

# Le Horla

## Narrative Design Document

Designers	Margaux Muller Guillaume Montella Alexandre Farcy
Level Name	Premier Jour - Découverte et Denis
Date de rendu	26/03/2021

# Sommaire

<b>1- Préface</b>	<b>3</b>
<b>2- Synopsis</b>	<b>3</b>
<b>3- Lore</b>	<b>3</b>
Situation	3
Personnage principal - Simon Leloup	3
Horla	4
La maison	4
<b>4- La maison</b>	<b>5</b>
Thématique générale	5
Moodboard	5
Lighting	6
Chambre des parents	7
Description de la pièce	7
Lighting	7
Références	7
Grenier / stockage	8
Description de la pièce	8
Lighting	8
Références	8
Hall / Couloir RDC	9
Description de la pièce	9
Lighting	9
Références	9
Salle de bain	10
Description de la pièce	10
Lighting	10
Références	10
Bureau	11
Description de la pièce	11
Lighting	11
Références	11
Salon	12
Description de la pièce	12
Lighting	12
Cuisine/Salle à manger	13
Description de la pièce	13
Lighting	13
Références	13
Chambre de l'enfant	14
Description de la pièce	14



Lighting	14
Références	14
<b>5- Narrative design</b>	<b>15</b>
Commentaires du personnage :	15
Commentaires déclenchés par un événement scripté	15
Commentaires Aléatoires	15
Commentaires liés aux Post-it	15
Commentaires liés aux Objets clefs	15
Réponse aux interactions du Horla	15
Post-it	16
Narration Environnementale	17
<b>6- Déroulement des journées</b>	<b>18</b>
Jour 1 :	18
Informations	18
Cartons	18
Objets Clefs accessibles le premier jour	19
Interactions du Horla	22
Map du Jour 1	23
Jour 2 :	23
Informations	24
Cartons	24
Objets Clefs accessibles le deuxième jour	25
Interactions du Horla	27
Nuit 2-3 :	28
Informations	28
Horla	28
Jour 3 :	29
Informations	29
Objets Clefs accessibles le troisième jour	29
cuisine	30
Interactions du Horla	30

# 1- Préface

Ce document contient les éléments de narration correspondant à un jeu du genre walking simulator interprétant *Le Horla* de Maupassant. Le jeu se déroule sur trois jours, mais par soucis du respect du temps alloué à la présentation de la soutenance et de la quantité de travail, nous nous focalisons sur la réalisation de la première journée. Le document qui suit contiendra donc le premier jour de jeu et une description sommaire des jours 2 et 3.

## 2- Synopsis

Simon Leloup, un écrivain de 37 ans, vit seul dans une maison isolée perdue au cœur de la forêt normande. Il a divorcé quelques mois plus tôt et a décidé de déménager.

Le premier jour, alors qu'il fait ses cartons, des objets commencent à changer de place et des bruits étranges se font entendre dans la maison. Le Horla, entité responsable de ces événements étranges, tente d'empêcher le départ de Simon.

Le deuxième jour, les actions, d'abord discrètes du Horla, deviennent de plus en plus agressives et fréquentes. Simon, au début persuadé de délirer, finit par se convaincre qu'il délire et décide d'accélérer son départ.

La nuit suivante, le personnage se réveille en pleine nuit. Il est coincé dans son lit, paralysé et il entend quelque chose bouger dans la maison, des objets sont déplacés, des lumières s'allument. Après un certain temps, le calme revient et le personnage se rendormi.

Le lendemain, le personnage décide de fuir la maison car il est convaincu de la présence du Horla. Il tente de partir mais le Horla le repousse, il décide alors de brûler la maison pour mettre fin à son cauchemar. Il y parvient en dépit des interventions de l'entité.

## 3- Lore

### Situation

Le jeu se déroule en 2017, le protagoniste vit dans une vieille maison isolée se situant au milieu de l'une des forêts Normandes.

### Personnage principal - Simon Leloup

Simon Leloup est un écrivain de 37 ans, il a publié quelques romans à succès au début de sa carrière mais n'a plus rien produit de notable depuis, il travaille maintenant en tant qu'écrivain freelance pour des blogs et des journaux en ligne.

Simon Leloup est introverti au tempérament calme et il est très étourdi. Il concentre la majorité de son temps à l'écriture. Simon a une tendance à la dépression et son manque de succès accentue le phénomène.

Il a été marié à Hélène Larcher pendant 12 ans avant qu'elle ne demande le divorce et qu'elle ne quitte la maison avec leur fils Mathieu (10-11 ans). Le divorce a été provoqué par le manque d'intérêt que Simon Leloup semblait porter à sa famille. En effet, mari et femme avaient des centres d'intérêt très différents, qui, bien qu'ils aient apportés une diversité au

début de la relation a fini par les séparer. Hélène a fini par quitter Simon après qu'il ait oublié d'aller chercher leur fils de 8 ans à l'école, obligeant l'enfant à faire un trajet de plusieurs heures à travers la forêt.

Sa dépression chronique a pris de l'ampleur suite au départ de sa femme et de son fils. Simon Leloup a décidé de quitter sa maison et de partir s'installer ailleurs.

## Horla

Le Horla est un être surnaturel invisible qui vit avec Simon Leloup et refuse de le laisser quitter la maison. Pour empêcher son départ, il déplace des objets dans la maison, empêchant le protagoniste de faire ses cartons.

Le Horla n'apparaît jamais directement devant le personnage ce qui crée un doute sur sa nature, est-il une créature ou la projection d'un esprit malade souffrant d'hallucination et de paranoïa.

Le Horla ne peut pas être tué, il poursuit Simon même au-delà de la maison une fois celle-ci détruite.

Le Horla se manifeste par des bruits et le déplacement d'objets, il ne peut réaliser des actions que lorsque le personnage n'a pas un objet dans son champ de vision ou quand il est à la limite de son champ de vision.

## La maison

Une chaumière normande d'époque qui a été construite à la fin du XVIIIe siècle. La maison est perdue au milieu de l'une des forêts normandes.

La maison a été habitée par la même famille durant près de deux siècles avant que le propriétaire ne se tue dans la maison après avoir perdu sa famille.

La maison a été rénovée dans un style moderne à la fin des années 2000 et la famille du personnage l'a achetée en 2011.

## 4- La maison

### Thématique générale

L'esthétique du niveau se base sur une représentation réaliste simplifiée et épurée. Les formes sont minimalistes et les couleurs sont majoritairement des aplats. Les traits des objets sont légèrement tordus, avec un aspect un peu cartoonesque, pour ajouter un côté déstabilisant aux perspectives de la maison.

Le style de l'habitation est moderne implémenté dans une ancienne maison, on retrouve des poutres et parquets caractéristiques de vieilles maisons qui accompagnent des meubles plus modernes.

L'ambiance générale du niveau est triste au début, maison mal rangée, personne vivant seule et devient de plus en plus oppressante avec l'avancée de la journée.

### Moodboard

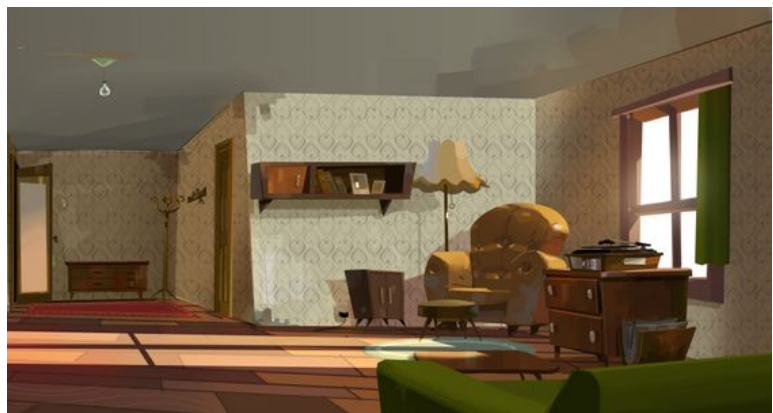
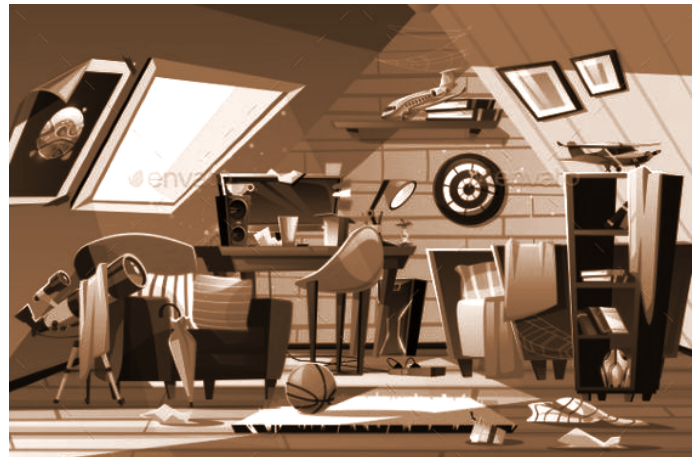
*Chaumière Normande*



*Effet Semi-réaliste / cartoon*



## Meubles / ligne tordues



## Lighting

La lumière extérieure évolue avec le temps qui passe (levé du soleil jusqu'au coucher).

Au début du niveau, le ciel est gris, la lumière est grise/bleutée et assez douce.

A la fin de la journée et du niveau, l'ambiance est plus sombre, la lumière est grise foncée, les lampes disséminées dans la maison deviennent nécessaires.

Au début, la majorité de la lumière vient de l'extérieur de la maison.

Les lampes ont des couleurs jaunes/oranges ou blanches selon les zones.

Dans la phase "en journée" une skybox est présente pour apporter de la lumière venant de l'extérieur de la maison. (Ensoleillé ou pluvieux)



## Chambre des parents

### Description de la pièce

La pièce est mal rangée avec un sentiment d'absence, certaines armoires sont vides, l'une des tables de chevet est vide, l'un des côtés du lit semble inutilisé.

L'espace est séparé en deux, entre désordre total (vêtement au sol, manuscrits) et zone vide.

Le joueur a une vue sur le salon s'il ouvre les rideaux de la verrière. Références

### Lighting

La Chambre est éclairée par une fenêtre et par la lumière provenant du salon quand les rideaux de la verrière sont ouverts.

Il y a un luminaire au plafond et deux lampes de chevet.

### Références



## Grenier / stockage

### Description de la pièce

Cette pièce est également en désordre, mais plus organisée, on a plus l'impression d'un débarras que d'une zone de vie. La pièce n'est pas totalement rénovée, il reste des câbles au sol. Il y a des objets empilés, dont des jouets pour un jeune enfant.

### Lighting

La pièce est mal éclairée car la fenêtre est bloquée par les objets. Il y a deux lampes murales placées de telle sorte à avoir des zones d'ombres dans la pièce.

### Références



## Hall / Couloir RDC

### Description de la pièce

C'est un couloir ouvert où on peut trouver des cartons , un porte-manteau (avec le manteau de l'enfant qui est tombé), un meuble d'entrée ( photo de famille dessus, clé de voiture, lampe).

### Lighting

Le Hall reçoit de la lumière grâce à une lampe et à la porte donnant sur le salon.

### Références





## Salle de bain

### Description de la pièce

La pièce (toujours en désordre) contient une douche et des toilettes. On trouve des plantes mortes, plusieurs piles de linge, des rasoirs usés, des bouteilles de shampoing vide / dentifrice, etc...

### Lighting

La salle de bain est éclairée par une lampe à lumière blanche.

### Références



## Bureau

### Description de la pièce

Le Bureau est la pièce la plus en désordre. Il y a des objets partout et pas forcément là où on les attend : des chaussettes au sol, des tasses de café et assiettes vides.

Des fournitures de bureau sont disséminées partout : une bibliothèque, un bureau et deux chaises, des livres, un pc , des journaux...

### Lighting

Le bureau reçoit de la lumière grâce à une fenêtre. Il y a des lampes murales et une petite lampe de bureau.

### Références



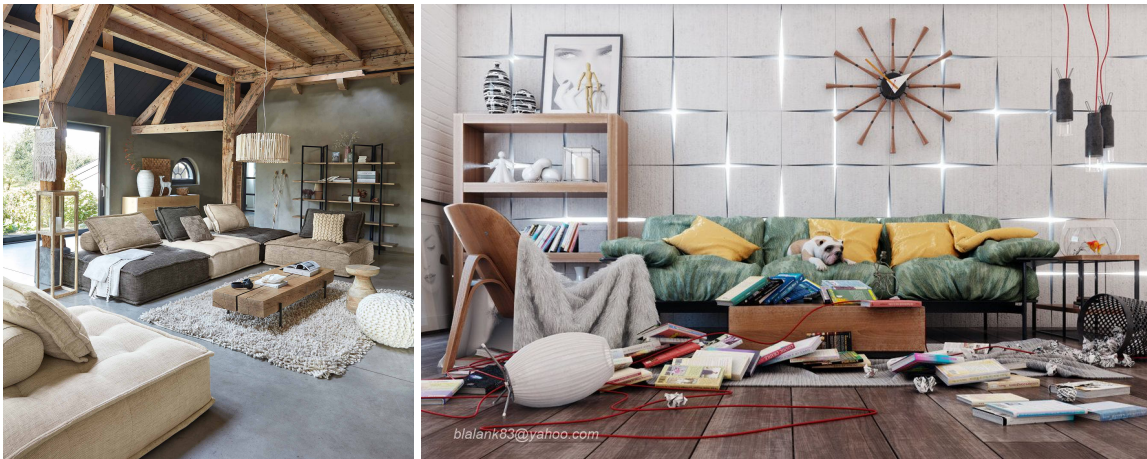
## Salon

### Description de la pièce

La pièce donne une impression de désordre tout en laissant des espaces vides pour montrer les objets manquants. C'est une grande pièce. On y trouve un canapé (grand en L ou plusieurs en I) , une table basse , un fauteuil , deux lampes de plain pied et une cheminée. Quelques objets sont disséminés pour montrer le désordre, tasses de café éparpillées, téléphone, radio, notes de l'écrivain, pulls sur les fauteuils et des coussins au sol.

### Lighting

Le Salon reçoit de la lumière grâce à ses deux fenêtres et une lumière résiduelle venant de la cuisine. Il y a deux lampes que le joueur peut allumer et un luminaire au plafond. Références





## Cuisine/Salle à manger

### Description de la pièce

La pièce est en désordre, des plats, assiettes, tasses, etc, sont disséminés sur les surfaces planes. La seule zone vide est une partie de la table où deux des quatre places sont complètement vides.

On trouve une grande table pour manger avec plusieurs chaises, un espace de cuisine (évier, four, espace de travail, cafetière, fenêtre, lampe au plafond,). Des enveloppes sont jetées sur la table.

### Lighting

Le Cuisine reçoit de la lumière grâce à ses deux fenêtres et une lumière résiduelle venant du salon. Il y a une lampe au-dessus du plan de travail et un luminaire au plafond.

### Références



## Chambre de l'enfant

Le joueur ne pourra pas accéder à cette pièce le premier jour.

### Description de la pièce

La pièce est presque vide, il reste de très rares jouets et quelques livres. Les meubles sont nu ou recouverts de draps blancs. De la poussière flotte dans l'air.

On y trouve un lit pour enfant, une commode et une petite bibliothèque.

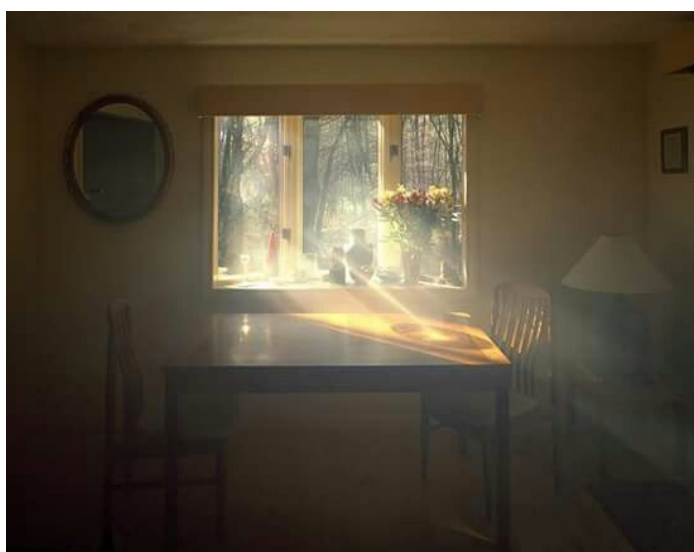
La chambre ressemble presque à une chambre de deuil.

### Lighting

La chambre de l'enfant reçoit de la lumière par une fenêtre, des particules viennent souligner les rayons de lumière.

Un luminaire est accroché au plafond et une petite lampe est posée près du lit.

### Références



## 5- Narrative design

### Commentaires du personnage :

Un commentaire ne peut pas être lancé si un son important est en train d'être joué.  
Un bruit ne peut pas être lancé si le personnage est en train de parler.

### Commentaires déclenchés par un événement scripté

Un commentaire est déclenché au moment des événements scriptés. Par exemple, le réveil du personnage le premier jour déclenche un commentaire particulier, ou encore la manifestation du Horla conduisant à la découverte des papiers du divorce qui déclenche une réaction.

### Commentaires Aléatoires

Les commentaires évoluent au fil des jours pour refléter le changement mental du personnage, il est calme, puis dans le dénis, puis terrifié et hystérique. Leur fréquence augmente également avec le temps.

### Commentaires liés aux Post-it

A partir du deuxième jour, si le joueur regarde un post-it qui n'était pas là le jour précédent il y aura une probabilité qu'un commentaire se déclenche. Chaque post-it ne peut déclencher qu'un commentaire (un mur de post-it compte comme un seul post-it). Si le post-it change un nouveau commentaire peut-être joué.

Les commentaires seront différents pour le deuxième et le troisième jour.

**Deuxième jour :** *“ Je me rappelle pas d'avoir écrit ça.”, “Non, ce n'est pas moi qui ait fait ça...”*

**Deuxième jour :** *“ Qui a écrit ça !”, “Mon dieu, qu'est-ce qui se passe ? Faut que je sorte d'ici “*

### Commentaires liés aux Objets clefs

Certains objets clefs déclenchent un commentaire du personnage, ce phénomène peut être déclenché de deux manières.

- Des commentaires sont déclenchés quand le joueur prend un objet. Par exemple, quand le personnage ramasse un carton à remplir.
- Des commentaires sont déclenchés quand la vision du joueur s'arrête sur un objet pendant x seconde (entre 1 et 2). Par exemple, le personnage fait un commentaire quand il voit la boîte de pilules.

### Réponse aux interactions du Horla

Quand un objet déplacé par le Horla rentre dans le champ de vision du joueur, il y a une probabilité que le personnage fasse un commentaire.

La probabilité est affectée par :

- Le niveau du changement (ajouter un objet dans une pièce vide à un niveau élevé et rend la probabilité plus importante),
- Le jour (plus les jours passent plus la probabilité est élevée),
- L'activité du Horla (plus le Horla est actif plus la probabilité est élevée).

Exemple : *“C’était pas là avant ! Je suis certain que c’était pas là!”*

Le personnage réagit également au produit dans la maison peuvent également déclencher des commentaires, la probabilité varie selon différents critères.

- Le volume du bruit (ou la distance de la source) (plus le volume est élevé plus la probabilité l'est),
- le jour (plus les jours passent plus la probabilité est élevée),
- l'activité du Horla (plus le Horla est actif plus la probabilité est élevée).

Exemple : *“Y a quelqu’un?”, “Qu’est ce que c’était que ça?”*

### Paranoïa

Au fur et à mesure que les jours passent le personnage devient de plus en plus effrayé, il commence à faire des commentaires sans fondement. Ces commentaires sont ceux des interactions du Horla.

## Post-it

Les post-it sont présents dans toute la maison. Le Horla peut en enlever certains, échanger leur place ou en rajouter. L'interaction entre le horla et le post-it ne se fait jamais devant le joueur.

Le **premier jour**, les post-it porte l'écriture de la femme et font référence à des événements passés dont le personnage devait se rappeler du type *“20 juin 2015 - Pense à aller chercher le pain. Je t'aime.”*. Certains sont justes informatifs, d'autres semblent exaspérés ou désespérés : *“Je suis chez ma mère avec Mathieu ce week-end, je sais que tu as probablement oublié.”* ou *“VA RÉCUPÉRER TON COLIS À LA POSTE. Ça fait presque deux semaines qu'il y est.”*

Le **deuxième jour**, une partie des post-it ont disparu et ont été remplacés par des post-it d'une autre couleur avec des messages portant l'écriture du personnage. Le contenu des notes tente de convaincre le joueur de rester dans la maison : *“Je suis bien dans cette maison”, “Il faut que je pense à défaire les cartons”, “Il faut que j'aille faire les courses - Jambon, Farine, Peinture pour la chambre, Fromage”, “IL FAUT QUE JE RESTE”*. Au fur et à mesure que la journée avance les messages sont de plus en plus catégorique et/ou fou : *“RESTERRESTERRESTERRESTER”*

Le **troisième jour**, les post-it de la femme ont tous disparu et sont remplacés par des post-it d'une autre couleur portant une nouvelle écriture qui est quasiment illisible. L'unique message est associé à la volonté du Horla d'empêcher le personnage de quitter la maison : *“JE RESTERAIS LA”*

## Narration Environnementale

En plus des commentaires du personnages et des messages des post-it, le joueur pourra déduire certaines choses des éléments de la maison.

Par exemple, les pièces dont l'aspect mélange désordre et zones vides, renseigne le joueur sur l'état mental du personnage, mais aussi sur sa séparation.

Des objets comme l'horloge de la cuisine ou les enveloppes viennent eux aussi apporter des informations.

Enfin, les objets déplacés par le Horla et le joueur sont des acteurs importants de la narration car ils sont l'interface entre le Horla, Simon et le joueur. Ce dernier, à l'image du personnage, va commencer par se croire distrait, puis fou et enfin prendre peur de l'entité qui sillonne la maison.



## 6- Déroulement des journées

### Jour 1 :

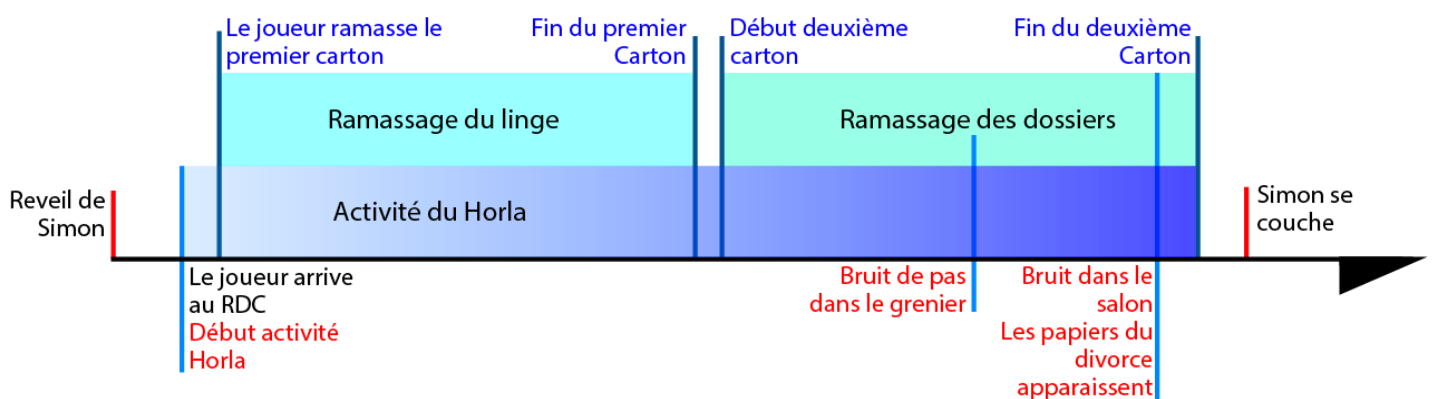
Le personnage se réveille dans son lit et le joueur le fait se lever, la lumière grise provenant de l'extérieur donne un aspect triste à la chambre. Le personnage dit qu'il veut aller prendre un café. Il descend au rez-de-chaussé et remarque les cartons, il fait un commentaire sur la nécessité de faire des cartons. Il récupère le premier carton de linge. Au début il ne se passe rien puis, au fur et à mesure que le temps passe, le Horla se manifeste par des déplacements d'objets et des bruits de plus en plus perceptibles. Il est plus oppressant qu'agressif.

Une fois le cartons de linge fini, il ramasse celui des dossiers. Il trouve les premiers dossiers dans le bureau ce qui déclenche des sons de bruit de pas à l'étage ou il récupère d'autres dossiers. Une fois que tous les dossiers du 1er étage ont été mis dans le carton, des objets tombent dans le salon et le dossier du divorce apparaît. Le joueur récupère le dossier et Simon fait un commentaire sur son divorce. Il va ensuite se coucher.

Le personnage refuse de rentrer dans la chambre de l'enfant, *"Je... Je ne pense pas que... Ce que je cherche est probablement ailleurs... J'irais quand j'en aurais besoin. Pas plus."*

Si le joueur essaye de quitter la maison en début de journée, le personnage explique qu'il ne souhaite pas sortir, et qu'il doit finir les cartons. Si le joueur essaye de sortir en fin de journée, le personnage rétorque qu'il est fatigué et s'il n'a pas fini de remplir les cartons, il ajoutera qu'il doit se dépêcher.

### Timeline Jour 1



### Informations

- Quelque chose se passe dans la maison.
- Nom du personnage
- La maison est peu entretenue
- Le personnage est écrivain
- Le personnage a une femme et un fils.
- Le personnage a perdu sa famille.
- Le personnage a divorcé
- Quelque chose est arrivé à l'enfant

- Le personnage déménage
- Il prend des médicaments pour quelque chose.
- Le personnage a une mauvaise mémoire
- La date du jour
- L'oncle du personnage est devenu fou (il s'est pendu?)

## Cartons

Carton 1 - Serviettes de bain et linges de maison :

- Chambre des parents
- Salle de bain
- Cuisine > pile de linges sur le lave-linge dans un coin.

Carton 2 - Dossiers administratifs :

- Bureau
- Salon (1)
- Grenier

## Objets Clefs accessibles le premier jour

Les objets que le joueur ne trouve pas le premier jour sont accessibles les jours suivants, mis à part les objets des cartons. En revanche, il est possible que ces objets aient changé de place au cours de la journée.

Objets Obligatoires

Objets Liés aux cartons

Objets	Idée véhiculée	Pièces	Commentaires du personnage	Obligatoire
<b>Différents Post-it</b> <i>(l'écriture n'est pas celle du personnage Des numéros de téléphone barrés, des noms, des rappels (type aller faire les courses, RDV éditeur 8h le 31 mai)).</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage a une mauvaise mémoire</li> </ul>	Plusieurs pièces		
<b>Photographie de famille</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage a une femme et un fils.</li> </ul>	couloir 1er	Sa femme et son fils lui manque	
<b>Blouson d'enfant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quelque chose est arrivé à l'enfant</li> </ul>	hall	<i>"Oh... J'avais oublié que je l'avais encore... Elle est toute fine cette veste... Tu as dû avoir terriblement froid cette nuit-là."</i>	Le joueur doit ré-accrocher le blouson qui est tombé sur l'un des cartons
<b>Des cartons plein</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Personnage déménage</li> </ul>	hall	<i>"Faut que je finisse tout ça."</i>	

<b>Carton pour le linge</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Personnage déménagement</li> </ul>	hall	<i>“On va commencer par finir d’emballer les linges de maison, ils doivent être dans la salle de bain...”</i>	Le joueur doit prendre le carton pour le remplir
<b>Carton pour les dossiers</b> <i>(Il est fermé tant que l’on a pas fini le premier carton).</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Personnage déménagement</li> </ul>	hall	<i>“Ok, carton suivant... Les dossiers, il doit y en avoir dans le bureau.”</i>	Le joueur doit prendre le carton pour le remplir
<b>Dossiers (x2)</b>		bureau	Compte le nombre d'objets mis dans le carton.	Le joueur doit ramasser les dossiers pour finir le deuxième carton
<b>Manuscrits d’écrits raturés ou froissés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage est écrivain</li> <li>Sa vie mal organisée</li> <li>Type d’écriture du perso</li> </ul>	bureau salon chambre des parents		
<b>Téléphone fixe avec des messages vocaux d’un amis</b> <i>(qui datent de plusieurs mois)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>il ne répond jamais au téléphone et ignore des gens</li> </ul>	salon		
<b>Radio</b> <i>(elle passe des info avec la date du jour quand on l’allume puis des musiques)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La date du jour</li> </ul>	salon		
<b>Papier du divorce</b> <i>(dossier administratif)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage a divorcé</li> </ul>	salon	<i>“C’était pas la tout a l’heure... Y a vraiment un problème dans cette baraque... Ou j’ai un problème... Merde. Elle avait raison de se barrer. Enfin bref c’est le dernier dossier je suppose.”</i>	Le Horla fait du bruit dans le salon. Le joueur doit ramasser le papier pour finir le carton des documents
<b>Enveloppes avec le nom du personnage</b> <i>(facture, etc...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nom du personnage</li> <li>Vie mal organisée</li> </ul>	cuisine		

<b>Horloge digitale</b> ( la date et le jour)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La date du jour</li> </ul>	cuisine		
<b>Calendrier à la mauvaise date</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vie mal organisée</li> </ul>	cuisine		
<b>La tasse de sa femme</b> (au milieu d'autres vessels non faites)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le personnage tenait a sa femme.</li> <li>• La cuisine est mal rangée et la maison est mal entretenue.</li> </ul>	cuisine	<i>"C'était son cadeau pour notre 8ème anniversaire, Mathieu la choisit avec moi"</i>	
<b>Serviette de bain</b>		cuisine	Compte le nombre d'objets mis dans le carton.	Le joueur doit ramasser le linge pour finir le premier carton
<b>Boîte de Pilules contre la dépression</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il prend des médicaments pour quelque chose.</li> </ul>	salle de bain	<i>" Je suppose qu'il faut que je les prennes..."</i>	Elle est posée juste à côté des serviettes.
<b>Serviettes de bain</b> (sur le contoire, dans la douche)		salle de bain	Compte le nombre d'objets mis dans le carton.	Le joueur doit ramasser le linge pour finir le premier carton
<b>Penderie à moitié vide</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le personnage a perdu sa femme.</li> </ul>	Chambre des parents		
<b>Draps</b> (1 sur fauteuille, 1 dans l'armoire, 1 dans la panière à linge)		Chambre des parents	Compte le nombre d'objets mis dans le carton.	Le joueur doit ramasser le linge pour finir le premier carton
<b>Photo de l'oncle Bob</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>L'oncle du personnage est devenu fou</i></li> </ul>	Grenier	<i>"J'ai encore cette photo ? Il était complètement dingue, maman m'a dit qu'ils l'avaient placée dans un hôpital. Je crois qu'il s'est pendu."</i>	
<b>Câble électrique et pince</b>		Grenier	<i>" Hélène m'aurait tué si elle avait vu ça..."</i>	

Dossiers (x2)		Grenier	Compte le nombre d'objets mis dans le carton.	Le joueur doit ramasser les dossiers pour finir le deuxième carton
---------------	--	---------	---	--

## Interactions du Horla

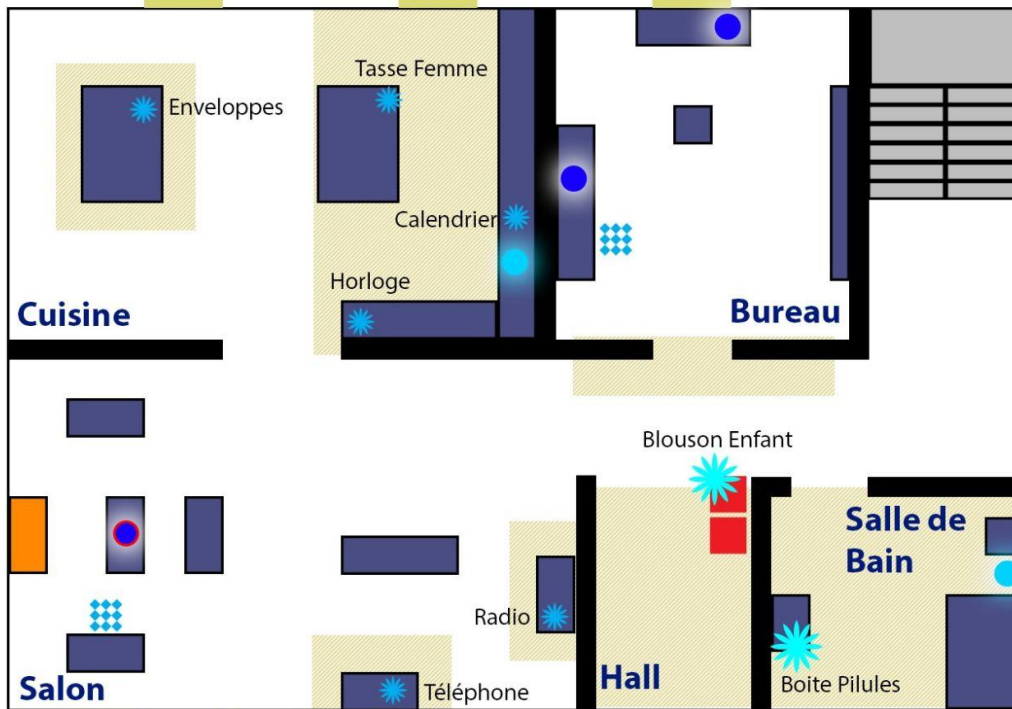
- Déplace des éléments dans la **chambre des parents** entre le réveille et le moment où le personnage y revient. → Pas de remarque
- Si le joueur a ramassé les serviettes de la **salle de bain** et pas celle de la **cuisine** : bruit distinctif dans la **cuisine** pour que le joueur trouve les serviettes. → *“Qu’est-ce que c’est que ça ?”, “Il y a quelqu’un ?”*
- Si le joueur a ramassé les serviettes de la **cuisine** et pas celle de la **salle de bain** : bruit distinctif dans la **salle de bain** pour que le joueur trouve les serviettes. → *“Qu’est-ce que c’est que ça ?”, “Il y a quelqu’un ?”*
- Quand le joueur est en train de ramasser les documents dans le bureau : des bruits de pas se font entendre dans le **grenier** → *“C’est probablement les ecureuilles”*
- Dans le **Bureau**, le joueur doit placer plusieurs dossiers dans le carton, le temps qu’il se retourne des dossiers changent de place. → *“Ce dossier n’était pas là avant.”, “Il a changé de place... Non j’ai dû le déplacer...”*
- Place le **document du divorce** sur la table du **salon** (quand les autres documents ont été regroupés). → quand il le voit de loin : *“C’était pas là tout à l’heure.”*

En plus des éléments qui précèdent, le horla agit de manière semi-aléatoire dans la maison. Il déplace des objets dans les pièces ou le joueur ne se trouve pas de façon minime au début et de plus en plus visible au fil de la journée. Il commence également à faire des bruits à partir du deuxième carton.

Il va par exemple changer des post-it de place, bouger des assiettes dans la cuisine, etc.

## Map du Jour 1

### REZ DE CHAUSSÉE



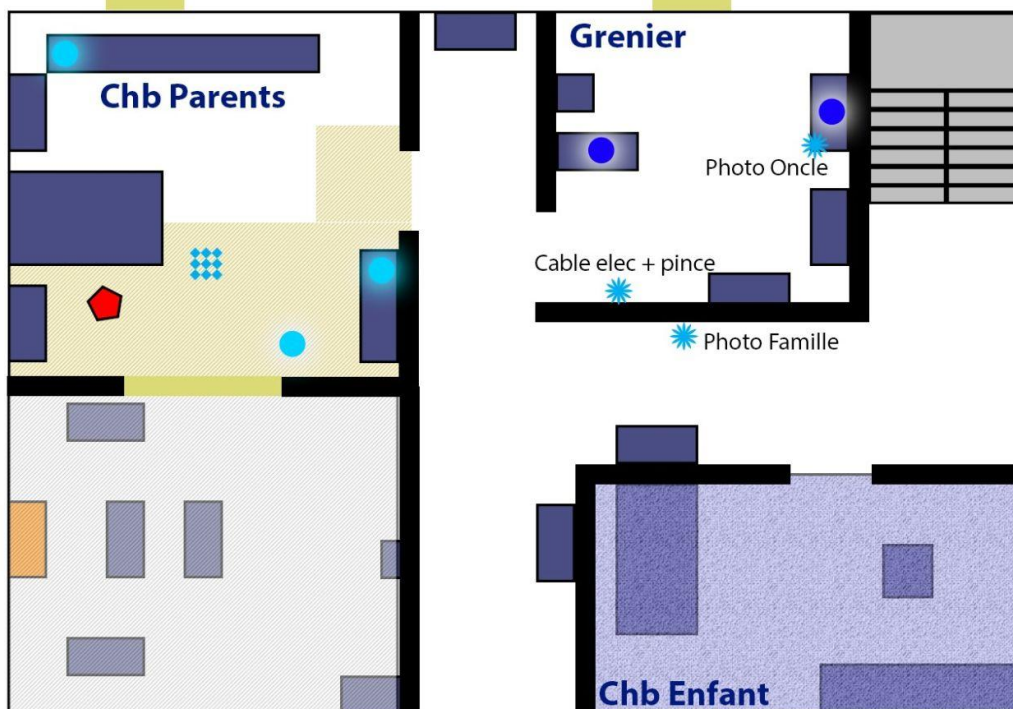
### Légendes

- Mur
- Escalier
- Meuble
- Fenêtre
- Cheminée
- Vu du premier étage
- Chambre Enfant - Fermée le 1er jour
- Spawn Joueur

### Objets Jour 1

- Cartons à remplir
- Linges
- Dossiers
- Dossier Divorce
- Objets Obligatoires
- Objets
- Zone avec des manuscrit
- Zone potentielle de Post-it

### 1er Étage



*Le placement des objets, des meubles et l'architecture de la maison est une première version pouvant être soumise à des corrections.*

## Jour 2 :

Le personnage se réveille dans son lit et le joueur le fait se lever, la lumière est plus vive que le jour précédent, il fait beau. Simon se pose des questions sur les événements de la veille. Il va tout de même continuer à faire ses cartons, au début rien ne se passe. Les objets bougent d'en d'autre salle que celle où le joueur va. Quand le joueur finit la chambre de l'enfant, un gros bruit se fait entendre puis tout redevient normal. Au fur et à mesure que le joueur remplit le deuxième carton, les bruits recommencent et les objets bougent de plus en plus, la lumière diminue et il se met à pleuvoir. Finalement, les objets bougent dans le champ de vision du joueur.

Si le joueur essaie de quitter la maison, le Horla se calme et le personnage explique qu'il ne peut pas partir, de manière de plus en plus hystérique jusqu'à ce que le personnage se tourne automatiquement dans une autre direction.

## Informations

- Ce qui est arrivé à l'enfant est la faute du père
- Sa famille lui manque
- Quelque chose est arrivé à l'enfant
- Le personnage est dépressif
- Le personnage se demande s'il est fou
- Le personnage se demande s'il est hanté
- La chose dans la maison ne veut pas nous laisser finir les cartons
- Quelqu'un est mort dans la maison

## Cartons

Carton 1 - Livres :

- Chambre des parents
- Bureau
- Chambre de l'enfant (le personnage y va en dernier et le horla se manifeste fortement)

Carton 2 - Affaires d'enfants:

Au début elles sont uniquement dans la chambre de l'enfant, mais le temps que le joueur fasse l'aller-retour entre la chambre et le hall (pour le carton des livres) ils ont été dispersés dans la maison. Il reste une seule peluche dans la chambre de l'enfant.

- Chambre de l'enfant
- Salle à manger
- Salon
- Grenier
- Couloir du premier étage



## Objets Clefs accessibles le deuxième jour

Les objets clefs (autres que les objets des cartons) apparaissent pendant la nuit (ils sont placés par le Horla).

Objets Liés aux cartons

Objets	Idée véhiculée	Pièces	Commentaires du personnage	Obligatoire
<b>Différents post-it</b> (Certains post-it ont changé ou ont été ajoutés, certains portent l'écriture de l'homme. Le texte n'a pas beaucoup de sens ou est frénétique)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage se demande s'il est fou</li> <li>Le personnage se demande s'il est hanté</li> </ul>	Plusieurs pièces	<p>Sur un post-it avec son écriture (plusieurs phrase différentes)</p> <p>"Je me rappelle pas avoir écrit ça."</p> <p>"Merde, qu'est-ce que ça veut dire, j'ai pas écrit ça."</p>	
<b>Ordonnance pour des médicaments contre la dépression</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage est dépressif</li> </ul>	Bureau		
<b>Jouet d'enfant</b>		Cuisine	<p>Commentaire aléatoire sur l'anormalité de la situation :</p> <p>"Il était pas là..."</p> <p>Puis il compte</p> <p>"Et de deux..."</p>	Le joueur doit le ramasser pour finir le carton de jouets.
<b>Carton pour les livres</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Personnage déménage</li> </ul>	hall	"Ok les livres... Ça ne devrait pas être trop compliqué."	Le joueur doit prendre le carton pour le remplir
<b>Carton pour les jouets</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Personnage déménage</li> </ul>	hall	"J'aurais dû faire ça bien plus tôt. J'espère que ça va bien se passer"	Le joueur doit prendre le carton pour le remplir
<b>Nouvelle du Horla</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage se demande s'il est fou</li> <li>Le personnage se demande s'il est hanté</li> </ul>	Chambre des parents	"J'avais oublié que j'avais ce livre. Je crois que le personnage devient fou... ou c'est une histoire d'esprit ? Il faudrait que je le relise."	Le joueur le trouve en faisant le carton de livres
<b>Livre</b>		Chambre des parents	Compte le nombre d'objets mis dans le carton.	Le joueur doit le ramasser pour finir le carton Livre.



<b>Alliance de la femme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sa famille lui manque</li> </ul>	chambre des parents	<i>“J’aimerais tellement que tu sois là ...”</i>	
<b>Jouet d’enfant</b>		Couloir du 1er	Commentaire aléatoire sur l’anormalité de la situation : <i>“Il était pas là....”</i> Puis il compte <i>“Et de deux...”</i>	Le joueur le trouve en faisant le carton de livres
<b>Dessin d’enfant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quelque chose est arrivé à l’enfant</li> </ul>	Escalier	<i>“J’aimerais tellement qu’il soit là. C’est de ma faute s’il est parti.”</i>	
<b>Livre sur le spiritisme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage se demande s’il est hanté</li> </ul>	Bureau	<i>“Les esprits sont des êtres invisibles qui tentent de communiquer avec les vivants... Ça expliquerait mon problème...Merde, je déraile complètement, c’est juste des conneries. Les entités surnaturelles ça n’existent pas...”</i>	Le joueur le trouve en faisant le carton de livres
<b>Livre</b>		Bureau	Compte le nombre d'objets mis dans le carton.	Le joueur doit ramasser le linge pour finir le carton Livre.
<b>Article sur l’histoire de la maison (dans un vieux album photo)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quelqu’un est mort dans la maison</li> <li>Le personnage se demande s’il est hanté</li> </ul>	Grenier	<i>“On a ri quand on a trouvé l’article... Je trouve ça beaucoup moins drôle maintenant. “</i>	
<b>Jouet d’enfant</b>		Grenier	Commentaire aléatoire sur l’anormalité de la situation : <i>“Il était pas là....”</i> Puis il compte <i>“Et de deux...”</i>	Le joueur le trouve en faisant le carton de livres
<b>Journal avec article sur la disparition de l’enfant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ce qui est arrivé à l’enfant est la faute du père</li> </ul>	Salon	<i>“Merde... Je suis tellement désolé de t’avoir oublié... T’as du faire le chemin tout seul... Merde...”</i>	
<b>Jouet d’enfant</b>		Salon	Commentaire aléatoire sur l’anormalité de la situation : <i>“Il était pas là....”</i> Puis il compte <i>“Et de deux...”</i>	Le joueur le trouve en faisant le carton de livres

Livres d'enfant x2		Chambre de l'enfant	Compte le nombre d'objets mis dans le carton.	Le joueur les trouvent en faisant le carton de livres
Jouet d'enfant		Chambre de l'enfant	Commentaire aléatoire sur l'anormalité de la situation : "Il était pas là..." Puis il compte "Et de deux..."	Le joueur le trouve en faisant le carton de livres

## Interactions du Horla

- Il place l'**alliance de la femme** sur la table de chevet.
- Il place l'**Article sur l'histoire de la maison** dans l'un des tiroire du grenier.
- Il place le **Journal avec article sur la disparition de l'enfant** l'un des meubles.
- Déplace des objets sans bruit dans les salles où le joueur n'est pas. (au début)
- Le horla a ouvert le tiroire contenant l'**ordonnance du personnage** dans le bureau.
- Quand le joueur commence à remplir le second carton, les bruits recommencent.
- Des objets sont jetés au sol et bougent dans la même pièce que le personnage. Ils finissent par bouger dans son champ de vision : des objets lui sont jetés.

## Nuit 2-3 :

Le personnage est réveillé en pleine nuit par un bruit, il y a de la lumière dans le hall. Des portes s'ouvrent et se ferment on entend des bruits qui se rapprochent. Le personnage ne peut pas se lever même s'il essaye, il peut juste bouger la tête légèrement. La lumière s'allume dans le couloir. Le personnage panique, le temps passe, le bruit diminue, le personnage finit par s'endormir.

## Informations

- Le personnage se demande s'il est fou
- Le personnage se demande s'il est hanté

## Horla

- Des objets sont jetés au sol et bougent dans les autres pièces.
- Il y a des bruits dans toutes la maison.
- Certains bruits ressemblent à des voix?

### Jour 3 :

Le personnage est réveillé par un son strident, le réveille, qui n'a pas sonné du jeu, sonne. Il éteint le réveil. Il doit quitter la maison. Le joueur lève le personnage du lit et descend dans le hall, rien ne bouge et toutes les portes sont fermées, les rideaux aussi. Dans le hall, les cartons sont renversés et des meubles bloquent la sortie, le reste des pièces sont dans un état similaire. Dans le salon un livre est posé sur la table, les pages tournent, elle s'arrête. Des pas se dirigent vers le personnage (des objets bougent sur son passage) (on voit une silhouette?). Le personnage panique, il doit fuir. Il rentre dans une pièce, toutes les salles sont retournées et le personnage décide de détruire la maison. Le joueur va trouver plusieurs éléments lui permettant de mettre le feu à la maison. Le horla l'empêche de réaliser l'action, jusqu'à ce qu'il trouve un objet en particulier. Le joueur met le feu à la maison, la fumée et les flammes remplissent l'habitation et le jeu s'arrête.

### Informations

- Le personnage pense qu'il est hanté ce n'est pas la folie
- le fils n'est pas mort et la femme à la garde
- L'entité ne veut pas nous laisser partir > le joueur ne peut plus s'approcher de la porte
- Le personnage doit détruire la maison.

### Objets Clefs accessibles le troisième jour

#### Objets Obligatoires

Objets	Idée véhiculée	Pièces	Commentaires du personnage	Obligatoire
<b>Différents post-it</b> (Certains post-it ont changé ou ont été rajoutés, certains portent l'écriture de l'homme ou un autre écriture. Un message unique parle du refus de laisser partir le personnage)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le personnage se demande s'il est fou</li><li>• Le personnage se demande s'il est hanté</li></ul>	Plusieurs pièces	Sur un post-it avec son écriture ou celle différentes "Non... non, non, non, Faut que je fasse quelque chose." "Merde, mais qu'est-ce qui fait ça."	
<b>Vieux pendentif avec une croix</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une entité surnaturelle existe</li></ul>	Grenier	"J'espère que ça marche... de toute façon je suis foutu."	
<b>Papiers de la garde d'enfant</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• le fils n'est pas mort et la femme à la garde</li></ul>	Bureau		
<b>Boîte d'allumettes et cheminée</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le personnage doit détruire la maison.</li></ul>	Salon		

<b>Câble électrique et pince</b> (dans le grenier, le joueur les a vu les jour d'avant)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage doit détruire la maison.</li> </ul>	Grenier		
<b>Briquet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage doit détruire la maison.</li> </ul>	(à déterminer)		
<b>Cuisinière à gaz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le personnage doit détruire la maison.</li> </ul>	cuisine		

### Interactions du Horla

- Le Horla à saccager la maison et les cartons.
- Il a bloqué la porte et les fenêtres
- Le Horla lit un livre sur la table du **salon**. Quand le joueur le remarque s'arrête et le joueur entend des pas qui s'approchent de lui. Des objets bougent sur son passage.
- Il déplace les objets que le joueur veut utiliser pour mettre le feu à la maison.
- Il fait des bruits et lance des objets dans la maison ou vers le personnage.