

LAYERS OF FEAR

Analyse Théorique :

1. Il s'agit d'un jeu d'horreur à la première personne.

2.- Ouvrir les portes et autres placard/tiroir.

- Zoomer la caméra

- Courir

- se déplacer

- Allumer/éteindre les lumières (interaction)

- Interagir avec des objets (et pouvoir en faire la rotation)

3. Les déplacements, la caméra, la canne qu'on trouve dans la chambre nous font comprendre que le personnage boite.

Il y a des fenêtres présentes dans le jeu mais impossible de voir à travers, ce qui nous restreint la zone de jeu visible (ne pas avoir de vision sur l'extérieur nous donne une impression d'être cloisonné)

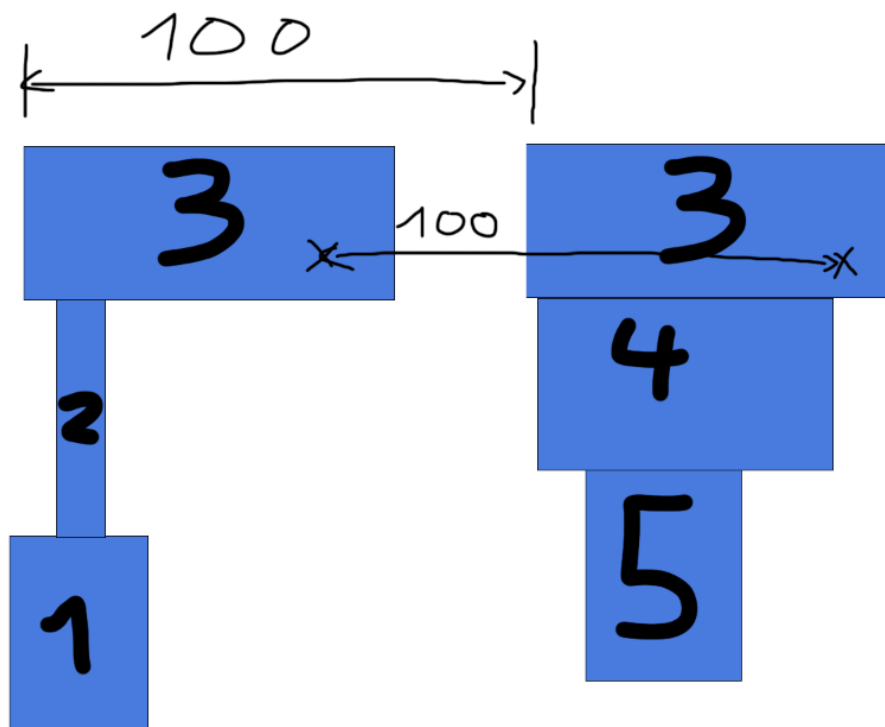
- La musique est inquiétante, les sons d'orage et les grincements de bois rajoutent à l'angoisse pesante.

- Beaucoup d'objets ont une interaction malgré le fait qu'il n'y a pas d'intérêt avec (du moins jusqu'à où j'ai joué)

4. Le gamefeel est la/les sensations ressenties dans le jeu qui participent à l'immersion du joueur. Dans Layers of Fear on le ressent dans la caméra et le déplacement, elle n'est pas classique et on a l'impression d'avoir du mal à marcher. L'ouverture des portes et placards n'est pas automatique, on doit bouger la souris pour que cela s'ouvre.

5. Il n'y a pas de game over à proprement parler, juste certaines actions vont légèrement changer le jeu et vont amener le joueur sur une fin différente.

6. Une fois le joueur arrivé dans la pièce, il va déclencher un Event qui va faire claquer la porte et la lock derrière lui, une fois fait, le joueur va être téléporté dans la salle reproduite à l'identique à une certaine distance (par exemple si les murs gauches de la salle se trouvent à 100 unités de distance entre elles, le joueur va être également déplacé de cette distance). Etant donné que le joueur ne peut pas retourner dans les salles précédentes une fois les portes claquées, il est facile pour le jeu de destroy les salles précédentes pour gagner en ressources.



7. Le jeu m'a plu dans le sens où l'immersion est bonne, le jeu et l'ambiance sont vraiment cool, cependant, détestant le genre de l'horreur je n'ai pas passé un super bon moment dans la globalité.

Pratique :

1. Une mécanique qui rejoint celle du changement de salle est celle de la porte qui se ferme automatiquement après avoir changé de pièce.
2. J'ai repris les portes vues en cours et j'y ai ajouté une box collider que j'ai mis en overlap et y ai associé un event begin overlap.
J'ai ensuite rajouté un booléen "CanLock" pour les portes qui peuvent se lock.

J'ai créé une timeline qui va jouer une fermeture de porte plus rapidement que celle qui se joue quand on ferme la porte en interagissant avec.

J'ai ensuite rajouté un booléen "IsLock" pour empêcher le joueur d'interagir avec et donc de la réouvrir. (Booléen qui peut servir pour d'autres portes lock)

3. Cette mécanique est primordiale car elle empêche le joueur de retourner en arrière pendant la téléportation et rendant le jeu plus immersif.

4. Cette mécanique m'a plu car elle renforce l'immersion dans le jeu (le joueur se dit que la porte se ferme pour des raisons de narration et non de gameplay pour la TP)