

Devoir Maison 3

From Software's Dark Souls

Analyse de gameplay : (2 points)

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

Il y a beaucoup de mécaniques dans ce jeu complexe pour hardcore gamers :

- Contrôle de caméra;
- Interaction avec l'environnement (ouverture de porte, grimper, lire un message, etc);
- Une attaque lourde et une attaque normale;
- La roulade ou le pas en arrière pour esquiver;
- Le bouclier pour se protéger;
- Parer des attaques ennemis;
- Des objets qu'on peut lancer aux ennemis;
- Des équipements qu'on peut trouver/acheter;
- Des points de vie, qu'on peut récupérer soit en s'asseyant à côté d'un camp de feu, soit en buvant une flasque d'Estus;
- Des ennemis "faibles" (mobs);
- Des boss;
- Des patterns d'attaques des ennemis;
- Des PNG dont certains qui donnent des quêtes secondaires.

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.

c) Une mécanique de gameplay bien spécifique est rencontrée à un certain point du jeu, expliquez, en termes de code, ce qu'il se passe au moment où le joueur appuie sur la touche de contre.

Lorsque le joueur pare un coup ennemi, il peut le contrer. En effet, quand on attaque un ennemi au milieu d'une "thrust attack", l'adversaire sera donc hors d'état de combattre pendant un court instant et le joueur pourra infliger une attaque plus puissante (environ 20% de plus).

En code :

Quand le joueur atteint l'ennemi :

Si l'ennemi était en thrust attack et que le timing est bon :

L'ennemi entre en état *assommé*

Petit délai avant de revenir à l'état *non assommé*

Si l'ennemi est *assommé* :

Le joueur attaque 20% de plus

Vidéo : (3 points)

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.

D'après le youtubeur, *Dark Souls* est une célébration de la vie avec ses nombreuses morts et sa difficulté. En effet, le youtubeur était suicidaire et avec ce jeu, il a pu voir la vie sous un autre angle. *Dark Souls* a un niveau élevé mais pas insurmontable, le jeu l'a poussé à vouloir progresser dans la vie et de voir les petits progrès qu'il fait jour après jour au lieu de se décourager en espérant seulement le résultat final. Le jeu est sans aucun doute un die and retry, mais d'après lui, il s'agit d'une allégorie de la vie, car il faut avancer malgré les échecs. De plus, le monde de *Dark Souls* est indépendant du joueur contrairement à beaucoup de jeux, il existerait avec ou sans le joueur, cela montre l'insignifiance d'une personne, mais qui continue de se battre pour arriver à ce qu'il veut.

Je partage à moitié son avis, car je trouve son analyse très belle et philosophique, cependant il s'agit toujours d'un jeu planifié par des game designers, où la récompense est proportionnelle à l'effort. Dans la vraie vie, il y a une grosse part de chance qui fait que ce n'est pas toujours le cas, donc si quelqu'un est conditionné aux jeux, il sera forcément déçu de la réalité à un moment ou à un autre.

Néanmoins, beaucoup d'aspects de la vidéo méritent d'être regardés et c'est incroyable qu'un jeu ait pu sauver autant de personnes.

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

Lorsqu'un joueur atteint 0 PV, il meurt, un message apparaît à l'écran disant « YOU DIED » et le joueur respawn au dernier feu de camp où il s'est reposé. Lorsqu'un joueur meurt, il perd toutes les âmes qu'il a acquises et reprend sa forme Hollow/Unkindled.

À sa mort, le joueur laissera une tache de sang à un endroit situé quelques instants en arrière.

Il est possible d'interagir avec les taches de sang pour savoir comment le joueur est mort. La tache de sang du joueur est un moyen de retrouver, d'après le jeu, "les âmes et l'humanité perdues".

Cependant, si un joueur ne récupère pas sa dernière tache de sang avant de mourir une seconde fois, une nouvelle tache de sang remplacera la précédente, perdant définitivement les âmes de la première mort.

Il s'agit d'un jeu très punitif, mais qui te laisse quand même une chance pour ne pas être frustré.

Pratique : (15 points)

Voir projet Unreal Engine.

Commandes comme dans le jeu sur PC :

Commande	Action
ZQSD	Courir
ZQSD + hold SPACE	Sprint
ZQSD + SPACE	Roll
LEFT CLICK	Attack
SHIFT + LEFT CLICK	Heavy attack