

DM 3

FROM SOFTWARE'S DARK SOULS

1. Analyse de gameplay

a) Les différentes mécaniques de gameplay rencontrées sont les suivantes :

	Actions	Inputs	Eléments
Interaction d'environnement	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ouvrir une porte ○ Monter / descendre sur une échelle ○ Piller un cadavre ○ Coffre ○ Levier ○ Cloche 	E	<ul style="list-style-type: none"> ○ Porte massive à deux battants ○ Echelle en bois ○ Clé de la cellule ○ Ouverture d'un passage ○ Permet de la faire sonner
Joueur	<ul style="list-style-type: none"> ○ Marcher ○ Courir ○ Dash ○ Roulade ○ Reculer 	<ul style="list-style-type: none"> ○ W, A, S, D ○ W, A, S, D + shift ○ W, A, S, D + espace ○ Shift + espace ○ Espace 	
Ennemis	<ul style="list-style-type: none"> ○ Différents ennemis vont attaquer le joueur tout au long de son exploration ○ Présence d'un ennemi principal plus grand et imposant que le joueur 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Voir système d'attaque 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Morts-vivants ○ Démon ○ Dragon ○ Créature (chimère)
Restauration des points de vie et sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> ○ Marcher dans le feu ○ Allumer un feu de camp permet d'avoir un point de contrôle, restaurer ses PV, monter de niveau ○ Etsus flask 	<ul style="list-style-type: none"> ○ W, A, S, D ○ E ○ Q 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Barre de feu au sol ○ Feu de camp ○ Flasque dans UI en bas à gauche
Attaque	<ul style="list-style-type: none"> ○ Attaquer l'ennemi ○ Forte attaque 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Click gauche ○ Shift + click gauche 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Epée ○ Bombe de feu
Protection	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mettre un bouclier 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Click droit 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bouclier

Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> ○ Accès à tous les objets récoltés ○ Changement d'armes 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Echap pour y accéder ○ Flèches du clavier pour naviguer ○ Q pour fermer ○ E pour entrer / acheter ○ F pour voir l'objet 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Objets récoltés
Barre de vie et d'endurance	<ul style="list-style-type: none"> ○ Descend si blessure d'ennemis ○ Descend selon le temps de marche/ course effectué ou roulade 		<ul style="list-style-type: none"> ○ UI en haut à gauche
Humanité	<ul style="list-style-type: none"> ○ Commence à 0 et augmente avec des achats d'humanités au forgeron et restaure les points de vie 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Augmente selon les achats effectués 	<ul style="list-style-type: none"> ○ UI rond en haut à gauche à côté des points de vie et d'endurance
Quêtes secondaires	<ul style="list-style-type: none"> ○ Un pnj demande de l'aide 	<ul style="list-style-type: none"> ○ E choix de l'accepter ou non 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fenêtre qui apparaît sur l'écran principal
Récupération des âmes	<ul style="list-style-type: none"> ○ A chaque fin de combat 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Automatique dans l'inventaire 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Apparaît en bas à droite de l'écran
Forgeron	<ul style="list-style-type: none"> ○ Permet d'échanger les âmes récoltées contre de nouveaux équipements 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Flèche du bas et du haut ○ Q pour fermer la boutique ○ E pour entrée 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nouvelle fenêtre qui apparaît en haut à gauche

b) Dark Souls est un jeu du type action-RPG.

c) Quand le joueur contre une attaque ennemi cela engendre :

- Une écoute de l'entrée utilisateur
- Une vérification de la condition de contre
- L'exécution de l'animation de contre
- L'application de dommages si le joueur a été touché

2. Vidéo

- a) Pour ce youtubeur la mort dans Dark Souls est reliée d'une façon directe aux échecs que l'on peut rencontrer dans la vie réelle. Le jeu encourage le joueur à recommencer et à ne plus voir la mort comme une fatalité, mais une chance d'apprendre et de devenir meilleure. Ainsi, la difficulté du jeu n'apparaît plus insurmontable, mais incite le joueur à faire preuve de résilience et de courage dans un monde où personne n'a besoin de lui.

Personnellement, je suis tout à fait de son avis. Le système scolaire Français ne permet pas selon moi d'envisager l'échec comme positif. C'est une fois dans le monde « adulte » que j'ai compris que si je voulais avancer et atteindre mes objectifs que je ne devais plus voir l'échec comme une fin en soi, mais une véritable chance de recommencer. L'apprentissage se fait ainsi. Les difficultés sont surmontables et l'assiduité dans l'apprentissage permet d'arriver à ses fins. C'est pour cela que je trouve que Dark Souls met en lumière l'échec et lui donne une nouvelle image. Chaque victoire dans le jeu est un véritable triomphe et la mort permet de devenir meilleur.

- b) Le système de mort dans Dark Souls a de véritables conséquences sur la progression du joueur.

Dans un premier temps, le joueur revient au dernier feu de camp où il a allumé une flamme. Ces derniers sont des points de progression. Les ennemis qui avaient été éliminés dans la zone réapparaissent. De plus, la perte des âmes qu'il a accumulées par combat permettant d'améliorer le personnage, acheter des objets ou invoquer des alliés est reparti de 0. Il y a également la perte d'humanité.

Par ailleurs, il n'y a pas de sauvegarde manuelle ce qui demande au joueur de faire attention à son positionnement et à ses ressources.

Toutefois, il y a la possibilité de récupérer les âmes qui ont été perdues à l'endroit où le joueur est mort, mais surmonter chaque zone de combat rempli à nouveau d'ennemis renforce la difficulté du jeu.