

**Creaky**

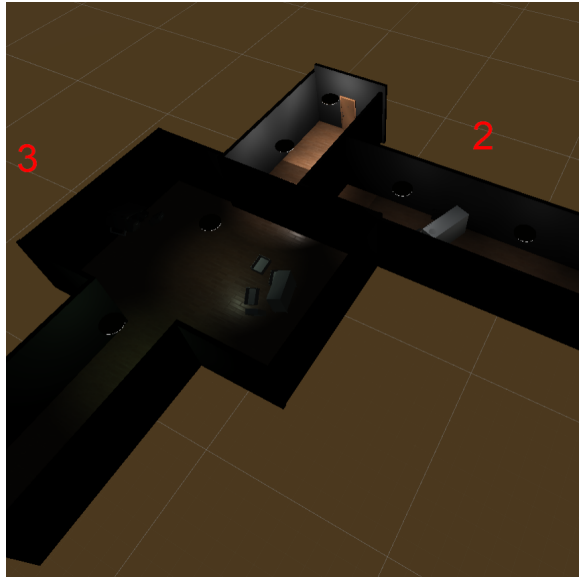

**Documentation**

Par Étienne Letarte

# Présentation du Niveau

Bedroom
<p><b>Concept</b></p> <p>Le joueur se réveille dans sa chambre durant une nuit pluvieuse. Il peut se promener dans la pièce à sa guise, mais il remarque que sa porte est bloquée, et qu'il ne peut donc pas sortir. Il se rend bien vite compte que ce n'est pas un problème de serrure: il a affaire à une créature venue d'ailleurs qui peut modifier son environnement.</p> <p>Lorsque le joueur passe le premier corridor, il tombe face à face avec la créature. S'il s'approche trop, la créature fonce sur lui. Le joueur doit donc s'enfuir dans la direction opposée. Dans la pièce subséquente, le joueur devra trouver des objets qui lui permettront de sortir, le tout pendant que la créature tente de défoncer la porte. Une fois qu'elle le fait, le joueur a très peu de chance de réussir à s'enfuir, car la créature peut tuer le joueur d'un toucher.</p> <p>Le niveau se passe dans une chambre, mais il évolue et devient un espace qui fait de moins en moins de sens. Dans le premier layout, on a une chambre classique. Dans le deuxième, on a un corridor avec des meubles de chambre placés arbitrairement. Dans les deux derniers, les meubles volent et ne représentent plus juste une chambre, ce qui montre à quel point la pièce sort des concepts d'espace et de temps.</p>
<p><b>Environnement graphique</b></p> <p>L'environnement est très sombre dans le niveau. Il est éclairé par des lumières de plafond et une fenêtre, mais il reste très sombre tout de même. Tout donne l'impression que nous sommes soit dans un mauvais rêve, soit dans une réalité parallèle, comme les pièces se transforment au fur et à mesure que le joueur parcourt le niveau.</p> <p>À la fin du niveau, les lumières ont un teint rougeâtre, ce qui amplifie le sentiment d'urgence du joueur. Aussi, quand celui-ci voit la créature pour la deuxième fois, la lumière au-dessus de celle-ci a une légère teinte verte, encore une fois, pour amplifier la curiosité et la peur du joueur. La créature elle-même est totalement noire avec des yeux qui sont profondément rouges. Sa vraie forme peut être vue dans la dernière pièce si le joueur ne sort pas à temps. La créature est verdâtre, mais on la reconnaît encore une fois par ses yeux.</p>
<p><b>Environnement sonore</b></p> <p>Au niveau de l'audio, il n'y a aucune musique dans le niveau. Tous les sons que le joueur entend proviennent des bruits environnants. On peut entendre notamment la pluie, et l'interaction avec des objets, comme par exemple si le joueur décide de fermer ses tiroirs. Toutefois, dès qu'il entre dans le deuxième layout, le son de la pluie change pour une trame environnante oppressante et horrifique.</p> <p>La créature peut elle aussi produire de nombreux sons, et la plupart sont extrêmement forts pour contraster avec le reste des sons du niveau et pour la rendre encore plus menaçante. Par exemple, elle peut frapper de toutes ses forces sur la porte, ou pousser un cri. Alternativement, elle a un son ambiant qui ressemble à un grattement. Il peut être entendu dans le troisième layout.</p>
<p><b>Contrôles</b></p> <p>Le joueur utilise WASD pour se déplacer, et sa souris pour tourner. Il peut appuyer sur Q pour inspecter un objet, ou F pour interagir avec celui-ci, si possible. La touche Espace est aussi utilisée pour passer des dialogues ou pour quitter l'œillet d'une porte.</p>

## Présentation des challenges

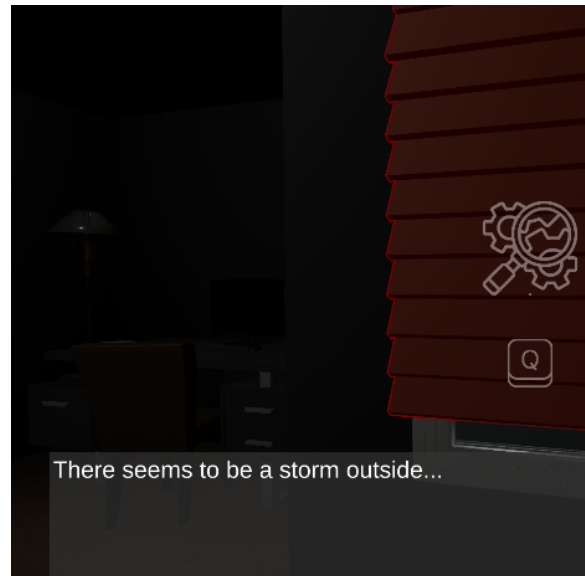
Configuration changeante	Puzzle
<p>Dans mon niveau, certains déclencheurs (œillet de porte, progression à pied, interactions) changent la configuration du niveau. Chaque nouvelle configuration apporte de nouveaux objectifs et challenges au joueur, ou servent seulement d'ambiance et / ou de lore (deuxième configuration)</p> <p>Le changement de configuration n'est pas évitable. C'est une mécanique essentielle au jeu: comme la zone fait partie d'une réalité parallèle, l'environnement autour du joueur change de temps à autre.</p>	
Niveau sans musique	Ambiance
<p>Tout le long du niveau, il n'y a aucune musique. Les bruits que le joueur entend font partie de son environnement. Ses bruits de pas (d'où le nom du jeu, Creaky), les bruits de l'extérieur, le vibrato d'ambiance et les bruits d'interaction, qui peuvent venir soit du joueur lui-même (fermer un tiroir) ou de la créature (taper sur une porte).</p>	

## Présentation des mécaniques

### Inspection d'objet

Certains objets ont une caractéristique "Interactable". Ces objets ont une clé (souvent unique) qui les lie à un système de dialogue dans le jeu. Une fois que l'objet est cliqué, un dialogue s'affiche, ce qui indique soit la fonction de l'objet, soit une interaction possible, soit une information sur le statut de l'objet.

Au fur et à mesure du jeu, ces clés peuvent être modifiées. Par exemple, si un tiroir a "It's locked..." comme message d'inspection, et que je trouve une façon de le déverrouiller, le message pourrait changer pour "I've already unlocked the drawer".



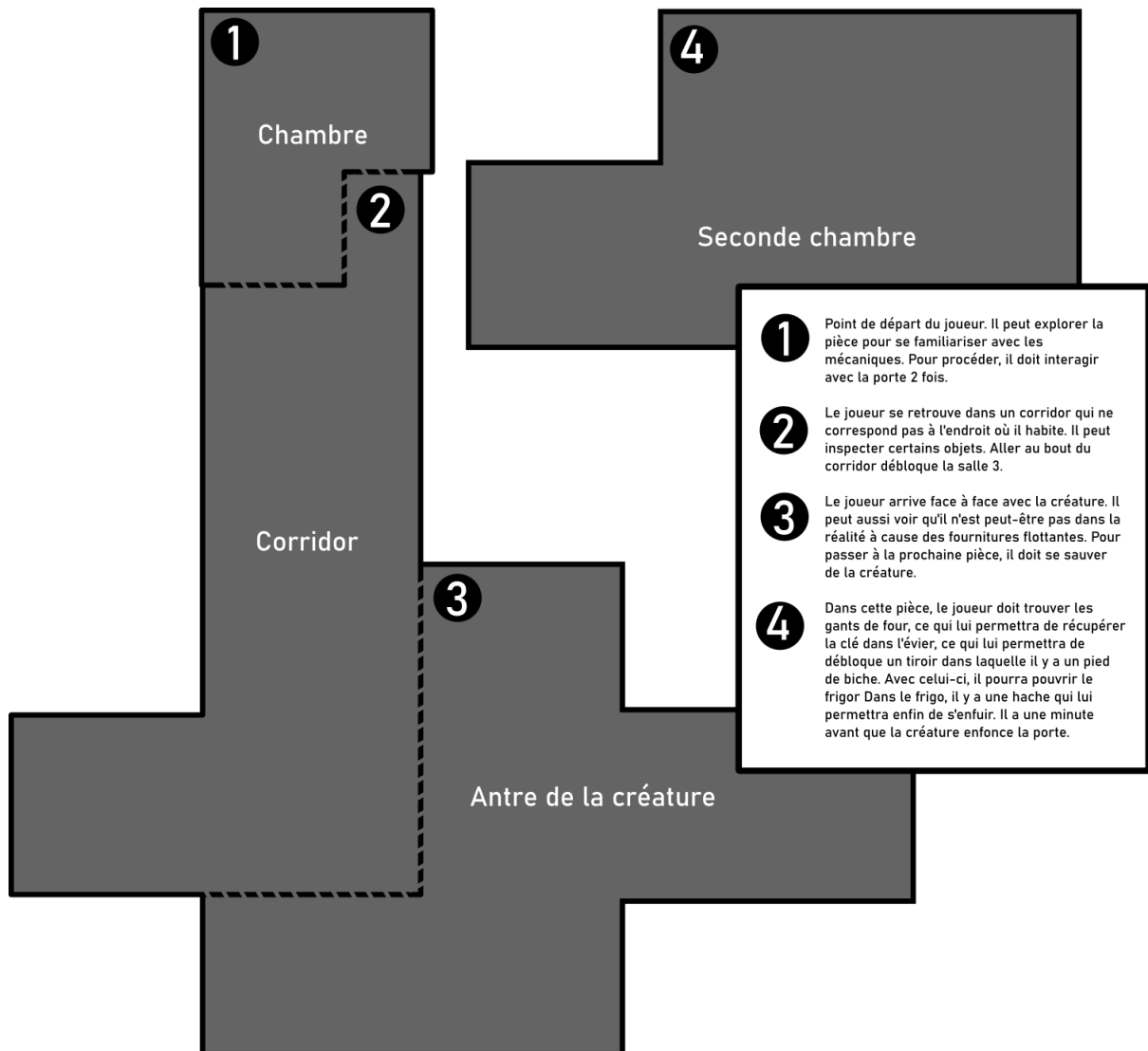
### Interaction avec objet

Certains objets qui ont la propriété "Inspectable" sont aussi "Interactable". Ces objets ont chacun un script d'interaction, qui permet de faire des manipulations diverses sur un objet, ou même sur un objet qui n'a aucun rapport. Par exemple, je pourrais (bien que ce serait stupide sans contexte) déverrouiller une porte en interagissant avec une armoire.

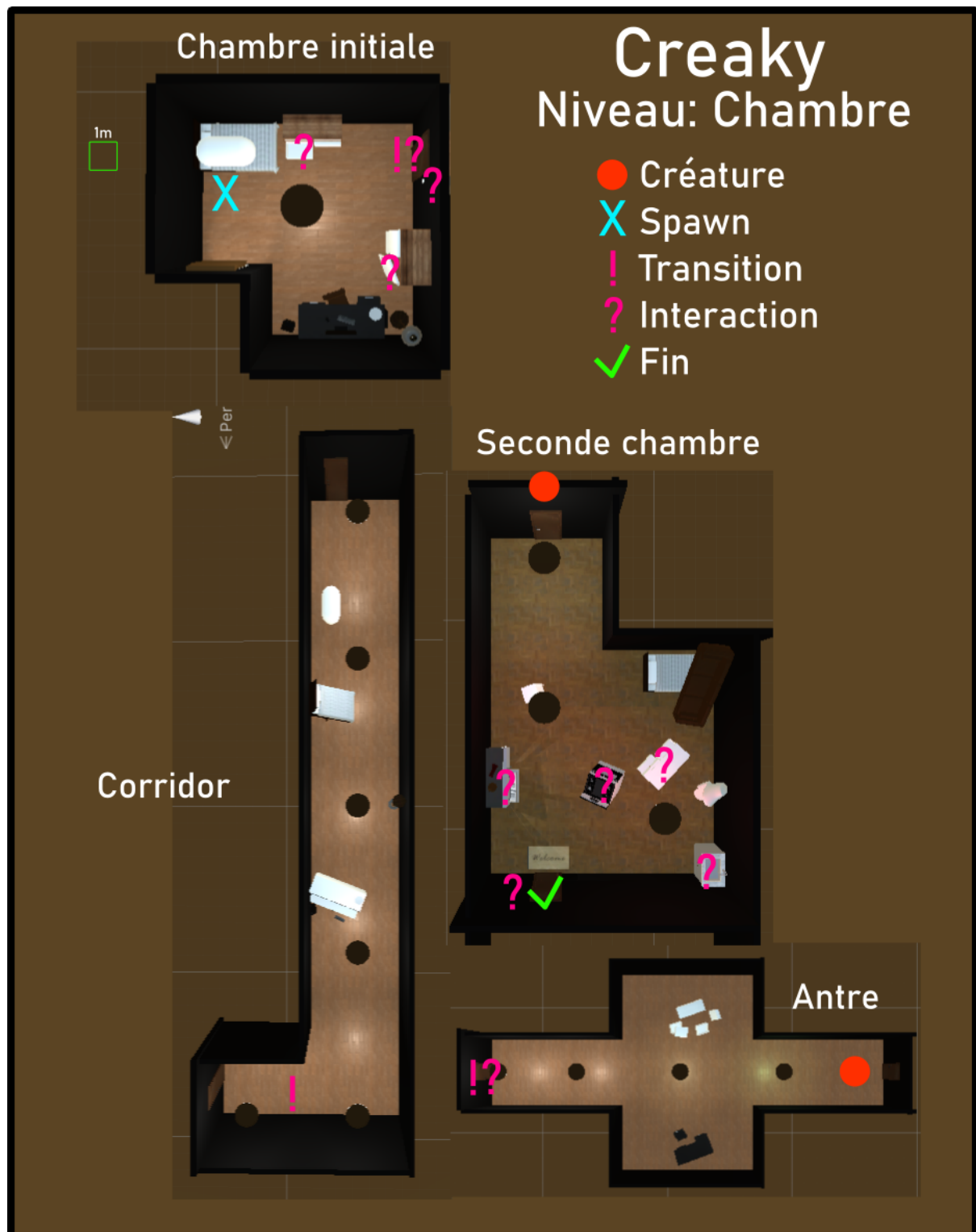
Chaque interaction est unique, et elle permet énormément de choses, comme ramasser un item, débloquer un tiroir, voir dans l'œillet d'une porte, etc.



## Diagramme de niveau



## Papermap



## **Assets externes utilisés**

- MONSTER FULL PACK VOL 2 par PROTOFACTOR, INC
- Substance3DForUnity par Adobe
- Apartment Kit par BRICK PROJECT STUDIO
- Basic Bedroom Starterpack par MAVI3D
- Door Free Pack Aferar par Andrey Ferar
- FREE Suburban Structure Kit par Ferocious Industries