

Mécaniques Layers Of Fear

1. C'est un jeu d'horreur psychologique à énigme
2. Après une heure de jeu on peut voir :
 - a. Déplacement "classique" avec les touches ZQSD
 - b. Il y a un sprint très léger
 - c. Ouverture et fermeture des portes et des tiroirs en balayant dans le sens d'ouverture grâce à la souris
 - d. Porte qui se bloque une fois que le joueur passe
 - e. Allumer / éteindre la lumière grâce à des interrupteurs
 - f. Inspecter certains objets : cela nous mets sur une interfaces qui bloque le joueur et où l'on peut faire tourner l'objet sur tous ses axes
 - g. Le décor et les objets qui se déplace tout seul
3. L'immersion est renforcée grâce en premier temps à la caméra qui bouge quand le personnage se déplace. Certaines mécanique comme le fait de devoir faire un mouvement avec sa souris pour ouvrir une porte donne la sensation de vraiment tenir la porte dans sa main. Le sound design et la musique vont aussi suivre le joueur sur chaque action qu'il va effectuer. Il n'y presque pas d'ATH, seulement un point a peine visible au milieu de l'écran et des icônes qui apparaissent sur les objets interactibles
4. Le game feel est la manière dont le jeu se ressent et se joue, cela passe par les mécaniques de gameplay, l'UI, la musique et les graphismes. Dans Layer Of Fear le game feel est plutôt lent, chaque action prend du temps et le personnage se déplace assez lentement.

Certains détails à noter sont lors de l'ouverture d'une porte ou d'un tiroir la sensibilité de la vue est très fortement réduite mais pas non plus bloquée, cela évite de bloquer le joueur dans l'action et rend la mécanique un peu plus fluide. Lorsque l'on court le tremblement de la caméra est plus fort pour donner plus d'impact à la course
5. Je n'ai pas eu/vu de Game Over durant mon test du jeu
6. Cette mécanique peut être effectuée de plusieurs manières : la première serait de téléporter le joueur dans une autre salle similaire avec seulement le décor derrière le joueur qui aurait changé. Ou sinon la deuxième manière serait d'activer et désactiver les éléments du décor selon l'endroit ou regarde le joueur. Les deux mécaniques ont besoin d'être activé soit à l'aide d'un trigger box afin de téléporter le joueur ou changer le décor une fois qu'il rentre dedans ou sinon grâce à l'aide d'un line trace qui partira de la caméra du joueur et qui selon l'objet qu'elle touche fait disparaître ou apparaître le décor.
7. Je n'ai joué qu'à peu près 1h30 et je me suis un peu ennuyé. Le jeu a une bonne ambiance mais durant tout mon temps de jeu j'ai eu l'impression de ne faire que marcher et ouvrir des portes

Pratiques :

1. J'ai choisi de refaire la mécanique qui fait changer le décor derrière le joueur
2. En premier temps je fais une capsule trace qui part de la caméra du joueur à chaque frame et qui va me servir de zone de détection pour savoir ce que le joueur regarde. Si le joueur regarde l'objet qui va me servir de trigger box (ici un tableau) cela téléporte le joueur dans une salle similaire avec seulement le décor derrière le joueur qui aura changé. Afin d'avoir une téléportation "sans transition" je récupère la position du joueur en X et Y au moment où il va regarder le tableau et je défini un point de téléportation en Z dans l'autre salle afin de seulement téléporter le joueur sur l'axe Z.
3. Cette mécanique est importante car elle permet de tourmenter et perdre le joueur afin de renforcer le côté horreur psychologique
4. Elle m'a plu car je trouve que perdre le joueur est la meilleure des manières de faire peur et le fait qu'on ne s'y attend pas ajoute un effet de surprise à chaque fois que la mécanique est utilisée.