

Soma C++

De quel type de jeu s'agit-il ?

Soma est un jeu d'horreur aventure qui se passe dans un complexe sous marin

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

Nous pouvons examiner les objets et zoomer et dézoomer quand nous le tenons en main. Nous avons aussi la possibilité de les lancer pour faire du bruit ce qui attire les monstres. Nous avons la possibilité d'interagir avec les ordinateurs ou d'autres objets pour récolter des informations. les ouvertures de porte son manuel vous devez tirer les portes pour les ouvrir. Nous avons également un objet nommé omnitool qui nous permet d'ouvrir les zones verrouillées.

Sur quoi se base particulièrement le gameplay/gamefeel de Soma ? Qu'est-ce qui est prioritaire sur ce type de jeu ?

Le gameplay se base sur le son et la discrétion ce qui donne un gamefeel prononcé qui donne l'impression au joueur d'être à la merci des ennemis.

Quels sont les principaux problèmes rencontrés par le joueur dans Soma ?

Les phases sous marines son assez longue, fréquente et ennuyeuse il n'y a pas beaucoup de gameplay sous l'eau.

Personnel : ce jeu vous a-t-il plu ? Pourquoi ?

Ce jeu ne m'a pas particulièrement plu mais il a quand même des mécaniques intéressantes et un gamefeel réussi (exemple: la mécanique d'ouverture de porte manuel et de son).