

## ANALYSE THÉORIQUE

### 1. De quel type de jeu s'agit-il ?

Sekiro: Shadows Die Twice est un jeu d'action aventure à la troisième personne, avec une forte composante combat exigeant, inspiré des soul-like, mais avec une approche plus rythmique et technique que stratégique( RPG )  
Genres: Action, Aventure.

### 2. Après une heure de jeu, quelles sont les mécaniques de gameplay rencontrées ?

Après environ une heure de gameplay on rencontre notamment: Attaque légères et lourdes Parade et déviation Gestion de la posture Esquive Sauts Furtivité et élimination discrètes Lecture des attaques ennemis Attaques périlleuse ( kanji rouge ) Contre Mikiri ( si débloqué ).

### 3. Originalité et importance du contre Mikiri

Le contre Mikiri est une mécanique originale car elle transforme une attaque ennemie normalement mortelle en opportunité offensive. Elle repose sur le timing, la lecture visuelle et le sang froid.

Elle renforce l'idée que ne pas esquiver est parfois la meilleure option. Cette mécanique à son importance dans Sekiro car elle inflige énormément de dégâts de posture, elle accélère les combats et elle pousse le joueur à faire face au danger, au lieu de reculer.

### 4. Aspect primordial : game design / animation / algorithmique... ?

**Game design :** Au niveau de la lisibilité, l'attaque est signalée par un kanji rouge avec une approche très claire du Risque/récompense. c'est une mécanique qui s'apprend en échouant.

**Sonore :** Un bruit sonore se déclenche au moment de l'apparition du kanji rouge. Pour avertir le joueur que l'attaque n'est possiblement pas contrable.

**Animation :** Une animation précise sur le coup d'estoc ennemi, en réponse le joueur utilise le contre mikiri qui se distingue avec une animation spécifique (pied sur l'arme). Il faut une synchronisation parfaite entre joueur et ennemi.

**Algorithmique :** Plusieurs conditions doivent être remplies pour pouvoir déclencher le contre (type d'attaque, distance, timing). Tous ces éléments

sont primordiaux, car si un seul est raté, la mécanique devient frustrante ou injuste.

### 5. Ce jeu vous a plu ? Pourquoi ?

C'est un jeu auquel je joue souvent pour me lancer des défis, ce jeu a un côté addictif et une rejouabilité presque infini. C'est un jeu qui récompense l'apprentissage, il te font ressentir par le biais de bruit sonore une sensation de maîtrise intense.