Layers of fear

1. De quel type de jeu s’agit-il ? :

Il s’agit d’un jeu d’horreur en vu FPS ainsi qu’un jeu d’énigme et de recherche

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

Recherche d’objet, analyse d’objet et ouvrir des portes ou autres avec la sourie, interagir avec les objets, énigme et labinrynthe

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,...) :

L’Immersion du jeu se base sur une ambiance pesante et peu lumineuse. La musique est quasiment inexistante sauf a quelque moment qui rend l’ambiance plus sérieuse. Le son est en stéréo, donc utilise ( pour un casque ) les deux cotés des oreilles pour donné un effet d’environnement autour du personnage, de plus, le bruit des pas sonnent comme un battement de cœur. Ensuite, le gameplay principal utilise le mouvement de la sourie pour simuler le geste du personnage dans le jeu, ce qui renforce encore plus la personnification du joueur avec les personnage du jeu, qui se caractérise aussi dans la vue FPS qui est le cadrage parfait pour l’immersion du joueur.

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 du jeu au joueur pour lui donner la confirmation qu’un mouvement ou une chose a effectivement un impact dans le jeu. Par exemple, Le mouvement de caméra simulant un déplacement ainsi que les bruit de pas permet la confirmation de la marche du personnage, ensuite, nous avons le bruit des placards et tiroirs quand ils s’ouvrent.

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

Dans ce jeu, le game over n’existe pas. Quand le joueur meurt, il tombe au sol et se relève dans un endroit précis. Le game over n’existe pas dans le jeu pour renforcer l’immersion du joueur, car un game over visible le ferai sortir de l’ambiance. Grace a ça, le joueur n’est pas sortie du jeu et y est d’autant plus investie

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 suppose que chaque salle est déplaçable dans l’environnement du moteur de jeu, ce qui veut dire que la programmation doit être un simple booléen sur un trigger, si le personnage traverse le trigger, le booléen fait déplacer une salle avec une autre.

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

J’ai bien aimé le jeu, son ambiance et son immersion sont très intéressant, ainsi que l’histoire du personnage découpé dans le jeu que l’on doit reconstituer nous même. Cependant je n’ai pas trop aimé le manque de gameplay dans le jeu qui rend les actions peu variées

PRATIQUE :

1)

La mécanique de gameplay que j’aimerai refaire est le mouvement des portes ou des objets selon le mouvement de la sourie.

2)

Tout d’abord, je fais en sorte que le personnage sur Unreal puisse prendre des objets. J’ajoute au personnage un GrabHandle pour pouvoir attraper les objets. Ensuite, quand le personnage est capable de prendre les objets, Je mets un booléen pour que quand un objet est tenu, le personnage ne peut plus se déplacer et bouger la caméra. Enfin, je prends les coordonnées axis de la sourie que j’additionne à la rotation de l’objet tenu et que set dans la rotation de l’objet attrapé

3)

Cette mécanique est le gameplay optimal pour ce genre de jeu et son ambiance. Cette mécanique rapproche le personnage et le joueur car les mouvements et la vitesse des objets ou des portes ouvertes sont celle du joueur. En utilisant ce gameplay, on est presque dans la simulation du mouvement du protagoniste, ce qui est très important pour garder le joueur lié au personnage.

4)

Cette mécanique m’a plu car chaque mouvement que je faisais me donner l’impression que c’était mon mouvement à moi, inconsciemment je me suis directement encrée comme si j’étais moi même le personnage du jeu.