

Devoir Léo Simon

Meca Dark Souls

1

a)

- **Se déplacer et faire une roulade :**

Les mouvements de base dans un jeu à la troisième personne (le saut est très secondaire, pas facile à exécuter et "clunky") incluent la roulade, une mécanique centrale des jeux FromSoftware, qui offre des frames d'invincibilité au joueur sur certaines phases de l'animation.

- **Utilisation d'objets (soins, buffs, etc.) :**

Permet de rétablir ses PV ou de soigner un état (poison, etc.), ou encore d'utiliser un objet pour bénéficier d'un buff ou gagner plus d'âmes.

- **Équipement d'armure/objets/armes :**

Un large éventail d'armes, d'armures et d'items ayant des statistiques propres qui offrent des styles de gameplay variés.

- **Attaques (combos, attaques à distance, magie) :**

Différents styles d'attaques, combos et animations sont associés aux types d'armes (lourdes, moyennes, légères, lances, etc.).

- **Parade + riposte :**

La parade permet d'annuler les dégâts et de créer une opportunité pour une riposte, infligeant des dégâts importants.

- **Mort :**

Peut entraîner la perte d'âmes et d'humanité.

- Interaction avec des objets :

Permet d'ouvrir un coffre, une porte, de lire un message ou de récupérer des objets (armes, armures, et autres).

- Ennemis/boss :

Des monstres à vaincre pour progresser et gagner des âmes.

- Âmes :

S'obtiennent en tuant des monstres ou en utilisant des objets. Les âmes servent à monter de niveau, améliorer ses stats, ses armes ou acheter des objets.

- Parler avec un personnage :

Interagir avec un PNJ.

- Encombrement (poids des armures et des armes) :

Chaque arme, armure et objet a un poids. Si la somme des poids équipés dépasse la statistique d'encombrement du joueur, ce dernier est ralenti et sa roulade est affectée :

- roulade légère
- roulade moyenne
- roulade lourde

- Furtivité :

Le joueur peut être furtif et éviter d'être repéré par les monstres, notamment grâce à l'accroupissement.

- Backstab :

En arrivant dans le dos d'un ennemi sans se faire repérer, il est possible d'effectuer un backstab, infligeant de lourds dégâts et projetant l'ennemi au sol.

b)

Dark Souls est un action-RPG avec un aspect de die and retry. (On pourrait appeler ça un "Souls-like" au vu de l'influence culturelle de ces jeux).

c)

Quand le joueur appuie sur la touche de parade, une animation se lance (le personnage brandit son bouclier vers l'avant). Sur un certain nombre de frames de l'animation se trouve une

fenêtre (window notify). Ce notify est utilisé en code pour définir le nombre de frames pendant lesquelles, si le joueur reçoit un coup d'un ennemi :

- L'attaque est repoussée et n'inflige pas de dégâts.
- L'ennemi déclenche une animation où il est immobilisé. Cette animation utilise aussi un window notify pour définir le nombre de frames pendant lesquelles le joueur peut, s'il est à une certaine distance et aligné avec l'ennemi, effectuer une riposte infligeant beaucoup plus de dégâts qu'une attaque normale ou lourde. L'ennemi est ensuite projeté au sol.

Si le joueur ne fait pas de riposte, l'ennemi se rétablit et recommence à attaquer.

2

a)

Selon ce YouTuber, le système de mort de *Dark Souls* ne représente pas, comme certaines personnes le pensent, une punition pour le joueur. Cette mécanique serait plutôt l'inverse : elle a pour objectif de pousser le joueur à se surpasser et à surmonter toutes les épreuves que le jeu lui oppose. En permettant au joueur d'apprendre de ses morts, le jeu lui offre la possibilité de vaincre tous les obstacles et défis qu'il rencontre (qui ne sont jamais injustes et qu'il est toujours possible de surmonter en s'améliorant).

Il note également l'utilité des flaques de sang, qui permettent au joueur d'apprendre non seulement de ses propres morts, mais aussi de celles des autres joueurs.

En ayant beaucoup joué aux différents jeux FromSoftware, je partage totalement son avis. Durant mes heures de jeu, je n'ai jamais ressenti mes morts comme une injustice ou une moquerie de la part du jeu. J'ai toujours eu l'impression que mes morts étaient dues à mon propre manque de compétence, jamais à une situation injuste ou impossible. Chaque mort me prouvait que je pouvais faire mieux, me poussait à m'améliorer, et la satisfaction finale de battre un boss confirmait que j'étais devenu meilleur.

b)

Le joueur meurt lorsque ses PV tombent à 0, que ce soit à cause d'une attaque de monstre, d'un poison, d'une chute ou d'un autre élément. Lorsqu'il meurt, une animation se lance et le modèle du joueur disparaît progressivement. Un message "YOU DIED" apparaît en rouge sur l'écran, suivi d'un fondu au noir menant à un temps de chargement, après lequel le joueur réapparaît au dernier feu de camp visité.

En mourant, le joueur perd quelques points dans une statistique appelée "Humanité". Cette statistique influence les résistances du joueur à certains éléments ainsi que les dégâts de certaines armes (armes "Chaos"). Le joueur peut regagner son humanité perdue en atteignant le point de sa mort.

Le joueur perd également ses âmes en mourant, mais peut les récupérer au même endroit que son humanité. Mourir n'est donc pas punitif pour le joueur, sauf s'il échoue à récupérer son point de mort. Dans ce cas, ses âmes et son humanité sont définitivement perdues.