**Layers of Fear**

**Analyse théorique :**

1. **De quel type de jeu s’agit-il ?**

C’est un jeu d’horreur psychologique type escape room à la première personne.

1. **Après une heure de jeu, nommez les différentes mécaniques de gameplay rencontrées.**

L’inspection d’objet, l'ouverture de porte, le changement de pièce, le zoom

1. **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,...).**

La mécanique de changement de pièce est à mon sens la mécanique far de layers of fear, cela crée une tourmente psychologique chez le joueur, ce qui aurait pour effet de désorienter le joueur constamment. A cela s’ajoute l'ambiance et le designe du jeu qui rajoutera un côté claustrophobe voir emprisonner.

1. **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 le retour visuel, sonore ou physique d’action dans le jeu qui donne de la profondeur au jeu.

Le head bobbing, l’ouverture de porte/tiroir, les icônes, son,

1. **Expliquez comment est mis en place le game over dans ce jeu.**

Le game over n’est pas punitif, il renvoie le joueur a un “checkpoint” précédent. Il est tourné de façon à l’incorporer dans le jeu afin de renforcer la tourmente psychologique du joueur.

1. **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.**

Je pense que ce n’est pas les salles qui bougent mais le joueur qui se fait ”téléporter”,

lorsque le joueur entre dans un trigger box ou regarde un objet ou un point precis grace a des line traces, sa location et rotation est récupérer puis avec un overlap il se retrouve “téléporté” dans une salle similaire, cependant les décors qui était hors champ de vision eux ont changé ce qui donne cet impression de salles bougeante

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

Le jeu ne m’a pas plus, je ne suis pas friand des jeux d’horreur mais layers of fear ne m’a pas procuré la moindre sensation de peur ou d’angoisse. Une fois le jeu cerné au bout des premières minutes on fait vite fais d’explorer sans craindre de se prendre (car on sais que c’est inévitable) ou la tension dans le jeu est aussi très faible, peu de rebondissement, de sursaut.

**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’inspection est une mécanique principale du jeu, elle permet la progression et l’avancement des énigmes.

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

On commence par créer un actor qui nous servira pour représenter l’objet dans le monde,

A cela, on créer un BP interface qui permettra de lancer inspecte de l’objet.

On implémente ensuite un line trace dans un controller et on y ajoute un event pour l’inspection.

(On peut ajouter un widget ou 2 pour le retour visuel tel que des icônes, du textes ou de l’ui.)

Grâce aux différentes variables créées durant les étapes précédentes on peut faire des appels inter bp qui nous permettent de récupérer des informations.

On ajoute un système de rotation sur l’objet affiché dans l’interface.

On peut finalement poser l’objet dans la scène et choisir son mesh (ainsi que son titre et text si widget réaliser)

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

Sans cette mécanique le joueur ne peut progresser dans les énigmes. De plus, cette mécanique sert aussi le système de labyrinth.

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

C'est une mécanique basique déjà existante mais efficace dans des jeux d'énigmes. Cela force le joueur à être curieux et ouvre donc beaucoup de portes à différentes boucles de gameplay. C’est un excellent moyen d’introduire des énigmes.