

---

---

## 1. Analyse de gameplay : (2 points)

a) Après avoir réalisé environ une heure de jeu, faites une liste des différentes mécaniques de gameplay rencontrées.

Différents contrôles du personnage

Type d'action	Touches (clavier)	Touches (manette)	Action
Mouvements	WASD	Stick gauche	Déplacement
	ctrl (lors d'un déplacement)		Marcher lentement
Caméra	IJKL	Stick droit	Déplacement Caméra
	O	Stick droit appuyé	Cibler un ennemi / Réinitialiser la caméra
Changement d'équipement	V	Flèche droite	Changer d'arme en main droite
	C	Flèche gauche	Changer d'arme en main gauche
	F	Flèche du bas	Changer d'objet
	R	Flèche du haut	Changer de magie
Actions	H	R1	Attaque légère
		Stick gauche vers le haut + R1	Coup de pied
		R1 (en tombant)	Attaque plongeante
		R1 (derrière un ennemi)	Backstab
		Bouton est puis R1 (en	Attaque en course

		course)	
	U	R2	Attaque puissante
		Stick gauche vers le haut + R2	Attaque sautée
	Shift gauche	L1	Action arme gauche (bloquer)
	Tab	L2	Action arme gauche (faucher / parer / attaquer avec le bouclier)
		R1 (après avoir paré)	Riposte
	H / U (selon arme équipée)	L1	Lancer un sort
	E	Bouton Ouest	Utiliser objet
	Barre espace	Bouton Est	Pas en arrière
	Barre espace (lors d'un déplacement)	Bouton Est (lors d'un déplacement)	Roulade
	Barre espace maintenue (lors d'un déplacement)	Bouton Est maintenu (lors d'un déplacement)	Course
		Bouton Est pendant la course	Saut
	Q	Bouton Sud	Action
	Q (maintenu)		Emote
	Alt gauche	Bouton Nord	Tenir l'arme à deux ou repasser à une main
Actions (sur une échelle)		Bouton Est	Se laisser glisser
		R1	Coup de poing vers le haut
		R2	Coup de pied vers le bas
Menu	FIN	Start	Ouvrir le menu
	G	Select	Ouvrir la barre des emotes
Menu Control	Flèche du haut	Stick gauche vers le haut	Sélectionner vers le haut
	Flèche du bas	Stick gauche vers le bas	Sélectionner vers le bas
	Flèche de droite	Stick gauche vers la droite	Sélectionner vers la droite
	Flèche de gauche	Stick gauche vers la gauche	Sélectionner vers ma gauche
	Entrée	Bouton Sud	Confirmer

	Retour arrière	Bouton Est	Annuler
	Insert	Bouton Nord	Menu fonction 1: Changer statut, etc...
	Suppr	Bouton Ouest	Menu fonction 2: Changer l'affichage, enlever l'équipement, etc...
	Page haut	R1	Changer de menu (vers la droite)
	Page bas	L1	Changer de menu (vers la gauche)

Voici une liste non-exhaustive des mécaniques rencontrées dans *Dark Souls*:

Type de mécanique	Nom	Effet
Générale	Absolution	<p>Demander l'absolution coûte (500 x niveau actuel) le total d'âmes. Le prix payé est pour l'absolution, et non pour chaque péché, donc plusieurs péchés coûteront le même prix qu'un seul.</p> <p>Lorsque l'on absout un péché, il est possible d'annuler des actions non intentionnelles, cela s'applique à la rupture de certains engagements de l'alliance et à l'attaque de PNJ. Les PNJ aggravés redeviendront normaux, et vous pourrez par exemple rejoindre les Chasseurs de la forêt. Ainsi, si un joueur frappe accidentellement un PNJ clé, l'acte peut être annulé moyennant une somme substantielle. Notez que les PNJ tués resteront morts.</p> <p>Après avoir commis un péché, le nom du joueur sera ajouté au Livre des coupables, qui est une liste de cibles pour l'Alliance des Lames de la Lune noire. Demander l'absolution supprimera le péché du joueur, et donc son nom du livre, à moins que le péché ne provienne d'une inculpation de joueur. Les péchés obtenus à partir des inculpations de joueurs ne peuvent pas être supprimés par l'absolution.</p> <p>Les péchés connus sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frapper des PNJ.</li> <li>• Rompre un engagement d'alliance.</li> <li>• Certains PNJ peuvent être tués sans péché :</li> <li>• Tous les PNJ "Hollow".</li> </ul> <p>Abandonner l'alliance</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abandonne l'alliance actuelle du joueur gratuitement et sans commettre de péché. <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Comme pour l'abandon de votre alliance, vos contributions à l'alliance seront réduites de moitié.</li> </ul> </li> </ul>

Feux de camp	<p>Les <b>feux de camps</b> sont des points de contrôle disséminés dans le monde de Lordran. Lorsque le joueur découvre un nouveau feu, il doit l'allumer et s'y reposer afin que ce dernier devienne le nouveau point de réapparition si le joueur venait à mourir. À l'exception des feux gardés par une Gardienne du Feu, ils sont tous éteints lorsque le joueur les découvre. Pour pouvoir être utilisé, un feu doit d'abord être allumé.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reposer à un Feu de camp a pour effet de faire réapparaître les ennemis alentour, mais le joueur est en sécurité lorsqu'il se repose au Feu de camp.</li> <li>• Se reposer à un Feu de camp permet également de restaurer la barre de vie et d'endurance et de réinitialiser les Fioles d'Estus. L'art de l'embrasement permet d'augmenter le nombre d'Estus restaurés.</li> <li>• Après avoir acquis le Calice royal, il est possible de se téléporter à d'autres Feux, pourvus qu'ils aient été allumés auparavant.</li> </ul> <p>Lorsqu'un joueur allume un Feu et s'y repose, plusieurs options sont disponibles. Certaines de ces options toutefois ne deviennent disponibles que dans un certain état, ou si certaines statistiques ou conditions sont remplies, ou certains objets acquis. Se reposer au Feu de camp permet donc de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recharger les Fioles d'Estus. Toutefois, si le joueur possède plus de fioles que ce que l'embrasement de ce Feu permet de restaurer, le compteur n'est pas réinitialisé.</li> <li>• Éliminer toutes les altérations d'état négatives, à l'exception de la malédiction</li> <li>• Ressusciter les ennemis et les repositionner, à l'exception des boss et de certains monstres uniques</li> <li>• Recharger la quantité des sorcelleries, des miracles et des pyromancies mémorisés</li> <li>• Restaurer les points de vie et la barre d'endurance</li> <li>• Ajouter le feu à la liste de points de téléportation (seulement certains d'entre eux)</li> <li>• Enregistrer le feu comme point de réapparition</li> <li>• Afficher un menu d'options</li> </ul> <p>Se reposer autour d'un feu est impossible dans les cas suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le joueur subit une invasion (en ligne seulement)</li> <li>• Le joueur a invoqué un spectre (en ligne seulement)</li> <li>• Un ennemi se trouve trop près du feu</li> <li>• La Gardienne du Feu est morte (ne s'applique qu'aux feux de Lige-Feu, d'Anor Londo et de la Fille du Chaos). Toutefois, il est toujours possible de s'y téléporter une fois le Calice royal acquis.</li> </ul>
Murs illusoires	<p>Les <b>Murs illusoires</b> sont des passages secrets dispersés dans le monde de <i>Dark Souls</i>. Ils s'ouvrent s'ils subissent le moindre dégâts (arme ou roulade). À l'ouverture, le jeu joue un son bien particulier, et le joueur peut ensuite explorer la zone révélée à sa guise, voire découvrir des objets spéciaux.</p> <p>Les <b>Murs illusoires</b> donnent accès à des objets additionnels le plus souvent, mais parfois, ils peuvent révéler l'accès à une zone entière du jeu, comme la Grande Carcasse ou le Lac cendré, ou un endroit qui permettra par la suite d'invoquer de l'aide lors du combat de Boss contre Manus.</p>

<p>New Game Plus</p>	<p>Le cycle initial ou de jeu, créé lors du démarrage d'un nouveau personnage, est appelé « New Game » ou « NG ». Après avoir tué le boss final et choisi l'une des fins, le personnage du joueur sera propulsé dans le cycle de jeu suivant, appelé « <b>New Game+</b> », ou « NG+ ».</p> <p>Si le joueur continue à jouer et à terminer le jeu avec ce même personnage, le cycle continue, le troisième cycle étant appelé « New Game++ », ou NG++, et ainsi de suite. NG+ est un saut significatif de difficulté par rapport à NG, mais de NG+ à NG++, la difficulté n'augmentera que légèrement. La difficulté continuera à augmenter lentement à chaque cycle de jeu, jusqu'à atteindre un plateau à NG++++++ (NG7/NG+6) et au-delà.</p> <p>Le passage à un nouveau cycle de jeu tel que NG+ réinitialisera tous les boss et PNJ tués, tout comme lors du premier cycle de jeu. La difficulté augmentera également, car les ennemis auront plus de puissance d'attaque et de points de vie, et ils rapporteront plus d'âmes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le prochain cycle de jeu commencera à l'asile des morts-vivants du Nord, le joueur conservant tout l'équipement et les objets qu'il avait à la fin de la partie précédente (et tous les objets de sa boîte sans fond seront également conservés).</li> <li>• NG+ ne permettra pas au joueur de créer un nouveau personnage ou de choisir un nouveau cadeau.</li> <li>• Lors du premier NG+, de nombreux ennemis ont doublé leurs PV et infligeront également des dégâts considérablement accrus. Cela devient de plus en plus perceptible à mesure que le joueur avance dans NG+, et peut être particulièrement difficile en ce qui concerne les boss.</li> <li>• Les ennemis les plus puissants rapportent souvent jusqu'à trois ou quatre fois plus d'âmes que NG, y compris certains boss. <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Les âmes rapportées en NG+ varient d'une zone à l'autre, mais il s'agit généralement d'un multiplicateur de 2x, 3x ou 4x par rapport à NG.</li> <li>◦ Après NG+, les âmes et les PV des ennemis augmentent avec un pourcentage statique des valeurs NG+. NG++ augmente de 7 %, NG+++ de 10 %, NG+4 de 14 %, NG+5 de 19 %, et enfin NG+6 (7ème partie) et au-delà a une augmentation de 25 % des âmes et des HP par rapport à NG+.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Hollow</p>	<p>Lorsque vous êtes "<b>Hollow</b>", vous ressemblez à un mort-vivant. Vous ne pouvez pas allumer de feux de camp.</p> <p>Le personnage du joueur est "Hollow" au début de la partie et redevient "Hollow" s'il meurt sous forme humaine. Une tache de sang sera laissée à l'endroit de la mort ; la récupérer ne ramènera pas le personnage à sa forme humaine, mais cela lui rendra les âmes perdues et les points d'humanité. Le fait de devenir "Hollow" peut être inversé en offrant une humanité à un feu de camp (reverse-hollowing) .</p> <p>Certains objets du mode multijoueur nécessitent une forme humaine et ne peuvent donc pas être utilisés par les "Hollow": les orbes rouges craquelés, la stéatite à signe rouge, les yeux de la mort et l'orbe rouge.</p> <p>Lorsque vous êtes "Hollow", les résistances à la découverte d'objets et aux malédictions restent inchangées, seule la quantité d'humanité dans le compteur d'humanité peut modifier ces valeurs, le fait d'être humain ou "Hollow" ne fait aucune différence.</p> <p>Le fait de devenir "Hollow" fait également référence au processus par lequel un mort-vivant perd la raison. Le résultat de cela se voit dans les Hollows, les Armored Hollows, les Undead Soldiers, les Balder Knights et divers personnages qui peuvent devenir Hollows tout au long du jeu.</p> <p>Il semble qu'avoir une raison de vivre réalisable ou un objectif quelconque puisse empêcher de devenir "Hollow", car de nombreux PNJ du jeu deviennent "Hollows" et hostiles dès qu'ils perdent leur raison de vivre, remplissent un objectif ou sont confrontés à des difficultés extrêmes dans leurs quêtes.</p>

En ligne	Taches de sang	<p>La <b>tache de sang</b> se tient au dernier endroit solide où se trouvait le joueur avant de mourir. Les âmes qu'il avait en sa possession avant de mourir flottent dessus sous forme d'un orbe vert.</p> <p>Il est possible de trouver des taches de sang en évoluant dans le jeu, ce sont celles d'autres joueurs. En les activant, l'esprit du joueur apparaît et répète ses dernières actions avant sa mort. Cela peut se révéler très pratique pour déterminer la présence d'un piège, d'un gouffre ou d'un monstre.</p>
	Coopération	<p>La <b>coopération</b> est un élément important de l'interaction en ligne disponible dans <i>Dark Souls</i>. D'autres joueurs humains et quelques PNJ spécifiques peuvent être invoqués pour le jeu coopératif. Un hôte peut invoquer un maximum de deux fantômes amicaux à partir de signes d'invocation blancs ou dorés. Ces signes sont placés par d'autres joueurs à l'aide d'une pierre à savon blanche.</p> <p>Si les fantômes invoqués réussissent à aider un hôte à vaincre le boss de la zone, les fantômes sont récompensés par des âmes, une humanité et peut-être une médaille de soleil si l'un des fantômes est membre de l'Alliance des Guerriers de la Lumière du Soleil.</p> <p>En raison des schémas de correspondance des niveaux en coopération, il est nécessaire de choisir les zones dans lesquelles coopérer en fonction du niveau de votre personnage. Monter en niveau trop haut ou rester trop bas pour certaines zones peut entraîner des invocations moins fréquentes.</p>
	Membres de l'Alliance des serveurs des Seigneurs des tombes (Gravelord Black Phantoms)	<p>Les membres de l'Alliance des serveurs des Seigneurs des tombes ont la capacité d'infecter les mondes des autres joueurs avec des fantômes noirs des Seigneurs des tombes. Ils n'apparaîtront que pour les joueurs qui sont en NG+ ou plus.</p> <p>Les fantômes noirs sont reconnaissables à leur couleur rouge foncé. Ces fantômes noirs spéciaux ne remplacent pas les ennemis normaux des niveaux, mais apparaissent plutôt comme des ennemis plus récents et plus difficiles qui ne sont normalement pas là. Bien qu'ils aient doublé leur santé et infligent plus de dégâts que les ennemis normaux, ils récompensent la même quantité d'âmes et transportent les mêmes objets aléatoires.</p> <p>Ils resteront dans le monde d'un joueur jusqu'à ce que le serveur des Seigneurs des tombes qui en est responsable meurt ou quitte sa partie, à moins que les joueurs ne soient d'abord déconnectés les uns des autres. Si le joueur infecté se déconnecte, le « seigneur des tombes hors ligne » est induit. Il n'y a pas de degrés variables d'infection. S'ils sont infectés, les mêmes ennemis apparaîtront toujours aux mêmes endroits dans un niveau donné. Ils sont connus pour être relativement rares, généralement invisibles lors d'une seule partie du jeu.</p>
	Compte à rebours pour les invasions	<i>Dark Souls</i> inclut un compte à rebours pour les invasions. Il se déclenche automatiquement pour empêcher les invasions ultérieures rapides contre un joueur particulier.
	Matchmaking	Tous les objets multijoueurs de <i>Dark Souls</i> permettent de regrouper des joueurs appartenant à une certaine plage de niveaux, même si ces plages sont différentes entre les versions originales et remasterisées de <i>Dark Souls</i> . Il existe également des exigences différentes pour une utilisation réussie de chaque objet.
	Fantômes	<p>Lorsqu'ils sont connectés à d'autres joueurs en ligne pour une partie en coopération ou en PvP, les joueurs qui sont invités dans le monde d'un hôte apparaîtront comme un <b>fantôme</b>.</p> <p>Les fantômes sont désignés par une couleur reconnaissable pour établir leur amitié ou leur hostilité envers un hôte.</p> <p>Certaines couleurs sont partagées par les objets multijoueurs disponibles, ce qui signifie que la couleur du fantôme à elle seule ne permet pas de distinguer l'alliance à laquelle il appartient dans tous les cas.</p>

	PvP	<p>Le <b>PvP</b> signifie Joueur contre Joueur, ce qui le distingue du PvE ou Joueur contre Environnement, c'est-à-dire du jeu normal, basé sur l'histoire, contre l'IA. Certains joueurs trouvent le PvP passionnant et gratifiant, et vont même jusqu'à sacrifier l'utilité du PvE dans leurs configurations de personnage pour faciliter l'efficacité en PvP.</p> <p>Dans <i>Dark Souls</i>, lorsque vous jouez en ligne, le PvP est accompli par n'importe quel joueur donné en utilisant l'un des nombreux objets disponibles en ligne pour « envahir » le monde d'un autre joueur ou pour lancer un défi qu'un autre joueur peut accepter ou rejeter selon ce qu'il juge approprié. Les mondes se connectent dans des plages de niveaux et des exigences définies.</p> <p>En PvP, deux joueurs ou plus se battent à mort. Le vainqueur reçoit différentes récompenses en fonction de sa méthode d'invasion, qui comprend des âmes et de l'humanité, ou d'autres objets. Ces récompenses sont offertes au vainqueur par le jeu et ne sont pas retirées de l'inventaire du perdant.</p> <p>Le perdant est envoyé au dernier feu de camp qu'il a utilisé et, selon la méthode d'invasion, il ne perdra rien du tout ou trouvera une tache de sang contenant ses âmes et son humanité perdues, soit là où il est mort, soit là où il a utilisé son objet multijoueur.</p> <p>Pendant une invasion, la zone est verrouillée par des portes de brouillard ; l'hôte ne peut pas sortir de la zone, mais il peut toujours lancer un combat de boss en passant par la porte de brouillard d'un boss, ce qui renverra immédiatement l'envahisseur chez lui. Si un fantôme noir et un esprit de vengeance envahissent le même monde et que l'un tue l'autre, le gagnant obtiendra des âmes, mais son objectif ultime reste inachevé : tuer l'hôte.</p>
	Signes d'âmes	<p>Les signes d'âme sont utilisés pour invoquer ou envahir d'autres joueurs pour jouer en coopération ou en JcJ. Ces signes sont créés par l'utilisation des objets multijoueurs correspondants. Les conditions pour pouvoir voir un signe d'âme créé par un autre joueur varient en fonction du type de signe.</p>
	Vagrants (objets à la dérive)	<p>Si vous laissez tomber certains objets ou si vous laissez une tache de sang avec beaucoup d'humanité, ces objets et humanités peuvent se déplacer dans le monde d'un autre joueur sous la forme de <b>Vagrants</b>. Il y a deux types de Vagrant, un pour les objets abandonnés, et un pour les humanités perdues. Pour chaque type, le Vagrant sera beaucoup plus puissant si l'objet est de grande valeur ou si la tache de sang contient plus de 10 humanités.</p> <p>Si vous voulez créer intentionnellement des Vagrants, il faut recharger la zone après avoir abandonné l'objet ou perdu vos humanités, et espérer que cela fonctionne. Le Vagrant sera envoyé dans le monde d'un autre joueur. Cela ne fonctionne pas à tous les coups, ce qui explique la rareté de ces ennemis.</p>
Joueur	Dégâts de chute	<p>Les <b>dégâts de chute</b> correspondent aux dégâts subis lorsqu'un joueur tombe d'une certaine hauteur, les chutes plus hautes provoquant des dégâts plus importants.</p> <p>Cela supprimera un pourcentage des PV max du joueur, ce qui signifie que toute chute non-létale est toujours non-létale, quel que soit le niveau de vitalité de votre personnage, à condition que la santé du joueur ne soit pas déjà suffisamment réduite pour entraîner sa mort. Par exemple, une chute qui supprime 500 PV pour un joueur avec 1 000 PV max ne supprimera que 200 PV pour un joueur avec 400 PV max.</p> <p>Les défenses et les statistiques ne réduisent pas les dégâts de chute.</p>

	Emotes	<p>Les <b>Emotes</b> sont des Gestes dans <i>Dark Souls</i>.</p> <p>Ils sont un moyen de communication en ligne par lequel le joueur transmet ses émotions ou un message à un autre joueur. Certaines Emotes sont disponibles dès le départ, et certaines doivent être débloquées auprès de certains PNJ.</p> <p>Liste des emotes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Désigner</li> <li>• Pointer vers le haut</li> <li>• Pointer vers le bas</li> <li>• Faire signe</li> <li>• Saluer</li> <li>• S'incliner</li> <li>• Révérence</li> <li>• Hourra !</li> <li>• Hausser les épaules</li> <li>• Regarder le ciel</li> <li>• Quoi ?</li> <li>• Joie</li> <li>• Prier</li> <li>• Se prosterner</li> <li>• Louer le soleil</li> </ul>
	Humanité	<p><b>L'Humanité</b> est une mécanique du jeu qui contrôle différents aspects du jeu, que ce soit en ligne ou non. Voir également l'objet Humanité.</p> <p>C'est le nombre que l'on peut voir en haut à gauche, à côté de la barre de vie. Ces points sont en quelque sorte en danger, puisqu'en cas de mort vous perdrez ces points en même temps que vos âmes (à moins de porter un anneau sacrificiel). Détenir de l'Humanité est différent de la forme humaine : vous pouvez détenir de l'Humanité tout en étant sous forme de "Hollow"; cependant si vous souhaitez repasser sous forme humaine, il vous en coûtera un de vos points d'Humanité.</p>
	Pécher	<p>Lorsque le joueur commet certaines actions, il commet un « <b>péché</b> ». Il existe deux types de péchés qui ne sont pas clairement distingués dans le jeu. Le premier type de péché consiste généralement à rendre les PNJ hostiles, et l'absoudre est purement un moyen de défaire cette hostilité (sans affecter les invasions en ligne). L'autre type de péché concerne l'aspect multijoueur du jeu, permettant aux membres de l'alliance de la Lame de Sombrelune d'envahir ceux qui en ont un dans n'importe quelle zone en ligne du jeu. Ces deux types de péchés, leurs pénalités et leurs moyens de suppression fonctionnent indépendamment.</p>



	Âmes	<p>Les <b>Âmes</b> sont des objets qui vous apporteront un certain nombre d'âmes lorsqu'ils sont consommés, et ils peuvent être trouvés comme trésors dans différents endroits de la carte. Ces objets sont très utiles, car ils sont une source d'âmes que vous ne perdez pas en mourant, et qui doivent être préservés jusqu'au moment où vous en avez vraiment besoin.</p> <p>Les âmes peuvent être obtenues sous forme « libre » en tuant des ennemis. Elles sont ajoutées au total actuel en bas à droite du HUD.</p> <p>Le nombre d'âmes qu'un ennemi lâche sous forme libre dépend de la partie en cours et, dans une certaine mesure, des dégâts infligés.</p> <p>Les âmes sous forme « solide » peuvent être récupérées sous forme de trésor ou en tuant des boss.</p> <p>Liste des âmes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Âmes normales <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Âme d'un mort-vivant perdu</li> <li>○ Grande âme d'un mort-vivant perdu</li> <li>○ Âme de guerrier anonyme</li> <li>○ Grande âme de guerrier anonyme</li> <li>○ Âme de noble chevalier</li> <li>○ Grande âme de noble chevalier</li> <li>○ Âme de courageux guerrier</li> <li>○ Grande âme de courageux guerrier</li> <li>○ Âme de héros</li> <li>○ Grande âme de héros</li> </ul> </li> <li>• Âmes de boss <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Âme du Papillon Clair de Lune</li> <li>○ Âme de Quelaag</li> <li>○ Noyau de Golem de fer</li> <li>○ Âme de Gwendoline</li> <li>○ Âme d'Ornstein</li> <li>○ Âme de Smough</li> <li>○ Âme de Sif</li> <li>○ Âme de Priscilla</li> <li>○ Âme de Gwen, Seigneur des Cendres</li> <li>○ Âme de Gardien</li> <li>○ Âme d'Artorias</li> <li>○ Âme de Manus</li> </ul> </li> </ul>
	Effet de status	<p>Une large gamme d'équipements peut créer un effet de statut. Une icône apparaît en haut à gauche du HUD pour indiquer le ou les effets actuels.</p>
	Taux de découverte	<p>Le taux de découverte d'objets détermine la possibilité d'obtenir des objets en tuant des ennemis.</p> <p>La valeur de base est de 100 et peut être augmentée jusqu'à un maximum de 410 de différentes manières :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Équiper l'anneau de serpent d'or avide ou le symbole d'avarice augmentera la découverte d'objets de 200. Ils ne se cumuleront pas.</li> <li>• L'humanité (statistique) augmente la découverte de certains montants et s'arrête après 10. Voir son article pour un tableau.</li> </ul> <p>La forme "Hollow" ou humaine n'affecte pas le taux d'obtention de votre personnage.</p> <p>Le taux de découverte d'objets n'augmente pas le taux d'obtention de manière linéaire, bien qu'il soit proche d'une mise à l'échelle linéaire à des taux d'obtention faibles.</p>

Combat	Types d'attaques	Il existe quatre types d'attaque physique : normale, tranchante, de frappe et d'estoc/perforantes. Le type d'attaque est indiqué sur la fiche des statistiques de l'arme. Les dégâts que vous infligez avec ces différentes attaques dépendent du type d'ennemi sur lequel vous les utilisez.
	Contre-attaque	<p>Une contre-attaque est l'une des techniques utilisées pour augmenter les dégâts infligés par les armes perforantes. Elle est parfois confondue avec les vacillements, qui sont une autre mécanique qui augmente également les dégâts.</p> <p>La contre-attaque peut être effectuée en frappant un adversaire au moment même où son attaque vous aurait touché, ou immédiatement après (mais avant qu'il ne récupère de son animation d'attaque). Il s'agit essentiellement d'un bonus donné aux attaques perforantes qui risquent également de subir des dégâts de l'ennemi au même moment, bien que l'ennemi n'ait pas besoin de vous frapper réellement. Cela fonctionne naturellement aussi avec les coups de poing tout en maintenant le bouclier pour les armes qui en ont. La fenêtre de contre-attaque suit généralement juste après la disparition de la hitbox d'attaque, c'est-à-dire peu de temps après que les dégâts réels ont été infligés.</p> <p>Presque tous les ennemis du jeu peuvent être contre-attaqués, y compris les gros ennemis et les boss.</p>
	Coups critiques	Ce sont des coups infligeant beaucoup plus de dégâts que les attaques de base. La puissance des coups critiques dépend du taux critique de votre arme. Plus ce taux est élevé, plus les dégâts seront élevés. Les coups critiques incluent les backstabs et les ripostes.
	Déviaton	<p>La déviation est une valeur cachée pour les armes qui ont une capacité de blocage, mais ne concerne principalement que les boucliers. Cette valeur n'est pas répertoriée dans le jeu. Elle n'est pas la même que la valeur de stabilité du bouclier. L'amélioration des boucliers n'affecte pas sa valeur de déviation.</p> <p>Si une attaque touche votre bouclier, et que le taux de déviation de votre bouclier est suffisamment élevé pour le maîtriser et que cette attaque ne brise pas votre garde en drainant le reste de votre endurance, alors l'attaque sera déviée. Votre adversaire sera dans un état de choc, ce qui lui permettra d'infliger des dégâts supplémentaires.</p> <p>Même si vous pouvez bloquer avec presque toutes les armes (en l'équipant dans la main gauche ou à deux mains), toutes les armes autres que les boucliers (y compris la Main noire) n'ont pas de taux de déviation. Cela signifie que l'ennemi ne sera pas ébranlé et pourra terminer son animation d'attaque si vous bloquez avec ces armes. Les boucliers pour lesquels vous n'avez pas assez de statistiques pour les manier d'une seule main n'ont pas non plus de déviation, même si vous maniez de grands boucliers comme le Grand Bouclier de Havel.</p>
	Réduction de dégâts de saisie	Lors de certaines animations d'attaques de saisie, les dégâts peuvent être réduits en appuyant sur les boutons. Il existe généralement une plage de réduction des dégâts potentiels en fonction de la rapidité avec laquelle les boutons sont enfoncés.
	Headshots	Le tir à la tête (headshot) est une fonctionnalité de <i>Dark Souls</i> exclusive aux attaques à projectiles. Il est plus facile de les réaliser avec un arc en raison du mode à la première personne disponible, mais il est également possible de les réaliser avec des arbalètes, des sorts, des boules de feu et des miracles en visant manuellement en vue à la troisième personne. Une cible qui a été touchée à la tête subira des dégâts supplémentaires et, la plupart du temps, vacillera.
	Réduction de dégâts à distance	Les arcs, arbalètes et couteaux de lancer/couteaux de lancer empoisonnés subissent une diminution des dégâts au-delà d'une certaine portée. À l'exception des couteaux de lancer, ce comportement varie en fonction du choix des munitions. Cela n'affecte aucun sort ou autre attaque à distance.

Overkill	Les joueurs qui "Overkill" gagneront un bonus de 20 % d'âmes, ce qui rendra l'exploitation des ennemis les plus faibles plus rentable. Le fait de faire un "Overkill" se traduit par une animation d'absorption d'âmes un peu plus longue et des effets sonores plus cinglants.
Parade	<p>Pour effectuer une parade, vous aurez besoin d'un bouclier léger ou moyen (certains types d'armes comme les katanas, les dagues ou les lames courbes peuvent aussi parer). Les grands boucliers ne peuvent en général pas parer, à la place ils effectuent une sorte de frappe au sol.</p> <p>Parer correctement aura pour effet de repousser l'attaque de votre ennemi et de le laisser ouvert aux ripostes. Vous saurez que vous avez paré correctement grâce à un effet sonore unique et en voyant votre ennemi étourdi. Les parades sont encore plus puissantes que les backstabs, et peuvent facilement tuer en un coup.</p>
Balance	La balance est une statistique très importante puisqu'elle détermine votre capacité à être interrompu dans vos mouvements lorsque vous recevez un coup. Cela vous empêche ainsi d'attaquer, de vous soigner, de lancer un sort. Si votre balance est basse, vous serez toujours ou très souvent interrompu, même par les armes les plus faibles. Si l'ennemi a suffisamment d'endurance et de vitesse d'attaque, il peut ainsi vous étourdir par ses attaques et vous empêcher de bouger jusqu'à votre mort. Les dagues par exemple ont peu de chance d'interrompre un ennemi ; au contraire, les grandes épées peuvent étourdir en un seul coup.
Vacillement	Le vacillement est un état dans lequel votre personnage (ou l'ennemi) recule et le personnage ne peut rien faire pendant ce temps. Le vacillement est différent d'une rupture d'équilibre ou balance, les personnages dans cet état subissent des dégâts supplémentaires et le vacillement a une durée plus longue qu'une rupture d'équilibre ou balance.
Endurance	L'endurance est la barre verte qui se situe sous la barre de vie. Elle représente l'énergie dont vous disposez pour effectuer certaines actions : attaquer, bloquer (défense), parer, esquiver, sauter ou encore courir. C'est donc une statistique essentielle à prendre en compte dans le gameplay de <i>Dark Souls</i> . L'endurance se régénère d'elle-même lorsque le personnage n'effectue aucune de ces actions. Elle se régénère également lorsque le bouclier est levé, mais à une vitesse bien moindre. Si la barre est entièrement vide, le personnage ne pourra plus effectuer les actions précédemment citées.

b) De quel type de jeu s'agit-il ?

**Dark Souls** est un jeu vidéo de type *action-RPG* développé par l'entreprise japonaise FromSoftware et édité par Namco Bandai. Cette œuvre sortie en septembre/octobre 2011 sur PlayStation 3 et Xbox 360 constitue le premier opus de la trilogie *Dark Souls*.

Le joueur incarne le Noble Mort-vivant, un humain maudit par la Marque Sombre le rendant mort-vivant, et évolue à Lordran dans un monde médiéval-fantastique à la troisième personne. Le jeu se concentre sur la maîtrise du gameplay et l'utilisation des compétences, armes, armures, magies et objets pour mener à bien les combats, en particulier contre les boss du jeu. Le level design pousse le joueur à explorer l'environnement. L'histoire se veut très cryptique, rythmée par de rares cinématiques, incitant le joueur à explorer le riche lore du jeu et favorisant l'imagination pour faire les liens dans ces bribes d'histoires, aboutissant à l'émergence de beaucoup de théories sur l'univers et l'histoire de *Dark Souls*.

Il s'agit du successeur spirituel de *Demon's Souls*. Une suite, *Dark Souls II* est sortie en mars 2014, suivie de *Dark Souls III*, sorti en avril 2016.

*Dark Souls* a été acclamé par la critique, et est considéré comme l'un des jeux vidéo les plus influents de sa génération, les critiques louant la profondeur des mécaniques de combat, la conception des niveaux et le développement de l'histoire laissant une grande part à l'interprétation. Le gameplay du jeu est réputé pour son exigence et le jeu est très populaire dans la communauté du speedrun.

c) Une mécanique de gameplay bien spécifique est rencontrée à un certain point du jeu (vidéo : <https://youtu.be/NLJpBJOHrVw?t=2050> ), expliquez, en termes de code, ce qu'il se passe au moment où le joueur appuie sur la touche de contre.

Parade (cf. Mécanique de parade détaillée plus haut)

Le joueur a la possibilité de parer une attaque ennemie avec certains objets tels qu'un bouclier léger ou moyen ou des armes comme les katanas, les dagues ou encore les lames courbes s'il appuie sur la touche correspondante au moment précis où le coup ennemi va le toucher.

Parer correctement aura pour effet de repousser l'attaque ennemie et de laisser l'adversaire ouvert aux ripostes. Il est possible de savoir si l'attaque a été parée correctement grâce à un effet sonore unique et en voyant l'ennemi étourdi. Les parades sont encore plus puissantes que les backstabs, et peuvent facilement tuer en un coup. Toutefois, les parades sont difficiles à effectuer au bon moment.

En code, nous pouvons imaginer la suite logique suivante:

Touche de contre appuyée:

- > Attaque ennemie parée au bon moment
  - > Dégâts ennemis = 0
  - > Mettre fin à l'animation d'attaque ennemie
  - > Effet sonore de parade déclenché
  - > Animation ennemi étourdi
  - > Ennemi étourdi/inactif pendant X secondes
    - > Attaque joueur \* Y ou + Z% pendant que l'ennemi est étourdi

## 2. Vidéo : (3 points)

<https://youtu.be/viP4psS3MUQ> (Sous-titres en anglais disponibles)

a) Après avoir regardé la vidéo ci-dessus, faites un résumé du point de vue du youtubeur concernant l'aspect de la mort dans ce jeu. Partagez-vous son avis ? Expliquez et détaillez pourquoi.

Selon le vidéaste, la mort dans *Dark Souls* n'est pas perçue comme une fatalité, ou un échec en soi. Selon lui, mourir en boucle, continuer à se battre pour surmonter un obstacle qui semblait infranchissable rend la victoire d'autant plus cathartique et permet de mieux se rendre compte du temps et des efforts que chacun fournit pour chaque succès dans la vie, et que nous en sommes capables.

Le jeu est dur, certes mais il lui semble juste, pas cruel, le but n'est pas de rendre le joueur misérable à chaque défaite mais à l'inverse, de mettre de l'emphase sur chaque victoire, méritée après une dure bataille.

Et cela lui semble être un excellent parallèle à la vie réelle, avec toutes les embûches qu'elle comprend. *Dark Souls* l'a encouragé à continuer de se battre quoi qu'il advienne et ne jamais abandonner pour atteindre ses objectifs. Et ce, bien que le monde continuerait à exister sans lui. Se rendre compte de son insignifiance lui permet de mieux relativiser, et de comprendre que son propre bonheur ne peut-être achevé que par lui-même, et ainsi le motive à prendre les choses en main, que chaque action qu'il fait est pour soi, son bien-être. En se concentrant sur chaque petit détail et les traiter les uns à la fois au lieu de tous d'un coup, il est plus simple de progresser, et même si le processus est long, il en vaut la peine.

b) La mort dans *Dark Souls* est une mécanique de gameplay à part entière. Détaillez son fonctionnement ainsi que ses conséquences en jeu.

Si le joueur subit des dégâts et atteint 0 PV, alors il mourra avec à l'écran l'apparition d'un message couleur sang sur fond noir, inscrivant "VOUS ÊTES MORT" ou "YOU DIED" en anglais.

Le joueur perd toutes ses âmes (cf. Mécanique des âmes détaillée plus haut) en possession à l'exception de certaines dépendantes d'objets. Il réapparaît au dernier feu de camp allumé en forme "Hollow" (cf. Mécanique "Hollow" détaillée plus haut) et laisse une tache de sang (cf. Mécanique tache de sang détaillée plus haut) à l'emplacement où il est mort.

En mode en ligne, d'autres joueurs peuvent interagir avec la tache de sang laissée et découvrir comment le joueur est mort pour ainsi éviter de reproduire la même erreur que ce dernier.

Si le joueur retrouve et interagit avec la tache de sang laissée précédemment avant de mourir une seconde fois, il retrouvera sa forme humaine ainsi que les âmes qu'il avait collectées.

Toutefois, s'il meurt une seconde fois avant de récupérer sa tache de sang, il en laissera une nouvelle au nouvel emplacement de sa mort, effaçant la première, et laissant derrière elle toutes les âmes précédemment accumulées.

La mort dans *Dark Souls* est une mécanique à part entière car elle fait partie d'un processus d'apprentissage à tâton par l'erreur.

Le jeu est difficile et intransigeant mais pas impossible, à partir du moment où l'on apprend de ses erreurs, comment le jeu fonctionne, du moins il s'agit là des intentions de l'équipe de développement.

Dans le mode en ligne, nous pouvons voir comment sont morts les autres joueurs et aussi apprendre de leurs erreurs, où tout le monde fait face à un ennemi commun, encourage et rassemble les joueurs vers un même objectif commun.

Les joueurs peuvent aussi affronter les épreuves du jeu ensemble, où seuls par leurs efforts, ils peuvent progresser, mais ils ne sont pas contraints à surmonter ces étapes seuls.

### 3. Pratique : (15 points)

a) À l'aide d'assets à votre convenance, créez un prototype de jeu ayant le personnage joueur et un ennemi et mettez en place la mécanique de combat :

- L'ennemi n'a pas d'IA, uniquement une/des animation(s) d'attaque quand le joueur est à portée et des rotations pour toujours faire face au joueur.

- Le joueur peut :

- se déplacer en 8 directions

- faire une roulade

- attaquer sans implémentation d'un système de combo, mais de deux façons différentes, attaque légère et attaque lourde.

- Lorsqu'une attaque touche un ennemi, il perd des points de vie, s'il n'en a plus, il meurt (animation ou ragdoll)

Bonus : effets de particules, sons, timings, UI, ..

Contrôles:

Touches (clavier)	Touches (manette)	Action
ZQSD	Stick gauche	Déplacement
Déplacement souris	Stick droit	Déplacement Caméra
Shift (lors d'un déplacement)	Stick gauche appuyé (lors d'un déplacement)	Course
Ctrl (lors d'un déplacement)	Gâchettes (L2/R2) (lors d'un déplacement)	Roulade
Barre espace	Bouton Sud	Saut
Clic gauche / E	Bouton Ouest	Attaque légère
Clic droit / R	Bouton Est	Attaque lourde

L'ennemi a 100 PV, une attaque légère inflige 10 dégâts tandis qu'une attaque lourde en inflige 20.