

Analyse de Layers of fear

1. Layers of fear est un Walking Sim Horifique.
2. La principale mécanique est le déplacement, mais on peut aussi interagir avec l'environnement (que ce soit en ouvrant des tiroirs, en examinant des objets ou en lisant des journaux). L'environnement lui-même est une mécanique, avec des pièces qui se déplacent et se distordent, des passages qui semblent s'étendre à l'infini, et même des espaces non euclidiens. Il y a une progression dans le jeu à travers la peinture, qui décrit l'évolution du personnage, des événements scriptés, et plus généralement, le jeu joue avec la perception du joueur (hallucinations, distorsions et obscurité).
3. Le jeu va jouer énormément avec son ambiance lumineuse, les effets de lumière, de pénombre et d'obscurité sont omniprésents. Le personnage est un vieillard qui boite ce qui se ressent jusque dans les mouvements de caméra (Headbobbing), . Le silence de la maison est assourdissant et n'est ponctué que par des sons extérieurs (tonnerre, vent...) ou des bruits produits par le personnage ou par nous occasionnelle poursuivant
4. Le jeu fait tout son possible pour que l'on ressente la vulnérabilité du personnage: on boite, et la caméra en pâtit ; il faut tirer lourdement les portes, il faut tirer lourdement les portes et on met un plombé à monter les marches ... Bref, on sent que l'on incarne un vieil homme.
5. Il n'y a pas vraiment de game over : cela s'apparente plutôt à la fin d'une scène ou d'un événement. Lorsqu'on échoue à échapper à quelque chose, on se retrouve ailleurs dans la maison et on poursuit notre exploration.
6. Ces transitions peuvent se faire de plusieurs façons, dans tous les cas il y a un trigger qui peut être une position ou une interaction, ensuite :
 - a. le jeu peut décharger une zone puis en charger une autre à la place ;
 - b. déplacer le joueur dans une partie similaire du niveau tout en conservant sa position relative, pour donner l'illusion que la pièce a changé ;
 - c. des portails peuvent apparaître à des moments ou endroits clés, modifiant la destination de certaines portes ou fenêtres ;
 - d. Enfin, les décors peuvent être animés pour se déplacer ou se transformer.
7. C'est un excellent walking sim avec une ambiance très solide, qui parvient parfois à faire frissonner. Même si les choix de conception du personnage renforcent ce que le jeu raconte, il arrive qu'on se plaigne de la lenteur du vieux peintre. Bref, c'est un bon jeu, bien que je n'accroche pas totalement sur toute sa durée, mais cela reste une expérience mémorable.