

Layers of fear

OCAMPO ACOSTA Esteban G2

1. De quel type de jeu s'agit-il ?

Ce jeu vidéo peut être classé dans la catégorie des jeux d'horreur psychologiques. Layers of fear n'as pas comme but de faire peur au gamer avec de la violence ou le gore, il cherche plutôt à surprendre la personne qui est entrain de jouer de façon plus subtile, comme par exemple avec la musique, les tableaux sur les murs, les orages, les bruts dans le manoir et des jumps scares assez fréquents. Cela est du à la situation psychologique du protagoniste qui devient fou après que sa femme se soit suicidé.

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

Après une heure de gameplay je peux dire que le jeu a plusieurs mécaniques unes plus simples que d'autres, comme par exemple l'exploration et déplacement dans le manoir. On a une vue en première personne, on peut se déplacer librement dans les pièces auxquelles on a accès dans le manoir, aussi un a un zoom pour inspecter des objets de plus près (parfait pour les personnes qui ont des problèmes de vue).

Le jeu a aussi des mécaniques d'interaction avec l'environnement, on peut allumer et éteindre toutes les lumières tant de fois que l'on veut, ouvrir et fermer les différents portes des meubles pour trouver des notes pour en savoir plus sur l'histoire du protagoniste ou des clés pour accéder à d'autres pièces.

Il y a aussi des mécaniques de folie, l'altération de l'environnement qui est une des caractéristiques principales du jeu, l'environnement change en temps réel. Les pièces peuvent changer lorsqu'on se retourne ou après avoir franchi un seuil, ce qui accentue l'aspect horrifique et imprévisible du jeu.

Le jeu simule également la dégradation mentale du protagoniste à travers des hallucinations et des changements visuels soudains (comme des objets qui se transforment, des murs qui se tordent, etc.)

Il y a également des changements scriptés qui sont d'événements spécifiques, comme des apparitions de fantômes ou des bruits soudains, sont déclenchés en atteignant certains points clés, ajoutant une dimension de suspense.

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,...).

L'immersion de Layers Of Fear ce fait à l'aide de comment l'histoire est racontée et aussi à l'aide de l'ambiance qui devient perturbante en crescendo, lorsqu'on commence le jeu on sent un léger confort et inconfort d'être dans le manoir.

Ce confort est à quelques détails comme par exemple la faible et reposante luminosité qui est dans les différentes pièces, le décor de l'environnement est également un peu réconfortant au début du jeu, comme si on se trouvait dans une maison de vacances des personnes retraitées. L'inconfort s'installe lorsqu'on avance dans les différentes pièces en trouvant certaines notes qui nous racontent un peu plus sur l'histoire du personnage que l'on joue. Cet inconfort est installé aussi à cause de la musique, les différents sons qui sont déclenchés lorsqu'on attend des points clés, les différents tableaux qui deviennent de plus en plus perturbants au fur et mesure que l'on avance dans l'histoire.

Le manque des dialogues est un aspect que j'ai peut ressentir un peu insignifiant au début du jeu, cet aspect devient de plus en plus perturbant car on a un sentiment de grande solitude et si on ne sait rien de l'histoire avant de jouer au jeu cela peut devenir assez perturbant, (surtout après les premiers 40 minutes de jeu).

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

Le gamefeel est un concept qui décrit la manière dont un joueur arrive à percevoir et ressentir les interactions avec un jeu vidéo. C'est une combinaison d'éléments qui créent une expérience immersive et engageante, influençant directement le plaisir et l'immersion du joueur. Le gamefeel peut être souvent considéré comme quelque chose de subjectif, mais il peut être analysé à travers plusieurs aspects concrets.

Sur Layers of fear on peut ressentir ce gamefeel quand le joueur interagit avec les objets, pour être précis dans les moments que le joueur peut interagir avec des objets détaillés il faut les tourner pour inspecter l'objet, on peut ressentir que les objets plus grands mettent un peu plus de temps à tourner que les petits objets qui sont plus légers.

Le joueur peut ressentir ce gamefeel en ouvrant et fermant les portes des meubles et des pièces, à l'aide du clic qu'il va falloir maintenir et ensuite glisser la souris qui nous permettra de gérer la vitesse d'ouverture de celles-ci.

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

Dans Layers of fear le game over traditionnel que l'on connaît dans les jeux d'horreur n'est pas employé. Ce jeu est avant tout un jeu d'horreur psychologique centré sur la narration et l'immersion, et il utilise la mécanique de game over de façon créative pour renforcer l'ambiance et la tension.

En quelques mots les échecs deviennent des éléments d'ambiance.

Pour être plus précis dans ce jeu lorsqu'on prend une mauvaise décision ou qu'on est piégé par des événements effrayants, le jeu ne nous fait pas recommencer à nouveau la séquence. Au lieu de cela, on est souvent transporté ailleurs dans la maison ou on voit l'environnement se transformer autour de nous. Ce qui renforce le fait que le jeu est un jeu d'horreur psychologique. Ce qui fait que dans Layers of Fear, le game over est traité d'une manière unique.

6. Layers of Fear essaye de faire perdre le joueur dans son labyrinthe dynamique. En effet, les salles bougent toutes seules. (un exemple à partir de ce moment de la vidéo : <https://youtu.be/fMgmb-J0Guc?feature=shared&t=1705>) Expliquez en détail et en termes de programmation comment cela est mis en place

Je pense que les développeurs de Layers of fear ont utilisé plusieurs techniques de programmation et de conception pour créer l'effet d'un environnement dynamique et changeant, qui donne au joueur la sensation d'être pris au piège dans un labyrinthe mental. Ils ont atteint ce résultat grâce à un ensemble des mécanismes qui modifient la disposition des pièces en temps réel.

J'ai une légère idée de comment les développeurs ont mis en exécution cette mécanique. Pour générer des pièces qui "bougent" et changent dynamiquement, les développeurs ont dû utiliser un système de rooms instanciables. Plus précisément ce sont des modèles de pièces prédéfinies avec leurs éléments visuels, sonores et interactifs. Chaque pièce est créée seulement lorsqu'elle est nécessaire, ce qui permet de changer l'apparence et la disposition sans recharger la carte.

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

Personnellement, le jeu ne m'a pas déplu au point de le détester, mais ce n'est clairement pas le type de jeu d'horreur auquel je suis habitué.

Je trouve que Layers of Fear peut facilement nous faire perdre patience après une heure ou une heure trente de jeu. Je pense que cela est dû au fait que le jeu est axé sur la psychologie et qu'il démarre un peu lentement. L'absence d'ennemis réels qui pourraient nous poursuivre ou même nous tuer rend le jeu un peu ennuyeux une fois que l'on a compris comment il fonctionne.

Le jeu a cependant ses points positifs : pouvoir interagir avec la plupart des éléments de l'environnement et l'envie d'en savoir plus sur l'histoire du protagoniste

incitent le joueur à continuer à jouer (c'est personnellement ce qui m'a poussé à ne pas abandonner Layers of Fear après la première heure de jeu).

Pour conclure le jeu est intéressant mais je ne suis pas sûr de l'avoir apprécié pour le rejouer une deuxième fois.

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).**

La mécanique que j'ai voulu recréer sur Unreal Engine est celle d'interagir avec les lumières de la pièce.

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

Pour recréer cette mécanique j'ai créé un Blueprint class actor, ensuite j'ai créé un Blueprint interface dans lequel j'ai créé un bouton d'interaction, pour ensuite le mettre dans le Blueprint class actor. Une fois le code créé j'ai associé les spotlights que je voulais qui ai une interaction avec mon bouton d'interaction, ensuite j'ai créé un autre Blueprint class dans lequel j'ai coder un IA interact.

Pour finir j'ai associé la touche "E" avec la mécanique d'interaction.

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

Cette mécanique nous sera utile pour bien inspecter toutes les pièces malgré sa simplicité elle nous sera très utile.

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

Cette mécanique m'a plu car elle nous permet d'avoir une bonne vision lorsqu'on jeu et on n'a pas le problème que l'on peut trouver souvent dans les jeux d'horreur avec les lanternes et le manque des piles.