

Devoir Maison 3

From Software's Dark Souls

1. Analyse de gameplay :

a) Les différentes mécaniques de gameplay

- Les combats au corps à corps**
 - attaque légères / attaque lourdes
- les attaques magiques**
 - utilisation de sort
- Les Esquives**
 - roulade pour éviter des dégâts
- Le blocage si le joueurs possède un bouclier**
 - réduction des dégâts subis
- Le parry**
 - renvoie d'un coup permettant une riposte
- Système d'objets**
 - obtention d'objet plus haut niveau afin d'améliorer et de faire évoluer son équipement.
- Evolution du personnage**
 - obtention de points à investir dans des statistiques pour faire évoluer physiquement son personnage.
- Les points de sauvegarde**
 - Feux de camp permettant au joueur d'avoir un point de retour en cas de mort et d'avoir accès à tous les systèmes d'amélioration.
- Le système de mort**

b) Type de jeu

Dark Souls 1 est un jeu vidéo de type action-RPG.

c) Type de gameplay spécifique

Lorsque le joueur appuie sur sa touche de contre beaucoup d'action se passe à la suite :

- Le jeu détecte que le joueur a appuyé sur sa touche de contre
- L'animation de contre est lancé durant une demi-seconde
- Une vérification détecte si l'attaque touche le joueur

- Si une attaque touche le joueur pendant la durée de contre, il est étourdi
- Le joueur peut alors choisir de faire une riposte qui inflige un coup critique à l'ennemi.

2. Vidéo

a) Dans la vidéo de Writing on Games, la personne parle des liens entre le Dark Souls et son expérience autour de sa dépression. Il met en parallèle le monde complexe et sadique du jeu et dit qu'au contraire Dark Souls serait plus proche d'une célébration de la vie. Il compare l'importance accordée par le jeu à la progression et à l'apprentissage graduel par l'échec de la vie. Ces deux types d'apprentissage sont remplis de petites victoires et de paliers durant tout son parcours. Il pense que Dark Souls reflète les complexités de la vie et de la mort. Il encourage les joueurs qui ont des difficultés à continuer dans la vie à continuer à se battre, même face à des forces qui paraissent trop grandes. Je suis plutôt d'accord avec son point de vue sur Dark Souls 1. Il est assez facile de voir que le jeu a pour objectif de forcer le joueur à accumuler de l'expérience dans le domaine qu'il affronte pour pouvoir surpasser les difficultés représentées par les boss.

b) La mort

La mort dans Dark Souls est une mécanique de gameplay à part entière, en effet il se passe beaucoup de chose lorsque le joueur meurt.

Le joueur à une barre de vie et lorsque celle-ci atteint 0 le joueur meurt.

Lors d'une mort, le joueur est renvoyé au dernier feu de camp activé. Tous les ennemis standard du jeu réapparaissent sauf les boss.

Le joueur perd également une partie de son avancée comme les âmes qu'il avait en sa possession, cette progression n'est pas directement détruite et peuvent être récupérés au lieu de la mort sous forme d'une tache de sang. En revanche, si le joueur meurt une seconde fois avant de pouvoir récupérer son ancienne avancée, celle-ci est détruite.

Cette perte potentielle de progression ainsi que la réapparition des ennemis est une boucle de gameplay importante qui renforce l'immersion du joueur et fait de Dark Souls un jeu qui deviendra un style de jeu plus tard.