

# Analyse Théorique - SOMA (Justine)

## 1. De quel type de jeu s'agit-il ?

SOMA est un jeu d'horreur, d'exploration et d'énigmes. Le joueur incarne Simon, qui, après avoir participé à une expérience qui devait permettre de trouver le remède parfait pour ses troubles psychologiques, se réveille plusieurs années plus tard dans une base sous-marine appelée PATHOS-II, où tous les humains semblent avoir disparus. Le jeu est à la première personne, et le joueur doit explorer pour comprendre ce qu'il se passe dans cette réalité et trouver un moyen d'y échapper.

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

Les mécaniques du jeu sont principalement de l'interaction avec l'environnement. Le joueur peut ramasser des objets et les déplacer, peut ouvrir des tiroirs, lire des notes et accéder à des ordinateurs. Le joueur a également accès à un omnitool qui lui permet de pirater des portes à accès restreint pour pouvoir les ouvrir sans carte. Le joueur peut également interagir avec certains objets pour accéder à des fragments du passé sous forme de dialogues pour ainsi mieux comprendre l'histoire.

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

Le gameplay de SOMA se base principalement sur son ambiance et son histoire. L'histoire est volontairement cryptique, et le joueur est encouragé à explorer pour essayer de comprendre ce qu'il se passe, les éléments nécessaires pour comprendre l'histoire étant dispersés dans des notes trouvables un peu partout, dans des logs ou mails sur les ordinateurs. Tous ces éléments sont facultatifs et le joueur peut facilement passer à côté d'éléments clés de l'histoire.

Le Gamefeel de SOMA se base aussi énormément sur son ambiance, qui est mise en place par :

- La Lumière : PATHOS-II se trouve sous l'eau, il n'y a donc aucune lumière naturelle, la seule source de lumière provenant des éclairages encore en état de marche. Certaines salles sont en mauvais état et ne sont éclairées que par l'éclairage de secours, qui est rouge. Cela indique au joueur dans quelles salles il doit être le plus vigilant, car les salles sombres sont les plus à même d'être dangereuses.
- Le sound design : il n'y a pas de musique dans le jeu, et tous les sons sont lointains et étouffés du fait que nous sommes sous l'eau. Chaque son devient angoissant car leur origine et leur nature sont difficilement déterminables.
- Le sentiment de solitude : Le joueur est constamment seul et sans moyen de se défendre. Le joueur se sent alors très vulnérable face aux menaces. Ce sentiment de solitude est accentué par le fait que la seule personne que nous rencontrons et qui nous aide ne peut le faire qu'à travers des écrans et dans un temps limité, elle n'est donc jamais avec nous physiquement et les interactions avec elle restent superficielles car elle doit faire au plus vite.

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

Le joueur est très souvent confronté à des énigmes qui le bloquent dans sa progression, mais comme il est seul il ne dispose d'aucun indice sur ce qu'il doit faire et d'aucune aide, il doit donc trouver par lui-même en observant les alentours.

Le joueur sera confronté à des machines agressives, mais comme il n'a pas d'armes, il n'a que 2 possibilités pour les contrer : l'infiltration ou la fuite.

Le joueur devra également prendre des décisions très difficiles avec aucune possibilité de revenir sur ladite décision (ex. vers la fin du jeu, le joueur tombe sur le dernier être humain encore en vie de PATHOS-II, mais ce dernier est paralysé et souffrant, il doit alors choisir s'il doit le tuer ou le maintenir en vie contre son gré).

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

Ce jeu m'a beaucoup plus car je suis tout de suite entrée dans l'univers. L'histoire est très intrigante et l'ambiance m'a beaucoup marquée. Faisant partie de la catégorie des joueurs qui aiment tout lire dans un jeu, j'ai bien aimé qu'il faille faire attention à ne pas louper des logs ou des notes pour comprendre l'histoire.