

SYNOPSIS VOICE OF PSYCHOSE

Cinématiques

Interface

Action du joueur/ interaction avec le joueur.

Plan noir, un bruit monte de plus en plus fort.

Lumière vive apparaît d'un coup. Vue sur une lampe d'opération (ou même ceux du dentiste ça marche hein) allumée juste au-dessus de nous. Nous sommes couchés sur une table d'opération .

On se relève en vitesse.

Utilisez les touches ZQSD pour vous déplacer, la touche E pour interagir avec les objets lorsque c'est indiqué

Le joueur se dirige vers la porte. Fermée. Au sol quelque chose grésille.

Il baisse la tête, voit un *Talkie-Walkie*, le récupère

« Est..... Ez ? » Il tourne le bouton comme il peut, au bout de quelques secondes :

« Est-ce que vous m'entendez »

« Oui ! »

« Ok, il va pas tarder à revenir, il y a une bouche d'aération dans la pièce essayez de l'ouvrir pour vous échapper. »

La caméra montre une bouche d'aération dans un des coins de la pièce.

Utiliser la touche ESPACE pour sauter, la touche E pour récupérer un objet.

Quête : Trouvez un moyen d'ouvrir la bouche d'aération.

Sur une des tables un tournevis est posé. Le joueur doit le prendre, l'équiper et cliquer sur la bouche d'aération.

Pour équiper un objet cliquez dessus dans l'inventaire.

Il faut entrer pour commencer à se faufiler à l'intérieur du conduit d'aération.

Le joueur ressort dans une salle adjacente. On entend les bruit de tronçonneuse, une porte qui s'ouvre un grognement d'énervement, du fracas (le gars est en train de tout détruire), une porte qui claque et des pas pressés qui s'éloignent.

La salle dans laquelle le joueur se trouve est un cagibi légèrement éclairé par une lumière branlante. Tout au plus une ou deux étagères avec quelques objets et des boîtes s'y trouve ainsi que du potentiel matériel d'entretien.

Au bout de quelques seconde, plus aucun bruit, puis grésillement

« Y'en a un qui a eu de la chance pas vrai ? M'enfin quoi qu'il en soit faut pas rester là. Eloigne toi de ce merdier au plus vite. Je sais pas ce qu'il se passe ici mais je vais faire de mon mieux pour t'aider.»

« Qui... Qui êtes-vous ? »

« Je ne suis pas sûr que ce soit le moment pour faire causette okay ? Alors bouge-toi, et vite ! Tu ferais mieux de trouver une source lumineuse parce que passée cette porte tu ne verras plus rien.»

En effet, la porte est entre ouverte et il fait totalement sombre.

Le joueur cherche et fini par tomber par une lampe de poche, il la prend.

« Super, maintenant ce serait plus simple si tu parvenais à réenclencher la lumière, je vais te guider jusque ce qui semble être une salle machine... »

« Stop ! »

« ?? »

« QUI ETES-VOUS COMMENT SAVEZ VOUS QUE JE SUIS LA ET QUE J'AI TROUVE CETTE LAMPE »

« Merde qu'est-ce qu'il te prend de crier comme ça, tu as du l'alerté, je serais toi, je bougerais et MAINTENANT. »

Une musique un peu angoissante se met à être jouée.

Utilisez la touche SHIFT pour courir.

Le joueur sort de la pièce

« Bon maintenant tu vas devoir me faire confiance et me suivre à l'aveuglette »

On entend des bruits de pas qui se rapprochent .

« Tu tournes à gauche et t'arrêtes pas de courir, garde ta main sur le mur et prend la première à gauche appuie juste sur le bouton quand c'est bon»

Attention, lorsque vous courez votre poursuivant peut vous entendre.

Le joueur se met potentiellement à marcher, alors

« Pas le temps de traîner »

Le joueur tourne à gauche.

« Tssht O...Okay la prochaine à droite »

L'ennemi se rapproche de plus en plus, le joueur va, tourner à droite mais se retrouver contre un mur. Il n'a plus la possibilité de bouger

Vous êtes maintenant caché, profitez de votre élément pour échapper à vos adversaires.

On entend des bruits de pas continuer juste en face et s'éloigner de plus en plus.

Vous continuez votre chemin.

« Tssht Wow t'as géré sur ce coup-là je pensais que tu te ferais prendre, ce n'est vraiment pas mal il faudra que tu m'apprennes tes techniques. C'est plus très loin maintenant tu tournes encore une fois à droite et si je ne me suis pas trompé tu vas te retrouver dans la salle des disjoncteurs. Tu peux allumer ta lampe maintenant je pense qu'il est parti. »

Le joueur est libre d'allumer sa lampe ou de continuer dans le noir, s'il continue dans le noir

« T'es plutôt du genre prudent hein dis-moi, je comprends, c'est plutôt une bonne manière de s'y prendre » il a alors moins de chances d'être repéré par l'ennemi mais en contrepartie il ne peut rien voir.

Si le joueur se dirige dans la mauvaise direction ou s'il est trop lent il se fait attraper.

A partir de ce moment-là si le joueur se dirige dans la mauvaise direction et qu'il a sa lumière allumée il se fait directement reprendre. « Je t'ai dit d'aller à droite »

Sinon « Hey ça fait un moment t'es sûr que tu ne t'es pas trompé de direction... ? »

Lorsque le joueur s'approche de la porte, il peut la pousser lentement.

Utilisez la touche ctrl pour vous accroupir et les touches shifts pour vous pencher sur les côtés.

Il entre et fait tssht si pas de lampe, rien s'il y a une lampe.

« Bon c'est pas compliqué, il y a un gros levier quelque part, il suffit de le tirer, je pense que tu es en mesure de relever cette mission »

Si le joueur appui sur le mauvais bouton

1. « Qu'est-ce que t'as foutu bordel ? Tu entends ça ? Je pense que tout va exploser !!! Nooon je déconne ! Mais sérieusement je te demande de tirer sur un GROS levier pas d'appuyer sur un bouton rouge. »

Si tu appuies sur tout sauf sur ce qu'on te demande « Sérieusement... On dirait que tu fais exprès, il ne reste plus qu'une possibilité là... »

Lorsque le joueur tire sur le levier on entend un gros boum suivi d'un ronronnement et les lumières s'allument.

« Ca faisait longtemps qu'elle avait pas bougé on dirait. C'est peut-être juste un conseil mais il mérite d'être écouté, je pense que tu as dû attirer l'attention, tu ferais mieux de te cacher... »

Il y a des casiers dans un coin de la pièce.

Pour vous cacher cliquez sur l'un des casiers afin de rentrer à l'intérieur. Les endroits où vous pouvez vous cacher seront indiqué par un léger halo/contour/autre signe distinctif rouge.

Une musique stressante commence à monter.

Si le joueur ne se cache pas sous quelques secondes, il meurt.

Sinon il peut voir au travers la grille du casier une grosse brute se diriger droit vers la pièce et rentrer en furie. Il allume sa tronçonneuse et regarde dans la pièce d'un air menaçant. Il détruit la machine avec le gros bouton rouge et s'en va furibond.

Le joueur sort du casier et le Talkie-Walkie se met à grésiller.

« Conclusion... Toujours se méfier des gros boutons rouges. Encore un conseil bon à prendre.

Bon bon bon maintenant qu'on y voit plus clair il sera plus facile pour moi de te guider.

Pour commencer du avances ton pied droit, puis le gauche... Oh c'est bon si on ne peut plus blaguer...

Tu ferais mieux de trouver un moyen de t'échapper maintenant, tu ne penses pas ?

Quoi... ? Pourquoi tu fais cette tête ? »

« Je refuse d'écouter une seconde de plus une personne cachée derrière un Talkie-Walkie pendant que JE me fais poursuivre par un fou furieux !! »

« Je suis dans la salle des machines c'est tout ok ? Je te vois au travers des caméras... Souriez-vous êtes filmés... Allez, arrêtez de faire la tête et trouve une sortie. Je pense que c'est pas totalement stupide de supposer qu'il faille aller au rez-de-chaussée. »

Quête : Trouvez un moyen de descendre.

« Puisque tu es si malin je te laisse tranquille, te sens pas obligé de m'écouter, on se retrouve dehors. »

Des panneaux exit lui indiquent le chemin, mais certains semblent le mener dans des impasses. En réalité il y a des panneaux de deux couleurs, l'une indique véritablement la sortie, l'autre n'est là que pour leurrer le joueur. On peut alors jouer.

Pendant que le joueur cherche, le boucher se retrouvera au même niveau que lui, se déplaçant aléatoirement, l'on n'est jamais à l'abri d'une rencontre fortuite.

Les cachettes : des salles, des placards, sous certains meubles (lits et bureaux), des cavités créées dans le mur, certaines bouches d'aérations. Celles-ci seront indiquées.

Le premier escalier qu'il trouve sera inutilisable car la porte est fermée, il devra alors chercher une autre issue.

Il n'y aura pas de musique, juste le silence, les bruits faits par le joueur et par le boucher. Lorsque le joueur parvient à accéder à une porte avec le symbole d'un escalier à proximité, l'escalier est obstrué.

Quête : Trouvez un autre moyen de descendre.

« Ah ah je vois que tu te débrouilles très bien sans moi, toujours pas besoin d'aide ? Oh tu me diras c'est tellement drôle. Après tout tu es grand non, tu devrais être en mesure de retrouver l'ascenseur ! Bonne chance hein ! »

On doit se débrouiller seul pour retrouver l'ascenseur.

De temps en temps on se fait troller par la voix

« si j'étais toi je ne me retournerais pas... »

« Derrière toi »

« Il se rapproche... »

« Cache toi ! Vite !! »

« Ah ah ah je t'ai bien eu »

« Ouh ouh tu refroidis là »

Le joueur peut trouver une seringue d'adrénaline.

Il arrive à l'ascenseur.

« Si je le savais ? Bien sûr que oui, mais bon c'était pour te faire réaliser que tu as besoin de moi.

Maintenant qu'on est d'accord sur ce point, je suis désolé de t'annoncer qu'il n'y a pas d'autres moyens de descendre il va falloir faire le grand saut.»

Le joueur essaie d'appuyer sur le bouton pour appeler l'ascenseur, rien ne se passe.

« Je crois que je vais vraiment pas avoir le choix hein ... »

« Oh ça oui »

Le joueur saute et se ramasse violemment sur l'ascenseur qui fait un bruit inquiétant.

Il roule et sort à l'étage inférieur.

« Bon plus qu'un étage et la sortie n'attend plus que toi, ça a presque l'air trop facile... »

L'étage est plus sombre, plus inquiétant également, il y a des traces de sang sur les murs.

« T'as peut-être parlé un peu vite... »

Le joueur un peu intelligent va trouver un moyen de se diriger vers l'endroit où il estime avoir vu l'escalier à l'étage supérieur. Sinon tant pis pour lui.

A la rigueur s'il s'éloigne de là où il devrait aller il est rappelé à l'ordre

« Retourne à l'escalier non ? »

« C'est pas le moment de visiter »

Il retrouve une porte avec le symbole des escaliers sauf que cette fois, celle-ci est verrouillée.

« Bon il faut que je trouve une clef... »

Quête : Trouvez une clef pour accéder à l'étage inférieur.

Il pourra remarquer des inscriptions laissées par quelqu'un toujours à un endroit où les caméras ne peuvent pas le voir. Gravées dans le mur potentiellement ou écrite avec de la craie ou du sang.

➔ La troisième dalle de la cuisine cache un objet dont tu pourrais avoir besoin.

➔ Va dans les toilettes , j'y ai laissé quelque chose d'important c'est la clef de la porte d'entrée et celle-ci tombe dans la tuyauterie.

➔ Ils ne peuvent pas te voir dans le noir

De l'aide ou bien des messages de folie, tout va dépend de ce en quoi c'est écrit.

Rouge = piège

Gravé = folie

Craie = à suivre

Il va devoir suivre les indications pour retrouver les objets suivants : la clef pour accéder à l'étage inférieur/ des objets utiles pour finir des énigmes/ du fromage pour attirer un rat ou une souris/ un truc à grignoter pour recouvrir des points de vie/ des objets indices pour la suite des événements ou sur le background.

Assez rapidement on entendra un gros boum suivi d'un autre bruit. C'est en fait l'ascenseur qui tombe à l'étage inférieur.

Cela indique l'arrivée du boucher. Celle-ci se fera lorsque le joueur se sera un peu éloigné et potentiellement lorsqu'il aura accédé à une zone importante de la clinique.

Pour le plaisir on pourra modéliser des endroits bien glauques.

Le joueur pourra accéder au niveau du dessous uniquement lorsqu'il aura récupéré les objets importants : cad la clef de la porte d'entrée et la clef de l'étage + une map papier.

Quête : descendez à l'étage inférieur.

Lorsqu'il parvient enfin à atteindre les escaliers, il entend des bruits inquiétant provenant d'en bas. En descendant il voit une pièce ensanglanté (toute bâchée ?). Au sol sont posés de façon totalement aléatoire des pièges à ours. Je ne sais pas si vous voulez faire dans le gore du coup on peut potentiellement y retrouver des morceaux d'humains.

« Terminus, tout le monde descend. Ça a l'air malsain comme ambiance tu trouves pas ? »

« Ouai... »

« Allez dépêchez-toi de t'en aller... »

Quête : Sortez.

Le joueur peut se diriger directement à la porte d'entrée en passant par l'accueil s'il a déjà compris à quoi servait la clef, il n'est pas obligé de passer la scène suivante.

« Encore fermé, ce n'est pas tout jour à ce que je vois. »

« C'est bizarre quand même... »

Quête : Trouvez un moyen de déverrouiller la porte.

Là, la clef se trouvera dans les toilettes/ l'endroit immédiatement situé sous les toilettes du dessus, là où il a fait tomber la clef.

Lorsque le joueur s'approchera de la porte, il entendra le bruit d'une tronçonneuse qui démarre provenant de l'escalier.

Il ouvre la porte avec la clef et derrière un grillage métallique.

« Oups... on dirait que tu es bloqué... dommage tu vas devoir jouer avec moi un peu plus longtemps »

Un rire se met à raisonner dans le Talkie-Walkie.

Le joueur panique regarde partout .

« Oh arrête c'était drôle, c'est mon moment préféré ! »

« Ton moment préféré ?? »

« Quoi, tu es surpris ? tu crois que tu es le premier ? Tu trouvais pas ça louche qu'un mec t'aide dans ces circonstances ? *Rire* Non non... moi suis plus du genre à aider les gros baraqués si tu vois ce que je veux dire ! »

On entend la tronçonneuse se rapprocher.

« Merde »

« Souris un peu, sois rassuré, je t'aime bien, c'est pour ça que je vais te donner un petit indice ; ne fait pas marche arrière. Allez amuse-toi bien. »

Quête : Fuyez, cachez-vous, bref SURVIVEZ.

Le héros se met à courir.

« La chasse à l'homme est ouverte ! »

Lorsqu'il entre dans un cagibi il trouve un document indiquant que la salle de vidéo surveillance se trouvait au sous-sol.

Quête : Allez à la salle de vidéo-surveillance.

Il y a un couloir à gauche et un couloir à droite. Le joueur peut choisir son objectif.

L'étage est angoissant il y a toujours des choses écrites.

En gros « ETEINS LES LUMIERES, c'est ta seule chance... »

Quête : Eteignez les lumières.

Le joueur va maintenant devoir se diriger à l'aide de sa carte papier. Parfois des indications lui indiquent des chemins, toujours le même code couleur que sur l'étage du dessus.

Les cachettes indiquées dans la mauvaise couleur sont piégés. Tu peux mourir ou un bruit s'enclenche alertant le boucher.

A un moment il y a un fort grésillement et la musique de thème se lance, au travers de haut-parleur gigantesques.

L'omniscient fredonne la musique.

Certains chemins indiqués cependant sont des passages secrets qui ne peuvent être empruntés par le boucher.

Parfois lorsque le héros emprunte ces passages, l'omniscient s'énerve

« Tu veux jouer à cache-cache, très bien mais tu vas le regretter »

« Reviens, reviens je te dis je veux savoir où tu es !! »

Impossible d'accéder au niveau suivant tant que la lumière est allumée.

De temps en temps, lorsque la lumière est encore allumée bien sûr depuis les hauts parleurs sinon c'est pas marrant.

« J'en connais un qui est dans la cuisine »

« Il est pas loin ! »

« Jojo jette un coup d'œil au fond du couloir, tu ne vas pas être déçu ! »

Lorsque le joueur éteint la lumière, le temps est limité car Jojo le Jovial reviendra l'allumer au plus vite, c'est l'occasion de l'attirer pendant que vous essayez d'accéder au sous-sol depuis l'ascenseur.

« Oh... Je vois... Eh bien rira bien qui rira le dernier »

Lorsque le joueur entre dans l'ascenseur, les portes ne se ferment pas et l'on voit le boucher se rapprocher de plus en plus avec sa tronçonneuse, bien que le joueur appuie sur tous les boutons rien ne change. Il se rapproche et lorsqu'il frappe avec sa tronçonneuse, l'ascenseur tombe.

Ecran noir, on se relève .

Le joueur se réveille dans une grande salle, quand il respire ça fait de la buée, il fait frais.

Il s'appuie sur une table pour se relever.

Il fait tout gris le joueur se trouve dans la morgue. Il est enfermé dans la pièce. L'avantage ? Il n'y a pas de caméra dans cette pièce, il n'y a aucune caméra au sous-sol cela-dit.

Quête : Sortez de la morgue.

L'ascenseur est coincé et la porte ne s'ouvre pas. Cette fois pas de clef à trouver seulement un passage secret. Sur la table au centre de la pièce un drap blanc ayant la forme d'un corps.

Pour pouvoir sortir de la pièce, le joueur va devoir fouiller tous les casiers jusqu'à en trouver un premier avec une note qui indique la position d'un autre casier où l'on aurait entendu du bruit puis le cadavre aurait disparu.

Quête : Inspectez le casier mentionné dans la note.

En touchant le fond du casier vide, *le joueur se hisse dans une pièce adjacente. C'est un couloir sombre, sans caméra , sans fenêtres avec des portes possédant une vitre sur le dessus.*

Un bruit provient du couloir assez proche.

Quête : Trouvez une cachette.

Le seul moyen de se cacher dans les temps impartis est de se rendre dans la cellule juste en face. Il y fait tout noir et la légère source lumineuse provient de la fenêtre. Lorsque Jojo le jovial et boucher à ses heures perdues passe devant la fenêtre, il fait totalement noir.

Si le héros utilise sa lampe torche parce que oui, il a une lampe torche, il pourra voir, que la pièce est très sale et inquiétante.

Lorsqu'il sortira et pas pendant qu'il y a l'autre sinon one shot. Là on a affaire à un véritable labyrinthe.

Pleins de salles, pas de plans, juste un labyrinthe. Il vaut mieux éviter de courir car il n'y a pas de passages secrets et très peu de cachettes.

Lorsque l'on arrive à un premier embranchement (vers là où le mec est allé, l'autre côté étant bloqué) il y a deux panneaux à gauche « Bon chemin » à droite « Mauvais chemin »

ET C'EST LA VERITE !!! C'est ça le piège.

Au moment où le joueur arrivera devant une porte sans fenêtre avec le symbole soit éclair soit un panneau « employé only ».

Il ouvre la porte et dans la pièce il y a un fauteuil retourné.

Il voit les écrans comme sur le menu, il retourne la chaise et rien. Et au moment de se retourner il se prend un coup sur la tête. Il tombe . Noir. Fin du jeu.

On peut potentiellement le faire se réveiller dans la même situation qu'au début

Crédits