

Analyse de Layer Of Fear

Léo
Simon
G2

Analyse Théorique :

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

Layer of fear est un jeu d'horreur a la première personne. Le jeu se définit comme un jeu d'aventure psychological-horror. Il joue principalement sur l'ambiance et cherche a placer le joueur dans un sentiments d'inconfort en le perdant dans une maison qui se révèle vite un labyrinthe. Les phases ou le joueur est réellement en danger son au final assez rare et la mort n'est pas très punitive (dans mes essais en tout cas).

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

Les mécaniques de gameplay présentent dans la première heure de jeu son des mécaniques de base mais très travaillées pour coller a l'ambiance et aider a plonger le joueur dans la peur :

- les déplacement : on se déplace grâce a Z,Q,S,D
- l'ouverture de portes, de tiroirs, placard etc grâce a la souris en drag and drop
- inspecter un objet pour le voir de plus près grâce au clic gauche et retourner en arrière grâce au clic gauche (parfois cela sert aussi a interagir avec un objet une fois qu'on est entrain de l'inspecter)
- zoomer légèrement grâce au clic gauche
- interagir avec des objets comme des bougies, des interrupteurs ou des lampes pour allumer ou éteindre la lumière.

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,...).

Le jeu dispose d'une immersion que j'ai trouvée très efficace. Dans un premier temps le déplacement du personnage est lent et étrange comme si il boitait ou qu'il était saoul, cette impression est aussi renforcée par la caméra qui est très légèrement inclinée vers la droite et qui, lorsque l'on reste immobile, oscille très légèrement.

Le bruitage joue aussi beaucoup dans l'immersion, durant la toute première phase de gameplay on est accompagné d'une très légère musique et de bruits d'orage et d'éclairs. Mais juste après avoir interagi avec le tableau la musique cesse et nous laisse qu'avec le bruit de vent, de pluie et des pas du personnage (qui s'adaptent au type de sol sur lequel on se trouve).

Les mécaniques de lumière et d'ouverture de porte ou même l'inspection sont aussi des éléments qui participent nous plonger dans un sentiment de vulnérabilité et donc de peur. L'espace sombre avant que l'on trouve une lampe mais aussi le fait de devoir nous-même ouvrir les portes en cas de besoin ou se dire que quelqu'un pourrait venir de derrière lorsqu'on inspecte un objet m'ont personnellement fait ressentir un certain malaise à l'idée de réaliser ces actions.

Enfin chaque effet d'apparitions de message après avoir tourné la tête, l'apparition de porte dans notre dos ou encore de couloirs et chambre qui ne devrais pas se trouver derrière telle ou telle porte m'ont donné l'impression d'être perdu dans un labyrinthe dont je ne pouvais pas comprendre les règles.

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 définit les sensations que le joueur va percevoir et ressentir lorsqu'il joue : la maniabilité, les bruitages, les mouvements de caméras et les mécaniques du jeu sont tous des éléments qui participent à construire le gamefeel.

Je trouve que les mouvements de caméra à chaque pas et la démarche lente nous extrêmement efficace pour me faire sentir vulnérable si un danger approchait. J'ai ressenti chaque pas comme celui d'une personne pour qui marcher était difficile.

Les petits bruitages sont, je trouve très efficace : les bruits des portes, des lumières, des objets avec lesquels on interagit ou celui des pas de notre personnage qui change en fonction de ce sur quoi on marche. Le bruit de pluie ou de vent que j'ai eu l'impression d'entendre même plongé au cœur de la maison. L'un des effets qui m'a le plus perturbé est le bruit de la démarche du personnage, en plus de s'adapter au sol chaque pas est bruité comme si le personnage boitait et accompagné de la vitesse de déplacement et des mouvements de caméra j'avais vraiment le sentiment de boiter et que je devrais agir et réfléchir en conséquence si un danger se présentait.

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

De toute mon expérience dans le jeu je ne suis mort qu'une seule fois et je n'ai jamais rencontré de game overs. Lorsque je suis mort le jeu s'est contenté de me faire réapparaître dans un autre endroit. Il semblerai, mais je n'ai pas réussi à le confirmer dans ma partie, que ce genre de « mort » impacte légèrement la partie et la fin que l'on va obtenir.

6- Layers of Fear essaye de faire perdre le joueur dans son labyrinthe dynamique. En effet, les salles "bougent" toutes seules. Expliquez en **détail** et en **termes de programmation** comment cela est mis en place.

Selon moi plusieurs méthodes peuvent être utilisées pour atteindre ce genre d'effets :

- Téléporter le joueur au moment où il traverse une box collision : En plaçant l'arrivée de la TP dans une pièce identique mais qui donne sur une nouvelle suite de pièce. Il faut juste faire attention à redonner au joueur sa vitesse après la téléportation sinon (en tout cas dans mes tests en première personne) si le joueur traverse le collider et est téléporté il y a un effet de stop presque de saut qui rend la transition très visible.
- Faire des portails : l'idée est de créer une porte semble donner directement sur une autre pièce mais en réalité ne fait que renvoyer l'image de cette pièce sur un plan. Lorsque le joueur traverse la porte il est « téléporté » à une porte liée.
- Faire disparaître et apparaître des assets via des box colliders en jouant leur visibilité : dans la vidéo d'exemple quand le joueur passe la porte elle se ferme toute seule et quand il la ré ouvre la pièce qui devrais se trouver derrière a changée. Le collider sert selon moi à fermer la porte puis faire disparaître la pièce d'où viens le joueur et faire apparaître une nouvelle pièce à sa place. Fermer la porte sert à rendre cette manipulation invisible au joueur.

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

J'ai trouvé le jeu très efficace dans son ambiance et dans la peur qu'il cherchait à me faire ressentir. Toutes ses mécaniques, ses feedback et ses détails sont très travaillés et réfléchis pour travailler en accords. Mais personnellement je ne suis pas très bon public pour des jeux d'horreur comme Layer of Fear ou Outlast par exemple mais je pense que c'est dû au fait que ce genre de peur marche un peu trop bien sur moi !

Pratique :

1- Définir et reproduire une mécanique de gameplay du jeu :

J'ai tenté de reproduire le système de « téléportation » du jeu : durant tout le jeu le joueur se retrouve souvent dans plusieurs situations étranges :

- la porte qu'il a voulu emprunter ne mène plus là où elle devrait.
- en traversant un lieu on se rend compte qu'une porte ou un élément du décor a disparu ou que tout le décor a changé derrière nous

J'ai supposé que ces effets étaient produits par le jeu en téléportant le joueur via des portails et des box colliders et en déplaçant des assets à nouveau via des box collider j'ai donc tenté de reproduire ces effets.

2- J'ai donc 2 méthodes de téléportation, un système de portail et une box collider. J'ai aussi un petit système pour faire apparaître une porte via une box collider.

Le système de portail :

L'objectif est que le joueur voit à travers du portail comme si il voyait dans la pièce suivante sans qu'elle soit réellement derrière la porte pour faire cet effet, je crée dans le viewport de mon blueprint de portail, une caméra que je place dans l'encadrure de la porte et un plane.

Dans les variables je set mon BP de portail en tant que variable pour pouvoir lier deux portails ensemble. Grâce à ça je récupère la caméra du portail qui sera défini comme portail liée et l'applique au plane comme texture pour que le joueur voit ce qui se trouve en face du portail lié.

Pour que la vue soit dynamique par rapport aux mouvements du joueur je crée une fonction qui enregistre la position du joueur en temps réel et l'applique à la caméra du portail liée en la multipliant par -1 pour qu'elle se retrouve constamment à l'opposé.

Dans le viewport du BP je crée un box collider que je place devant le portail, il va servir aux différentes vérifications pour savoir si le joueur traverse le portail et doit être téléporté.

Au moment où le joueur rentre dans la box trois vérifications sont faites :

1- si le joueur est devant le portail (pour empêcher que le joueur puisse passer par l'arrière du portail) en se basant sur le vecteur d'une flèche placée dans le viewport qui donne le devant du portail) et on enregistre cette position pour la deuxième vérification en tant que variable « last in front »

2- si « last in front » est vrai donc que la dernière position du joueur était devant le portail

3- lorsque le joueur rentre dans la box collider on garde en mémoire son point d'entrée et on trace une ligne entre le joueur et ce point. Sur la position du plan qui sert pour renvoyer la texture on crée un autre plan qui nous sert à détecter si la ligne entre le joueur et le point d'entrée traverse ce plan de vérification ce qui signifie qu'il est entrain de traverser le portail.

Avec cette méthode la première boucle de vérification sera toujours fautive vu qu'il n'y a pas de « last in front » mais à partir de la deuxième boucle de vérification tant que le joueur vient de devant le portail il sera téléporté quand il touchera le plan.

Puis lorsqu'il a traversé le portail on met à jour sa vitesse pour qu'il garde un mouvement fluide et ne soit pas stoppé quand il traverse.

Pour savoir vers quel portail l'on est téléporté on utilise la variable « portail lié » qui est éditable dans la scène et qui permet de choisir et de modifier quand l'on le souhaite le portail qui est lié.

Le système de téléportation :

Je crée un BP avec un box collider qui téléporte le joueur quand il rentre dans la box sur la position d'un autre BP dans l'axe Z et qui garde la position du joueur dans l'axe X et Y avec aussi une update de la vitesse pour rendre la manœuvre fluide.

Système d'apparition de portail :

J'ai créé une porte qui s'ouvre via une timeline et derrière se trouve un box collider qui ferme la porte quand le joueur rentre dans le collider et puis déplace le BP choisi (dans ce cas un portail) pour donner l'illusion de le faire apparaître.

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

Je pense que cette mécanique est essentiel pour donner un sentiment d'angoisse au joueur qui se sens piégé et complètement dépossédé de sa maîtrise et compréhension de son environnement : désormais les règles auquel il se fie d'habituellement n'on plus lieux, une porte peux mener a un endroit différents des objets peuvent disparaître et si des objets alors des dangers aussi ce qui induit un sentiment d'insécurité dans le joueur qui comprend que n'importe quoi peux se produire n'importe quand.

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

J'ai beaucoup aimé cette mécanique pour les possibilités qu'elle offre, un portail comme permet de créer un vrais labyrinthe et donne beaucoup de libertés pour concevoir un level design intéressant que ce soit dans l'horreur ou dans d'autre style de jeu fps tps etc ... Elle m'a aussi permis de m'approcher de très loin d'une autre mécanique que je trouve passionnante pour les possibilités qu'elle offre : la géométrie non euclidienne.

Etant un très grand fan de l'univers de Howard Philippe Lovecraft ces mécaniques de gameplay, je trouve, permettent de très bien mettre en scène la folie que l'on trouve dans les histoires liée a cette univers et j'ai hâte de voir si je serai capable de faire quelque chose d'intéressant.