

Layers of fear

Analyse théorique :

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

Layer of fear est un d'Aventure d'horreur psychologique, le but est d'explorer différentes pièces d'une maison et résoudre des énigmes pour avancer (comme une escape room, mais dans une maison) et en découvrir plus sur le protagoniste qu'on incarne.

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

La façon d'ouvrir les portes (sorte de Drag and Drop à la Amnesia), un système de note, une interface pour observer un élément en le faisant tourner, des peintures changeant de texture/image, une caméra qui focus dans des moments précis, énigme variée (allumer des bougies pour faire couler les peintures et révéler un code, une salle inversée où il faut trouver l'interrupteur pour tout remettre en place et continuer l'aventure...), des tableaux qui tombe, une sorte de téléportation et des double salle connecter identique qui change en entrant dans l'une d'entre elle, utiliser un gramophone pour détériorer une salle et récupérer des outils permettant de continuer, des poupées/mannequins qui bougent tout comment certains tableau...

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'ambiance participe beaucoup, le manque de musique pour soudainement en avoir à des moments précis permet de surprendre le joueur, mais aussi d'attirer son attention. Le fait que la fin dépend des choix du joueur met le joueur comme s'il était lui-même le protagoniste, il y a 3 fins possibles.

Ne pouvoir que marcher (le sprint ne semblant pas accélérer beaucoup) renforce l'ambiance pesante et horrifique du jeu, tout comme la façon dont les portes s'ouvrent, le joueur peut les ouvrir lentement/rapidement/pas entièrement/ou juste se demander s'il devrait continuer ou non. Permet aussi de rendre l'immersion plus forte par son réalisme.

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 "game feel" désigne l'expérience de jeu en tant que telle, c'est-à-dire la manière dont le jeu se joue et se ressent. Le game feel inclut des éléments tels que la maniabilité, la réactivité, la fluidité et la satisfaction de jouer. Il peut être influencé par des éléments tels que les mécaniques de gameplay, les graphismes, le son et la musique, et l'interface utilisateur.

Sensations que le joueur perçoit pendant la partie : Surprise, frisson, jumpscare flippant. Le fait de ne pas savoir ce qu'on va trouver derrière une porte est plutôt angoissant, ça combiné avec les sons. La Masterpiece qu'on revoit à chaque chapitre finit et qui change au fur et à mesure nous faisant comprendre que le peintre sombre doucement dans la folie, quand on la voit changer et devenir de pire en pire, on comprend rapidement que l'aventure va devenir pire.

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

Si la femme nous attrape game over, pareil pour les poupées si on s'en approche trop... Mais ce n'est pas une Game over à proprement parlé, le protagoniste se réveille dans la salle avec le tableau en cours et lorsqu'il sort, la pièce générée sera le dernier checkpoint du joueur.

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>) Expliquer en détail et en termes de programmation comment cela est mis en place.

Mystère, Du procédural ? une sorte de Générateur prédéfinie ou une téléportation qui détecte dans quel sens le joueur arrive dans une salle avec une **Collision Box**.

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

Oui, il m'a, j'aime les jeux d'horreur psychologique et énigmes ou horreur tout court. J'y ai joué à Halloween et franchement, c'est un bon jeu pour se prendre un bon jumpscare (que ce soit le son ou les poupées ou même la femme) et une bonne dose de frissons tout en résolvant des petites énigmes, surtout à cause de ces Mannequins/Poupées.... J'en ai la phobie. Je le terminerai très certainement.

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).

Le changement d'image, texture lorsqu'on interagit avec une objet spécifique (La master room avec le chevalet et la peinture)

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

-J'ai choisi un **Mesh**, ici un parchemin, ainsi que 3 materials différents.

-J'ai mis une **collision box** pour rendre visible un **Render Text** 'Press E' et Press R to Reset', décochant l'**option visible dans le viewport**.

-J'ai d'abord codé la visibilité avec un **Oncomponent Begin Overlap** de la 'box' avec un **Enable Input** dont le **target** est un **Get Player Controller**, pour définir quand le player se trouve dans la zone (collision Box), le tout relié à un **Toggle Visibility** pour rendre visible le **Render Text** quand le joueur se trouve dans la zone. Ensuite un **Oncomponent End Overlap** pour lorsqu'il n'est plus dans la zone, relier ou même Nodes mais fonctionnant de façon à rendre invisible le Text.

-Pour la mécanique, j'ai d'abord choisi 2 touches, **E et R** et les ai récupérées dans le blueprint les reliant à un autre Node, Quand **E** est pressé, **set Material** en lui mettant le **mesh choisit en Target**

-J'ai utilisé le Node **MultiGate** pour générer les 3 matériaux. Reliant **R sur Reset** et **E** sur la première sortie.

-Ce qui donne : Quand le joueur appui sur E la première texture passe à la suivante (Out 0 passe a Out 1) et ainsi de suite et s'il appui sur R alors cela Reset le **MultiGate** et la texture d'origine réapparaît.

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

C'est la mécanique que l'on voit après chaque validation d'un chapitre dans la Master Room, avec le chevalet. Elle permet de voir la démence du protagoniste doucement apparaître après une grande avancée dans l'intrigue, comme lorsqu'on apprend qu'il peignait sur de la peau de temps en temps. Il y a aussi d'autres variantes de cette mécanique dans le jeu, comme avec le Gramophone, on interagit avec et les textures de la salle changent.

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

J'aimai bien le fait que ça vienne d'une interaction du joueur et non d'une trigger zone posée quelque part. Mais aussi car l'immersion n'en était que plus forte comme ça.