**Vidéo :**

[Elden Ring Introduction](https://www.youtube.com/watch?v=yOIpFAsYXos)

| *Autonomie du joueur* | *Compétence du joueur* | *Besoin de relations* |
| --- | --- | --- |
| **0:06**  Choix de la classe => influence sur l’esthétique et le gameplay pour que le joueur puisse s’identifier à celle-ci  **0:55**  Personnalisation plus précise des caractéristiques physiques  **11:18**  Le tutoriel ne s’affiche qu’à la 1ère mort du joueur pour ne pas ennuyer les habitués du domaine ; il peut alors choisir ou non de se rendre sur les lieux  **12:00**  Le joueur est maintenant laissé très autonome dans ses déplacements, même lors de passages clés qui pourraient nécessiter un tutoriel, comme l’activation du 1er checkpoint  **13:24**  Les éléments finaux du tutoriel nous apparaissent sous forme de dialogues avec un PNJ | **0:18**  Affichage des statistiques => le joueur découvre que ce choix aura une influence sur le gameplay  **1:27**  Choix de l’équipement => les choix emmènent le joueur plus loin dans ses réflexions  **6:55**  Le joueur possède enfin le contrôle de son personnage dans l’espace => sentiment de liberté soudain et d’expansion des compétences  **7:10**  1er objet obtenu  **8:33**  Le 1er ennemi apparaît et a même un nom => ce qui lui confère de l’importance pour le joueur, et donc le gratifie davantage pour la mort de cet ennemi  **16:22**  Le second ennemi fait de même, ce qui en remet une couche sur le moral du joueur, mais peut avoir l’effet inverse si celui-ci parvient à vaincre cet ennemi | **3:00**  Cinématique du prologue => le joueur en apprend sur le monde dans lequel il va évoluer  **3:35**  Les premiers autres personnages de l’histoire apparaissent => le joueur peut identifier qui il peut considérer comme amis ou comme ennemis  **7:04**  Le joueur peut lire les messages écrit par d’autres, pour le meilleur ou pour le pire  **7:13**  Il peut même voir d’autres personnes en ligne  **10:00**  Un autre PNJ a l’air de prendre pour affection notre personnage joueur  **11:30**  Le jeu nous confirme que notre personnage appartient aux “Sans-éclat” ; le joueur ne le considère alors plus comme un héros à cause du nom péjoratif utilisé  **12:45**  Apparition du “monde-ouvert” => le joueur ne le sait pas encore, mais toutes les structures qu’il aperçoit au loin pourront être visitées par la suite |