

## **Layers of fear**

### **Analyse théorique :**

1. Layers of fear est un jeu d'horreur psychologique.
2. Après une heure de jeu, plusieurs mécaniques de gameplay peuvent être constatées ;
  - Ouverture / fermeture des portes, armoires, commodes, buffet.
  - Changement d'environnement au fur et à mesure de la progression du joueur dans le manoir.
  - Résolution d'énigmes à l'aide d'objets du décor.
  - Interaction avec des objets.
  - Différents effets sonores peuvent apparaître selon les interactions du joueur.
  - Changement de perspective pour le joueur avec des éléments du décor qui apparaissent selon où il regarde (trigger).
3. Cela est mise en place grâce à la camera shake qui rend les déplacements du joueur plus lent et difficile tout au long du jeu. Le sound design est très important avec des bruits de rats, bruits plus stridents et des bruits de pas. Il y a également les effets visuels notamment quand le joueur vient dans la pièce pour terminer son canvas. Des lettres capitales au-dessus de la porte indiquant un message changent à chaque fois que le joueur va pour terminer son tableau.
4. Le gamefeel est l'expérience ressenti par le joueur. C'est la manière dont le jeu se ressent et se joue. Il peut être déterminé par la fluidité, la maniabilité remplissant la jauge de satisfaction que peut ressentir le joueur. Par exemple la lenteur de la caméra permet de se plonger dans la demi-obscurité environnante du manoir et de ressentir ce que le personnage ressent ; c'est-à-dire de l'angoisse. Les hallucinations que perçoit le personnage sont à la fois inquiétantes et dérangeantes. Cela porte à confusion et amène le joueur à se poser des questions sur la réalité qu'il perçoit.
5. Le game over fait partie intégrante de la narration du jeu. En effet, si l'on se trompe de salle dans le labyrinthe que devient le manoir par la progression de la folie du personnage que le joueur incarne, on revient sur ses pas à chaque fois et on tourne en rond dans les mêmes salles jusqu'à trouver la bonne solution. Le joueur est bloqué jusqu'à ce qu'il trouve la solution de lui-même sans que le jeu ne lui indique un autre indice pour l'énigme à résoudre.
6. Le changement abrupte de pièce qui s'opère d'une pièce à une autre est lié à un trigger zone. En effet, à partir du moment où le joueur interagit avec une porte précise, un BP attaché à ce dernier actionne le trigger et déclenche le changement de pièce. Une condition peut également régir l'actionnement de ce labyrinthe dynamique. Si le joueur réussit l'énigme de la pièce alors il y a un changement de pièce qui s'opère sinon ce dernier revient sur ses pas. Les assets utilisés sont

également modulaires et permettent une utilisation dans un prefab system pour que la réutilisation de ces derniers au sein du jeu pour recréer de nouvelles pièces.

7. Le jeu m'a plu comme dépli. En effet l'immersion est telle que j'en ai eu la tête qui tourne à plusieurs reprises et pendant de long moment. La désorientation est belle et bien présente et nous donne cette sensation d'être alcoolisé. Par ailleurs, l'intrigue est prenante et nous laisse que peu de répit en terme de gamefeel. J'avais réellement l'impression de perdre la tête à la fin du jeu, ce qui fait que j'étais bien contente de le terminer !

### Pratique :

1. Le Camera Shake permet de faire bouger la caméra sur plusieurs axes permettant de donner une sensation de désorientation au joueur. Cette dernière peut descendre, monter, rotater sur elle-même ou encore aller d'avant en arrière. Elle peut également permettre le mouvement du personnage. Dans Layers of fear, ce dernier marche d'une manière particulière puisqu'il possède une prothèse.

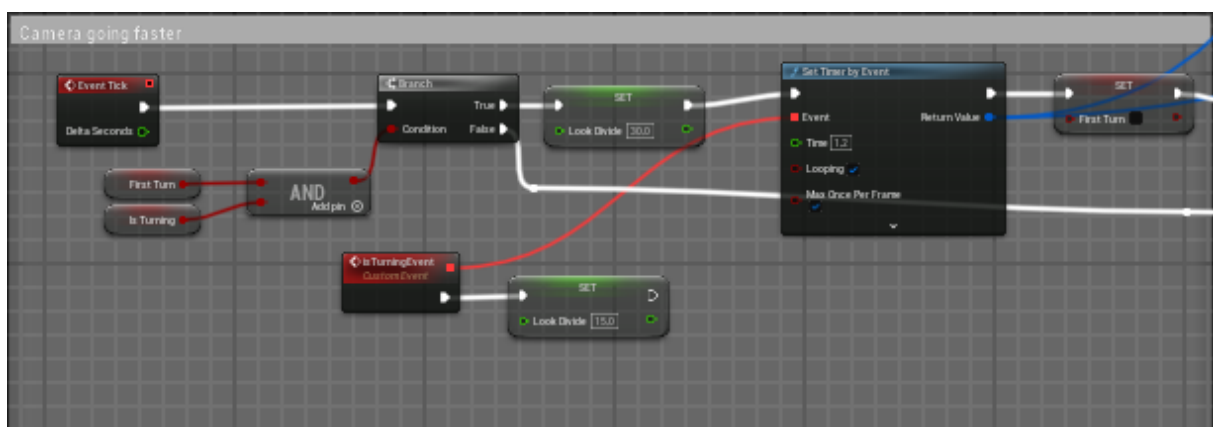
2.

1. La première étape pour reproduire ces mécaniques mais essentielle du jeu est de l'analyser. J'ai donc rejoué et filmé certains passages qui m'intéressaient pour analyser avec certitude comment la caméra fonctionnait pour me permettre d'exécuter toutes les mécaniques.

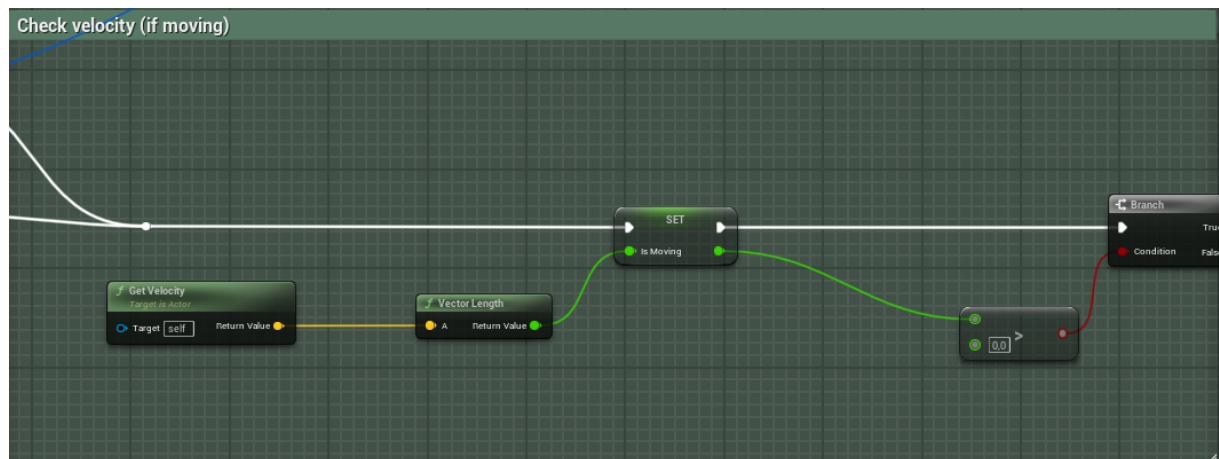
2. Après cela, j'ai ouvert mon moteur préféré Unreal Engine 5 (version 5.4.4) pour ouvrir un template game à la *first-person*.

3. Ensuite, j'ai directement intégré mon code au BP first character puisque le mouvement est associé directement à ce dernier.

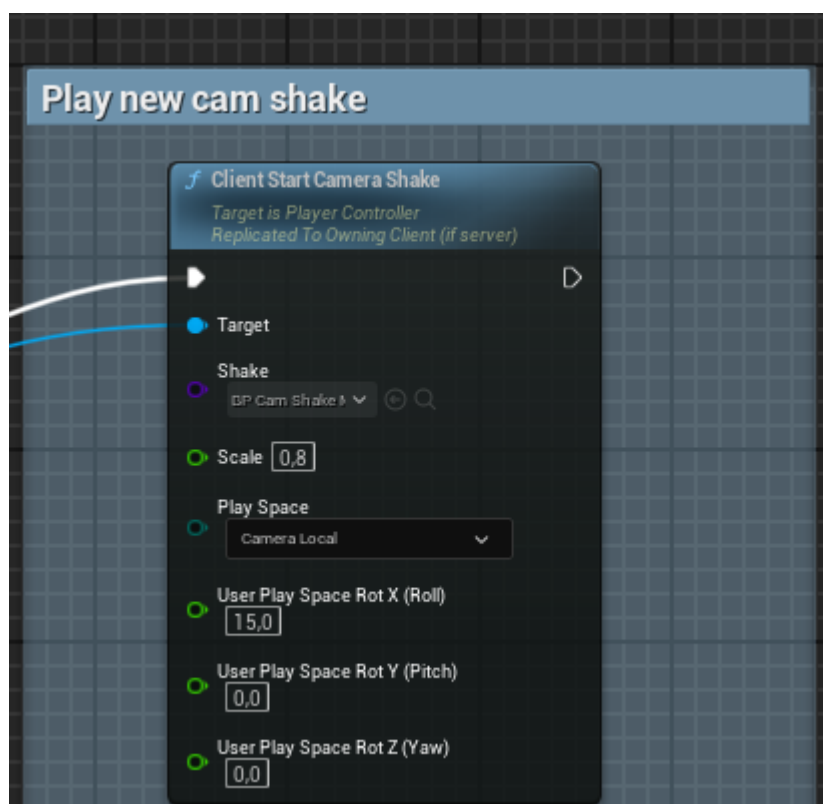
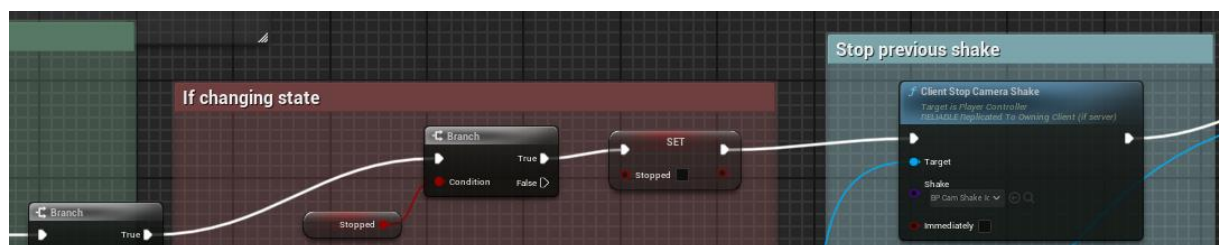
4. J'ai commencé par vérifier par des booléens la caméra bougeait et si elle tournait par elle-même. Si ces deux conditions étaient réunies alors un timer se mettait en place pour déclencher le mouvement de la caméra dans une loop que j'ai défini sur un temps déterminé.



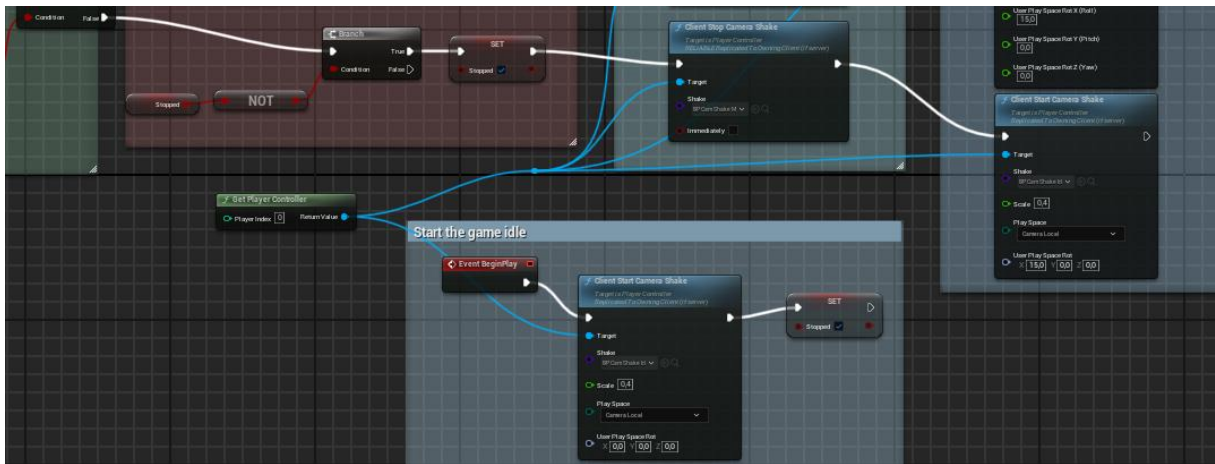
5. Ensuite, j'ai vérifié si le joueur continuait à bouger et si c'était le cas alors je devais vérifier son changement d'état (ex : si le joueur s'arrête ou change de direction).



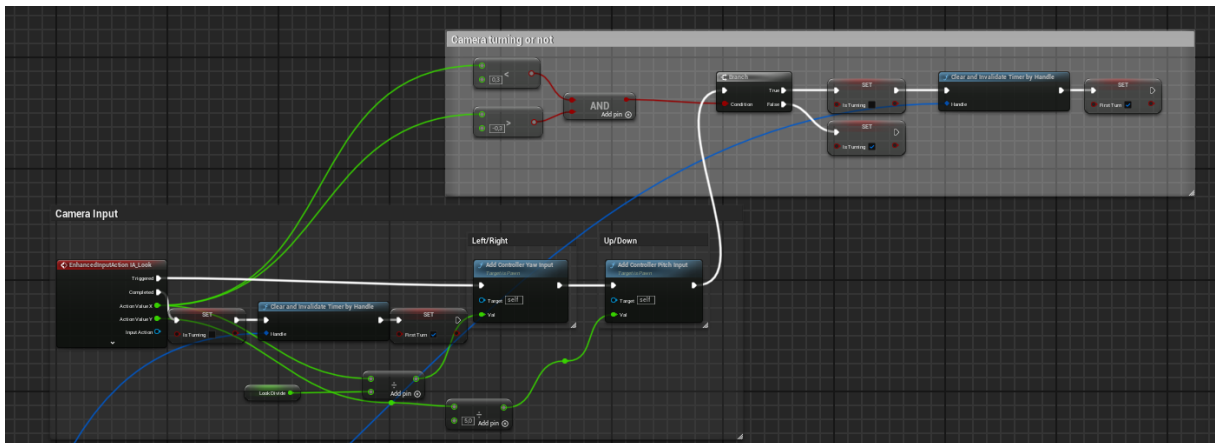
6. Si le joueur change de direction alors la loop initiale va de la caméra shake va s'arrêter pour en commencer une nouvelle.



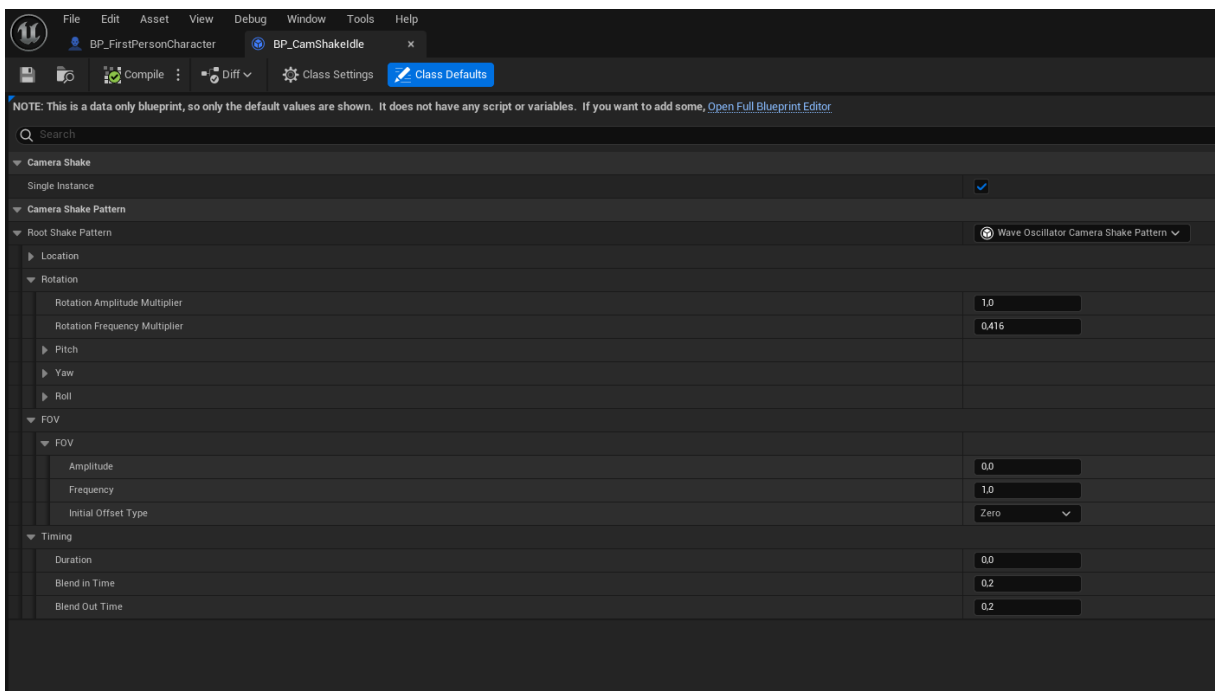
Par ailleurs, si la caméra s'arrête alors la loop initiale s'arrête et par sur l'idle du personnage.



7. De plus, j'ai set dans les paramètres de la caméra un idle pour que quand le joueur ne bouge pas, il sente que le personnage respire.



8. Pour obtenir l'effet escompté, j'ai également tweaké dans les BP de camShakeIdle et de camShakeMove les transform et rotate des axes Y, Y et Z, le FOV ainsi que le timing.



3. Cette mécanique permet une immersion totale et visuelle du joueur tout au long du jeu. Elle permet de ressentir l'état du protagoniste que le joueur incarne et de se mettre littéralement dans sa peau. On voit ce que voit le joueur, on ressent ce qu'il ressent puisque physiquement le joueur est tout aussi affecté que le personnage principale. Cette mécanique est l'essence même de ce jeu. Le joueur est tout simplement au bout d'un moment lui-même incapable de distinguer la réalité ou non de ce qu'il voit. Cela peut soulever des questions chez le joueur et l'amener à découvrir la suite de l'intrigue que propose le jeu.

4. Le **Camera Shake** m'a plu essentiellement parce qu'elle plonge directement le joueur dans le jeu. Que ce soit quand il doit regarder à gauche ou à droite, la sensation que procure cette vision du jeu est tout simplement unique. On a réellement l'impression d'incarner le personnage principale puisque même sa manière de marcher avec sa prothèse est reproduite. Le son qui y est associé prend tout de suite le pas et le jeu nous emmène dans son labyrinthe pour découvrir ce qu'il se passe réellement au sein du manoir. Voilà, pourquoi cette mécanique m'a plu.