

PT : SILENT HILL

DÉTOURNEMENT

Youri Charbonnel - Sacha Alonso - Victor Brisebourg - Teddy Russo - Emma-Lou Sarboni

SOMMAIRE

1. Présentation de P.T Silent Hill

a. Concept du jeu

- i. Pitch / Overview
- ii. Direction Artistique
- iii. Mécaniques
- iv. Système de jeu
- v. LD

b. Analyse du jeu

- i. L'horreur dans P.T
- ii. L'éthique du regard ?

2. Présentation du détournement

a. Concept du jeu

- i. Overview
- ii. Intention générale
- iii. Contexte du jeu

b. Analyse formelle (DA)

- i. Intentions
- ii. Ressenti joueur

c. Analyse structurelle (GD + LD)

- i. Intentions
- ii. Objectif

3. Présentation du prototype

PRÉSENTATION

PT : SILENT HILL

OVERVIEW

Le jeu est sorti le 12 août 2014 sur PS4 et a été retiré de la vente suite à un litige entre Konami et Hideo Kojima.

P.T est un jeu à la première personne. Le joueur incarne un personnage, qui ne lui est pas présenté, reprenant ses consciences dans une maison ou plutôt un couloir hanté où il est confronté à des événements surnaturels.

Le joueur, pour s'échapper de ce couloir qui réapparaît en boucle, doit résoudre des énigmes et accomplir des actions précise.

C'est un jeu d'horreur basé sur du walking simulator à un joueur.

DIRECTION ARTISTIQUE

Le jeu se passe dans un couloir long et étroit. La lumière est blanche et agressive.



Durant un court moment du jeu, la lumière devient rouge, et des yeux encadrés apparaissent dans le couloir.



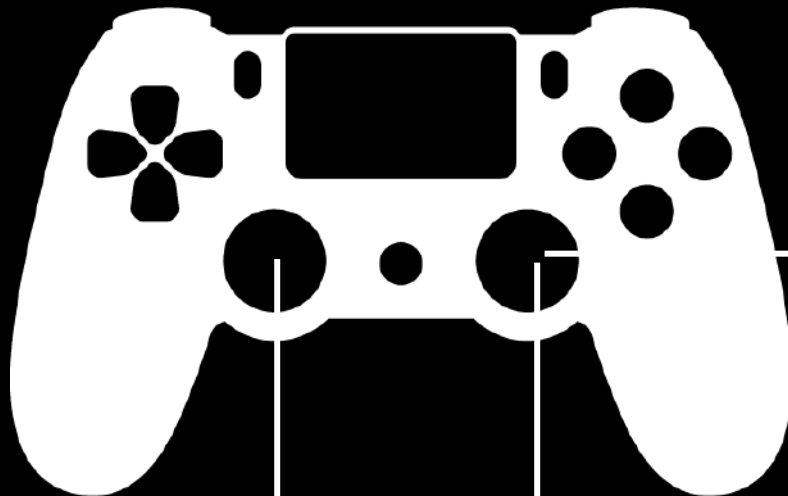
DIRECTION ARTISTIQUE

Les éléments du jeu sont de vieux objets, des restes de médicaments, des bouteilles d'alcool, des vieilles photos. Ce qui donne une ambiance glauque et morbide.



3C

Contrôles :



Déplacement personnage

Caméra

Zoom
(maintenir bouton joystick)

3C

Caméra :

- Vue à la 1ère personne.
 - Pas de vue d'ensemble.
 - Renforce le sentiment d'insécurité.



3C



Personnage :

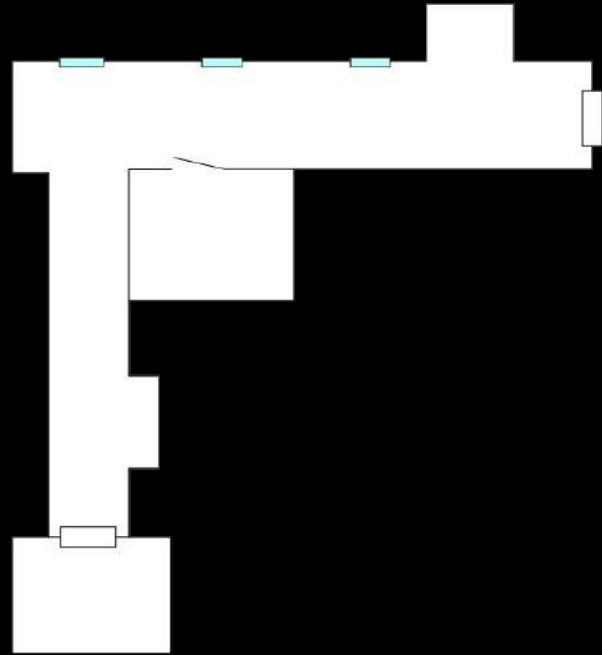
Le joueur ne le sait pas, mais il incarne un homme un père de famille, qui a assassiné sa femme enceinte de son enfant.

Durant le jeu, c'est elle : Lisa qui revient le hanter pour se venger.

À la fin de la démo, la caméra montre pour la première fois son visage.

LEVEL DESIGN

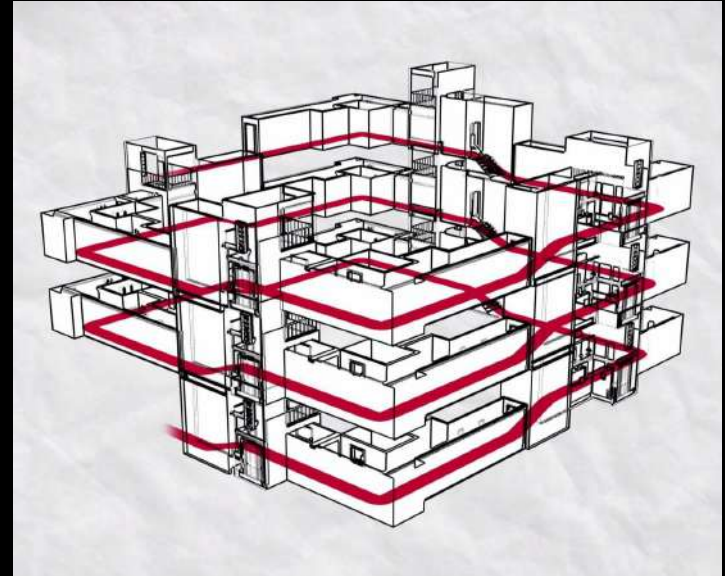
- Architecture simple, mais sert à provoquer le sentiment de malaise souhaité.
- Une salle annexe (salle de bain).
- 3 portes :
 - Entrée du couloir.
 - Sortie du couloir.
 - Porte d'entrée de la maison (verrouillée).
- Peu importe où est le joueur, il ne sera jamais en sécurité.



LEVEL DESIGN

Mécaniques :

- Atteindre la sortie du couloir fait revenir à l'entrée.
 - Créer un sentiment de tourner en rond.
- La porte de sortie peut être verrouillée, le joueur doit résoudre l'énigme du niveau pour continuer.
 - Rester bloqué dans le couloir renforce le sentiment d'insécurité que procure ce dernier.



ANALYSE

PT : SILENT HILL

ANALYSE DE L'HOREUR DANS P.T

Utilisation du Hors- Champ : Dans le couloir en L, le joueur peut imaginer n'importe quel danger se cacher derrière l'angle qu'il va prendre.

Le Joueur subit son environnement, subit le jeu : Il est coincé dans un couloir étroit et clos, qui se répète sans cesse, ce qui rend l'environnement oppressant et provoque un sentiment de claustrophobie au joueur.

L'impuissance : La position du joueur ne peut être que passif face à ce qu'il lui arrive. Il ne peut qu'observer les scènes du jeu.

L'ÉTHIQUE DU REGARD ?

Dans le jeu, à deux reprises, le joueur est confronté à des scènes qui peuvent faire questionner l'éthique du regard.

- **Celle du bébé:** Pendant qu'il pleure, on ne peut que regarder et zoomer sur sa souffrance.
- **Celle du regard dans le trou du mur:** On écoute cette fois, une femme se faire violenter de l'autre côté du mur.

Les questions qu'on peut se poser dans ces scènes et dans l'horreur en général :

- **Celle de la dualité des sentiments vécue dans la réprobation morale,** car il y a de la culpabilité dans le désir de contempler l'horreur.
- **La représentation de l'horreur, et le problème de la juste distance,** celle du créateur comme celle du spectateur. Est-il supportable de n'être que voyeur, comme étranger à la scène ?

L'ÉTHIQUE DU REGARD ?



DÉTOURNEMENT

OOB

CONCEPT DU JEU

Titre : OOBey

Moteur : Unity 2020.3.23f1

Contrôles : Clavier, souris

Genre : Walking simulator/Enigme

Nombre de joueurs : Solo

PITCH

OOBEY est une **expérience sensorielle** dans laquelle votre **réflexion** et **sens de l'orientation** sera mise à l'épreuve. Au travers de **niveau labyrinthique**, essayez d'atteindre **la lumière** afin de, peut-être, *comprendre qui vous êtes.*

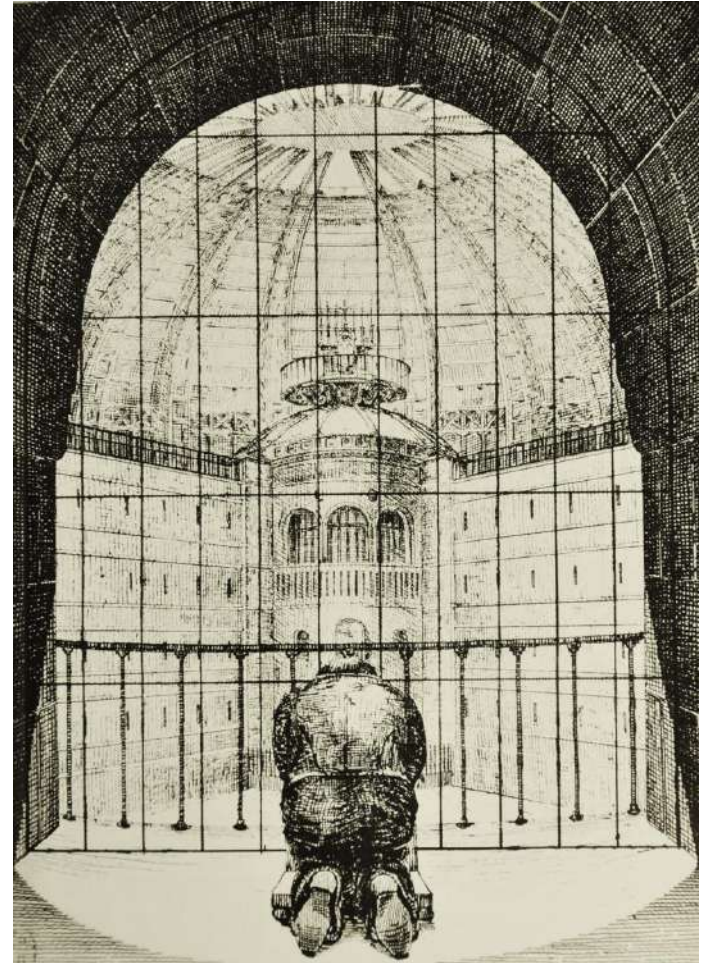
LE PANOPTIQUE

Dans P.T, deux aspects ont tout particulièrement retenus notre attention : La sensation de **tourner en rond** ainsi que le sentiment d'être **observé** en permanence.

Ces éléments ont orienté notre recherche autour de la notion de panoptique développé par **Michel Foucault**, ces apports sont à la fois conceptuels et formels.

Plus précisément nous nous sommes intéressés à la société de surveillance, et comment elle induit l'**autodiscipline**.

Reprenant cette posture de contraindre le joueur, nous cherchons à questionner son statut en le plaçant dans un nouveau contexte, non pas celui de l'horreur, mais dans l'accomplissement d'une **tâche imposée dépourvue de sens**.



LA SOCIÉTÉ DU SPECTACLE

Guy Debord dans son Livre critique la société devenue selon lui celle du “ Spectacle”.
Il critique, le **capitalisme** entraînant les humains dans un état “**passif**” : Une nouvelle forme de domination :

- Il traite le sujet de la **TV**, écran dans lequel on ne fait **qu'observer/absorber** des informations sans pouvoir agir en retour. La caméra ne filme que ce qu'on veut que le spectateur voie.
- Il donne comme exemple les ouvriers dans une usine. Après leur avoir **retiré tous bien** et **savoir faire**, on leur fait croire à l'accès à une **liberté** . Il nourrit ce système en utilisant la seule liberté qu'on lui laisse, celle de **consommer**.

Lien avec PT:

- Malgré l'interaction avec le jeu, **nos actions sont très réduites** : Zoomer et marcher. On se retrouve donc presque dans la même position qu'en regardant une télévision.
- La scène du Bébé, et celle du trou dans le mur.

HORS-LIMITE

Nous nous sommes aussi intéressés à l'**espace** de jeu, à ses **limites**.

Dans une version moddé P.T. il a été possible de sortir de la maison et d'aller visiter la ville présentée dans la cinématique de fin, cinématique géré dans le moteur du jeu.

Cette visite nous permet aussi d'observer l'**intérieur** de la maison d'un point de vue **extérieur**.

Inspirés par cette découverte, nous avons choisi de créer un espace de jeux divisé en deux parties, la tour centrale et les étages.



L'objectif étant de présenter un lieu à atteindre au joueur, tout en le rendant inaccessible. De montrer deux espaces parallèles qui se côtoient, mais ne se touchent jamais.

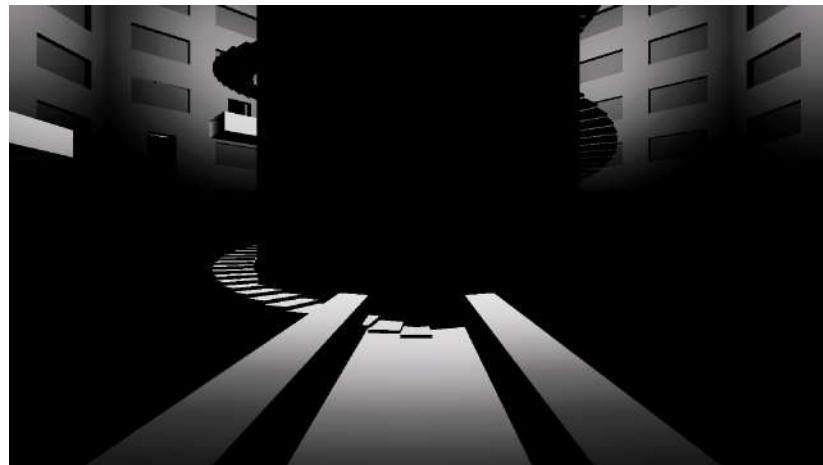
SON

Les seuls sons présents (prévus) sont ceux d'ambiance, le bruit de la tour centrale, la pulsation des orbes et les pas du personnage.

- Le bruit de la tour centrale est vu comme un vrombissement englobant, étourdissant, semblable à une sirène qui accompagne l'ensemble de l'expérience. Cette “sirène” est une référence aux sirènes d'alerte que l'on retrouve aussi dans la saga silent hill.
- La pulsation des orbes, quant à elle sert de point de repère sonore, lorsque le joueur est à proximité de l'un d'eux.

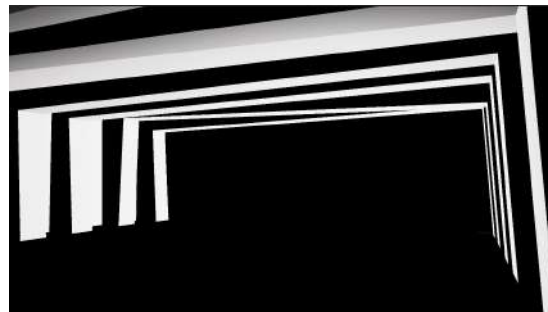
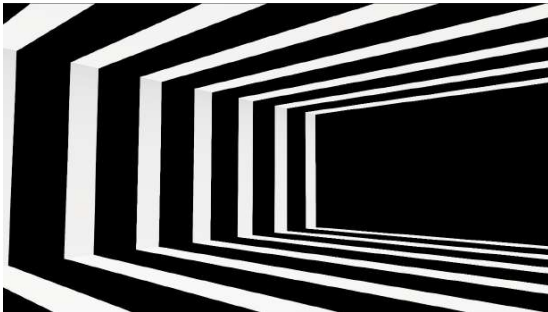
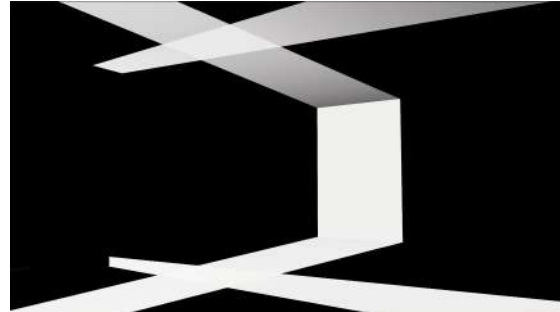
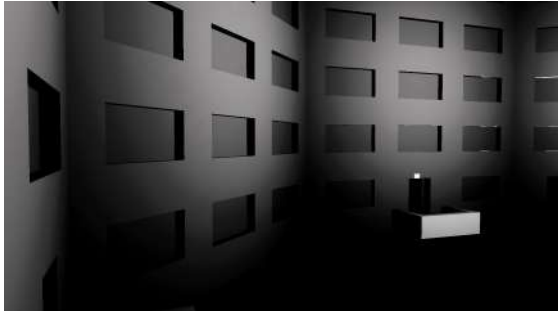
INTENTIONS GAMEPLAY

- Perdre le joueur dans son environnement
 - Sentiment d'errance.
- Faire réaliser des tâches absurdes au joueur.
 - Pousser le joueur à remettre en question le sens de ce qu'il fait.



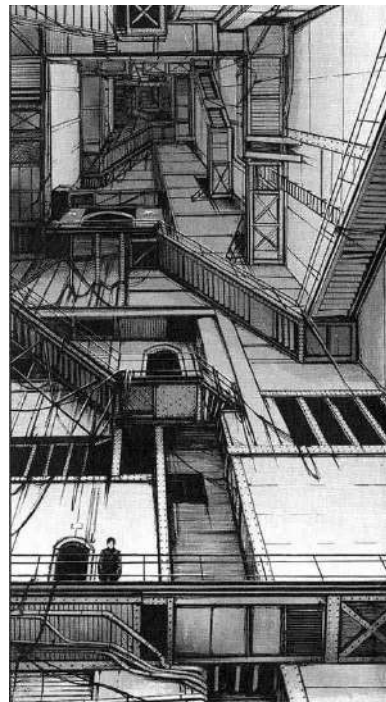
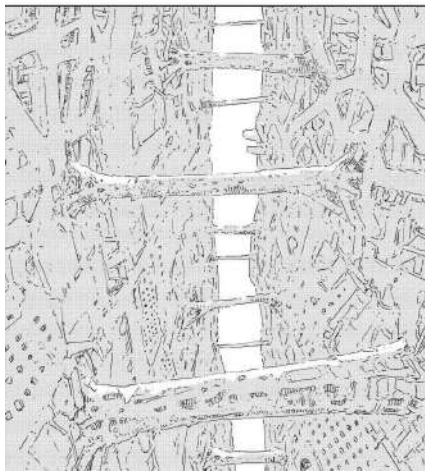
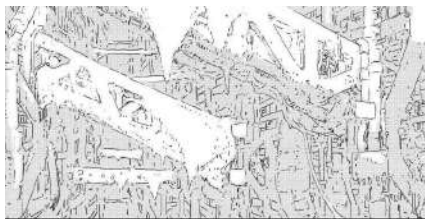
ANALYSE FORMELLE

Le jeu n'utilise que le noir et blanc et de nuances de gris.
L'intention est de créer une ambiance dure et oppressante. De priver le joueur de repères spatio-temporelle.



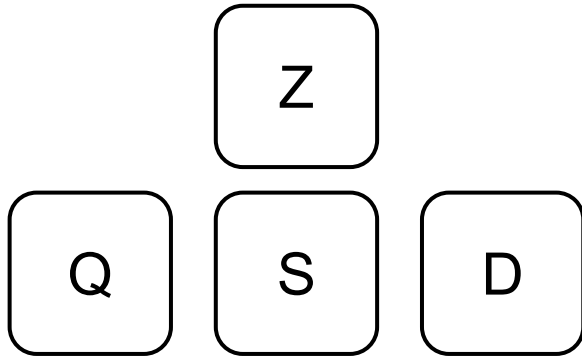
ANALYSE FORMELLE

Pour cela, nous nous sommes inspiré d'images de films noirs, de jeux vidéo, de manga.

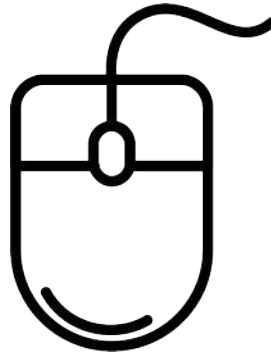


ANALYSE STRUCTURELLE

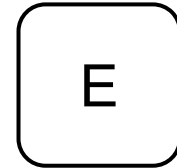
3C - CONTROLE



Déplacement personnage



Déplacement caméra

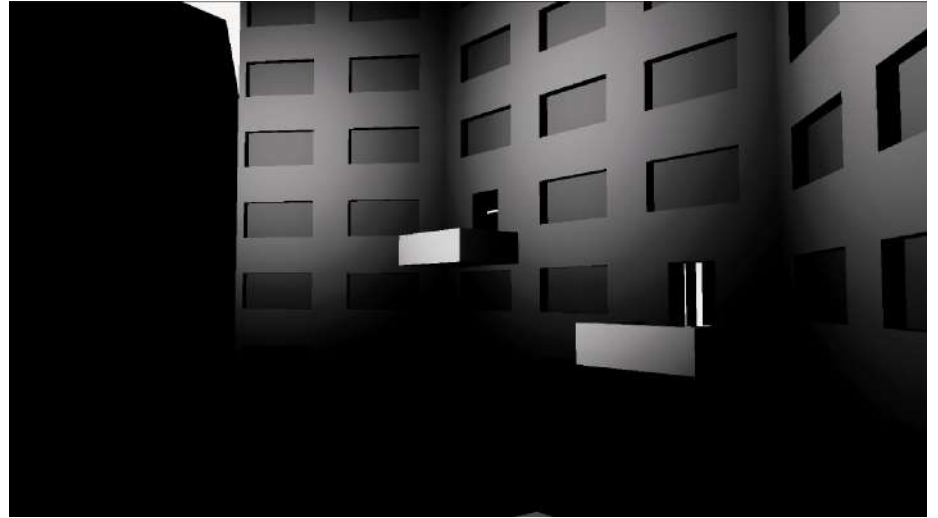


Interagir

ANALYSE STRUCTURELLE

3C - CAMERA

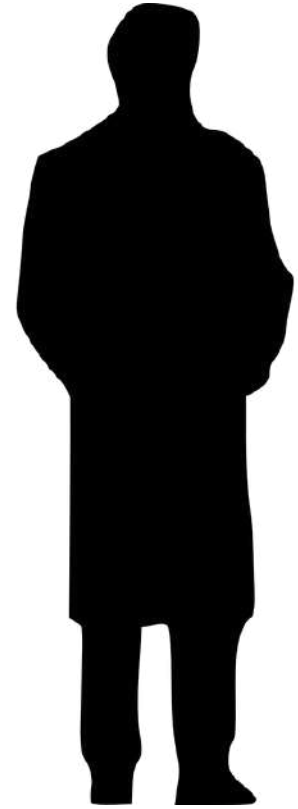
- **Vue à la 1ère personne.**
 - Pas de vue d'ensemble.
 - Renforce le sentiment d'insécurité.



ANALYSE STRUCTURELLE

3C - CHARACTER

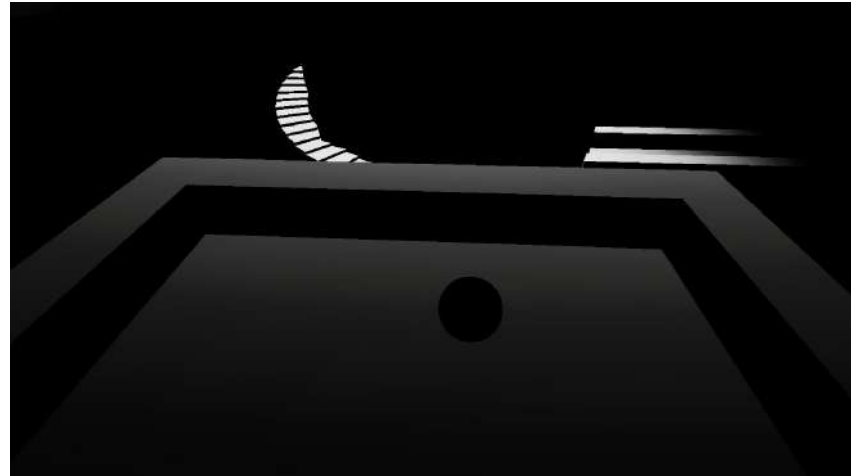
- Il se pose des questions → essaie de se trouver une personnalité.
- Il n'est personne → il représente tout le monde.
- Au travers du joueur et des mécaniques, suis les ordres donnés.



ANALYSE STRUCTURELLE

Système de jeu - Fragment de lumière :

- Le joueur va devoir trouver des fragments de lumière pour les déposer dans leur réceptacle.
 - Permet de débloquer la suite des puzzles.
- Lorsque le fragment est déposé sur un réceptacle, il est aspiré et permet d'alimenter la lumière centrale qui éclaire de plus en plus.



ANALYSE STRUCTURELLE

Système de jeu - Pensées :

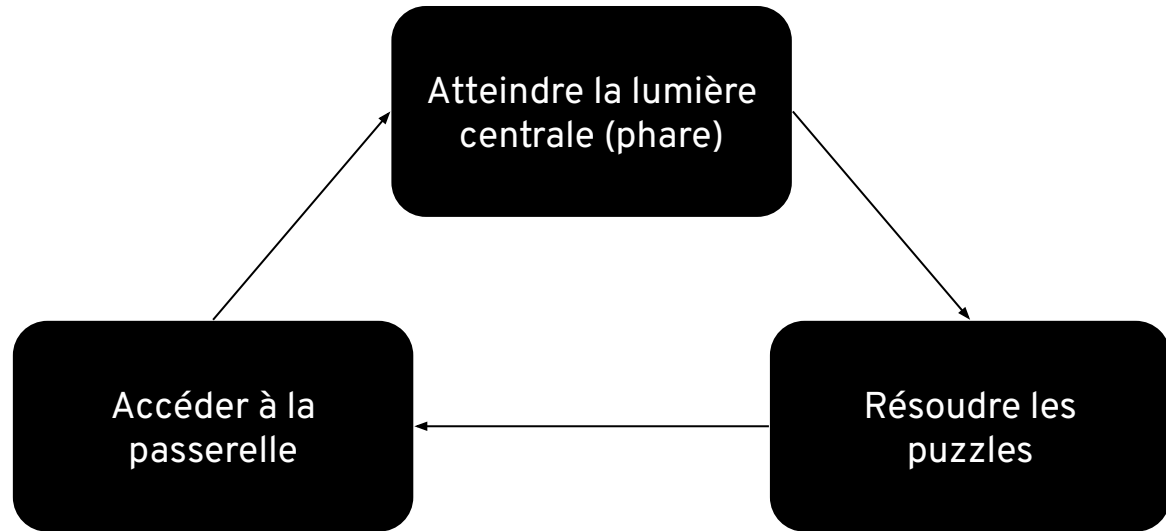
- Témoigne au joueur de son avancement tout au long de sa progression.
- Elles apparaissent lorsque le joueur ramasse un fragment ou lorsqu'il dépose un fragment dans un réceptacle.



ANALYSE STRUCTURELLE

Boucle de gameplay macro :

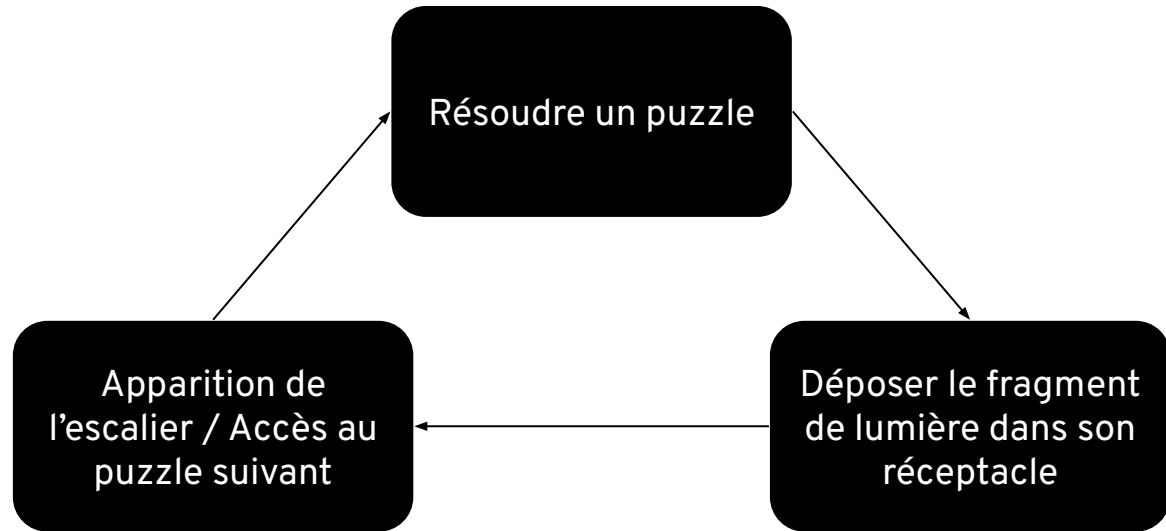
Boucle du jeu



ANALYSE STRUCTURELLE

Boucle de gameplay moyenne :

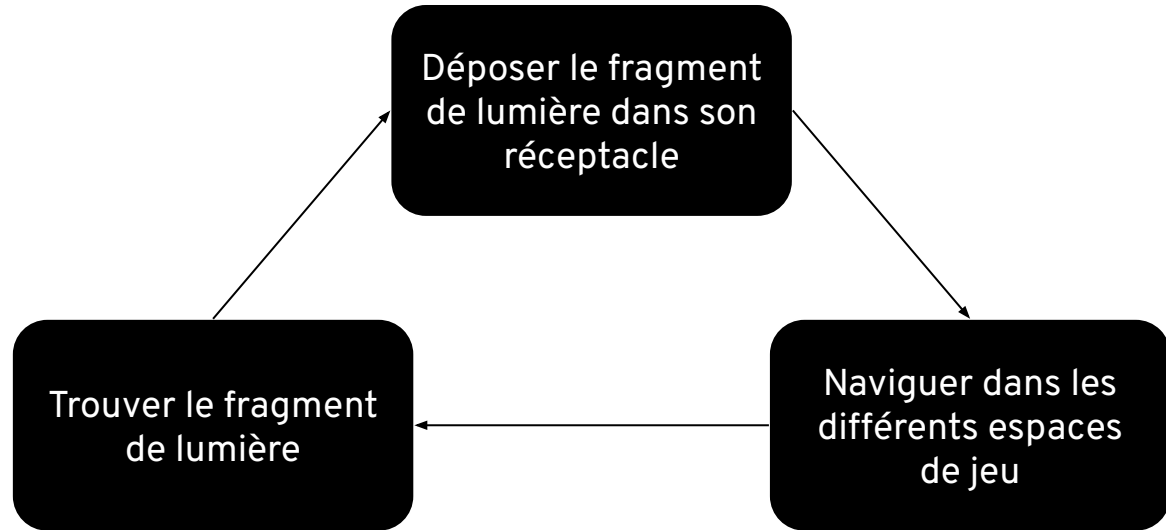
Boucle d'un puzzle



ANALYSE STRUCTURELLE

Boucle de gameplay micro :

Boucle de navigation



ANALYSE STRUCTURELLE

Intentions de Level Design :

- Le joueur doit se sentir observé/oppressé par son environnement.
 - Mégastructure / panoptique
 - Espace non-euclidien
- Référence architecturale
 - Brutalisme
 - Atrium

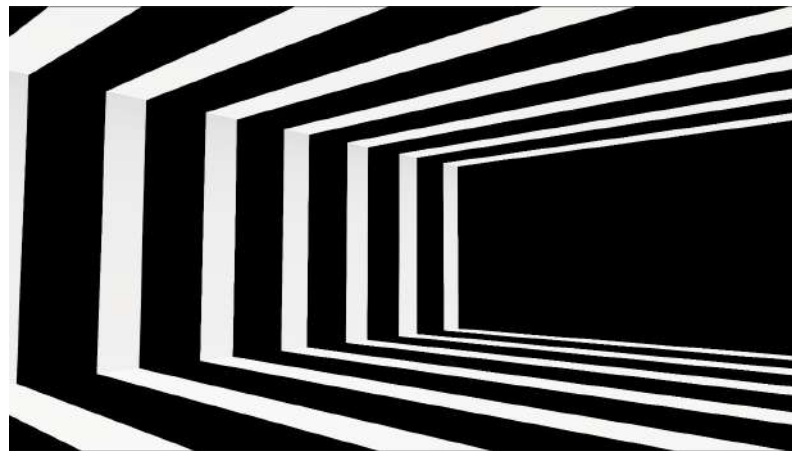


ANALYSE STRUCTURELLE

Level Design



Espace du panoptique



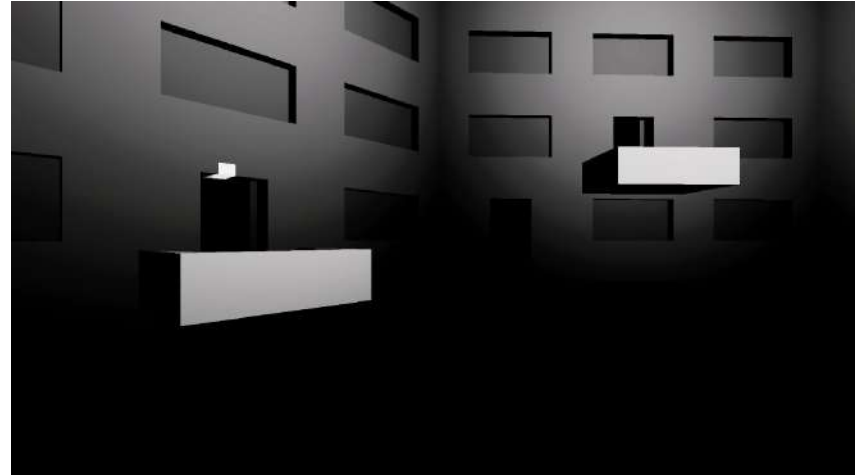
Espace des puzzles

ANALYSE STRUCTURELLE

Communication entre les 2 espaces :

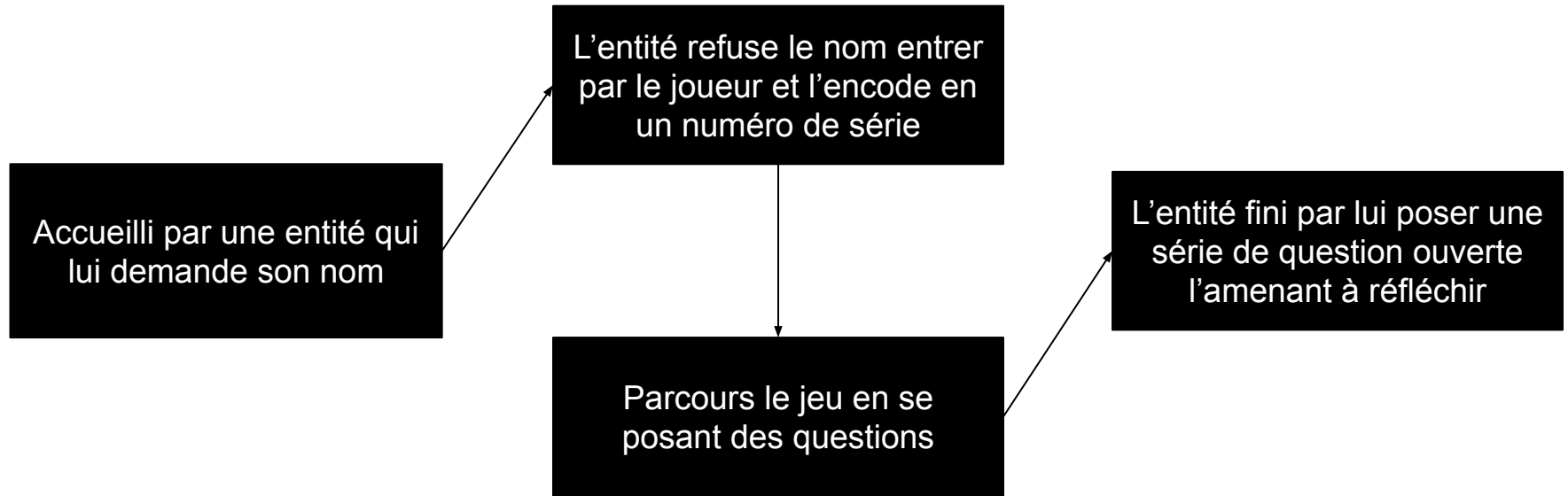
2 règles :

- Monter/Descendre d'un étage dans l'espace des puzzles multiplie par 2 les étages parcourus dans l'espace du panoptique.
- Ne pas changer d'étage dans l'espace des puzzles peut faire changer d'un étage ou non dans l'espace du panoptique.



ANALYSE CONTEXTUELLE

Narration : Structure



ANALYSE CONTEXTUELLE

Narration : Contenu

Le personnage jouable

Questions sous forme de pensées

Why am I here ?

Where am I ?

Should I go back ?

Am I running ?

Who am I ?

Why ?

ANALYSE CONTEXTUELLE

Narration : Contenu

Entité occupant les lieux

Intro

...
*Welcome, Echo.
Please, enter your full name.
Your access has been granted.
You are now able to access our
home.
Please resume your duty.*

Réponses aux pensées du joueur

*Because that's where you belong.
You're Home.
There's no meaning in what you call "back".
Running is of no importance here, the time will
run with you.
You are [SerialNumber]
Because there's nowhere else to be*

Outro / Fin

*Where do you think you're
going ?
Have you found answers ?
Did you get lost again ?
Whether you like it or not, you
will be here forever.
The void in you, is calling...*

ANALYSE CONTEXTUELLE

Narration : Intentions

- Déshumaniser le joueur : “Echo” ; Refus du nom entré.
- Utilisé le concept de “Home” pour rappeler l’idée de “Foyer”, centre de toute chose.
- Désorienter le joueur en lui disant de “reprendre” ces fonctions
- Montré la perte de contact avec le réel au travers des questions que se pose le personnage jouable.
- Faire réaliser au joueur que ces questions n’ont aucun sens avec les réponses donné par l’entité
- La fin a pour but de laisser le joueur dans un sentiment vague, le laisser se poser des questions sur sa condition et ce qu’il a achevé en terminant le jeu.

PROTOTYPE

Jouer au jeu !