

# Go to Bed

## Note d'intention

Priscilla Larcher

Lien de la vidéo sur YouTube :

[https://www.youtube.com/watch?v=e-bfCa9vOc&ab\\_channel=PriscillaLarcher](https://www.youtube.com/watch?v=e-bfCa9vOc&ab_channel=PriscillaLarcher)

## Concept du niveau de "Go to Bed"

Faire éprouver au joueur un moment de vie familial, stressant et effrayant : celui de devoir rejoindre sa chambre et aller se coucher après avoir traverser des pièces dans le noir en prenant soin d'éteindre les lumières.

1 joueur / 1ère personne / Thème : Horreur / Psychologique

### Éléments de Gameplay :

Le joueur a pour objectif d'atteindre son lit : pour ce faire, il doit passer d'une pièce à une autre en ayant des difficultés liées à l'obscurité.

- **La lumière comme repère :**

La lumière dans ce niveau est le seul élément ou signe permettant aux joueurs de se repérer, de savoir où aller.

- **le noir comme obstacle / élément de difficulté :**

La pièce plongée dans le noir constitue une difficulté pour se repérer (savoir comment on se déplace dans l'espace en ayant des pertes d'informations visuelles) mais aussi une difficulté émotionnelle liée à la peur qu'il suscite.

**Progression :** le joueur doit éprouver un sentiment de progression lié à la quantité de lumière par zone (zone 0 : quantité normale, zone 1 et 2 : de plus en plus sombre, zone 3 : alternance ombre et obscurité, zone 4 : lumière à faire apparaître progressivement, 5 : totalement éclairé, Fin : zone éclairée à éteinte.)

### Narration environnementales / Logique interne au monde :

#### Réalité aux règles distordues, rêve, inconscient

Puisque le niveau est basé sur une mécanique liée à l'obscurité et la perte de repère de l'espace de vie, j'ai décidé de reproduire un espace se rapprochant d'un appartement comprenant une chambre (l'objectif à atteindre), une cuisine, un salon et une salle de bain. La logique interne de l'univers est ainsi : après avoir traversé l'appartement (zone 0), chaque zone à traverser ensuite constitue une représentation inconsciente d'un espace de l'appartement au regard du personnage que l'on incarne. Par exemple, la cuisine est représentée par la première pièce (Zone1) reprenant les textures qui composent la cuisine.

L'interprétation que l'on peut y donner est que le personnage que l'on incarne, retrace son appartement mais dans le noir : c'est l'obscurité qui déforme et distord la vision de son propre appartement.

Ma première inspiration est le jeu vidéo Silent Hill 4 : The Room , le personnage principal est coincé dans son propre appartement et il doit régler ses problèmes internes pour pouvoir

en sortir. Son appartement incarne la psyché du personnage et évolue en fonction<sup>1</sup>. Pour *Go To Bed*, chaque zone post-appartement correspond à la représentation de l'appartement du point de vue personnage qui est sous l'influence de la peur du noir.



*Appartement du personnage principal dans Silent Hill 4.*

Ma seconde inspiration sont les couloirs du jeu vidéo *The Stanley Parable*, plus particulièrement la notion de Backroom. Ce sont des couloirs vides aux teintes jaunâtres qui procurent un sentiment de familiarité dérangeant. Ces murs font appel à une peur qui concerne davantage la frayeur que procure la perte de repère plutôt que la peur du noir. Cependant, ces murs renforcent la notion de distorsion de l'univers.



*Deux portes dans The Stanley Parable.*

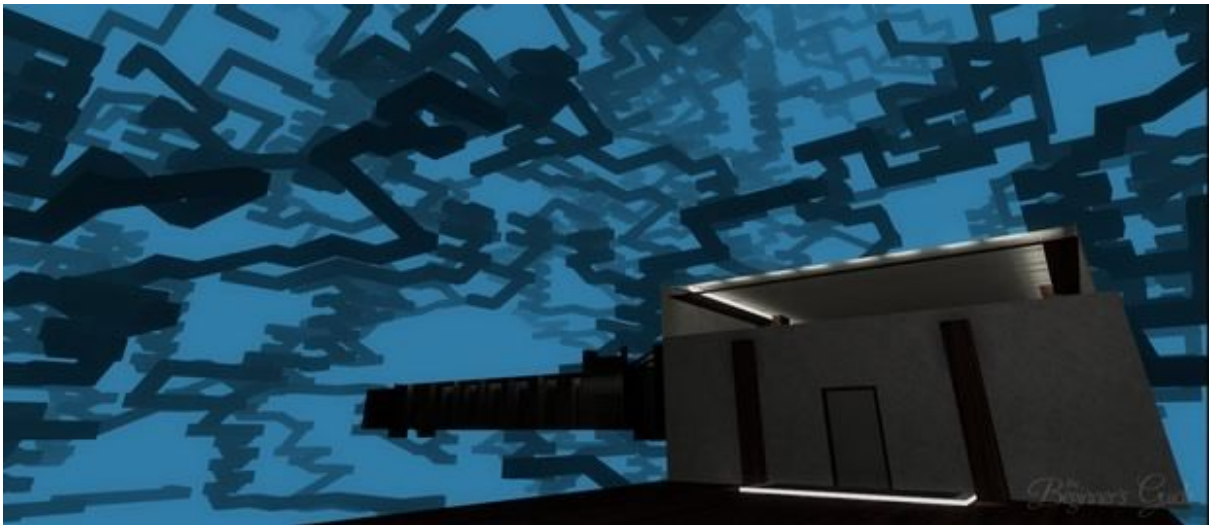
---

<sup>1</sup> Immersion et intériorité - La métaphore du Moi-Peau dans Silent Hill 4 - Fanny George 2006  
<http://www.omnsh.org/ressources/473/immersion-et-interiorite-la-metaphore-du-moi-peau-dans-silent-hill-4>



Image issue d'une Creepypasta (Légende Urbaine) nommée *The Backrooms*.<sup>2</sup>

La dernière inspiration est un petit passage dans le jeu vidéo *The Beginner's Guide* lié à une mécanique de mise en scène passant d'un espace clos à quelque chose d'infini et de gigantesque situé à la fin du *Chapitre 5 : Puzzle*.



Fin du chapitre 5 : *Puzzle*.

Dans le dernier passage de *Go To Bed*, lorsque l'on atteint l'objectif, c'est-à-dire la chambre, les murs de cette dernière se lèvent pour laisser apparaître une infinité de lits et participent à effectuer un effet de stupeur lié au changement d'échelle.

---

<sup>2</sup> The Backroom : [https://creepypasta.fandom.com/wiki/The\\_Backrooms](https://creepypasta.fandom.com/wiki/The_Backrooms)

Parcours joueur : linéaire en rail.

- Intro :

**Zone 0 : L'appartement.**

Consigne "Just go to bed" : objectif à atteindre + nom du jeu



La pièce principale est juxtaposée à la chambre et rappelle l'objectif au joueur.



La porte de la chambre est inaccessible de l'autre côté du couloir, le joueur doit emprunter un autre chemin.

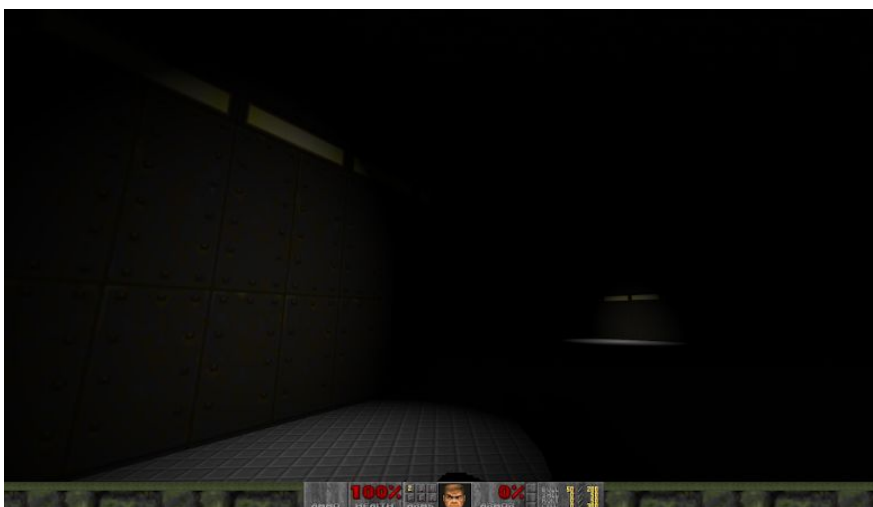
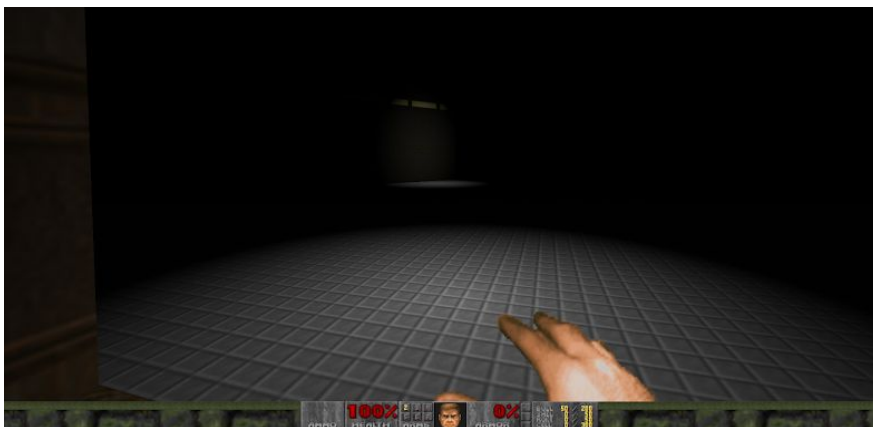


Le joueur traverse le couloir et les lumières s'éteignent progressivement, c'est l'entrée vers l'inconscience/ Psyché du personnage.

- Suivre : Difficulté visuelle

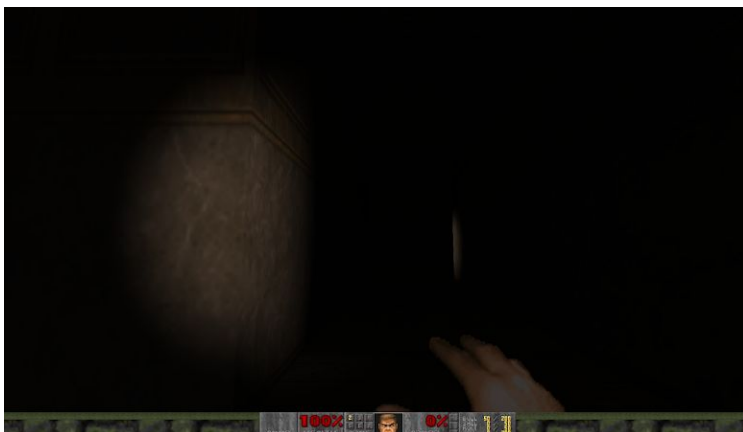
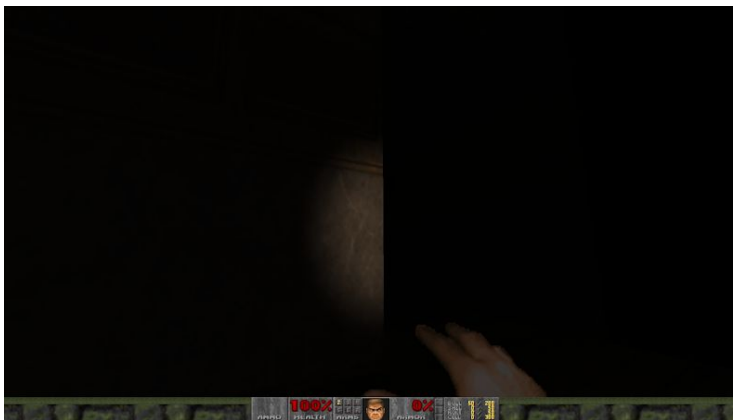
### Zone 1 : Une cuisine froide

Une fois la porte passée le joueur doit avancer dans le noir pour faire apparaître un spot de lumière et ainsi de suite



## Zone 2 : Couloirs ?

Le joueur doit ensuite passer une porte ce qui l'emmène dans un environnement encore plus sombre : le joueur doit se repérer grâce à la lumière sur les murs pour avancer dans les couloirs.





### Zone 3 : Biblio-Discothèque

Le joueur atteint une autre porte et entre dans une pièce dont la luminosité alterne entre obscurité et lumière à chaque fois que le joueur se déplace : la difficulté réside dans la perte de repère.



*On peut observer à la sortie de cette pièce que la chambre est mise en scène sous un autre point de vue afin que le joueur maintient son objectif en proximité. Le changement de point de vue souligne la logique de monde aux règles distordues (vision de hauteur).*





- Interagir : Sentiment de contrôle / Difficulté Logique

#### Zone 4 : Le Sa-long

Une fois une autre porte passé, le joueur doit activer des interrupteurs pour allumer des pièces et ainsi observer la prochaine pièce à visiter / levier à activer



*La chambre est de nouveau observable sous un autre point de vue.*



- Choisir : Incertitude / Difficulté Logique

#### Zone 5 : Ce n'est définitivement pas ma chambre.



- Cette zone est constituée d'un labyrinthe.
- Il y a la **présence de lit en dehors de la chambre**: signe que l'on se rapproche de l'objectif
- La lumière qui clignote indique le chemin à suivre.

- Fin : Climax

#### Zone 6 : Dormir.

- *Le joueur rentre dans la chambre qu'il ne cesse de voir depuis le début*



- Dès qu'il s'approche, les murs de la chambre se lèvent pour laisser apparaître un vide immense composé de lits.
  - élément de surprise / fascination (peur + interrogation + curiosité)
  - climax de fin
- Le joueur peut lire "sleep" en face d'un levier. A son activation, la fin du jeu est déclenchée.



## Levier de l'expérience de la peur/stresse du noir

- **Peur de traverser une pièce dans le noir : (zone 1 et 2)**
  - *levier* : la lumière comme prochaine zone à atteindre pour avancer
- **Peur de la lumière qui s'éteint toute seule : (Zone 3)**
  - levier* : chaque fois qu'on fait un pas, le joueur traverse une ligne invisible qui change la valeur de la luminosité de la pièce passant de 50% à 120% en alternance
- **Se ruer sur l'interrupteur pour allumer : (zone 4)**
  - levier* : pour connaître sa prochaine destination, le joueur doit traverser un espace dans le noir, atteindre l'interrupteur, allumer l'espace qu'il a traversé et repérer la prochaine zone de noir qu'il peut traverser. Parfois le prochain interrupteur n'est pas complètement à la portée visuelle du joueur : il doit s'avancer dans le noir pour le chercher, rajoutant ainsi du stress supplémentaire.

## Retours playtests : (7 personnes - profil joueurs journalier)

- **Peur du noir** : La totalité des joueurs éprouve une peur du noir, parfois une crainte lorsqu'ils ouvrent une porte qui mène à une zone très sombre, l'objectif de faire éprouver la peur du noir est atteint.
- **Guidage** : les joueurs passent bien par tous les objectifs, mais parfois en zone 1 et 2, certains perdent le sens de l'orientation. (est-ce un souci car c'est aussi ce qui constitue la difficulté du jeu ?)
- **Compréhension de l'univers** : les joueurs n'ont pas su interpréter la logique interne du monde : ils ont compris autre chose. En effet, puisque j'ai disposé des canapés devant la chambre en zone 4, ils ont compris que le personnage fait l'objet d'observation. Ils ne font pas de lien cognitif entre l'appartement et les zones dans lesquelles ils ont évolué.
- **Contrôle** : Les contrôles de doom font en sorte que le personnage se déplace vite ce qui a pu perturber les joueurs au début du jeu : les personnes se familiarisant avec les contrôles, ils ont dû passer moins de temps dans l'appartement et donc n'ont pas pris le temps d'observer les alentours. Un ralentissement des déplacements du personnage pourrait arranger l'expérience.
- **Progression** : Les joueurs n'ont pas exprimé un sentiment de progression lié à la lumière néanmoins ils m'ont confié que la fluidité des passages d'une zone à une autre était correcte.

## Prise de recul et piste d'amélioration

**Élément manquant non ajouté par manque de temps** : J'aurais aimé ajouter des pièces qui incarnent et utilisent les éléments de la salle de bain en utilisant une nouvelle mécanique liée à la lumière et l'obscurité.

**Amélioration possible sur la compréhension de l'univers** : Afin de renforcer leur compréhension du monde et renforcer l'intérêt porté à l'univers, il serait possible de replacer l'appartement à chaque changement de zones / mécaniques. Cela pourrait marquer le changement d'univers et aussi rappeler au joueur qu'il est dans un univers distordu et lié à la psyché.