

# Document de projet : Narration Sensorielle (Version Horreur)

## Contexte de l'histoire (interne, non affiché au joueur)

Dans un hôpital psychiatrique désaffecté des années 80, un enfant de 10 ans, diagnostiqué "violent" à tort, était interné dans une petite salle d'examen isolée. Les médecins, corrompus, menaient des expériences illégales : électrochocs, injections forcées, pour "le guérir". Une nuit, l'enfant s'est rebellé, a brisé ses sangles, massacré le personnel avec des scalpels et bistouris, avant de s'échapper dans les ténèbres de l'hôpital. La salle reste figée, témoignant de l'horreur : outils ensanglantés, traces de lutte, et une présence maléfique persistante. Le joueur explore **cette unique salle d'examen** (surface ~6x6m), en 2-3 min max.

**Lieu identifiable** : Salle médicale/hôpital abandonnée (lits sanglés, instruments chirurgicaux, dossiers médicaux).

**Événement invisible** : Le massacre par l'enfant devenu monstre.

**Émotion principale** : Terreur pure, avec tension croissante et jump scare simple.

Mouvement libre simple (WASD + souris). **Jump scares autorisés via animations simples** : flash lumineux + son strident sur trigger (proximité), sans gameplay complexe.

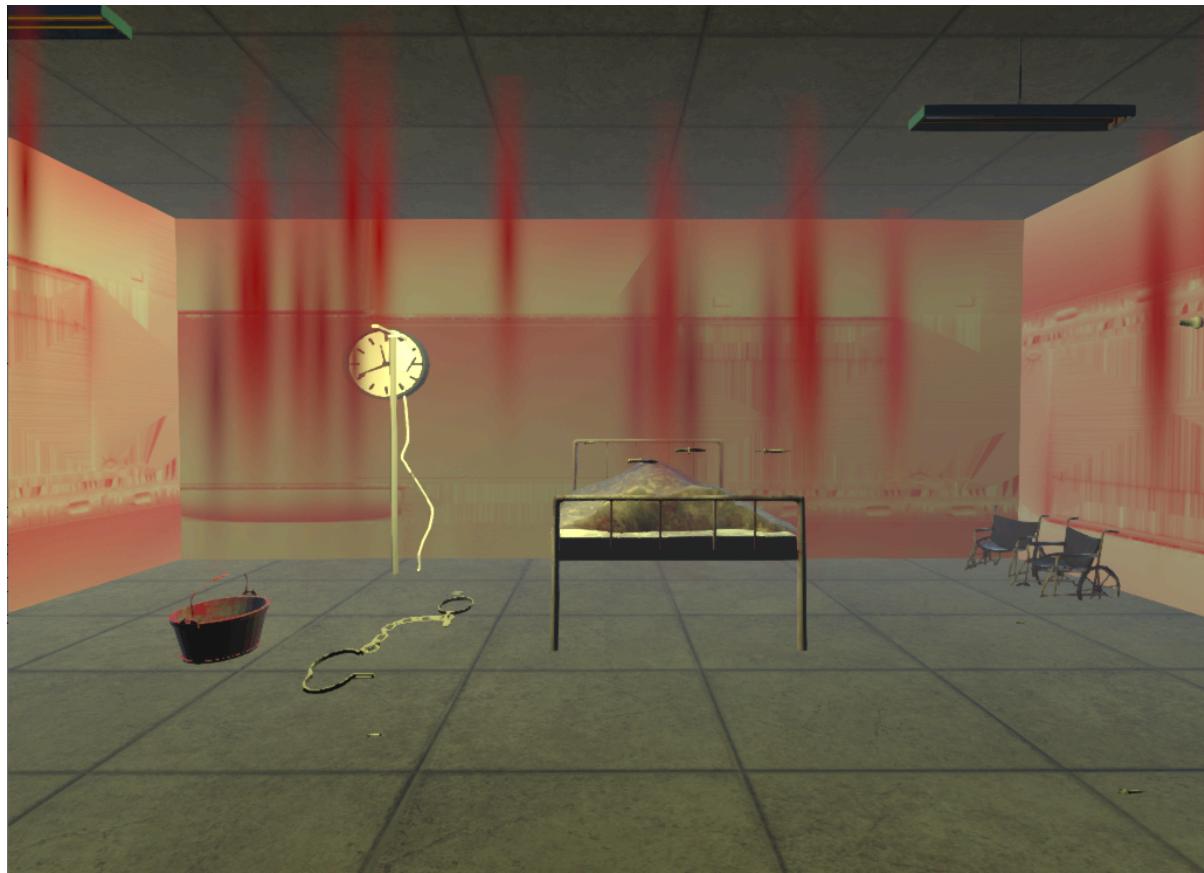
## Beats narratifs (4 zones/moments clés)

**4 beats progressifs** pour build-up horrifique. Guidage naturel par layout : entrée → table centrale → coin outils → sortie barricadée. Utilise triggers pour sons/lumières/jumps.

### 1. Entrée → Curiosité

- **Que comprend le joueur ?** Salle d'hôpital oubliée : lit médical propre, posters médicaux jaunis, armoire à médicaments verrouillée.
- **Que ressent-il ?** Intrigue mêlée d'étrangeté (pourquoi abandonné ?).
- **Éléments clés :**
  - Lumière : Fluorescente statique pâle, ombres longues.
  - Sons : Bourdonnement électrique distant, gouttes d'eau.

- Objets : seringues stériles alignées.



## 2. Zone centrale → Malaise

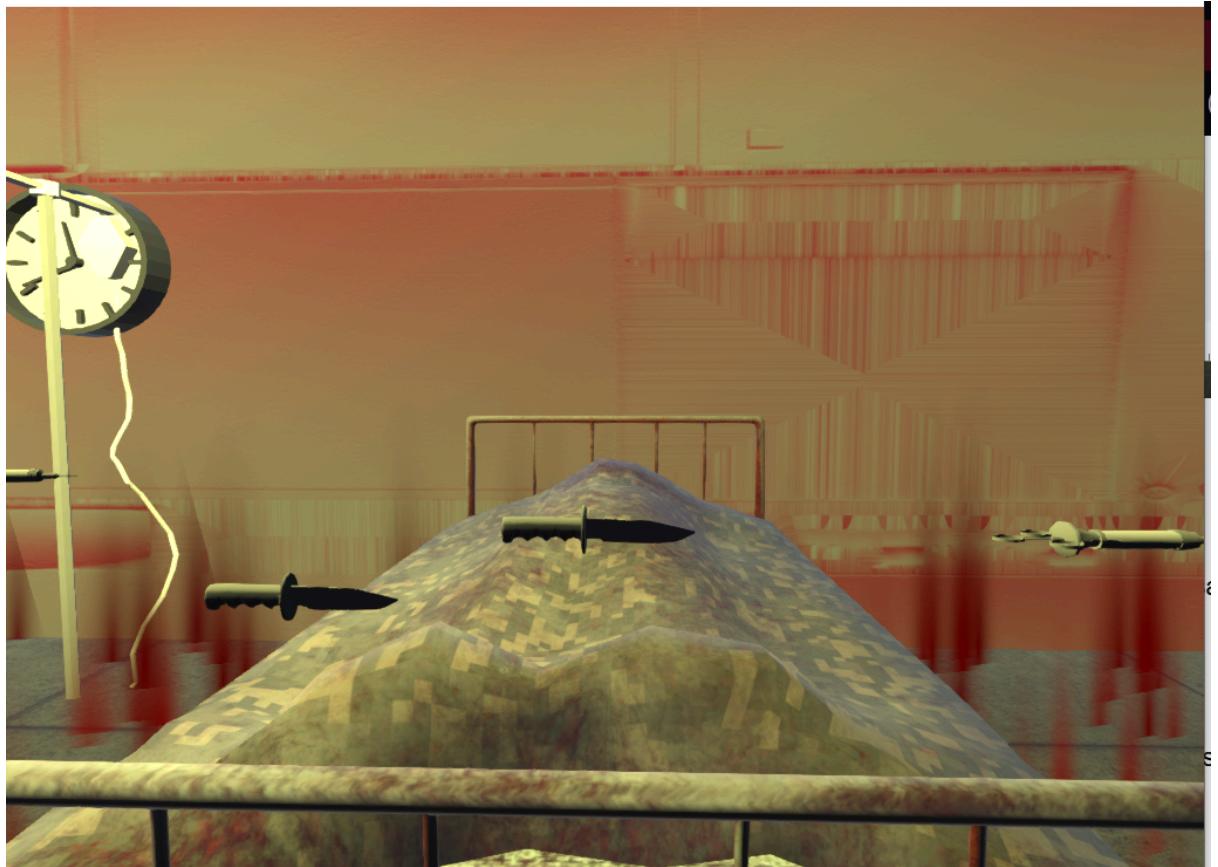
- **Que comprend le joueur ?** Lieu de souffrances : lit taché de sang séché subtil, sangles déchirées, sol jonché de bandages.
- **Que ressent-il ?** Inquiétude oppressante, sentiment d'être observé.
- **Éléments clés :**
  - Lumière : Flicker lent, teintes froides/vertes.
  - Sons : Respiration haletante lointaine, raclements métalliques.

- sang sur les murs.



### 3. Détail secondaire → Révélation (avec Jump Scare)

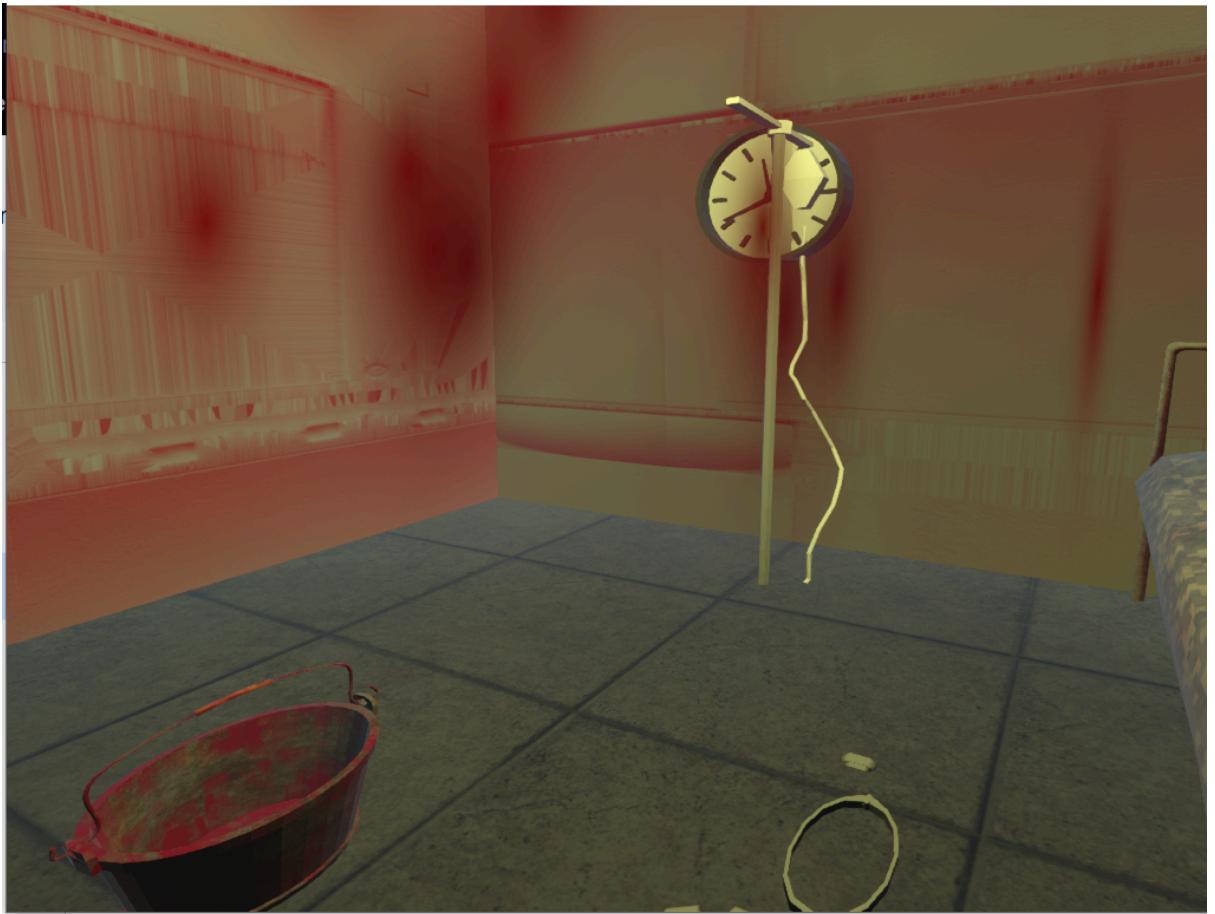
- **Que comprend le joueur ?** Massacre récent : table d'opération couverte de sang frais, scalpels tordus, main ensanglantée imprimée, photo enfant défigurée.
- **Que ressent-il ?** Choc horrifié, panique (jump scare déclenché).
- **Éléments clés :**
  - **Jump Scare simple** : Trigger OnTriggerEnter → flash noir 0.5s (light.intensity=0 puis max) + son strident (FREE Haunted Jump Scares) + particules sang éclaboussure.
  - Objets : Bistouri planté dans photo.



#### 4. Sortie → Émotion finale

- **Que comprend le joueur ?** L'enfant rôde encore : porte barricadée entrouverte, traces de sang menant au noir, jouet d'enfant ensanglanté.

- **Que ressent-il ?** Dread paralysant, peur du poursuivant.



- **Éléments clés :**

- Sons : Pas lourds approchants (fade in), whispers inintelligibles.