

# Game Design Document



# SLENDER NIGHTMARE

Copyright © 2014 Valentin Capitaine

Version : 1.2

# 1) Présentation générale

## 1.1. Mes objectifs pour concevoir le jeu

**Slender Nightmare** est un jeu vidéo d'horreur gratuit développé sur **RPG Maker XP** en **Ruby** et inspiré du jeu vidéo **Slender : The Eight Pages** et de l'histoire du **Slenderman**.

Je tiens à préciser que je n'ai jamais essayé avec ce jeu de m'attribuer le concept de Slender. C'est simplement un fan-game et je respecte totalement la création originale de Parsec Production Slender : The Eight Pages... En effet, à la base, la réalisation de ce jeu était une sorte de « défi personnel » : développer un Slender sur RPG Maker XP en recréant l'intégralité du système de jeu et l'IA du Slenderman...

## 1.2. Questions fréquentes

### 1.2.1. Qu'est-ce que ce jeu ?

**Slender Nightmare** est un jeu vidéo d'horreur gratuit inspiré de **Slender : The Eight Pages** et de l'histoire du **Slenderman**. Il reprend les **principales mécaniques** d'un **Slender** mais il est adapté à un **autre style de jeu** : en vue aérienne « top-down » et en déplacement case par case. Il apporte également quelques nouveautés que j'évoquerai dans la suite de ce document.

### 1.2.2. Où le jeu se passe-t-il ?

Le jeu se déroule dans différents lieux totalement différents les uns des autres. A l'heure actuelle (version 1.2) il y a un total de quatre (cinq avec le didacticiel) lieux accessibles au joueur : **La forêt sombre** | **La prison abandonnée** | **La ville fantôme** | **L'école lugubre...**

### 1.2.3. Qu'est-ce que je contrôle ?

Le joueur contrôle **un enfant** dont il choisit le sexe en début de partie : **garçon** ou **filles**. Ce choix reste esthétique et il ne modifie en aucun cas le gameplay ou la difficulté du jeu.

### 1.2.4. De combien de personnages ai-je le contrôle ?

Le joueur contrôle **un personnage à la fois**. De plus, il ne peut pas changer le personnage en cours de partie. La sélection est uniquement possible lors d'une nouvelle partie.

### 1.2.5. Quel est le but du jeu ?

Le but du jeu est, comme dans Slender : The Eight Pages, de **recupérer les 8 pages** disséminées à travers toute la carte **avant que le Slenderman ne vous capture**. Il faut savoir que le Slenderman commence à traquer le joueur dès la récupération de la première page.

### 1.2.6. Qu'est-ce qui rend mon jeu différent ?

La particularité de ce jeu est son **adaptation du concept de Slender** à un tout **autre mode de jeu** : en vue aérienne « top-down » et en déplacement case par case. Il apporte également **quelques nouveautés** comme une **interface revisitée** avec le **nombre de pages récupérées** et la **batterie restante**. De plus, il y a un total de **quatre lieux visitables** par le joueur contrairement à Slender : The Eight Pages qui en propose uniquement un. Il y a également un **système de succès** qui permet au joueur d'avoir un aperçu de toutes les possibilités de Slender Nightmare et de pouvoir terminer le jeu à 100%.

## 2) Mécaniques de jeu

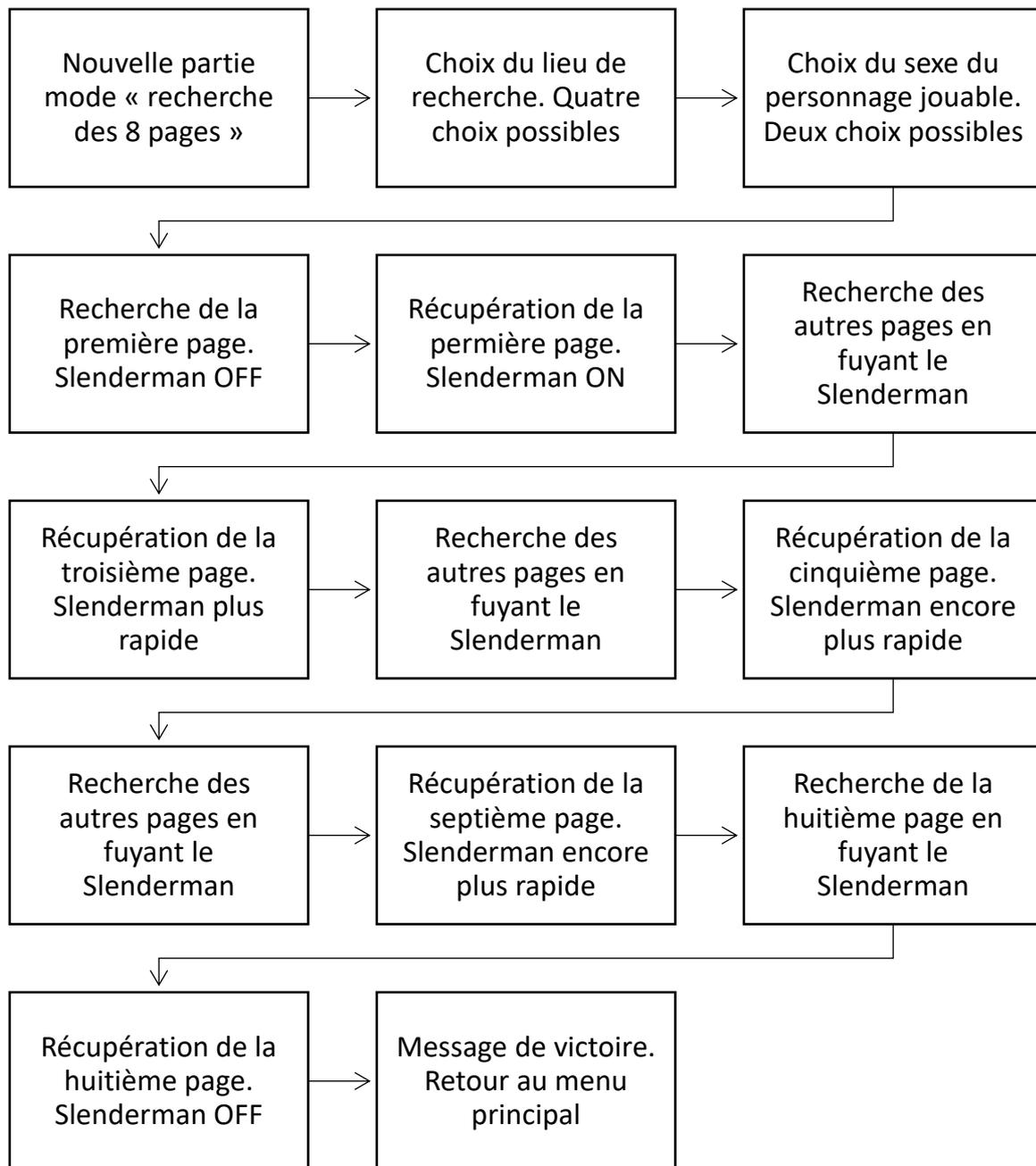
### 2.1. Gameplay

#### 2.1.1. Description générale

Le **gameplay** de Slender Nightmare **reprend les bases de Slender** en étant **décliné en vue aérienne « top-down »** avec le **déplacement des entités en case par case**. C'est assez **simple à prendre en main** et cela ouvre des tonnes de **nouvelles possibilités de gameplay** que je vais évoquer au cours de ce chapitre.

#### 2.1.2. Flux de jeu

Lors d'une **partie classique**, c'est-à-dire en mode « **recherche des 8 pages** », le **flux de jeu** se présente sous **cette forme** (Victoire) :



(Défaite) Si le joueur « touche » le Slenderman ou que le Slenderman « attrape » le joueur pendant une partie : l'animation de Game Over est lancée et le joueur est automatiquement renvoyé au menu principal.

### 2.1.3. Les éléments du gameplay

Le **joueur** peut entrer en **action** avec **deux éléments** : les **pages** et le **Slenderman**.

**Pour une page** : le joueur doit se trouver sur une case adjacente à celle-ci et regarder dans sa direction pour pouvoir la ramasser en appuyant sur la touche Entrée. Le compteur de page gagne alors +1. S'il arrive à 8 pages, il gagne la partie.

**Pour le Slenderman** : il y a deux types d'interaction possibles : le joueur entre en contact avec le Slenderman ou le Slenderman entre en contact avec le joueur (quand il ne le regarde pas). C'est une condition de défaite : le joueur perd la partie en cours.

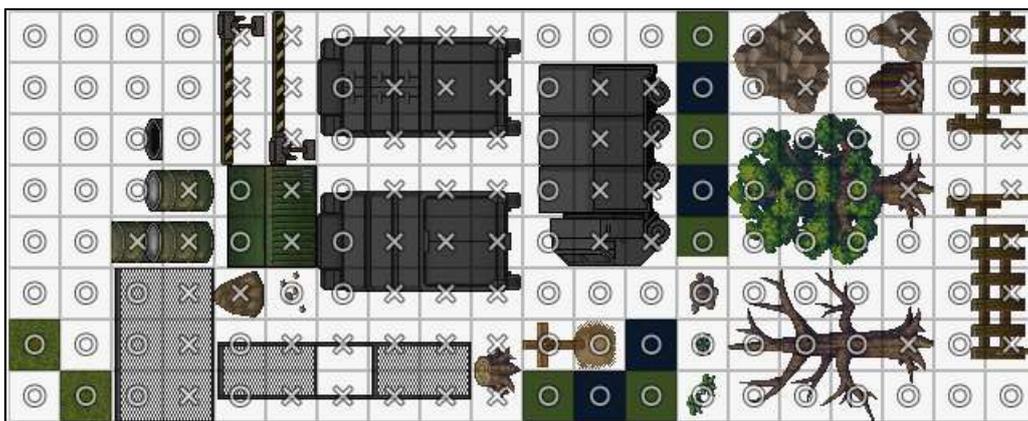
### 2.1.4. Données statiques et physiques

Le **joueur se déplace en case par case**. Il n'y a **pas de combats** puisque le **joueur n'a aucun moyen de se défendre** et qu'il suffit que le **Slenderman entre en contact** avec le **joueur** pour qu'il **perde la partie**.

Il y a **deux types de cases** : les cases **traversables** et les cases **impossible à traverser** :



Par exemple pour la forêt sombre, le « tileset » du lieu prend cette forme :



Le **joueur** se **déplace toujours à la même allure**, aucun facteur tel que le terrain n'influence à un moment du jeu. Le **Slenderman** par contre **accélère en fonction des pages récupérées** (voir 2.1.9.).

## 2.1.5. Description de l'IA

Le **Slenderman** se **déplace d'une façon très précise** à partir de la première page récupérée :

```
@>Conditional Branch: Player is facing Up
  @>Conditional Branch: [Slenderman] is facing Up
    @>Wait: 2 frame(s)
    @>Set Move Route: [Slenderman]
      :                               : $>Move toward Player
      :                               : $>Turn toward Player
    @>Wait: 8 frame(s)
    @>
    : Else
    @>Set Move Route: [Slenderman]
      :                               : $>Turn toward Player
    @>
    : Branch End
  @>
  : Else
  @>Set Move Route: [Slenderman]
    :                               : $>Turn toward Player
  @>
  : Branch End
@>
```

Pour faire simple : lorsque le joueur ne regarde pas dans sa direction, après un certain nombre de frames (ici 2) le Slenderman se déplace d'une case vers le joueur puis il attend 8 frames avant de recommencer (si le joueur ne le regarde toujours pas). On sait que pour 10 frames le joueur en est uniquement à 1 ou 2 pages récupérées (voir 2.1.9.).

Ainsi, si le Slenderman « touche » le joueur lorsqu'il est retourné, celui-ci perd la partie en cours. De même si c'est le joueur qui va en direction du Slenderman et si c'est lui qui le touche.

## 2.1.6. Modes de jeu

Les différents **modes de jeu** dans **Slender Nightmare** sont :

- **La recherche des 8 pages** :

Il faut réussir à trouver les 8 pages à travers toute la carte avant que le Slenderman ne vous capture. Attention : Dès que la première page est prise, le Slenderman commence à vous traquer. Au fur et à mesure que le joueur trouve des pages, l'ambiance sonore du jeu s'accélère et le Slenderman est susceptible de vous attraper plus facilement.

- **Le didacticiel** :

Il permet aux nouveaux joueurs d'apprendre les bases de Slender Nightmare avant de commencer à jouer.

## 2.1.7. Gestion de l'apprentissage et aide

La seule et **unique aide** disponible dans **Slender Nightmare** est le **didacticiel** mis à disposition **pour les nouveaux joueurs**. Comme je l'ai dit précédemment : il permet aux nouveaux joueurs d'apprendre les bases de Slender Nightmare avant de commencer à jouer.

## 2.1.8. Gestion de la durée de vie

La **durée de vie totale** de **Slender Nightmare** est assez **difficile à calculer** puisqu'elle va **grandement varier** en fonction **du niveau du joueur** qui y joue. En effet, il faut voir le nombre de fois ou le joueur perd la partie...

Une **partie classique** en mode « La recherche des 8 pages » dure au **maximum 10 minutes** (le joueur perd au-delà), par contre il peut terminer la partie bien avant s'il arrive à récupérer les 8 pages en très peu de temps.

On peut donc dire que si le **joueur réussi du premier coup** les **4 lieux** en prenant son temps (9 minutes par niveaux), la **durée de vie totale** du jeu sera d'**environ 40 minutes** (avec le didacticiel) mais il est **quasiment impossible** pour un nouveau joueur de **réussir le jeu d'un seul coup**.

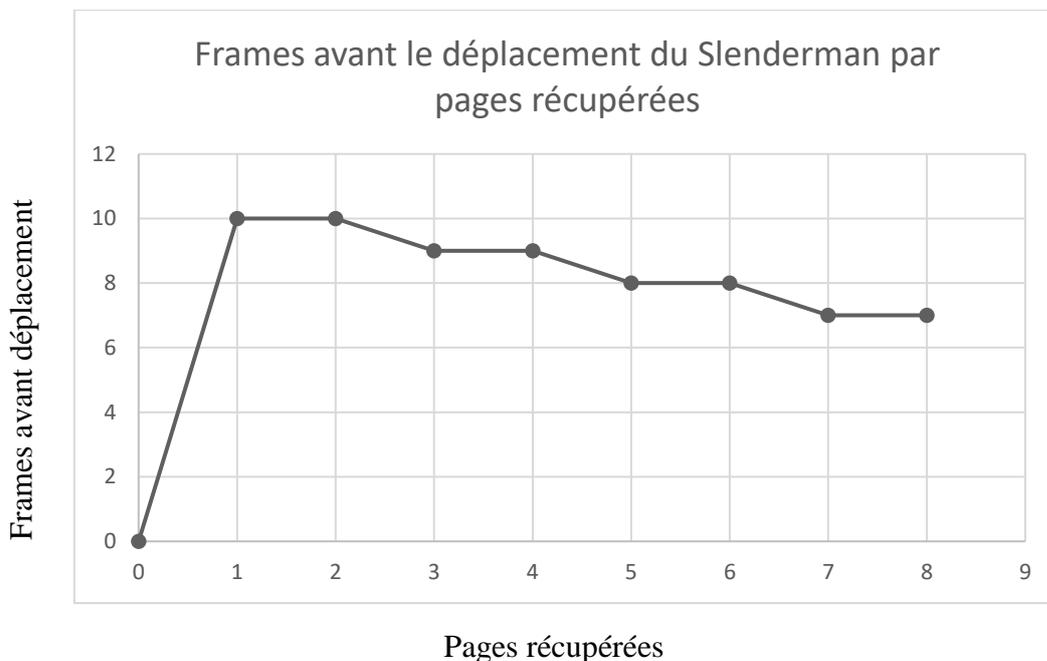
Il faudra s'y prendre en plusieurs fois ce qui va augmenter la durée de vie total du jeu. La **durée de vie** pour une **seule partie** est en **moyenne de cinq minutes**...

## 2.1.9. Gestion de la difficulté

La **gestion de la difficulté** est assez simple à comprendre dans Slender Nightmare : c'est une progression **par paliers**...

**Explications** : Au début d'une partie le Slenderman n'est pas présent sur la carte. Par contre, lorsque le joueur ramasse la première page : le Slenderman apparaît. A partir de ce moment le Slenderman se déplace d'une case à un certain nombre de « frames » lorsque le joueur ne regarde pas dans sa direction. Ce nombre de « frames » avant le déplacement du Slenderman diminue par paliers toutes les 2 pages récupérées, il est donc de plus en plus rapide. Les paliers (pages récupérées) sont donc : **1 (facile)** | **3 (normal)** | **5 (difficile)** | **7 (très difficile)**

J'ai réalisé ce **graphique** pour avoir un aperçu concret de la **courbe de difficulté** de Slender Nightmare :



## 2.1.10. Mode « solo »

### 2.1.10.1. Vue générale

Slender Nightmare propose uniquement un mode « solo » pour le moment. Il y a **deux modes** de jeu : **Le didacticiel** : pour apprendre les bases de Slender Nightmare au joueur | **La recherche des 8 pages** : mode de jeu principal...

### 2.1.10.2. Histoire

Il n'existe **pas de mode histoire** pour le moment. Il est possible que le développement commence si une grosse mise à jour est prévue.

### 2.1.10.3. Objectifs

L'**objectif principal** du jeu pour le joueur est la **récupération des 8 pages** dans le lieu sélectionné **sans se faire capturer par le Slenderman**, je vais aborder les conditions de victoire et de défaite par la suite...

### 2.1.10.4. Conditions de victoire et de défaite

Attention : les conditions de victoire et de défaite sont ici basées sur le mode de jeu principal « La recherche des 8 pages ». Pas sur « Le didacticiel » par exemple.

- **Conditions de victoire** : le joueur doit **récupérer les 8 pages** disséminées dans le lieu qu'il a sélectionné pour **gagner la partie**. (1 condition)

- **Conditions de défaite** : si le joueur est **attrapé par le Slenderman** ou qu'il **rentre en contact avec le Slenderman** il **perd la partie**. La deuxième possibilité de défaite est qu'il ne **trouve pas les 8 pages avant les dix minutes** qu'ils lui sont **attribués** en début de partie. (2 conditions)

### 2.1.10.5. Sauvegarder & Charger

Dans Slender Nightmare, le joueur a la **possibilité de sauvegarder** la partie. Mais attention : la sauvegarde est **possible uniquement** à partir du **menu principal**. En effet, lors d'une partie, le joueur n'a pas accès à un éventuel menu, il doit donc attendre de terminer sa partie (victoire ou défaite) pour pouvoir sauvegarder.

Ce système permet donc de sauvegarder la progression au niveau des succès débloqués, pas celle d'une partie en cours...

Le joueur peut donc sauvegarder sa partie, quitter le jeu, le relancer plus tard et avoir la **possibilité de charger** sa partie depuis le **menu principal** pour retrouver les succès qu'il a débloqué précédemment (sa progression).

#### **2.1.10.6. Pause**

La **pause est impossible** dans Slender Nightmare. J'ai décidé qu'elle n'était pas nécessaire pour empêcher le joueur de mettre le jeu en pause à un moment difficile, durant une scène d'horreur ou juste avant de perdre. Cela permet de ne pas laisser de « moment de répit » au joueur pour augmenter son immersion, sa peur et sa sensation de vulnérabilité.

#### **2.1.10.7. Personnalisation**

La **seule personnalisation possible** par le joueur est le **choix du sexe** de son personnage lors du démarrage d'une partie...

#### **2.1.10.7. Options**

Il n'y a **aucune option accessible** au joueur. Le jeu étant développé sur RPG Maker XP, il est très léger et ne nécessite pas de réglages de sa part. Par contre, libre à lui de régler directement le son et la luminosité de l'écran de son PC. Il peut également passer le jeu en mode « fenêtré » ou « plein écran » en appuyant sur le raccourci clavier MAJ + Entrée.

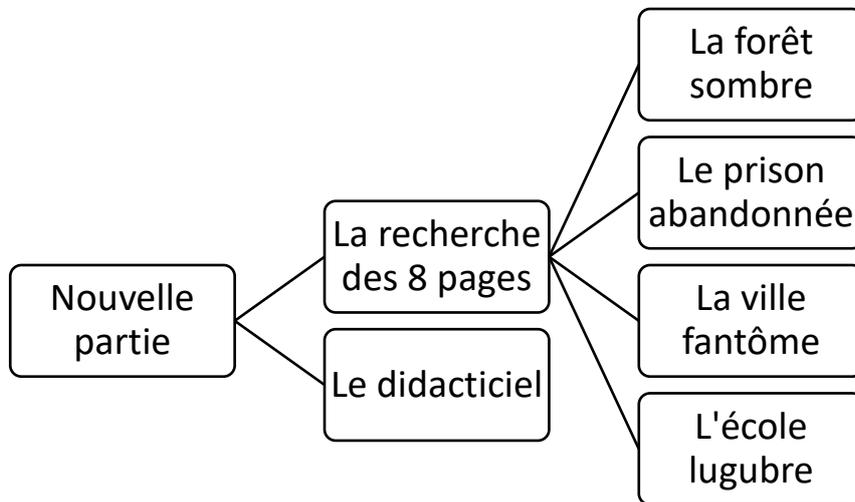
#### **2.1.11. Mode « multijoueur »**

Pour le moment, **aucun mode multijoueur** n'est prévu pour Slender Nightmare... C'est avant tout un simulateur d'horreur « solo ».

De plus, il est très peu probable qu'il soit implémenté par la suite. En effet c'est très difficile techniquement d'ajouter un mode multijoueur à partir du logiciel RPG Maker XP.

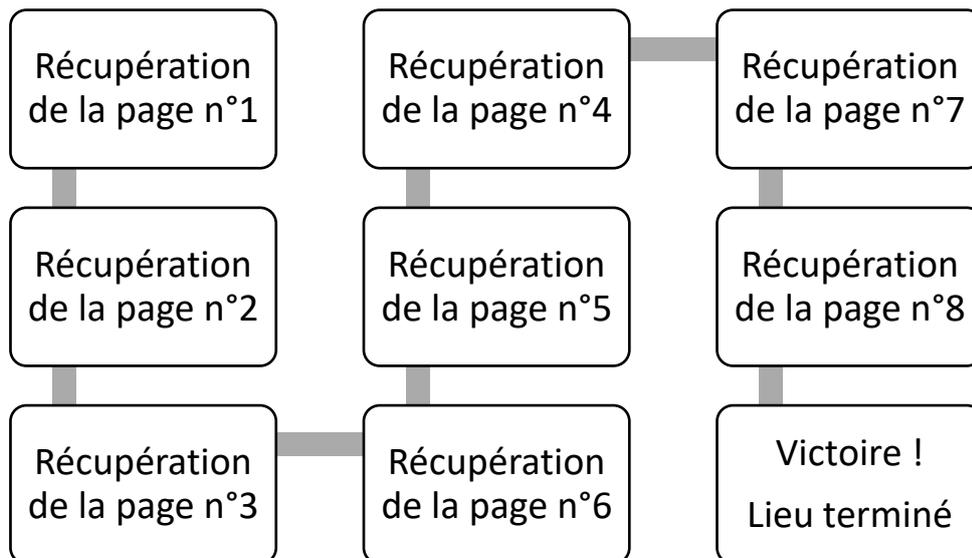
## 2.2. Level Design

### 2.2.1. Diagramme des niveaux



### 2.2.2. Chemin critique par niveau

Le **chemin critique par niveau** (ou plus généralement les actions nécessaires pour boucler un niveau de jeu et donc pour pouvoir continuer la partie) **reste le même** sur les **différentes cartes** pour « **La recherche des 8 pages** » et est le suivant :



### 2.2.3. Tableau des actifs

Le **tableau des actifs** reste le **même** sur les **différentes cartes** pour « **La recherche des 8 pages** » :

Page n°1	Page n°2	Page n°3	Page n°4	Page n°5	Page n°6	Page n°7	Page n°8	Slenderman
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	------------

### 2.2.4. Eléments du décor génériques

Les **éléments** du « décor » **génériques** sont **simples selon la thématique du lieu**. Par exemple si nous sommes dans la forêt sombre les éléments seront par exemple : des arbres, des pierres, des grillages, des camions abandonnés, des chemins de terre, des citernes rouillées...etc

Je suppose donc qu'il n'est pas utile de passer trop de temps dessus. Vous pouvez accéder aux « tilesets » du jeu pour en savoir plus.

### 2.2.5. Eléments du décor uniques

Les **éléments** du « décor » **uniques** sont :

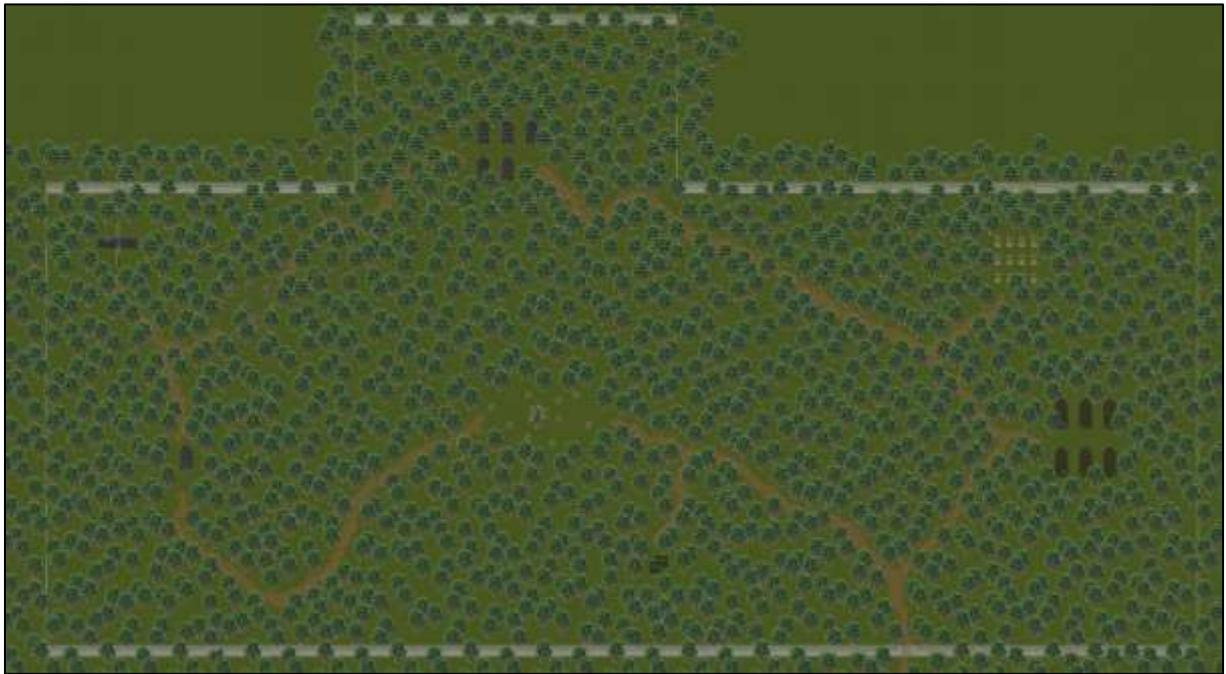
- Le Slenderman
- Le joueur (garçon ou fille)
- Les pages (8)
- Les générateurs de lumières (bougies...)

### 2.2.6. Blindages

Les **passages obligatoires** et les **éléments indissociables à l'avancement** du joueur restent les **8 pages à récupérer** pour pouvoir **terminer la partie**, comme indiqué dans la partie 2.2.2. C'est le chemin critique dans les différents niveaux...

Le reste est, à la limite, de ne pas se faire « attraper » par le Slenderman mais finalement ce n'est que la condition pour ne pas perdre la partie.

### 2.2.7. Plans par niveau



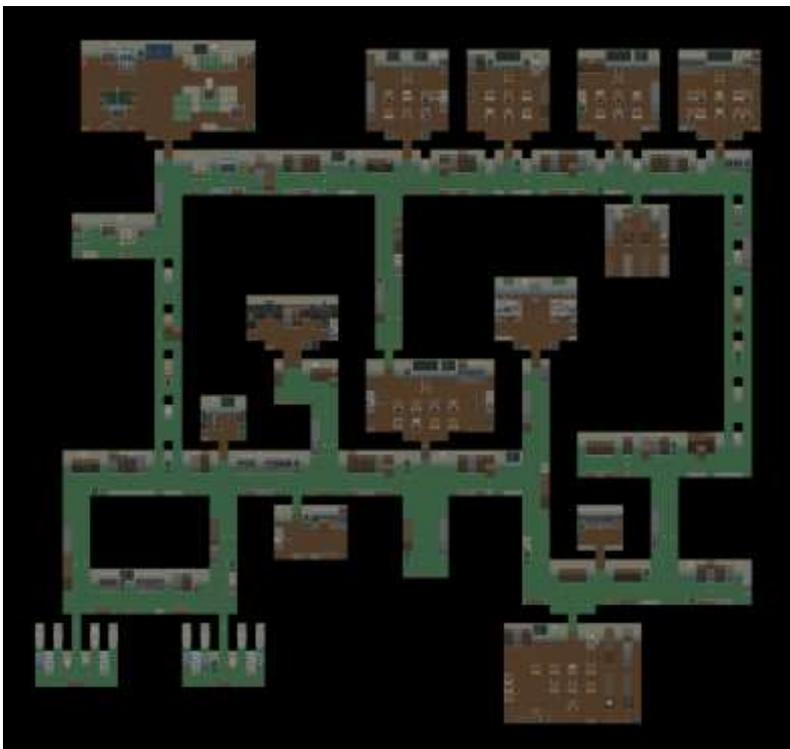
Forêt sombre



Prison abandonnée



Ville fantôme



Ecole lugubre

## 2.3. Moteur

### 2.3.1. Vue générale

Lors du **lancement du jeu**, celui-ci se mettra **automatiquement en plein écran** à l'aide d'un script automatique Ruby. Il est cependant possible de repasser en mode fenêtre avec la commande Windows MAJ+Entrée.

### 2.3.2. Moteurs de rendu

Le **moteur de rendu** du jeu est celui de **RPG Maker XP**, en **2D** donc. Le **style** est proche de celui des RTP de **RPG Maker XP** (style des « characters », des « tilesets »...).

### 2.3.3. Caméras

La **caméra** est en **vue aérienne « top-down »**. De plus elle est toujours **centrée sur le joueur**. Un exemple en capture d'écran :



## 2.3.4. Support multi-langues

**Slender Nightmare** est pour le moment **uniquement disponible** en **Français** dans sa **version 1.2** (version actuelle et la plus récente). Une version en Anglais était disponible lors de la version 1.0 mais la traduction n'était pas compatible n'a pas été réalisée sur les dernières versions. Cependant une nouvelle version en Anglais peut revoir le jour très prochainement...

# 3) Univers

## 3.1. Vue générale

L'univers du jeu prend place **de nos jours**, le joueur n'a **pas plus d'informations**. On voit bien que les lieux se rapprochent de ce qu'on peut trouver aujourd'hui : une ville assez classique par exemple...

## 3.2. Lieux

Les **lieux** sont :

- La forêt sombre
- La prison abandonnée
- La ville fantôme
- L'école lugubre

Je vais tenter de faire une petite description de chaque lieu en décrivant éventuellement les spécificités de l'ambiance de chacun...

**La forêt sombre :**

C'est une forêt très sombre puisqu'il fait nuit avec de nombreux éléments spéciaux : un champ d'arbres coupés, un parking de camions abandonnés, un cimetière, une ruine de maison, des citernes rouillées, des containers usagés...

+ L'ambiance est amplifiée avec le son du vent qui souffle contre les arbres.

**La prison abandonnée :**

C'est une vieille prison abandonnée sans lumières avec de nombreux éléments spéciaux : de nombreuses cellules vides, de longs couloirs encombrés par des caisses vides, des tranchés pour l'écoulement des eaux...

+ L'ambiance est amplifiée avec le son d'une fuite d'eau.

#### **La ville fantôme :**

C'est une ville de nuit qui semble abandonnée par les habitants et il y a un orage. Il y a de nombreux éléments spéciaux : un chantier de construction, un parc, un énorme centre commercial, des petites rues sombres...

+ L'ambiance est amplifiée avec le son de l'orage et de la pluie qui tombe.

#### **L'école lugubre :**

C'est une école assez classique sans lumières avec de nombreux éléments spéciaux : des salles de classe vides, des WC H/F, une bibliothèque, un gymnase, une salle de stockage des produits d'entretien, des couloirs de casiers...

+ L'ambiance est amplifiée avec les bruits de pas de personnage qui résonnent.

### **3.3. Temps et climat**

#### **3.5.1. Temps**

Le **déroulement du temps** dans Slender Nightmare peut **grandement influencer une partie** puisque le joueur possède une **autonomie de batterie limitée** : dix minutes. Si cette batterie se décharge totalement, la lampe s'éteint et le Slenderman capture instantanément (ou du moins très rapidement) le joueur. De plus celui-ci est totalement perdu à ce moment-là car il est dans le noir complet : il est quasiment impossible de continuer à jouer dans ces conditions.

**Slender Nightmare** est un jeu se déroulant **intégralement durant la nuit** ou à l'intérieur de bâtiments sans lumières. En effet, dans la forêt et la ville : il fait nuit. Dans la prison et l'école il n'y a aucune lumière intérieure et / ou extérieure... Les seules sources de lumières sont : la lampe du joueur et quelques éléments de décor spécifiques comme des bougies dans la prison abandonnée par exemple...

### 3.5.2. Climat

Le **climat** dans **Slender Nightmare** est **très spécial**. En effet, un **brouillard sombre et humide** est présent en **permanence** dans les **différents lieux**. Il se déplace lentement augmentant l'ambiance du jeu et la tension du joueur.

Il faut aussi savoir que dans **certains lieux**, le **climat est très spécifique**. Par exemple dans la **ville fantôme** : il y a un **orage et la pluie tombe très fortement** sur la ville. Une nouvelle fois cet élément est présent pour augmenter l'ambiance.

## 4) Entités

### 4.1. Entités jouables

Le jeu est composé d'un total de **deux entités jouables** : un **personnage « garçon »** et un **personnage « fille »**. Le joueur ne peut en contrôler qu'un à la fois et il le choisit en début de partie...

#### 4.1.1. Personnage « garçon »



Le premier choix proposé au joueur lors d'une nouvelle partie : le personnage « garçon ». Vous pouvez voir qu'il existe deux variantes : avec et sans lampe torche...

Il possède une animation de marche classique.

### 4.1.2. Personnage « fille »



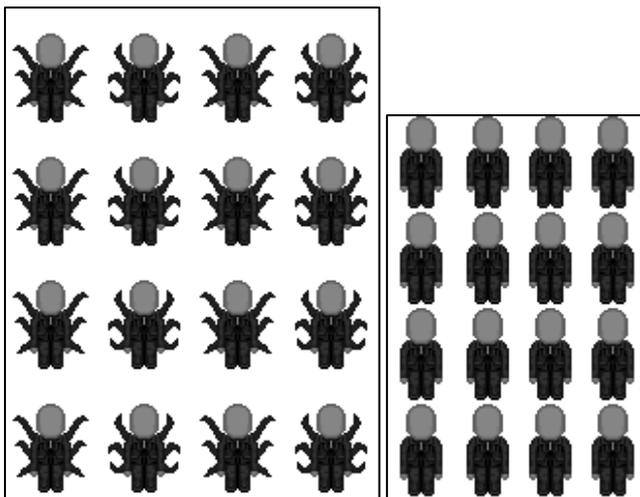
Le second choix proposé au joueur lors d'une nouvelle partie : le personnage « fille ». Vous pouvez voir qu'il existe également deux variantes : avec et sans lampe torche...

Elle possède une animation de marche classique.

## 4.2. Entités non jouables

Le jeu est composé d'**une seule entité non jouable** (et  $\neq$  objet) : le **Slenderman**. C'est l'**entité hostile du jeu** : celle qui cherche à capturer le joueur pour lui faire perdre la partie.

### 4.2.1. Slenderman



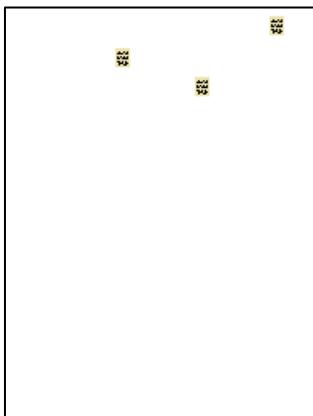
Il existe deux variantes : avec tentacules (lorsque le joueur a récupéré un nombre supérieur ou égal à 3 pages) et son apparence classique...

Il faut savoir que le joueur ne peut jamais voir le Slenderman en déplacement. Il se déplace uniquement lorsque le joueur ne regarde pas dans sa direction, c'est pourquoi il n'a aucune animation de déplacement.

## 4.3. Objets

Il y a uniquement **un objet ou entité** objet avec lequel le **joueur peut « interagir »** : c'est **les pages** qu'il a à récupérer à travers toute la carte.

### 4.3.1. Pages



Il y a trois styles de pages : une fixée en bas, une au milieu et une en hauteur. Il y en a un total de huit par lieux... Elles ne sont pas animées puisqu'elles restent fixées jusqu'à ce que le joueur vienne les récupérer, elles disparaissent ensuite.

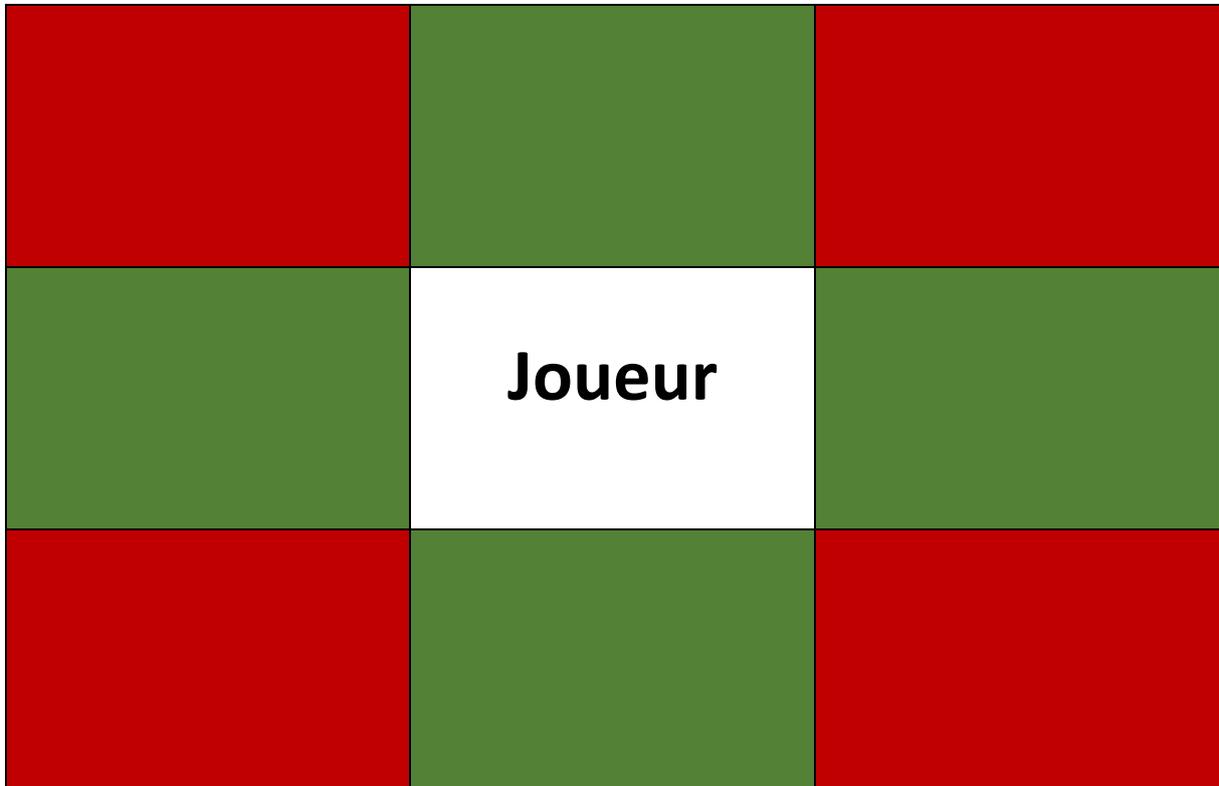
## 4.4. Evolution des entités

La **seule évolution possible** est celle de l'entité non jouable du **Slenderman**. Il évolue de **deux façons différentes** : au **niveau visuel** et au **niveau de son déplacement**.

Au bout de trois pages récupérées par le joueur, le Slenderman évolue visuellement et des tentacules apparaissent dans son dos, et sur ses bras. Il augmente également sa vitesse de déplacement de façon définitive toutes les deux pages récupérées : 3 – 5 – 7

## 4.5. Orientation & Déplacements

Comme je l'ai évoqué précédemment, le **joueur se déplace en case par case**. Par contre, il ne **peut pas se déplacer latéralement**. Cela donne comme déplacements possibles :



Déplacements possibles | Déplacements impossibles

Je rappelle également que le Slenderman se déplace de la même manière avec une vitesse qui évolue (augmente) en fonction des pages récupérées, mais attention : quand le joueur ne regarde pas dans sa direction !

## 4.6. Interactions inter-entités et entités-univers

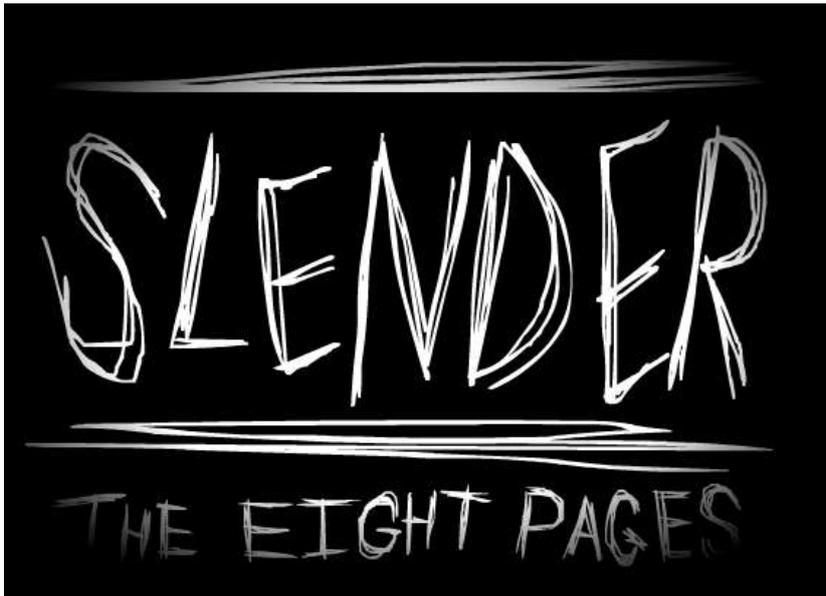
Les différentes interactions inter-entités et entités-univers sont :

- Le **ramassage des pages par le joueur** (joueur-page) jusqu'à 8 (victoire)
- Le **contact** (défaite) du **Slenderman par le joueur** ou du **Slenderman sur le joueur** (joueur-Slenderman ou Slenderman-joueur)

## 5) Graphisme & Animation

### 5.1. Vue générale et objectifs

L'objectif principal au niveau des **graphismes** et des **animations** est de se rapprocher au plus du **style de Slender : The Eight Pages**. Par exemple au niveau du logo du jeu, on peut clairement voir le rapprochement de style graphique :



Logo de **Slender : The Eight Pages**

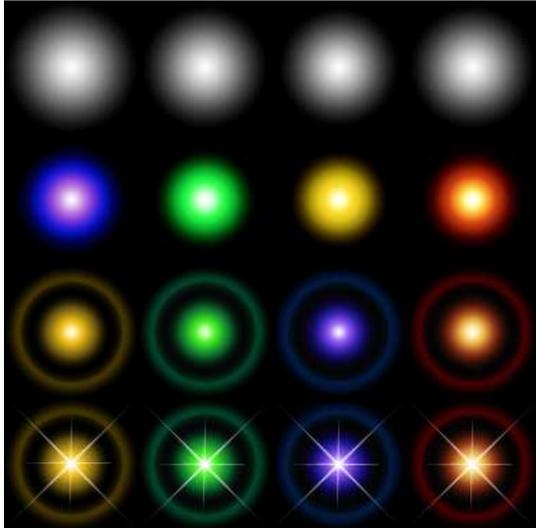


Logo de **Slender Nightmare**

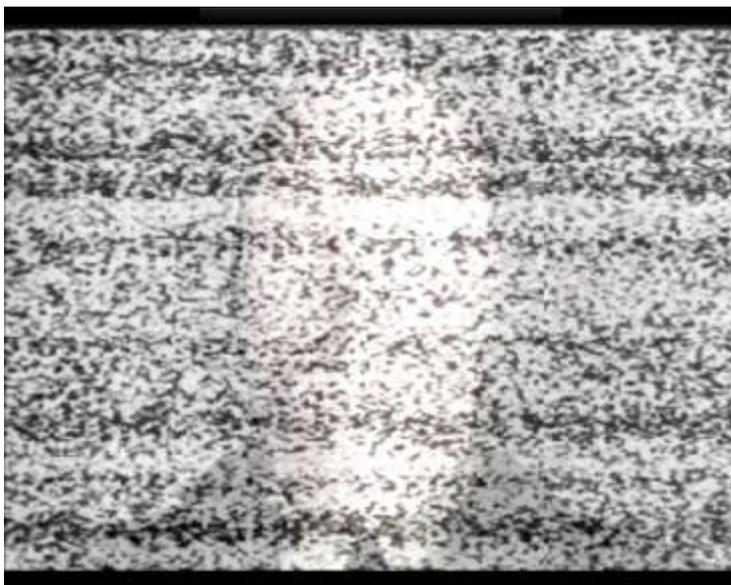
## 5.2. Animations

Les seules entités qui possèdent une (ou plusieurs) animation(s) sont : le **joueur** garçon (ou fille) et le **Slenderman**. Si vous voulez avoir un aperçu des animations disponibles il faut retourner à la partie 4.1.

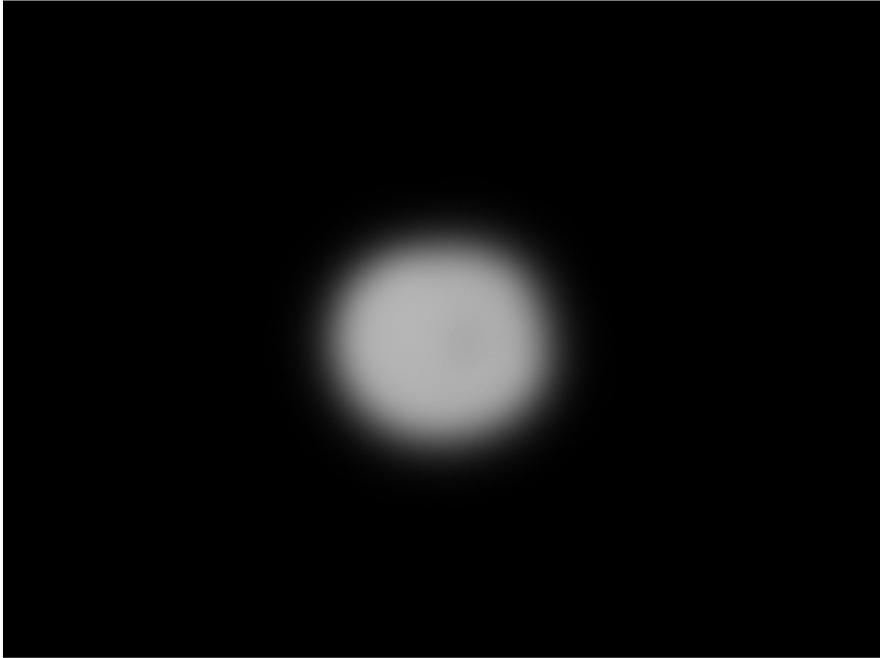
## 5.3. Effets spéciaux



Lumières qui proviennent du décor.

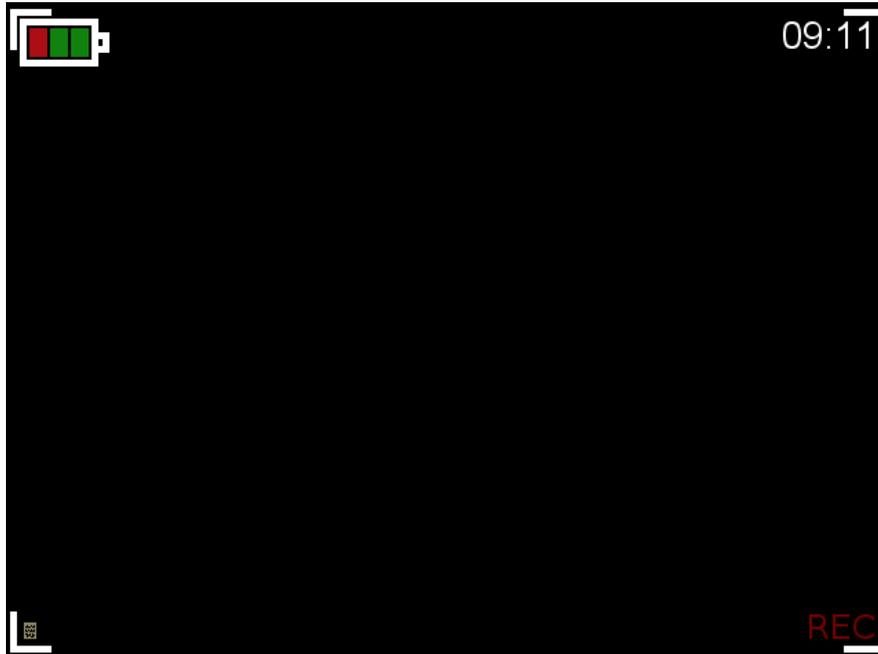


Ecran de Game Over animé par des flashes en jeu.



Source de lumière du personnage générée par sa lampe torche.

## 5.4. Interface utilisateur



L'interface en jeu :

En haut à gauche & à droite : Batterie restante à la lampe torche.

En bas à gauche : Page(s) récupérée(s)

## 6) Musiques & Bruitages

### 6.1. Vue générale et objectifs

L'**objectif principal** au niveau des **musiques** et des **bruitages** est de se  **rapprocher** au plus de **Slender : The Eight Pages**. C'est pourquoi la plupart viennent directement du jeu officiel.

Par exemple : les musiques très oppressantes de Slender qui tournent en boucle lorsque le Slenderman est en train de traquer le joueur et qui évoluent en fonction des pages récupérées...

## 6.2. Ambiance

L'**ambiance** est générée par **plusieurs facteurs** et peut **varier** selon le lieu joué actuellement par le joueur :

Les musiques très oppressantes de Slender qui tournent en boucle lorsque le Slenderman est en train de traquer le joueur et qui évoluent en fonction des pages récupérées... Le reste vient des « effets sonores » : bruits de pas du joueur, vent dans la forêt sombre, fuite d'eau dans la prison abandonnée, orage et pluie dans la ville fantôme... Autant de facteurs qui augmentent l'ambiance et la tension du joueur...

## 6.3. Musiques

Les **musiques** sont celles de **Slender : The Eight Pages** lors d'une partie (ambiance sonore qui évolue en fonction du nombre de pages récupérées). Par contre, la musique du menu principal vient de **SCP : Containment Breach**.

## 6.4. Bruitages

Les **bruitages** se **rapprochent** également du **Slender officiel**, par exemple lors du Game Over (capture par le Slenderman) le bruitage de « surprise » est celui de Slender : The Eight Pages. Le bruitage de récupération d'une page est un effet sonore de base fournit dans RPG Maker XP, de même pour les bruits de pas.