

Layers of Fear

Analyse Théorique & Pratique

Analyse Théorique :

1. Il s'agit d'un jeu d'horreur psychologique à la première personne.
2. Les différentes mécaniques rencontrées ont été :
 - La caméra (En bougeant la souris)
 - Course (Avec Maj Gauche)
 - Zoomer (En maintenant clic droit)
 - Interagir sur les meubles avec clic gauche maintenu avec mouvement de souris
 - Interagir sur les objets avec clic gauche pour les bouger en maintenant clic gauche (ou ZQSD) (Clic droit pour sortir)
 - Système de clés : Récupérer et s'en servir pour ouvrir la porte liée
 - Les triggers pour les événements (tableau qui bouge, bruit, musique...)
 - Le miroir/portail téléporteur
 - Les anti-chambres
 - Les triggers qui téléportent le joueur
 - Le système de sauvegarde de chaque salle
 - Les objets clés de chapitre rangés dans le lobby
 - Les papiers qui peuvent être lus et traduits
 - La mécanique d'histoire (dialogues d'histoire)
 - Les bruits de pas en fonction du matériau sur lequel on marche
3. L'immersion du joueur est mise en place grâce à l'histoire et la mise en scène du décor à travers les pièces, et surtout avec ses antichambres :
 - Le changement de l'environnement met le joueur dans un état de confusion
 - L'audio tels que les bruits ambiants comme les grincements de porte, les bruits des pas et les bruits des personnages aident à l'immersion du joueur.
 - L'éclairage et les effets visuels
 - La narration fragmentée : L'histoire est séparée en plusieurs morceaux avec les bouts de journal, de papiers, d'objets clés...
 - Les effets visuels comme les hallucinations et diminution du champ de vision.
4. Le gamefeel c'est l'impression et le ressenti procurés par le joueur en interagissant avec les mécaniques, l'histoire du jeu et les contrôles.
Parmis les détails perçus dans la partie, j'ai pu remarquer :
 - Notre personnage boîte en marchant, ce qui est fidèle à son histoire.
 - Le bruit des pas et des objets sont bien recréés.
5. Il n'y a pas techniquement de "Game Over" vu que la partie ne se relance pas. Il y a quelques fois où on peut se faire attraper par une entité qui, dépendant des cas, peut nous ramener plus tôt dans la salle et nous faire reprendre, ou nous faire passer la salle, nous emmenant dans la salle suivante.
Il y a une fois dans une salle où on peut tomber de haut, ce qui nous assomme et nous réveille dans une salle au début du checkpoint de cette haute salle.

6. Layers of Fear se sert de Triggers qui téléportent le joueur dans les salles qui semblent quasi identiques mais sont des copies avec plus ou moins d'assets à des fins d'optimisation. Dans certains cas, le jeu détecte la rotation de la caméra pour changer les assets de la salle (ou alors ça téléporte également, et alors j'ai pas remarqué), vu qu'à certains moments le fait de se retourner change l'aspect de la salle.
7. Le jeu m'a déçu, alors que j'aime bien les jeux d'horreur. Bien que mécaniquement très bien produit, je n'ai pas été en immersion dans le jeu à cause de sa lenteur et des parties où il se passe juste "rien" (Courir, avancer, ouvrir les portes...) Il y avait quelques salles qui étaient cependant bien faites. Malheureusement j'ai passé plus de temps à chercher comment reproduire des bugs que j'ai trouvés pendant mon playthrough (J'ai joué jusqu'à la 1ère fin, avec à peu près la moitié des collectibles).

Pratique :

1. Une des mécaniques principales du jeu c'est la téléportation (en utilisant des triggers).
2. J'ai créé un box collider et y ai relié un actor qui sert de point de sortie de téléportation. Dans le Blueprint, on relie le téléporteur à ce qu'il téléporte le joueur dessus dans la direction de la position de l'acteur.
3. Cette mécanique de téléportation en utilisant des triggers permet de changer d'état de pièce sans que le joueur ne s'en rende compte, et c'est ce qui donne vie à Layers of Fear.
4. Elle m'a plu grâce à l'efficacité du téléporteur. Outre quelques endroits, la téléportation est fluide et ne se remarque pas !

***Notes de développement :**

Pendant la création des mécaniques, j'ai dû changer plusieurs fois à cause du non-fonctionnement des mécaniques, comme la porte par exemple, où j'ai seulement gardé les physiques quand le personnage pousse la porte une fois ouverte.

Dans la globalité, essayer de tout faire sur le customPlayerController et non sur le BP_Player a changé le fonctionnement des Blueprints rendant le tout un peu plus compliqué (tous les tutoriels/leçons/aides extérieures utilisent le BP défaut du FirstPersonCharacter du projet par défaut de 1ère personne).

Ce qui en est des portails qui font l'effet épileptique non voulu; tout est correct, mais cela ne marche pas sur mon projet pour une raison que j'ignore encore à l'heure actuelle.

Lumen a dû être désactivé pour faire fonctionner le portail. Des fois le téléporteur fonctionne bien, d'autres fois ça donne l'effet de téléportation.

Dans la scène de jeu, il y aura un escalier pour passer à l'aire de jeu et tester les bouts de mécaniques qui traînent.

Clic gauche pour interagir, ESPACE pour sauter, Clic Droit pour revenir.

(Il se peut qu'il faut relancer si ça ne quitte pas l'interface)

Bon "jeu" ! -si on peut appeler ça comme ça-

Le projet a par défaut le niveau d'entrée étant LayersProject.

Si dans un cas où ça ne se lance pas, aller dans Content > Maps > LayersProject.