**Vidéos**

- [*https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8)

- [Dishonored Definitive Edition Full Game Walkthrough - No Commentary (#Dishonored Full Game) 2015](https://www.youtube.com/watch?v=3CVc4L12Mfw)

**1) Comment le mode furtif est-il introduit au joueur ?**

À [*4:26*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=266s), lorsque la partie de cache-cache est annoncée et que le joueur doit se cacher, une fenêtre du tutoriel apparaît et nous explique ce mode : une illustration et un texte descriptif nous expliquent comment procéder, mais cela reste assez vague, et le joueur ne sait pas encore exactement à quelle distance ou à travers quels objets il peut être vu ou entendu d’un ennemi.

La partie concernant la capacité à se pencher n’apparaît qu’à [*4:54*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=294s), lorsque le joueur en a besoin ; Corvo est alors caché derrière un obstacle de la zone de jeu, tandis qu’Emily commence à le chercher. Mais à nouveau, la description ne nous dit pas exactement si un ennemi peut détecter Corvo rien qu’en voyant sa tête dépasser.

Les obstacles sont alors assez hauts pour cacher Corvo lorsqu’il s’accroupit, mais aussi suffisamment bas pour qu’il soit visible debout, ce qui oblige le joueur à se servir du mode furtif. On ne peut pas le savoir avec cette vidéo, mais Emily aurait de plus pu être alertée par des bruits de pas si le joueur avait marché sans s’accroupir.

En plus de cela, elle est aussi suffisamment petite pour ne pas rentrer dans le champ de vision de Corvo derrière un obstacle, ce qui oblige le joueur à se pencher s’il veut voir ce que fait son adversaire.

**2) Tutoriel de combat**

**2.1) Quels risques voyez-vous dans la séquence du tutoriel de combat ?**

À [*8:04*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=484s), juste avant le tutoriel du blocage, le 1er assassin est tué par le joueur, mais son angle de caméra orienté vers cet ennemi ne lui permet pas de voir le 2e qui lui vient dessus ; il pourra alors être aperçu seulement après qu’il ait mis un coup au joueur, qui pourrait tout à fait réagir par une attaque et non un blocage.

Le 3e assassin, lui, tarde à se rapprocher ce qui incite le joueur à utiliser son pistolet ; le tutoriel de combat peut ainsi se terminer sans trouver de cas d’utilisation du blocage avec RB.

De plus, le texte explicatif met l’accent sur un timing parfait qui sera difficile à obtenir sous l’effet de surprise de l’arrivée du second ennemi.

**2.2) Proposer des modifications du tutoriel ou d’éléments du jeu permettant de réduire ces risques.**

Ce tutoriel est surtout trop court pour qu’on y apprenne quoi que ce soit : la séquence est expédiée en une quinzaine de secondes dans la vidéo.

Les 3 assassins étant des épéistes, il paraîtrait logique qu’ils cherchent à se protéger du pistolet de Corvo. Le jeu pourrait alors faire se cacher certains d’entre eux derrière les piliers, et ainsi inciter le joueur à avoir moins recours au pistolet.

Si les ennemis résistaient aussi au moins à 2 ou 3 coups chacun, ils auraient le temps pour une attaque placée sur Corvo, ce qui laisserait le timing au joueur de faire un blocage parfait ou au moins un blocage classique.

**3) Réveil dans la cellule**

**3.1) Comment le jeu guide-t-il le joueur vers le morceau de pain cachant la clé de sa cellule ?**

L’angle de caméra à [*11:14*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=674s) permet au joueur de voir le soldat qui pose le morceau de pain en entrant dans la cellule ; ce soldat mentionne alors “un ami”, ce qui pourrait inciter le joueur à avoir confiance. Le morceau de pain ainsi posé à côté de la cellule a également un effet de surbrillance qui se détache du décor terne.

De plus, lorsque le joueur s’approche de la porte à [*11:36*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=696s), un texte apparaît indiquant qu’il manque une clé. Cette clé ne peut logiquement provenir que de l’extérieur ; le joueur peut ainsi en déduire qu’il ne l’obtiendra que vers le morceau de pain.

Enfin, après une mise à jour, les développeurs ont supprimé les fenêtres de la cellule et ont donc assombri le fond de la pièce ; la porte et le morceau de pain sont alors les seuls objets clairement visibles de la cellule.

**3.2) Un des deux joueurs met beaucoup de temps avant de sortir de sa cellule. Quel(s) problème(s) pensez-vous qu’il a rencontré(s) ?**

Toutefois, ces changements n’étaient pas encore sortis pour le 2e joueur. Son premier réflexe en se voyant dans une cellule a sûrement été de s’échapper, et ainsi d’observer la fenêtre à l’arrière et surtout celle au plafond qui suggère l’escalade.

Ce joueur a aussi pu penser que le pain était empoisonné ou contaminé, et qu’il était préférable de sortir d’ici sans y toucher.

**3.3) Proposer une ou des modifications du tutoriel ou d’éléments du jeu permettant de réduire les risques que cette situation arrive.**

Les changements de luminosité apportés par la mise à jour répondent déjà plutôt bien au problème, mais on pourrait penser à une fenêtre de tutoriel qui nous montre qu’appuyer sur X sert à utiliser un objet ; de cette manière, le joueur aurait en tête un objet à utiliser et non une échappatoire.

Pour finir, un geôlier, ou simplement le soldat qui pose le pain, pourraient rester postés devant la porte et veiller à ce que Corvo mange le bout de pain ; si jamais le joueur s’en éloigne trop ou s’il s’attarde trop longtemps, le garde pourra alors le rappeler à l’ordre, par une ligne de dialogue.

**4) Chutes assassines**

**4.1) Citez les éléments qui permettent d’introduire les *Chutes assassines*.**

À [*19:00*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=1140s), Corvo se retrouve devant une porte blindée et plutôt bien gardée, mais qui n’arrive pas jusqu’au plafond. Le joueur est alors amené à se cacher non loin des prises d’escalade qui mènent au-dessus de la porte. Dans la salle suivante, il arrive ainsi en hauteur par rapport aux ennemis.

À [*19:25*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=1165s), un garde apparaît dans la lumière ; celui-ci est positionné dos au mur que l’on arpente. Le joueur est naturellement conduit dans sa direction par l’objectif de la pose d'explosif, qui aura lieu au fond de la salle, et lorsqu’on s’approche de ce garde, une fenêtre du tutoriel vient nous confirmer qu’une chute assassine est effectivement possible. Un autre soldat dos au mur est posté vers l’entrée de la salle.

**5) Le joueur de cette vidéo ne récupère pas de pistolet.**

**5.1) Quel(s) problème(s) pensez-vous qu’il a rencontré(s) ?**

À [*14:37*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=877s), le joueur passe son curseur sur le sabre situé sur la même étagère que le pistolet, sans que le bouton de ramassage apparaisse ; un effet de surbrillance blanc lui fait alors récolter une potion de santé à la place, cet effet étant présent sur de nombreux objets qu’il est possible de collecter, mais pas sur les pistolets.

De plus, le tutoriel d’utilisation de ces potions, qui survient à ce moment-là, a dû focaliser l’attention du joueur sur autre chose.

Ce joueur s’est donc certainement fait à l’idée qu'il était impossible de ramasser les pistolets, et qu’il ne pouvait pas en obtenir pour l’instant. De fait, il ne s’intéressera pas non plus aux pistolets d’une autre étagère à [*15:00*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=900s).

**5.2) Proposer une ou des modifications du tutoriel ou d’éléments du jeu permettant de réduire les risques que cette situation arrive.**

Pour arranger cela, les développeurs auraient pu faire apparaître le message du tutoriel seulement après que le joueur se soit éloigné quelque peu de l’étagère, pour que ce tutoriel ne déconcentre pas un joueur dans sa période de ramassage.

L’on aurait aussi pu resituer le pistolet sur l’étagère du bas, là où se trouve la potion à ramasser, et laisser d’autre part les sabres bien visibles en hauteur, pour bien séparer les objets selon si l’on peut les collecter ou non ; ajouter un léger effet de surbrillance aussi aux pistolets aurait pu être envisageable, bien que cela casserait la direction artistique.

**6) Les rats sont attirés par les humains, morts ou vivants. Comment leur fonctionnement est-il introduit au joueur ?**

Dans les égouts à [*21:32*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=1292s), le jeu attire l'œil du joueur sur des gardes qu’on entend au loin ; on les voit alors se faire dévorer par un groupe de rats dans la cage. Cette scène fait monter la tension et pousse le joueur à se méfier dans la salle suivante, où un cadavre protège en réalité le joueur des rats pour un temps.

Ces 2 passages sont nécessaires pour respectivement faire comprendre au joueur que les rats sont dangereux, mais qu’il peut utiliser son environnement pour les détourner.

**7) Regarder l’extrait suivant :** [***https://youtu.be/VFMulV0Xhl8?t=1347***](https://youtu.be/VFMulV0Xhl8?t=1347)**. Pourquoi les designers ont-ils placé le corps d’un personnage dans le volant d’ouverture de la porte ?**

Si ce n’était pas le cas, il y aurait eu un risque que le joueur continue vers la salle suivante sans savoir qu’il est possible de déplacer les cadavres ; en effet, dans cette salle suivante, les rats bloquent le volant de sortie tant que Corvo ne jette pas les corps de la plateforme centrale.

C’est pourquoi les designers ont obligé le joueur à apprendre à la faire avant de pouvoir avancer. Tout le début des égouts est d’ailleurs une sorte de tutoriel déguisé, même si aucune fenêtre caractéristique n’apparaît pour cela.

**8) Relever :**

**8.1) Un exemple d’*Error Protection***

À [*0:30*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=30s), une fenêtre de confirmation fait prendre conscience au joueur que son action entraînera une perte de données.

Cette confirmation ne pose aucun souci de rapidité dans les menus, car il est plutôt rare de créer une nouvelle partie.

**8.2) Un exemple d’utilisation de la *loi de similarité***

Les fenêtres du tutoriel qui apparaissent régulièrement, comme à [*4:54*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=294s), ont toutes la même disposition et la même esthétique. Cela permet non seulement de faciliter le développement du jeu, mais aussi que le joueur n’ait pas à s’embêter pour comprendre ce que le tutoriel veut lui dire.

Une fois qu’il aura découvert la première, ce type de fenêtre va lui sembler familier : il comprendra alors directement qu’il se trouve face au tutoriel, et trouvera toujours le titre en haut à gauche, l’illustration au centre et sa description autour.

**8.3) Des éléments donnant de l’autonomie au joueur**

À [*3:46*](https://www.youtube.com/watch?v=VFMulV0Xhl8&t=226s), Emily propose à Corvo de jouer à cache-cache, afin que le joueur puisse assister au tutoriel de furtivité. Cependant, comme le fait le 2e joueur, il est aussi possible de refuser d’y participer, même après avoir répondu “oui” dans le choix de dialogue ; cela peut s’avérer très pratique pour les joueurs qui y auraient déjà assisté : ils seraient au courant de l'existence du tutoriel qu’ils pourraient alors passer.

Mais le jeu ne s’arrête pas là : lors de l’évasion, il y a souvent plusieurs chemins qui permettent d’éviter les gardes ou de s’en débarrasser ; les chemins les plus sûrs sont alors les plus difficiles à repérer. Le joueur possède ainsi une grande liberté de mouvement, et les objectifs donnés sont en réalité plutôt des guides vers la sortie.

En plus d’une liberté dans l’espace, l’infiltration procure aussi une liberté dans la manière : le large éventail d’armes mis très tôt à la disposition du joueur lui permettra à sa guise de procéder, soit par assassinats discrets, soit de s’échapper sans alerter personne, soit de foncer dans le tas, soit d’éliminer les soldats à distance, bien que les munitions limitées restreignent cette façon de combattre.

En comparant les 2 vidéos, on se rend compte ainsi que le gameplay d’infiltration n’est pas du tout le même d’un joueur à l’autre.

**8.4) Les éléments permettant au joueur de savoir quel type de carreau d’arbalète il a équipé**

Dans la vue à la 1re personne, l’arbalète est clairement visible en bas de l’écran. Il est donc facile de voir quel carreau est armé dessus : le carreau anesthésiant par exemple, est vert fluo et se voit dans l’obscurité.

Mais l’interface utilisateur a également prévu un autre moyen de distinction : le joueur peut appuyer sur LB pour consulter les noms des types de carreaux, en plus de pouvoir en changer ; les faire apparaître ici évite de trop surcharger l’affichage tête haute (HUD).

L’icône correspondant au carreau sélectionné est également visible en haut à gauche à côté de la barre de vie, sans ouvrir de menu ; cet ajout empêche toute ambigüité pour savoir à quelle icône correspond chaque carreau réel.