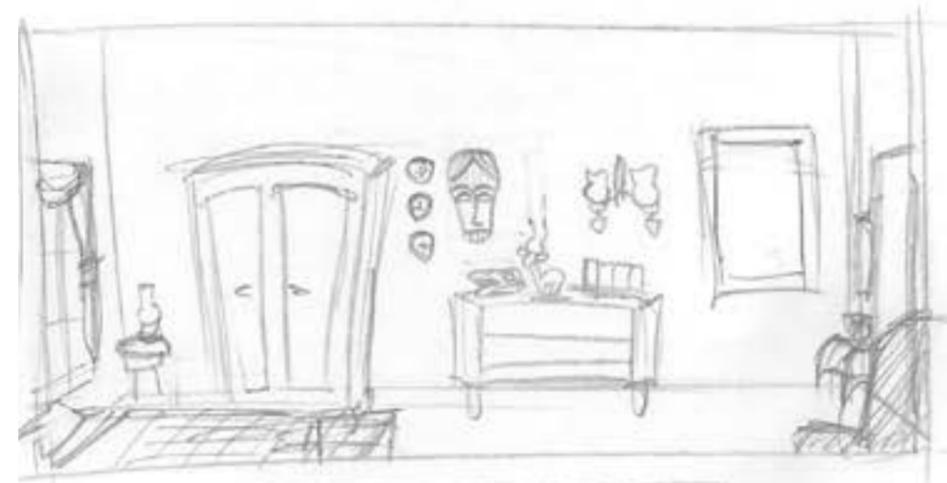
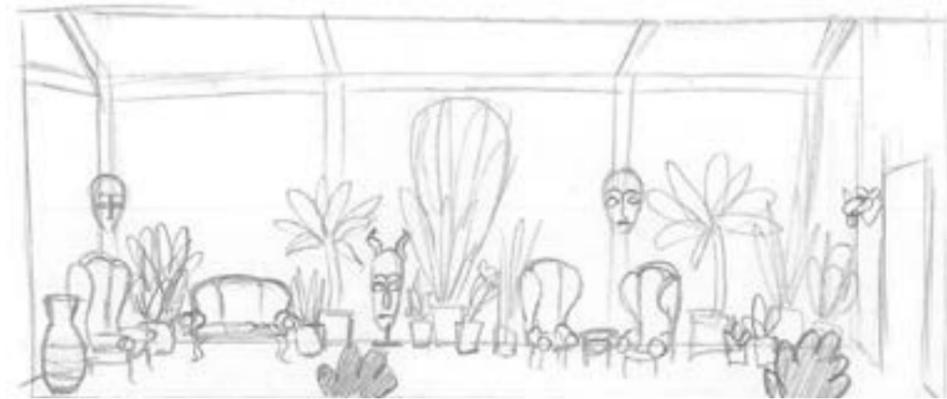
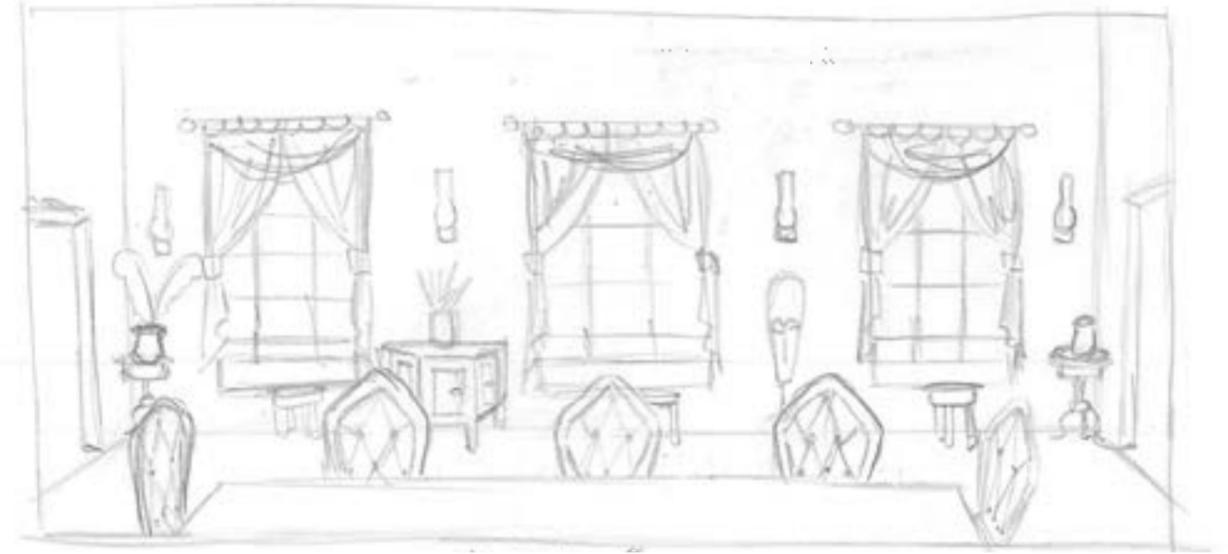
- **Recherches**



IV. Direction Artistique

- **Ébauches de pièces**

Le traitement des différentes salles a nécessité de nombreuses recherches pour avoir un environnement crédible et cohérent.



Andreucci

Mariuzza

Rétoin

Séna