

Devoir Maison 3

From Software's Dark Souls :

1. Analyse de gameplay :

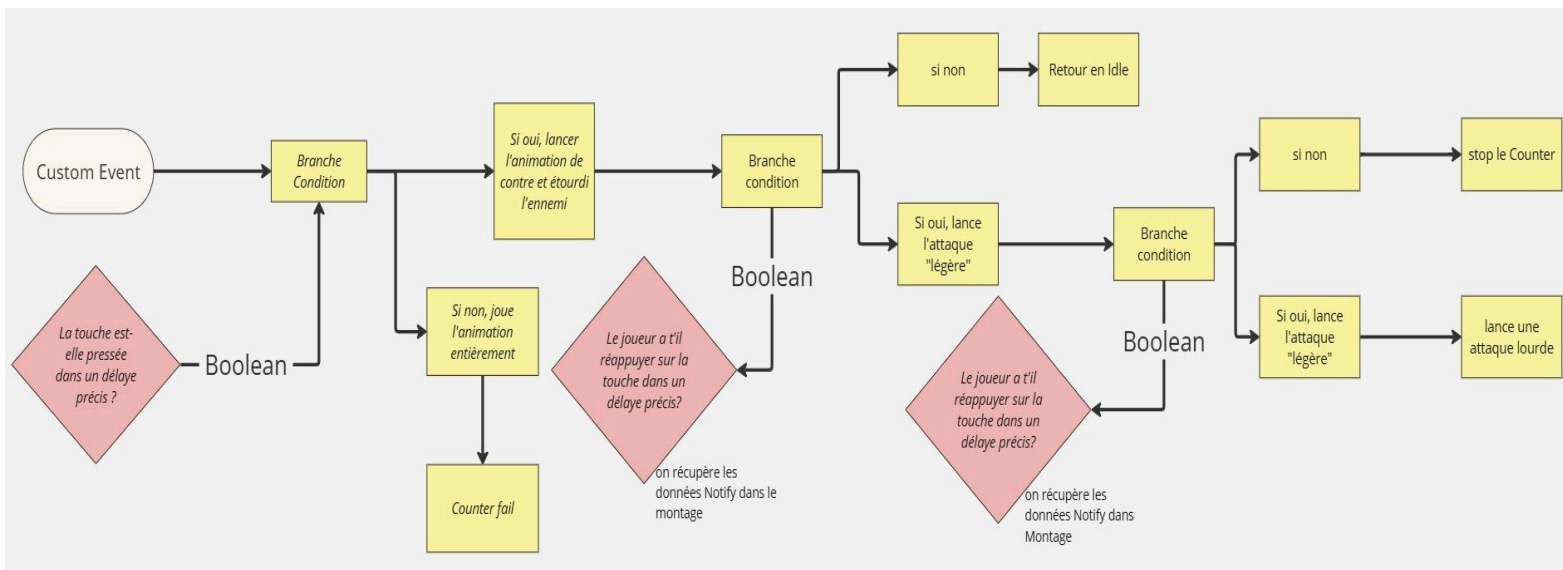
a) mécaniques de gameplay:

- Déplacement ZQSD
- Interactions avec la touche 'E'
- Collecte (pillage de corps)
- Ouverture de Porte avec des Clefs
- Caméra 360°
- Système d'attaque/ attaque légère, lourde et sournoise
- Sprint
- Système de Focus
- Grimper
- Barre de vie
- Barre d'endurance
- Roulade
- Combat de boss
- Objet à lancer
- système de Parade, étourdie et permet une combo si réussi
- Changement d'arme
- Inventaire
- Téléportation
- Reculer, coups de pied
- Esquive
- Pièges
- Système de choix, boîte de dialogue "oui" "non"
- Saving Point
- restauration de PV
- Système de point / âme
- Niveau joueur, Level Up
- Jump
- système d'enchantement d'arme, sort
- système de mort
- Potion
- Levier pour grille et 'ascenseur'
- Achat d'arme, armure, items
- Amélioration d'équipements, Armes
- Réparation d'équipements
- Système de compétence

b) types de jeux :

- Un jeu vidéo de type action-RPG, Third View.
- Dark Fantasy
- Un Souls-like

c) Expliquer, en termes de code, ce qu'il se passe au moment où le joueur appuie sur la touche de contre.



2. Vidéo :

a) Résumé

Il fait une projection sur ses expériences personnelles pour être plus précis sur ses maladies mentales; comme la dépression, l'anxiété et des TOC mais aussi sur le fait qu'il ait tenté de se suicider plusieurs fois. Il en fait le lien avec Dark Souls parce que pour lui il y a des similitudes comme, avec la dépression on cherche un sens à la vie, et on essaye de tout faire pour survivre. Pour lui Dark Souls lui a sauvé la vie en lui changeant son point de vue sur la vie et la mort, et comme il le dit : **"DARK SOULS WILL CURE YOU OF YOUR DEPRESSION!"**. Chaque Mort te permet d'apprendre de ton erreur, ou simplement le pattern du Boss. Pour lui Dark Souls célèbre la vie et non pas just la mort et le sadisme

- Alors je suis pas complètement convaincu par son explication, car elle est trop personnelle, d'accord, mourir dans Dark Souls peut te permettre d'apprendre des choses et donne envie de recommencer pour réussir avec une approche différente, mais pour toute la partie psychologique avec son expérience personnelle... je ne partage pas son avis. Après, si ça en a sauvé certains tant mieux pour eux.

b) La mort dans Dark Souls

- Si la barre de PV du joueur tombe à Zéro alors une animation de mort se joue sur le joueur, un gros titre "YOU DIED" en rouge apparaît, écran de chargement et le joueur se retrouve au dernier feu de camp qu'il a allumé en amont, on perd les objets collectés avant