

# Layers of Fears

## **1/ De quel type de jeu s'agit-il ?**

Il s'agit d'un jeu vidéo d'horreur psychologique et d'énigme à la première personne. On y retrouve de l'exploration, de la narration et un environnement qui nous dérange à chaque interaction et porte qu'on passe.

## **2/ Après une heure de jeu, nommez les différentes mécaniques de gameplay rencontrées.**

### **Les mécaniques retrouvées dans le jeu :**

Les Portes (meuble, fours, etc....) qu'on peut ouvrir sous n'importe quel angle.

On peut courir et aussi zoomer.

Les objets interactifs qui sont formés par 2 groupes :

En premier, les notes, les objets qui racontent l'histoire du personnage et les photos.

Et en dernier, les objets qu'on peut examiner sous différents angles, ou utilisés pour résoudre des énigmes.

On peut aussi activer des leviers ou des lampes et bougies.

L'environnement change en cours de jeu.

Par exemple : des portes qui disparaissent, des couloirs qui se modifient ou des objets qui se déplacent tout seuls.

Le son du jeu est très important, on peut entendre des sons inquiétants, comme des chuchotements, des cris lointains, ou des craquements.

L'atmosphère du jeu est sinistre.

On peut aussi retrouver des événements scriptés ainsi que des jumpscars.

En exemple : activer un levier qui fait apparaître un tableau géant derrière nous qui change d'apparence.

On peut aussi résoudre des puzzles comme trouver le code d'un cadenas, comprendre des dessins ou retrouver juste la clé.

**3/ Ce jeu mise son attrait sur l'immersion du joueur. Expliquez en détail comment cela est mis en place (à l'aide de quelles mécaniques, feedbacks, ambiance,...).**

Cela est mis en place par une ambiance dérangeante et des mécaniques qui nous poussent à réfléchir et qui tiennent en haleine le joueur. Les feedbacks comme les illusions du personnage sont mis en place via différents filtres de couleur sur la vue du personnage. Il y a le head bobbing du personnage lorsque l'on marche qui nous fait ressentir l'handicap du personnage (il boîte).

**4/ Le game feel du jeu passe par énormément de petits détails. Qu'est-ce que le game feel ? Donnez une liste des détails que vous avez perçus durant votre partie.**

Le game feel désigne les sentiments, les sensations procurés aux joueurs par le jeu. Par exemple : le jeu donne au joueur ce sentiment d'être faible dans la peau du personnage nous montrant ces crises quand la caméra tremble.

**5/ Expliquez comment est mis en place le game over dans ce jeu.**

Il n'y a pas de game over, pour la raison que quand le personnage tombe d'une hauteur ou se fait attraper par l'entité, il se réveille dans une salle dans laquelle le personnage se retrouve soit dans l'ancienne salle où il était ou soit la suite de la salle où il était. Ce qui se rapproche le plus du game over sera la première fin du jeu.

**6/ Layers of Fear essaye de faire perdre le joueur dans son labyrinthe dynamique. En**

**En effet, les salles bougent toutes seules.**

**Expliquez en détail et en termes de programmation comment cela est mis en place.**

En utilisant des Triggers, Layers of Fear téléporte le joueur dans des salles qui semblent presque identiques, mais qui sont des copies avec plus ou

moins d'éléments à des fins d'optimisation. Selon certaines situations, le jeu détecte la rotation de la caméra afin de modifier les éléments de la salle.

## **7/ Personnel : le jeu vous a-t-il plu / déplu ? Pourquoi ?**

Le jeu a de très bonnes mécaniques mais je le trouve trop lent. Il m'a énormément ennuyé malgré des mises en scènes incroyables. Sinon on trouvait les bugs du jeu et faire l'événement d'halloween m'a permis de mieux rester sur le jeu.

### **Pratique :**

**1/ Définissez, selon vous, une des mécanique de gameplay principale du jeu, et reproduisez là sous le moteur de jeu Unreal Engine 5 (vous pouvez faire cette mécanique sur un projet de n'importe quel type, en 2D ou 3D, du moment que l'on "ressent" une similitude avec la mécanique originale).**

Dans le jeu, la mécanique la plus importante est la téléportation de salle donc j'ai reproduit le mécanisme de changement de salle avec un téléporteur.

**2/ Décrivez, étape par étape, comment vous avez mis en place cette mécanique.**

J'ai fait un blueprint class actor dans lequel je mets une frame et un plane dans lequel je crée un matériel et j'utilise des render targets et des camera captures qui permettent de simuler la vue à travers le portail en temps réel. Cela donne l'illusion de voir un autre endroit à travers le portail.

Des modifications de couleur ou des effets de distorsion sont ajoutés via des nœuds de matériaux dans le blueprint, afin d'indiquer visuellement qu'on passe à travers un portail.

Avec des triggers dans le blueprint, le portail peut détecter quand un objet ou un personnage entre, afin d'activer la téléportation ou de modifier le rendu de l'image en fonction de la position de l'utilisateur.

Le blueprint utilise des calculs de position et d'orientation pour faire en sorte que l'objet ou le personnage garde la même direction et vitesse après avoir traversé le portail.

Ensuite je mets des triggers et des colliders autour du portail, afin d'identifier quand un objet, qu'il s'agisse du personnage ou d'un autre élément, commence à entrer dans le portail. Ensuite il faut s'assurer que l'orientation et la position restent cohérentes de l'autre côté.

Au final pour que ça marche, il faut une variable de référence qui associe chaque portail d'entrée à un portail de sortie. Cela permet de transférer l'objet ou le personnage directement vers le bon portail de sortie sans délai.

### **3/ Expliquez en quoi cette mécanique est primordiale tout au long du jeu.**

Cette mécanique est importante car elle fait partie d'une mécanique principale du jeu. Elle nous permet de changer de salle sans qu'on se rende compte qu'on s'est téléporter.

### **4/ Pourquoi cette mécanique vous a-t-elle plu ?**

Cette mécanique m'a plu car je me demandais comment la concevoir et la remettre dans mes projets d'avenir malgré des choses que je n'ai pas encore tout à fait compris mais cette mécanique je l'utiliserai pour un projet que je veux faire d'où la raison qu'elle m'a plu.