

1°—— Layers of Fear est un jeu d'horreur psychologique et narratif à la première personne principalement tournée vers une gestion poussée de l'ambiance, de l'exploration, et l'intrigue principale autour du peintre l'aspect le moins développé voir pas du tout sont les combats et les scènes d'action. le but de ce jeu est de vivre une expérience immersive et de découvrir une histoire et la comprendre

2°—— Mécanique:

- ° la marche avec la caméra qui bouge qui donne un effet de boitement une vitesse unique

- ° interaction avec différents objets qui peuvent entraîner des cinématiques ou des événements (piano, peinture etc)

- ° inspection des objets lettre par un rapprochement de l'objet vers la caméra et des fois la possibilité de le tourner dans tous les sens pour observer les détails et obtenir des indices

- ° interaction avec tous les meubles du jeu pratiquement avec possibilité de tirer les tiroirs ou d'ouvrir les portes d'armoires et ainsi révéler des objets cachés

- ° fermeture ouverture de porte avec certaines fermées à clef qui intègre la mécanique d'inventaire (pas vraiment) qui permet de stocker des clés qui s'affiche en bas à droite de l'écran

- ° des pièges qui peuvent vous faire tomber donc des trappes qui s'ouvrent (c'est plus des cinématiques que du réel quand on tombe en regardant le tableau)

- ° une des mécaniques si ce n'est la principale la téléportation dans une autre scène théorie de ma part pas sûr de comment elle marche; le changement des pièces quand on ferme une porte et qu'on la rouvre la pièce qu'on voit est différente d'avant

- ° les lumières il faut les allumer à certain moment via un interrupteur

3°—— l'immersion du joueur est complète dès le début grâce à la marche qui est très réaliste et nous donne déjà un aperçu de ce à quoi peut ressembler le personnage joué par le joueur ,les lumières cette mécanique ajoutée beaucoup de réalisme et donc d'immersion , le son avec des bruits assez stridents voir flippants qui nous permettent de vraiment rester sur le jeu est pas être distrait toutes les lettres qu'on peut lire qui nous font part de l'histoire et qui renforcent l'immersion car on en apprend plus sur le jeu

4°——Le game feel représente l'ensemble des sensations ressenties par le joueur en jouant, tous les éléments qui se combinent pour créer une expérience immersive et engageante qui renforcent l'atmosphère et le lien entre le joueur et l'univers du jeu.

Les détails à noter sont très nombreux

Donc on peut citer les bruits de craquement de chuchotement toutes les mécaniques qui incorporent le réalisme Comme l'inspection des objets les interrupteurs autres éléments importants

son tout Les événement que va générer le jeu, les tableau angoissant qui se déforme la vision qui se trouble, les jumps scare avec l'apparition des pseudo monstres là mécanique de changement de salle qui fait perdre c'est repéré au joueur et crée une angoisse et un sentiment bizarre ou on est perturber etc ...

5°—— le Game over est particulier il existe à moitié quand on rencontré une entité des fois ça nous ramène à un point antérieur y'a pas d'affichage de game over ce qui rend le jeu Particulier et psychologiquement renforce l'immersivité du Jeu

6°—— pour moi la mécanique est mit en place de la façon suivante quand on rentre dans une pièce et que la porte se ferme ou qu'on la ferme ça déclenche un code qui nous téléporte dans exactement la même pièce mais Relié à un couloir ou autre pièce différente de l'autre scène je sais pas si ça se trouve dans le même monde ou pas par contre

7°—— le jeu ma plus sans trop me plaire n'étant Pas très fan des jeux horreur j'ai adoré la mécanique de changement de salle et j'ai aimer la direction que prend le jeu sur la gestion du psychologique et de l'angoisse et ressentiement Human le jeu a extrêmement bien vieilli avec des graphisme plus que correcte l'intrigue et pas si exceptionnel et original que ça mais donne quand même envie d'en voir le bout et de la comprendre

Pratique :

1°—— la mécanique que j'ai choisi est Celle de l'inspection des objets et l'effet de rapprochement des objet de la caméra

3°—— cette mécanique est primordial car elle permet de comprendre le jeu d'être plus réaliste Et obtenir des indices pour la suite du jeu et comprendre l'histoire elle est présente du début jusqu'à la fin du jeu

4°—— déjà je l'ai choisi car j'avais penser à une mécanique similaire pour mon jeu escape rooms Donc si je pouvais profiter de cette occasion pour voir comment ça marche c'était tant mieux et je la trouve pas si simple à faire mais pas non Plus la plus dur même si j'ai pas réussi :'/