

« Escape le Puy : The Nightmare », un jeu d'horreur et d'énigmes en Réalité Virtuelle

L.Pauvert, B.Tarrit, R.Chabrerie, M.Cartal

CONTEXTE

Le jeu vidéo d'énigme est un médium qui a la capacité de plonger les joueurs dans des univers immersifs et captivants, en les défiant à résoudre des énigmes toujours plus complexes. De ce fait, les jeux d'énigmes coopératifs ont connu un grand succès ces dernières années chez les joueurs, offrant une expérience de jeu sociale et collaborative tout en mettant à l'épreuve leurs capacités intellectuelles. Cependant peu de jeu ont su combiner cette dimension collaborative avec une ambiance horrifique.

Il a donc été décidé de proposer la création d'un jeu multijoueur d'horreur et d'énigme en utilisant la réalité virtuelle (VR) et les technologies à disposition dans le cadre des projets à réaliser dans la deuxième du BUT Informatique Graphique du Puy-en-Velay. Après la validation du projet, la réflexion poussée de se dernier à commencer. Le côté horrifique sera amené par une atmosphère angoissante et oppressante. Les énigmes seront complexes, demandant aux joueurs d'utiliser leur matière grise, même dans les moments les plus intenses.

ESCAPE LE PUY
THE NIGHTMARE

Visuel de la bande-annonce
du jeu par Rémi CHABRERIE

MÉTHODOLOGIE



Milanote du projet, février 2023

La méthode SCRUM est utilisée pour gérer l'équipe. Nous nous sommes organisés comme une petite entreprise de production de jeu vidéo nommée « Feur Production ». Pour une répartition des tâches et une organisation claire des idées, un Milanote (logiciel en ligne d'organisation d'idées et de travaux pour les entreprises). Baptiste TARRIT est le Scrum Master (chef de projet), c'est lui qui répartit les tâches en fonction de nos compétences et capacités.



FEUR
PROD.

Logo de la Feur Production,
par Milo CARTAL



Niveau de départ, Photo tiré du jeu, Rémi CHABRERIE

RÉSULTAT

Le résultat final possède toutes les fonctionnalités basiques de notre cahier des charges : le multijoueur ainsi que le support en réalité virtuelle sont très bien implémentés. L'ambiance horrifique, angoissante, pilier de notre jeu, arrive à plonger le joueur dans cet univers en mettant l'accent sur des effets sonores et un visuel oppressant. La bande-annonce du jeu est disponible sur Youtube sur la chaîne « Feur Prod », vous retrouverez sur cette chaîne toutes les informations quand à la disponibilité du jeu.

TECHNOLOGIES UTILISÉES

Pour choisir les technologies utilisées, il faut identifier les besoins. Pour ce projet, les livrables requis sont les suivants : Le jeu en lui-même, un site web et une affiche.

L'affiche représente un design simple; Affinity Designer étant déjà maîtrisé par l'équipe est choisi pour cette tâche.

Pour le développement 3D, le choix a été remis aux personnes de l'équipe ressource.

Enfin, le moteur de rendu Unreal Engine 5 est choisi pour son optimisation pour le support de la VR et l'utilisation de langages compilés tel que le C++.

Moteur de Rendu	Unreal Engine 5
Environnement de développement intégré (IDE)	Visual Studio et Visual Studio Code
Développement 3D	Blender / Autodesk Revit
Trailer	After Effect et Première Pro
Affiche	Affinity Designer

Liste des logiciels utilisés durant le développement

ÉTAPES

En suivant la méthode SCRUM, deux équipes sont créées : l'équipe ressource et l'équipe développement. Loïc, Rémi et Milo font parti de l'équipe ressource tandis que Baptiste et Loïc forment l'équipe développement. L'équipe ressource crée les assets et/ou les utilise, crée les ressources extérieures comme la bande-annonce ou le site web. L'équipe développement se charge de l'implémentation de toute les fonctions liées ou non au assets créés ou récupérés par l'équipe ressources.

Après avoir choisi les différentes technologies qui seraient utilisées (cf. encart TECHNOLOGIES UTILISÉES), le développement commence par la mise en place des interactions joueur/environnement et enchaîne sur l'implémentation du multijoueur. Ensuite, les personnes chargées du Level Design (aménagement des niveaux, lumières, etc...) récupèrent les premiers assets et commencent leur travail.

Loïc PAUVERT	Création des assets et implémentation des fonctions liées
Rémi CHABRERIE	Level Design et bande-annonce
Baptiste TARRIT (Chef de projet)	Implémentation du multijoueur et des interactions joueurs
Milo CARTAL	Création du site web, du poster, de l'histoire et Level Design

Tableau de répartition des tâches durant tout le projet

CONCLUSION

La création du jeu « Escape Le Puy - The Nightmare » est une expérience enrichissante pour l'équipe malgré les difficultés rencontrées, telle que la mise en place de fonctionnalités complexes telles que le mode multijoueur. Le peu de connaissances de certains membres de l'équipe concernant Unreal Engine a motivé ces derniers à donner le meilleur d'eux-mêmes et rendre le jeu qu'ils imaginaient.

Tous les objectifs ont été atteints dans les délais impartis tels que l'implémentation de l'ambiance horrifique, les énigmes et la coopération ; ce qui constitue une réussite et encourage l'équipe pour les prochains projets.

L'expérience acquise lors de ce projet ne sera pas perdue et la Feur Production travaille déjà à améliorer ce projet.

Vous pouvez nous
contacter par mail à
l'adresse
feurprod63@gmail.com

Merci à notre camarade Lena VIGNE qui n'était pas dans notre groupe mais qui nous a aidé pour la modélisation du bâtiment.

Merci aussi à l'ensemble des enseignants qui nous ont accompagné dans ce projet.

LinkedIn personnels:

- Rémi CHABRERIE
- Loïc PAUVERT
- Baptiste TARRIT
- Milo CARTAL