

Analyse théorique :

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

Layers of fear est facilement classable dans la catégorie d'horreur psychologique.

Le jeu n'est pas gore ou ne cherche pas à faire peur dans la violence comme dans la plupart des jeux d'horreurs plus classique comme la série des "outlasts" qui se base sur le gore ou la série des "residents evil" qui se base sur la violence des scènes. Le jeu lui nous emmène dans un décor qui correspondrait à une famille aisée des années 1800. Je pense sincèrement que si le jeu n'avait une ambiance pesante qui l'accompagne et que le joueur n'avait pas l'appréhension de lancer un jeu d'horreur la majorité des décors pourrait sembler accueillant.

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

Il y a plusieurs niveaux de mécaniques dans le jeu, certaines font partie des mécaniques très connues dans le monde du jeu vidéo mais qui se montrent indispensables pour un joueur.

Le joueur peut évidemment se déplacer dans le manoir dans lequel il est envoyé en marchant dans la pièce et en ouvrant des portes afin de changer de pièces (ceci paraît anodin à préciser mais il est important de le dire lorsqu'on parle de Layers of fear).

Le joueur peut également interagir avec les différents meubles qui constituent le manoir, comme les tiroirs, les armoires, les bureaux et les placards; à l'intérieur de ceux-ci il peut trouver divers objets afin d'avancer dans le jeu grâce par exemple à des clés, ou plus importants encore des photos ou des lettres qui de manière subtile nous donnent des informations sur l'histoire du passé d'une personne. Afin que le joueur ne soit pas perdu il est courant que le jeu bloque une porte tant que le joueur n'a pas récupéré ce dont il a besoin pour la suite à la manière

d'un escape game. Les œuvres d'art sont aussi omniprésentes dans le jeu, certaines sont animées et nous procurent également des indices sur l'histoire.

La mécanique la plus importante de ce jeu est l'évolution de l'environnement, en effet les salles sont présentées comme un labyrinthe sans issue. Le scénario le plus basique avec cette mécanique est que lorsque le joueur va entrer dans une salle l'accès à la salle précédente lui est bloqué et lorsqu'il va essayer d'y retourner la salle aura changé du tout au tout.

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 se fait par la façon avec laquelle l'histoire est racontée comme dis précédemment le jeu ne possède pas de voix ou de personnage non jouable avec lesquelles interagir afin de dialoguer avec eux et demander des informations. L'histoire est racontée via des objets ou des visions trouvables dans le monde du jeu qui nous raconte qu'à travers les yeux de quelqu'un, rien ne sort le joueur de l'ambiance tout ce qui peut être externe dans la plupart des jeux ne l'est pas dans celui-ci.

L'immersion est aussi accentué par l'ambiance et la présence de nombreux son qui rappelles au joueurs qu'il ne sont peut être en danger, on peut aisément entendre des murmures, des grincements, des bruits sourd ainsi que certains son qui ne sont pas vraiment compréhensible ou rattachable à quelque chose de logique.

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 présent dans les détails d'interaction il faut par exemple comme dans "Phasmophobia" maintenir le clic et glisser la souris pour ouvrir des tiroirs ou des portes de cette façon le joueur contrôle la

vitesse de l'action et va instaurer du suspense tout seul.

Les scènes où nous tenons les objets sont aussi détaillées. Les objets lourds mettent plus de temps à tourner que les petits objets par exemple.

Le jeu contrôle aussi majoritairement le joueur malgré qu'il est le contrôle sur beaucoup de choses. Les événements paranormaux sont scriptés mais arrive de manière suffisamment aléatoire que le joueurs subit une pression car il est difficile de savoir quand ceux-ci vont arriver. Pour ma part je n'ai pas trouvé ces événements très dur à percevoir car malgré que le jeu soit encore plus scripté je les trouve plus facile à voir que dans d'autres jeux d'horreur comme la série des "dark picture".

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

Dans "layers of fear" il n'y a pas de "game over" le joueur va progresser dans l'histoire et certaines de ces actions vont en provoquer d'autres.

Le joueurs en revanche peut se faire attaquer par des entités paranormales qui vont courir sur le joueurs et se désintégrer dans des flammes avant de l'atteindre. Un joueur qui ne connaît pas le jeu va avoir la sensation qu'il vient de réussir à passer à côté de la mort même si celle-ci n'existe en réalité pas.

Les choix du joueurs vont aussi permettre de varier les interactions entre le joueur, les entités et les visions. Il existe donc plusieurs fin au jeu et donc également plusieurs façon de le comprendre

#### 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 qu'il y a plusieurs façons que les développeurs ont utilisé afin de perdre le joueurs. Il est pour moi tout à fait possible qu'il ai rendu les interactions manuelles afin de forcer le joueur a regarder continuellement le tiroir afin de faire apparaître quelque chose dans son dos pendant ce temps. Il existe aussi beaucoup de scènes ou lorsque le

joueur va regarder un tableau toute la salle va se mettre à se déformer, à trembler, à faire tomber des objets et faire beaucoup de bruit et lorsque tout ça se fini nous ne sommes pas dans la même pièce en apparence. J'ai remarqué aussi que certaines portes se fermait toute seule derrière nous il est donc facile de faire disparaître la salle que nous avons quitté pour en faire réapparaître une autre. Il est alors assez simple de déduire qu'ils ont eu recours à des triggersbox afin de déclencher des évènement lorsque le joueurs se déplace à l'intérieur ou lorsqu'il interagit.

En revanche, je pense évident qu'il n'ont pas eu recours à des téléportations du joueurs dans une autre salle identique car cela pourrait trop facilement créer de petits décalage de position ou de caméra du point de vue du joueurs.

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

Le jeu n'a pas montré de gros défauts par rapport a mes critères quand je joue a des jeux. Malgré le fait que je sois très fan de jeu d'horreur le jeu m'as quand même globalement déplu car quand je joue et que ducoup j'investis mon temps dans du divertissement j'aime bien que des choses se passent assez régulièrement. Layers of fear est quand même remplis de beaucoup de moment où l'ont à cette boucle "découverte d'une salle -> Objet d'histoire ->Objet clés trouvé -> évènement paranormal -> changement de salle" ce qui sur de longue session reste pour ma part redondant et assez lent dans le gameplay.

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).

L'une des mécaniques principales que j'ai voulu refaire dans unreal engine est les petits screamers surprise que l'on trouve un peu partout dans le jeu comme on peut par exemple retrouver à 28:50 de la vidéo.

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

Pour refaire cette mécaniques j'ai dû utiliser des triggers box qui vont ensuite modifier les positions rotations d'objet dans la map. J'ai aussi fait en sorte que celà joue des sons afin qu'il y ai également une surprise audio qui peut également servir à faire comprendre au joueur qu'il s'est passé quelque chose sans forcément qu'il le voit. J'ai aussi sur certains event rajouter du delay afin que le joueur puisse avoir la surprise lorsqu'il reste plusieurs seconde au même endroit/

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

Cette mécanique est primordiale tout au long du jeu puisque dans celui-ci il y a énormément de moment de recherche et d'exploration qui sans ces petits évènement serait trop calme et sortirais le joueur d'une expérience horreur.

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

Cette mécanique m'as plus puisqu'elle fait partie des fondamentaux du monde de l'horreur et qu'elle est beaucoup utilisée dans ma série de jeux favoris. Je l'ai donc aussi choisie car je voulais voir et apprendre la façon dont elle était faite.