

Analyse du genre stealth

Afin de tirer l'essence des jeux hardcore de type stealth, pour qu'on l'adapte au mobile, nous avons analysé 7 jeux du genre :

- Aragami
- Assassin's Creed II (AC2)
- Dishonored
- Deus Ex: Human Revolution (DXHR)
- Hitman 2016 (Hitman)
- Splinter Cell Conviction (SCC)
- Styx: Shards of Darkness (Styx)

Identification des motivations joueurs

PLAYER SEGMENTS SUMMARY					
	Acrobat	Gardener	Slayer	Skirmisher	
Motto	"Flexing My Reflexes."	"Quiet, Relaxing Task Completion."	"Cinematic Mayhem With a Purpose."	"Jumping Into The Fray of Battle."	"Dedicated, hardcore gaming."
Top Mot.	Challenge + Discovery	Completion	Fantasy + Story + Destruction	Destruction + Competition	Challenge + Completion + Comm.
Pop Games	Spelunky, Celeste, Super Metroid, Tetris	Candy Crush, Solitaire, Animal Crossing	Firewatch, Uncharted, Tomb Raider	Rust, Call of Duty, Battlefield	Mobile Legends, Destiny, Gears of War
	Ninja	Bounty Hunter	Architect	Bard	
Motto	"A Duel of Speed and Skill."	"High-Octane Solo World Exploration."	"My Empire Begins With This Village."	"Playing a Part in a Grand Story."	
Top Mot.	Competition + Challenge	Destruction + Fantasy	Strategy + Completion	Design + Community + Fantasy	
Pop Games	Street Fighter, StarCraft, LoL	Mass Effect, Far Cry, Saints Row	Europa Universalis, Civ VI, Banished	The Secret World, FFXIV, LoTRO	

En se basant sur les profils Quantic Foundry, notre cible se rapprocherait beaucoup du "Slayer", dont les motivations sont "Fantasy", "Story" et "Destruction". Notre jeu a pour ambition d'immerger le joueur dans une histoire où il n'est pas le protagoniste, mais un élément libre, capable de modifier le cours de certains événements, dont les nombreuses actions ont des conséquences diverses. En revanche, les mécaniques du jeu ne sont pas toutes dirigées vers l'élimination des ennemis, ce qui réduit la part de "Destruction".

					
Action "Boom!"	Social "Let's Play Together"	Mastery "Let Me Think"	Achievement "I Want More"	Immersion "Once Upon a Time"	Creativity "What If?"
Destruction Guns, Explosives, Chaos, Mayhem.	Competition Duels, Matches, High on Ranking.	Challenge Practice, High Difficulty, Challenges.	Completion Get All Collectibles, Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression, Customization.
Excitement Fast-Paced, Action, Surprises, Thrills.	Community Being on Team, Chatting, Interacting.	Strategy Thinking Ahead, Making Decisions.	Power Powerful Character, Powerful Equipment.	Story Elaborate plots, Interesting characters.	Discovery Explore, Tinker, Experiment.

Tout d'abord, notre jeu pose comme motivation principale la motivation joueur "Strategy", où le joueur devra réfléchir à comment atteindre ses objectifs en réalisant divers actions, certaines pouvant être planifier à l'avance, d'autres demandant plus de réagir en fonction d'événements immédiats.

Ensuite, les motivations joueur "Fantasy" et "Story" seront aussi au cœur de l'expérience, où le joueur incarne bien un élément inclus dans un univers et progresse dans une histoire qu'il peut altérer selon ses actions.

Enfin, la motivation joueur "Challenge" est aussi présente dans notre jeu dans une moindre mesure que les autres. Le jeu n'a pas pour but de proposer une difficulté accrue, mais plutôt d'encourager à rejouer pour acquérir de nouvelles connaissances, qui permettront d'aborder les niveaux de manières différentes, imposant un challenge selon les objectifs du jeu.

Analyse d'Aragami

Informations générales du jeu

Nom

Aragami
Twin Souls: The Path of Shadows

Développeur

Lince Works

Editeur

Lince Works

Date de sortie

Octobre 2016



Support

PC, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch

Genres

Action Adventure, Stealth

Fiche signalétique

Caméra

TPV épaulement

Controller

Clavier + Souris / Manette

Character

Esprit vengeur ninja, capable de manier les ombres pour se déplacer et assassiner.

Modes de jeux

Solo (histoire)

Multijoueur (histoire, Coopération 2 joueurs)

Cible

Amateurs de Stealth game

Game Loop

Division par chapitres

Zone ouverte ⇔ Point de passage / Sortie du niveau

→ récolter scrolls, casser orbes de lumière

Mécaniques de gameplay

Possibilités du personnage

Aragami est un esprit des ombres, desquels il base l'entièreté de ses pouvoirs. Il peut courir, faisant du bruit, et se baisser, mais ne peut pas sauter.

- **Essence des ombres**

Lorsqu'Aragami est dans une ombre, il est invisible des ennemis et recharge sa jauge d'essence (indiqué par sa cape). À l'inverse, être exposé à une forte lumière aspire de l'essence. Chaque utilisation d'un pouvoir consomme une portion de la jauge.

Il peut se téléporter rapidement vers n'importe quelle surface ombragée à une certaine portée, à travers les grilles et y compris en hauteur. *Shadow Leap*

Il peut créer des zones d'ombre au sol pour s'y téléporter.

Il peut demander l'aide d'un corbeau pour voir son objectif, marquer les ennemis et percevoir les parchemins dans le niveau.

Il peut faire disparaître un cadavre dans les ombres.

Il peut tuer un ennemi en invoquant une créature des ombres (serpent, dragon) et regagner une charge de Technique.

- **Techniques des ombres**

Les Techniques des ombres sont des pouvoirs plus puissants mais aussi plus situationnels que les pouvoirs tirés de l'Essence des ombres. Ils sont limités à 2 charges mais Aragami peut en regagner en activant un autel ou en éliminant un ennemi par invocation de créature.

Les Techniques ont chacune 2 niveaux et sont divisées en 2 catégories : les défensifs et les offensifs.

Les Techniques défensives sont :

- *Sakkaku* :
 - Au niveau 1, Aragami invoque un clone d'ombre à distance, qui attire les ennemis par la vision, au contraire des clochettes.
 - Au niveau 2, le clone explose et aveugle les ennemis à portée.
- *Kage* :
 - Au niveau 1, Aragami devient invisible des ennemis. La Technique consomme continuellement l'Essence jusqu'à la vider ou désactivation.
 - Au niveau 2, Aragami devient aussi complètement silencieux.
- *Banmoku* :
 - Au niveau 1, Aragami révèle les ennemis proches et leur cône de vision à travers le décor.
 - Au niveau 2, Aragami scan dans une grande zone et marque en plus les ennemis.

Les Techniques offensives sont :

- *Kunai* :
 - Au niveau 1, Aragami lance un projectile qui élimine l'ennemi ciblé.
 - Au niveau 2, la cible du Kunai meurt silencieusement.
- *Kurosuna* :
 - Au niveau 1, Aragami projette une fumée d'ombre qui aveugle les ennemis proches.
 - Au niveau 2, Aragami peut projeter sa fumée à longue distance.
- *Shinen* :
 - Au niveau 1, Aragami pose à ses pieds un piège, qu'il peut activer à distance, et qui élimine tous les ennemis à portée.
 - Au niveau 2, Aragami peut poser le piège dans le dos d'un ennemi.

- **Assassinat**

Maître du katana, Aragami peut exécuter les ennemis qui l'ont pas détecté en un seul coup. L'assassinat fait du bruit tout autour, pouvant attirer les ennemis très proches.

Il peut assassiner un ennemi en sautant depuis un haut point.

Il peut assassiner un ennemi sur un rebord depuis en bas.

- **Clochettes**

Aragami possède des clochettes qu'il peut faire sonner, attirant tous les ennemis proches à l'endroit d'où provient le son.

Interactions avec le LD

- **Ombres**

Aragami se déplace très facilement dans les ombres. Sa principale interaction est de s'y déplacer, donc il interagit beaucoup avec les ombres projetées par le décor, les bâtiments ou les ennemis.

- **Plateformes fragiles**

Certaines plateformes sont fragiles, forçant le joueur qui s'y est téléporté à rapidement changer d'endroit, sous peine de mourir.

- **Orbes de lumière (barrière)**

Dans des niveaux, des barrières de lumière bloquent la progression du joueur. Pour les faire disparaître, Aragami doit briser les orbes de lumières qui sont proches.

Comportements des IA

Aragami est un esprit d'ombre, contre des ennemis maniant des armes de lumière. En combat frontal, Aragami perd systématiquement et se fait tuer en un seul coup.

Les IA peuvent détecter Aragami de différentes manières.

1. La vision

Si Aragami ou un cadavre se trouve dans le cône de vision d'un ennemi et qu'il n'est pas dissimulé par les ombres, cet ennemi devient suspicieux puis après un moment en alerte.

Si Aragami ou un cadavre se trouve dans le cône de vision d'un ennemi et qu'il est exposé à de la forte lumière, cet ennemi le détecte immédiatement et entre en alerte.

Certains ennemis (archers) sont capables de percevoir Aragami même s'il est dans les ombres, seulement si leur pointeur de lumière est directement dirigé sur Aragami.

2. Le son

Les ennemis peuvent détecter des sons. Une fois suspicieux, les ennemis cherchent la source du son et une fois atteint, retournent à leur position initiale ou à leur patrouille.

Les sons qui attirent les ennemis sont :

- les clochettes d'Aragami,
- la course d'Aragami,
- l'exécution d'un ennemi proche.

Les IA possèdent donc états principaux :

- Idle / Patrouille / Garde
- Suspicion
- Hostile

Progression meta

La progression long-terme du jeu est représentée par le potentiel latent d'Aragami. En retrouvant des extraits du passé grâce à des parchemins, Aragami débloquent des points à échanger contre des compétences.



Ces compétences sont divisées en 3 catégories : Compétences Aragami, Techniques défensives, Techniques offensives. Chaque compétence peut être débloquée indépendamment des autres.

Chaque Technique (défensive et offensive) peut être améliorée une fois supplémentaire, au niveau 2. Ramasser tous les parchemins est la seule manière de débloquer toutes les compétences d'Aragami.

Analyse LD / Séquence type démontrant l'aspect stealth du jeu

- Chapitre de la Forêt (introduction des orbes) (sinon n'importe quel niveau fonctionne)

USP

- possibilité de faire le jeu sans tuer 1 seul ennemi
- trophées à chaque niveau : ne jamais être détecté, tuer tous les ennemis, tuer aucun ennemi
- coop 2 joueurs

- exploiter le pouvoir des ombres

Analyse d'Assassin's Creed II

Informations générales du jeu

Assassin's Creed II est un jeu vidéo d'action-aventure et d'infiltration sorti le 17 novembre 2009. Il est développé par Ubisoft Montréal et édité par Ubisoft. Le jeu est disponible sur PC, PS3, PS4, XBOX 360, Nintendo DS et mobile.

Fiche signalétique

Assassin's Creed II est un jeu vidéo à la 3ème personne qui peut être joué à la manette ou au clavier-souris. Le joueur y contrôle une personne lambda qui utilise une machine, permettant d'accéder aux mémoires génétiques d'un sujet, pour lui-même incarner un ancêtre de la Renaissance en Italie. Le personnage jouable peut se marcher, courir et sauter/s'accrocher lorsqu'il est près d'un élément du décor haut (comme un tas de caisses par exemple). Il peut aussi se lâcher de l'élément du décor où il se trouve. Il peut créer une diversion, sentir les comportements des personnes autour de lui, saisir, frapper, contrer et assassiner un ennemi. Il peut aussi se soigner lorsqu'il est blessé.

Durant la campagne, en dehors des quêtes principales, le joueur peut effectuer des missions annexes:

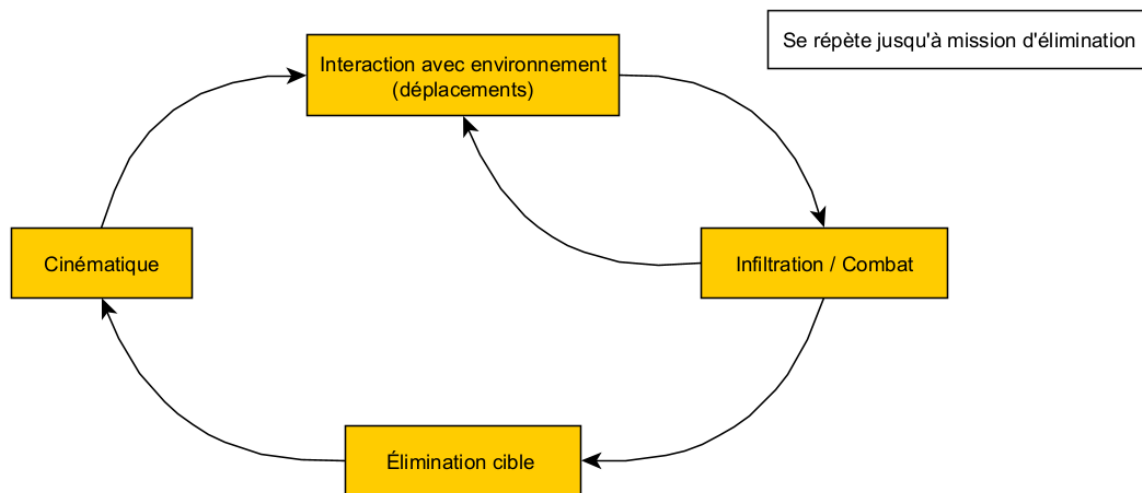
- "Course", où le personnage jouable doit traverser une série de portes dans un temps imparti;
- "Assassinat", où le personnage jouable doit tuer une cible;
- "Correction", où le personnage jouable doit aller frapper un homme afin de le ramener près de son épouse;
- "Livraison", où le personnage jouable doit apporter une série de lettres dans un temps imparti.



Divers objets sont disséminés sur la carte, le joueur est libre de les récolter et de les collecter.

Le jeu est destiné aux joueurs recherchant une expérience accessible et souhaitant s'immerger dans un monde datant de la Renaissance Italienne. Il est aussi destiné aux joueurs ayant apprécié le premier opus.

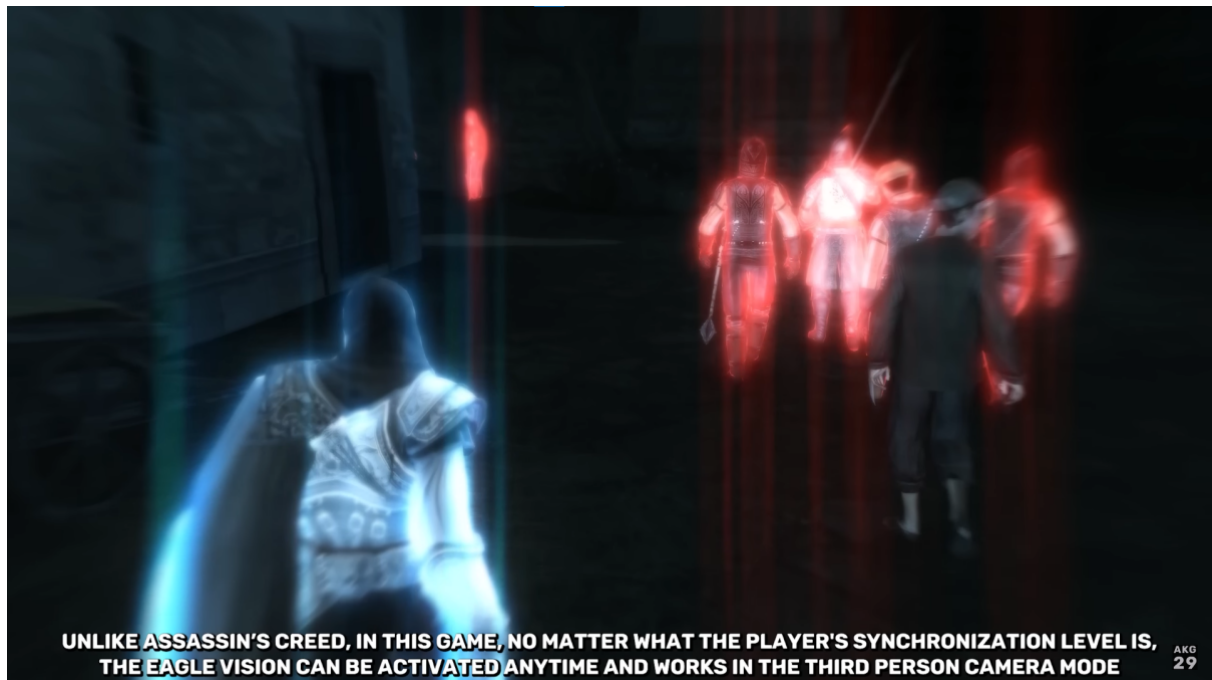
Game Loop



Game Loop Macro

Mécaniques de gameplay

Le joueur contrôle donc Desmond, incarnant lui-même son ancêtre Ezio Auditore à travers une machine appelée "l'Animus". En résumé, l'HUD de l'écran dans le jeu est justifié par la présence de l'Animus, proposant au joueur un GPS/un indicatif du taux de synchronisation (sa santé)/un petit HUD des actions contextuelles possibles/vision d'aigle. D'ailleurs, la vision d'aigle est une capacité permettant au joueur d'analyser instantanément les comportements et intentions des PNJs autour de lui. Les PNJs se colorent de différentes teintes en fonction de leur statut: bleu pour les alliés/rouge pour les ennemis/doré pour les cibles à assassiner/blanc pour ceux possédant des informations ou objets). Cependant, lorsqu'elle est active, le joueur ne peut pas se déplacer. D'ailleurs, ce procédé est aussi utilisé dans *Splinter Cell Conviction* et *Hitman*, mais de manière différente.



Aperçu "Vision de l'aigle" dans le jeu

La carte du jeu n'est pas révélée dans son entièreté. Les zones "cachées" ne se dévoilent que quand le joueur atteint un point d'observation. Ils sont disséminés un peu partout et sont les endroits les plus hauts de la zone de jeu. Ils sont aussi repérables grâce à l'aigle qui tournoie autour de ce point culminant. Dès que le point d'observation révèle la carte, le joueur peut réaliser un saut de la foi pour redescendre plus rapidement.



Point d'observation

Le core gameplay d'Assassin's Creed 2 réside en ses déplacements vifs, inspiré très fortement du parkour. En effet, le joueur possède une liberté d'action possible à travers le personnage jouable qui est un assassin agile. Il peut effectuer un saut depuis un rebord pour atteindre des endroits qui n'auraient pas été inaccessibles autrement. Il peut aussi grimper plus vite, courir sur les poutres et nager.



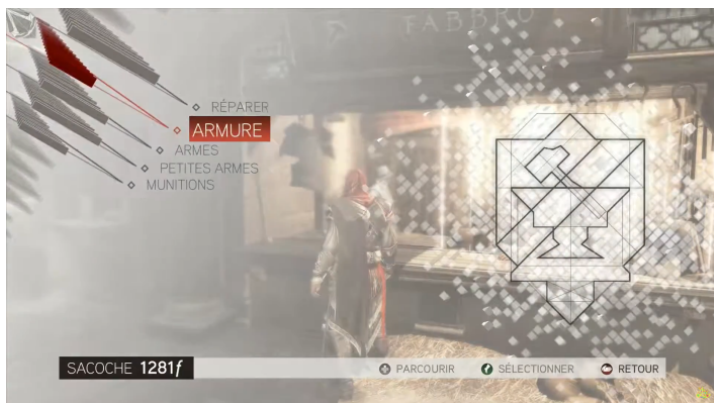
Le personnage jouable possède aussi des facultés au combat corps-à-corps plus avancés. En effet, celui-ci peut verrouiller un ennemi puis lui donner des coups. Il peut déclencher un combo d'attaque, lorsque le joueur attaque au bon moment. Il peut projeter un ennemi d'un rebord ou dans la direction du choix du joueur. Il peut aussi dévier des attaques/désarmer son ennemi pour retourner son arme contre lui. Il peut aussi esquiver une attaque en réalisant un pas de côté ou en fermant sa garde (lorsqu'il se bat à mains nues). Le système de combat se veut dynamique pour le joueur, nécessitant un peu de technique et de la coordination pour ce dernier.



Lorsque le personnage jouable a sa santé faible, le joueur peut la régénérer automatiquement pour seulement une unité de santé ou il doit consulter un médecin de rue pour qu'il le soigne contre de l'argent. D'ailleurs, il peut lui acheter des remèdes pour que le joueur puisse se soigner où il veut.

L'assassinat a été élargi dans cet opus: le joueur dispose d'une multitude de possibilités pour tuer un ennemi avec la lame secrète (depuis un rebord/une botte de foin/un banc/un puits/assassinat aérien). Pour s'extraire des situations cocasses, le joueur peut utiliser des bombes fumigènes, qui peuvent être achetées auprès des marchands. De plus, pour s'échapper des zones de patrouilles ennemies, le joueur doit quitter une certaine zone de recherche qui est indiquée sur la carte pour revenir à un état "anonyme". Il est aussi possible tout simplement de rester caché un certain temps pour revenir à cet état.

D'ailleurs, un système économique fait son apparition dans le jeu. Le joueur peut récupérer des florins en volant des passants, en fouillant des corps ou en terminant une mission. Grâce à cet argent, il peut acheter une diversité d'items: des armures/des armes/des petites armes/des munitions et des teintures. Il peut aussi réparer les items comme les armes et armures.



Marchand

La population est un élément majeur du jeu. En effet, il présente un système de notoriété faisant varier la manière dont les soldats réagissent et les habitants traitent le héros. Au fur et à mesure que le personnage jouable commet des assassinats, sa notoriété augmente, entraînant la suspicion des gens à son égard. Les ennemis le rechercheront plus activement. Pour baisser sa notoriété, le joueur doit assassiner ou les soudoyer des témoins ou encore se débarrasser d'avis de recherche présents sur les murs. Les PNJs se déplacent par groupe, offrant la possibilité au joueur de s'y mêler pour se dissimuler. De plus, pour distraire les ennemis ou ameuter la foule pour ralentir les poursuivants, le joueur peut jeter des florins sur sa route.

Le joueur peut profiter de soutien supplémentaire grâce aux diverses guildes et factions. S'il entretient de bonnes relations avec les différents camps (en réalisant des quêtes pour leur compte), elles lui offrent alors quelques services afin de rendre plus facile l'infiltration pour le joueur (PNJs qui attirent l'attention des gardes par exemple). Pour bénéficier de ces services, le joueur devra tout de même payer en florins les PNJs offrant cette approche.



Les courtisan(e)s se placent autour du PJ pour le protéger

Les IA ont chacun une façon de penser différente, en plus des soldats et archers: les "agiles" sont armés de dagues et pratiquent le parkour; les "brutes" sont lourdement armés et bien protégés; les "traqueurs" sont méfiants jusqu'à traquer le personnage jouable jusque dans ses cachettes et manient des armes longues.

Concernant les comportements d'IA, nous nous sommes penchés uniquement sur les IA type "gardes ennemis", car ce sont elles qui nous intéressent pour l'analyse.

- Surveillance immobile : L'IA reste sur une position fixe (par exemple, elle regarde au loin) et ne peut changer d'état uniquement si elle repère le joueur ou si le joueur crée une distraction aux alentours;
- Patrouille : L'IA effectue une ronde en suivant une suite de points (imaginaire) prédéfinis. Ces patrouilles sont souvent linéaires (où l'IA va faire des aller-retours), circulaires (où l'IA tourne en rond) ou polygonales (où l'IA effectue une ronde en visitant plusieurs points prédéfinis). Elle est déviée de sa patrouille si l'IA est attirée par un bruit ou qu'elle voit quelque chose de suspect;
- Suspicion : L'IA se met à douter pendant un certain temps si elle se trouve à proximité du PJ et qu'il est dans son champ de vision. Cet état de suspicion dure un court moment (~ 5 sec.) avant de passer à l'état "détecté";
- Détecté : L'IA a détecté le joueur qui s'est retrouvé dans son cône de vision pendant un certain temps. Elle se met à l'encercler et à l'attaquer

avec son arme afin d'entamer une phase de combat frontal. Elle change d'état lorsque le joueur disparaît de son cône de vision direct, c'est-à-dire qu'il a réussi à s'enfuir et qu'il n'y a pas d'autres IA aux alentours pour partager l'information de la présence du joueur (propagation de l'état aux IA proches de la zone de recherche définie par un cercle présent sur la carte);

- Recherche : L'IA passe à un état de patrouille plus avancée, c'est-à-dire qu'elle sait qu'un intrus est présent. Elle effectue donc une patrouille plus minutieuse et intensive pour le joueur. Il est possible aussi que l'IA soit plus brutale avec les éléments l'entourant: par exemple, elle peut légèrement bousculer des passants se trouvant sur son chemin de patrouille.

Il est nécessaire de préciser que l'IA ne possède pas d'un cercle de détection autour d'elle, c'est-à-dire qu'elle ne détectera pas un joueur passant accroupi derrière elle. Cependant, il sera détecté s'il attire soudainement son attention.

D'ailleurs, le personnage jouable possède 2 modes de profil d'actions:

- *"Profil passif"* qui concerne les actions discrètes comme la marche par exemple;
- *"Profil actif"*, qui concerne les actions dynamiques du personnage comme la course ou la vision de l'aigle. Les actions du mode de profil actif éveilleront plus rapidement l'attention des ennemis.

Comme cité auparavant, les déplacements du personnage jouable sont au cœur du jeu. En effet, ce dernier est agile et peut donc surmonter une grande panoplie d'obstacles présent sur son chemin (ex: s'agripper à un rebord placé en hauteur, passer d'une prise murale à une autre, courir de poutre en poutre, etc...). Le level design s'organise donc aussi en prenant en compte les capacités du personnage.

Sur des séquences micro, le level design est agencé de manière à offrir plusieurs possibilités de chemins que le joueur peut emprunter. En effet, le jeu justifie l'agilité du personnage jouable (mais aussi son univers) en mettant en place de manière significative la verticalité dans la très grande majorité des séquences micro. Le joueur peut donc très facilement passer d'une position à une autre, appuyant davantage sur la liberté de mouvements et d'approches possibles. Par exemple, lorsqu'il est au sol, il peut escalader directement le mur d'une maison pour arriver à son toit ou faire cela progressivement grâce aux objets accrochés sur cette dernière (pot de fleurs/plateformes près des fenêtres/etc...).

Ce qu'il faut retenir ici, c'est qu'à chaque déplacement effectué par le joueur, il y a une multitude d'autres chemins qui s'offrent à lui derrière si possible.

Enfin, l'exploration fait aussi partie intégrante du jeu. Dans ce jeu, le joueur est amené à découvrir plusieurs villes et régions d'Italie comme Florence/Venise/Rome/la campagne Toscane/San Gimignano/Monteriggioni/Forlì et la Romagne. Dans les différentes villes, de nombreux passages disséminés offrent davantage de possibilités d'approches et de déplacements pour le joueur. Lorsqu'il s'approche d'un monument célèbre, indiqué par "l'Animus", le joueur reçoit des informations concernant son histoire.

Progression meta

La progression meta du jeu se fait via l'équipement, grâce à sa progression du joueur. En effet, cet opus a introduit un système économique, permettant au joueur d'acheter de nouveaux équipements comme des armes/armures/remèdes. L'équipement est accessible au joueur s'il a assez de florins. Les armes/armures/gadgets "+ puissants" sont donc accessibles au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu.

Séquence type montrant l'aspect "stealth" du jeu

https://youtu.be/MJXO9jrmWPs?si=wpGxcCvvJ0lj__me

Dans cette séquence, nous pouvons voir une mission d'assassiner où le joueur doit éliminer 1 cible importante. Le joueur utilise le parkour ainsi que les courtisanes au début pour approcher sa cible.

USP

- Diversité de déplacements type "parkour", offrant de nombreuses approches d'infiltration possibles pour le joueur;
- Approche infiltration type "assassin" (= attaquer dans l'ombre), avec des techniques d'assassinat & techniques de combat plus diversifiées;
- Système de notoriété, où le joueur doit faire un minimum attention à ses actes;
- Manipulation de la population (pour se dissimuler/pour distraire les ennemis/pour créer une diversion/pour amener une foule);
- Système d'évasion où le joueur doit quitter une zone pour redevenir anonyme.

Analyse de Dishonored

Informations générales du jeu

Nom

Dishonored

Développeur

Arkane Studios

Editeur

Bethesda Softworks

Date de sortie

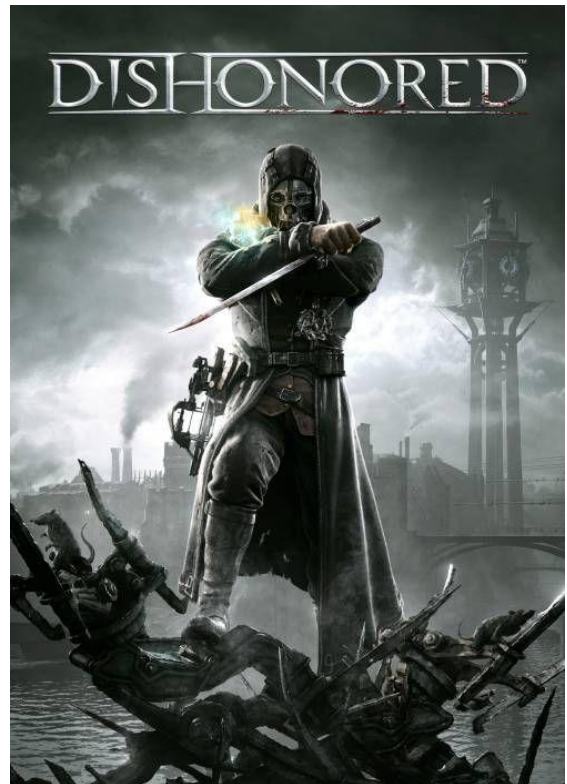
Octobre 2012

Support

PC, PlayStation 3, PlayStation 4,
Xbox 360, Xbox One

Genres

Action-adventure, RPG, Stealth



Fiche signalétique

Caméra

FPV

Controller

Clavier + Souris / Manette

Character

Un ancien garde du corps au large arsenal maniant aussi des pouvoirs surnaturels, lui permettant de se déplacer partout, de tuer ou de neutraliser ses ennemis.

Modes de jeux

Solo (histoire)

Cible

Amateurs de ?-punk (whale punk), fiction narrative
Amateurs d'Immersive Sim, Action-RPG, Stealth game

Game Loop

Mission : Zone ouverte ⇔ Point de passage : Changement de Zone / Objectif principal

Mécaniques de gameplay

Possibilités du personnage

- **Déplacement**

Corvo Attano possède de hautes capacités physiques naturelles. Il peut se déplacer dans les 3 dimensions et dans différents environnements.

Il peut courir et effectuer une glissade pour passer en dessous d'obstacles..

Il peut sauter à la verticale, sauter par-dessus des obstacles, escalader des rebords et grimper à des chaînes.

Il peut s'accroupir pour passer dans des passages étroits ou des fenêtres. S'accroupir lui permet aussi d'être moins visible de ses ennemis et de rendre silencieux les bruits de ses pas.

Il peut nager dans l'eau, avec une jauge de respiration limitée.

Il possède la force de porter un corps pour le déplacer ou le jeter.

- **Combat**

Corvo Attano est un ancien garde du corps, avec beaucoup d'expérience, lui conférant une grande habileté au combat, particulière à l'épée et au tir d'arme de poing.

Dépendamment du joueur, il peut neutraliser ou tuer un ennemi depuis le dos et depuis les airs.

À l'épée, il peut fendre, parer, contrer et neutraliser ou tuer son adversaire.

Il possède un large arsenal d'armes, dont son épée rétractable, une arbalète (avec carreaux ou fléchettes tranquillisantes), un pistolet, des grenades (basique et collante) et des mines.

- **Pouvoirs surnaturels**

Dans sa quête de vengeance et de sauvetage, Corvo Attano est aidé par l'Outsider, qui lui confère des pouvoirs surnaturels grâce à la marque gravée sur sa main gauche.

Il dispose d'un large éventail de pouvoirs, qu'il ne peut pas débloquent entièrement en une partie. Certains pouvoirs sont défensifs, d'autres offensifs, et d'autres utilitaires.

- Clignement : c'est le premier pouvoir obtenu par Corvo.
 - Au niveau 1, il permet de se téléporter sur de courtes distances, plus courtes encore si la téléportation est verticale.
 - Au niveau 2, sa distance de téléportation est agrandie et augmente sa portée verticale.
- Vision des ténèbres :
 - Au niveau 1, il permet de voir notamment à travers les murs, les êtres vivants ou morts, d'afficher le cône de vision des humains et les bruits provoqués par Corvo.
 - Au niveau 2, il permet aussi de voir les ressources à ramasser et les machineries.

- Nuée vorace :
 - Au niveau 1, il permet d'invoquer un groupe de rats qui attaquent et dévorent les corps.
 - Au niveau 2, les rats attaquent et dévorent plus rapidement.
- Possession :
 - Au niveau 1, il permet de posséder un animal (rat, poisson ou chien), d'emprunter leurs environnements (comme un conduit d'évacuation).
 - Au niveau 2, il permet de posséder des humains, mais empêchent néanmoins d'attaquer.
- Pli temporel :
 - Au niveau 1, il permet de ralentir le temps pendant 12 secondes, et toute les attaques contre un ennemi le tue en un seul coup.
 - Au niveau 2, il permet non plus de ralentir mais d'arrêter le temps pendant 8 secondes.
- Rafale (de vent) :
 - Au niveau 1, il projette une rafale de vent qui permet de pousser les personnes et objets déplaçables, et de casser des portes fragiles.
 - Au niveau 2, il tue les ennemis projetés contre les murs et éléments solides.
- Jouvence :
 - Au niveau 1, il augmente la santé totale de Corvo.
 - Au niveau 2, il augmente la vitesse de régénération de santé de Corvo.
- Sanguinaire :
 - Au niveau 1, Corvo dispose d'une jauge d'adrénaline, qui une fois remplie en combattant frontalement, permet de violemment exécuter un ennemi peu importe sa résistance et son nombre de points de vie restants.
 - Au niveau 2, Corvo peut exécuter plusieurs cibles et sa consommation d'adrénaline est réduite.
- Agilité :
 - Au niveau 1, il permet de sauter plus haut et de subir moins de dégâts en tombant de haut.
 - Au niveau 2, il accélère la vitesse de la course, de l'escalade et de la nage.
- Tueur de l'Ombre : ennemi non averti mort disparaît → tous les ennemis tués
 - Au niveau 1, il fait disparaître les corps d'ennemis tués sans qu'il ne soit alerté.
 - Au niveau 2, il fait disparaître les corps de tous les ennemis tués.

● **Autres équipements**

- Masque : Corvo porte un masque mécaniquement amélioré, lui permettant de zoomer grâce à une lunette en plus d'amplifier les sons de l'endroit observé.
- Le cœur : Il permet de voir les runes et charmes d'os et de donner la distance qui les sépare de Corvo. En l'utilisant, la voix du cœur donne des informations sur le monde et autour de Corvo, et quand il est visé vers une personne, il révèle des secrets sur cette personne.
- Outil de câblage : Il permet de reconfigurer les machines des ennemis à son avantage.

Interactions avec le LD

- **Verticalité**

Les niveaux de Dishonored proposent beaucoup de verticalité, notamment pour proposer différentes approches au joueur, avant la possibilité de parvenir à un point de contrôle par divers chemins. Il existe donc de nombreux endroits que Corvo peut atteindre en sautant, grimpant, escaladant ou en utilisant le Clignement. Ceux-ci sont représentés par des fenêtres, des balcons, des conduits, des rebords ou encore les toits de bâtiments.

- **Autres chemins**

À une échelle plus réduite, pour traduire la liberté de choix pour le joueur, il existe différents moyens pour passer certains passages, souvent représentés sous la forme de porte ou de portail foudroyant.

- Conduit d'évacuation

En possédant un rat, Corvo peut passer par des conduits très étriqués, lui permettant souvent de contourner une porte fermée de l'intérieur ou accéder à des zones difficiles d'accès sans pouvoirs liés au déplacement.

- **Machineries**

Pour bloquer les éventuels intrus, il existe dans les niveaux différentes machines, que Corvo peut contourner, désactiver ou recâbler (portail foudroyant et pylône électrique)

Corvo peut aussi détruire les supports qui tiennent les hauts-parleurs de la ville de Dunwall, causant plus de chaos sans tuer des personnes.

- **Portes**

Outre ouvrir les portes, Corvo peut regarder à travers la serrure d'une porte pour y voir derrière.

Comportements des IA

Les IA ennemis possèdent 6 états principaux : Idle, Alerte, Recherche, Détection, Hostile, Fuite.

1. Idle

C'est l'état de base des ennemis. En Idle, les ennemis stationnent ou patrouillent selon un comportement prédéfini.

2. Alerte

Les ennemis entrent dans cet état quand ils sont témoins d'une anomalie, comme la présence de Corvo ou d'un corps inerte (vision), ou un bruit soudain (son). Ils se dirigent vers la source de l'anomalie quand elle n'est pas visible, et après un certain temps, s'ils ont confirmé l'anomalie, ils entrent dans des états différents selon la situation.

3. Recherche

C'est l'état suivant l'Alerte dans le cas où l'anomalie n'a pas été trouvée (ex : *bruit soudain*). Ne trouvant pas la source de l'anomalie, ils cherchent autour durant une courte durée, avant de retourner vers leur état Idle.

4. Détection

C'est l'état suivant l'Alerte dans le cas où l'anomalie a été trouvée (ex : *confirmation visuelle de Corvo*). Les ennemis entrent alors dans l'état Hostile, causant du bruit et attirant potentiellement d'autres IA.

5. Hostile

C'est l'état suivant la Détection, où les IA attaquent Corvo avec leurs armes. Ils restent dans cet état tant que Corvo est dans leur champ de vision.

6. Fuite

C'est un état secondaire, qui suit l'état Hostile. Dans le cas où beaucoup d'ennemis meurent, il est possible que le dernier ennemi tente de fuir le combat.

Progression meta

La progression long-terme du jeu est représentée par les compétences acquises par Corvo, les charmes d'os qu'il porte et les équipements qu'il possède et a améliorés.



Les compétences de Corvo sont les pouvoirs surnaturels que l'Outsider lui a accordé.

Corvo peut débloquer chaque type de pouvoir indépendamment des autres, mais doit débloquer un pouvoir pour l'améliorer au niveau supérieur. Pour débloquer des points de compétences, il doit ramasser des runes plus ou moins cachées dans les niveaux de jeu, chaque rune conférant 1 point à échanger.

Au cours d'une partie, le joueur n'a pas la possibilité de tout améliorer, même en ramassant toutes les runes, ce qui le force à faire des choix dans ses améliorations et potentiellement orienter son style de jeu.

- **Charmes d'os**



Les charmes d'os sont des petites babioles que Corvo peut équiper, dans la limite des emplacements, qui lui confèrent des bonus secondaires en relation avec son kit (déplacement, arsenal, pouvoirs) ou ont des effets très divers (ex : *augmente la proportion de rats blancs*). Chaque charme d'os est unique.

Les charmes d'os sont récupérables dans les niveaux de jeu, cachés de la même manière que les runes.

Corvo peut agrandir son nombre de charmes d'os équipé.

- **Equipements**

En récupérant des plans cachés dans les niveaux et/ou contre de l'argent, Corvo peut améliorer ses équipements.

Concernant son arsenal, il peut améliorer différentes statistiques (*précision, rapidité de rechargement, magasin...*) ou débloquer de nouvelles possibilités (*balles explosives, fléchettes tranquillisantes et incendiaires*).

Concernant ses autres équipements, il peut améliorer l'utilité principal de ces équipements (zoom, armure, charmes d'os).

Analyse LD / Séquence type démontrant l'aspect stealth du jeu

- Mission "Lady's Boyle Last Party" (car il faut trouver la bonne cible parmi 3 sœurs, et donc ne pas causer de panique avant de l'avoir trouvée)

USP

- run pacifiste possible
- actions ayant des conséquences (jauge de chaos) qui entraînent des changements dans le monde et dans la fin de l'histoire (nombre de gardes, invasion de rats, IA qui s'attaquent entre eux...)
- inventeur du whale-punk
- Immersive Sim

- grande liberté de choix dans les approches (LD, gameplay)

Analyse de Deus Ex Human Revolution

Informations générales du jeu

Nom

Deus Ex: Human Revolution

Développeur

Eidos Montréal

Editeur

Square Enix

Date de sortie

Août 2011

Support

PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U (2013)

Genres

Action RPG, FPS, Stealth



Fiche signalétique

Caméra

- FPV
- TPV (quand mode couverture "*hugging cover*" & actions spécifiques (ex : *takedown*))

Controller

Clavier + Souris / Manette

Character

Adam Jensen, un homme largement transhumanisé (*augmenté*), capable de se déplacer dans les 3 dimensions, de pirater, de tuer et de manier divers équipements militaires.

Modes de jeux

Solo (histoire)

Cible

Amateurs de SF, transhumanisme

Amateurs de FPS, Immersive Sim, Stealth game

Game Loop

Mission principale : Grand niveau ouvert → Point de passage / atteindre le point de passage final

En ville : Grande espace ouvert → Lieu de la quête principale / Quêtes secondaires → explorer des lieux, ramasser des objets

Mécaniques de gameplay

Possibilités du personnage

- **Augmentations**

Adam Jensen est un humain augmenté, dont le corps biologique a été massivement remplacé par des technologies avancées.

Chaque augmentation est une nouvelle possibilité que le joueur débloque, pouvant concerner les déplacements, le combat, la couverture, le piratage et la persuasion, ainsi que d'autres capacités comme la taille de l'inventaire ou les informations affichées par sa vision augmentée. Pour renforcer la cohérence ludo-narrative, certaines augmentations sont activées par défaut (radio Infolink, radar niveau 1...).

Les augmentations sont soit passives, soit actives. Dans le second cas, certaines nécessitent la consommation d'une ressource, appelée bio-énergie, qui alimente les augmentations et qui peut être rechargée naturellement ou via des bio-cellules.

- **Crâne**

- Piratage - Capture (8 niveaux) : permet de pirater les ports informatiques de niveau 1, puis 2, 3, 4 et 5 et/ou de prendre le contrôle des caméras, puis des tourelles et des robots.
- Piratage - Analyse (2 niveaux) : permet de connaître le % de chance d'être repéré en mode piratage, puis le contenu de chaque base au sein d'un système.
- Piratage - Fortification (3 niveaux) : augmente la défense des bases capturées, ralentissant l'éjection du système piraté en cours (de 1 à 3 nœuds).
- Piratage - Discrétion (3 niveaux) : diminue les chances de détection (de 15 à 45%) par le système.
- Wayfinder Radar System (2 niveaux) : permet d'afficher dans la vision du joueur toutes les cibles ennemies, systèmes électroniques et autres cibles d'intérêt dans un rayon de 25m (activé par défaut), puis de 50m.
- Infolink (2 niveaux activés par défaut) : permet d'écouter et de parler par radio.
- Renforcement social (1 niveau) : permet de détecter les phénomènes émis par les personnes dans une discussion, permettant de choisir l'approche émotionnelle appropriée.

- Renforcement de discrétion (6 niveaux) : permet de voir le cône de vision des ennemies et/ou de voir la distance des sons qu'Adam produit, puis d'indiquer sa dernière position connu des ennemis et/ou de marquer les ennemis pour pouvoir les traquer même à travers le décors (3 marques, puis 5 et 7).
- Yeux
 - Smart Vision (1 niveau) : permet de voir à travers les murs.
 - Prothèse rétinale (3 niveaux) : affiche un HUD pour indiquer les fonctions vitales (santé, bio-énergie) ainsi que les informations environnantes (mini-carte) (activé par défaut), puis de nullifier les effets des grenades flash et/ou d'afficher le temps exact avant que les ennemis en état d'alerte ne retourne à leur état Idle.
- Bras
 - Prothèse de bras cybernétiques (7 niveaux) : permet instantanément de takedown un ennemi (activé par défaut), puis de détecter et briser les murs fragiles et/ou de réduire de recul de moitié puis entièrement, et/ou de porter et lancer des objets lourds, et/ou d'agrandir la taille d'inventaire (de 2 colonnes bonus à 6).
 - Stabilisateur de visée (2 niveaux) : réduit les mouvements de réticules de 50% puis entièrement.
- Torse
 - Système de santé Sentinel RX (2 niveaux activés par défaut) : régénère automatiquement la santé et fournit au corps les nutriments nécessaires.
 - Respirateur implanté (3 niveaux) : permet de rester dans des espaces remplis de gaz et/ou d'augmenter la durée du sprint (de 2.5 à 5 secondes bonus)
 - Convertisseur d'énergie - Sarif Séries 8 (7 niveaux) : confère des cellules de bioénergie (2 cellules, puis 3, 4 et 5), et/ou permet de recharger naturellement la dernière cellule en cours d'utilisation, puis d'accélérer cette recharge 2 fois.
 - Système explosif Typhoon (2 niveaux) : permet d'utiliser l'augmentation militaire Typhoon, transformant momentanément Adam en grenade humaine, pouvant tuer tous les humains non protégés et d'endommager les robots, puis de tuer n'importe quelle cible humaine et les robots.
- Dos
 - Système d'atterrissage Icarus (1 niveau) : permet d'atterrir de n'importe quelle hauteur sans crainte et de neutraliser ou d'exécuter les ennemis depuis les airs.
 - Booster de Réflexe Quicksilver (1 niveau) : permet de takedown 2 ennemis à la fois.
- Peau
 - Système de revêtement Glass-Shield (3 niveaux) : permet à Adam de devenir invisible en consommant de la bioénergie (3 secondes par cellule, puis réduction de la consommation de 40% et 60%).
 - Armure dermique (4 niveaux) : réduit les dégâts subis de 15, puis 30 et 45% et/ou de nullifier les effets des grenades IEM et des champs électrifiés.
- Jambes
 - Prothèses de jambes cybernétiques (5 niveaux) : permet de sauter jusqu'à 3 mètres de haut, et/ou de sprinter plus rapidement, et/ou de marcher

silencieusement, puis de courir silencieusement, puis d'atterrir silencieusement.

- **Déplacement**

Adam Jensen peut se déplacer dans toutes les directions.

Il peut sauter et atterrir depuis des endroits en hauteur.

Il peut se baisser pour passer dans certains passages étroits.

- **Combat**

Adam Jensen possède un large éventail d'armes de tir, séparé en non létale et létale.

Il possède quelques armes non létales, dont des paralysantes (stun gun), étourdisantes (P.E.P.S.) et tranquillisantes (PAX-22 Tranquilizer Rifle), ainsi que des grenades incapacitantes (flash, IEM, gaz).

Il possède un large arsenal d'armes létales, dont des armes de poings, des fusils (d'assauts, de précision, à pompes) et des lanceurs (grenades et roquettes), ainsi que des explosifs.

Il possède aussi des bras entièrement augmentés, pouvant assommer en un coup ou des lames rétractables pour assassiner, lors d'un takedown. Si Adam est suffisamment proche d'un ennemi, il peut effectuer un *takedown*.

- **Couverture**

Adam Jensen peut se coller contre les murs et des éléments de décors, changeant sa caméra de FPV à TPV, pouvant ainsi observer sans se faire repérer. Il peut changer de couverture en couverture, avec un risque de se faire détecter si le changement s'opère dans le champ de vision d'un ennemi ou d'une caméra.

Il peut aussi se baisser, lui permettant de se cacher grâce à des éléments de décors bas, ou passer dans des espaces étroits que les PNJ ne peuvent pas passer (ex : *conduits de ventilation, fenêtres*)

- **Piratage**

Adam Jensen peut pirater différents ports informatiques afin d'y accéder, pour ensuite soit en prendre le contrôle, débloquent des portes, désactiver des alarmes ou des caméras, ou lire des e-mails.

Pour ce faire, il doit passer par une autre phase de jeu type puzzle, où il doit atteindre un point précis d'un circuit électrique en piratant chaque nœud avant qu'il ne se fasse repérer par le système de sécurité et éjecter du piratage.

Il n'est pas toujours nécessaire de pirater pour passer un port. Adam peut parfois trouver les codes des appareils dans le niveau, ou il peut contourner le piratage via un AUD (Automatic Unlocking Device), qui permet de pirater n'importe quel port informatique en consommant l'équipement.

- **Discussion**

Adam Jensen peut discuter avec des personnages importants et choisir quelles phrases prononcer, ce qui peut amener différents résultats.

Souvent, les discussions sont des persuasions en devenir, avec au bout un succès ou à un échec de la discussion, chacune des issues menant respectivement à la voie pacifique ou au conflit.

La voie pacifique permet de débloquent plusieurs nouvelles possibilités, alors qu'un conflit ferme ces possibilités et force le joueur à soit éliminer la personne, soit passer par d'autres moyens pour accéder à la zone associée.

- **Autres utilisations de sa force**

Une fois un PNJ neutralisé, Adam Jensen peut le porter, cela afin qu'un autre PNJ ne le trouve et donne l'alerte.

casser les murs fragiles

Interactions avec le LD

- **Déplacement d'objet**

Adam Jensen peut déplacer des objets (caisses, meubles), afin de débloquent le passage vers un accès.

Cela lui permet aussi outre mesure de créer des nouveaux angles morts pour les ennemis en s'y cachant derrière (mais ne bloquent pas les routes de patrouilles), ou bien créer un escalier improvisé pour monter à la verticale.

- **Accès exclusif au joueur**

Adam Jensen peut passer par des endroits que seul lui peut accéder.

Il peut se faufiler dans des conduits d'aérations.

Il peut grimper ou descendre des échelles.

- **Piratage de terminal**

Adam Jensen peut pirater divers ports informatiques, lui permettant d'ouvrir des portes.

Comportements des IA

Les IA ennemis dans Deus Ex peuvent détecter Adam Jensen par divers moyens.

1. La vision

Quand Adam entre dans le cône de vision d'un ennemi, les ennemis entrent en état d'Alerte. Si Adam reste dans leur cône de vision pendant plus d'environ une demi-seconde, les ennemis entrent en état Hostile et attaquent avec leurs armes.

Si Adam tire en étant de face à un ennemi alerté, ce dernier entre aussi en état Hostile.

2. Le son

Lorsqu'un son défini comme "non naturel" est émis par le joueur, les ennemis entrent en état d'Alerte et se dirigent vers la source du son.

Ces sources de son peuvent être :

- la marche, la course et l'atterrissage d'Adam,
- un takedown létale,
- un tir d'une arme sans silencieux,

- une explosion de grenade ou de mine,
- la chute d'un objet déplaçable depuis une certaine hauteur.

3. Autres moyens

Il existe d'autres moyens d'attirer l'attention d'un ennemi.

- la neutralisation d'un ennemi au sein de son groupe,
- la présence d'un PNJ neutralisé au sol dans leur vision.

Les IA ennemis possèdent donc 3 états distincts : Idle, Alerte, Hostile.

1. Etat Idle

C'est l'état de base des IA. Ils patrouillent sur leur chemin ou vaquent à leur activité prédéfinie.

2. Etat Alerte

Attiré par quelque chose, les IA quittent leur état Idle pour atteindre la source de leur alerte. Une fois la source atteinte, ils y restent et attendent. Dans le cas où la source est un ennemi endormi, ils le réveillent et retournent à l'état Idle.

Si au bout d'une durée prédéterminée, aucune autre source d'Alerte n'a été déclenchée, les IA retournent à leur état de Idle.

3. Etat Hostile

Les IA ayant détecté Adam, ils l'attaquent avec leurs armes, en tirant sur lui ou sur la couverture qui le protège, tout en se rapprochant de la dernière position connue d'Adam.

S'ils atteignent cette dernière position connue et qu'au bout d'une durée prédéterminée, Adam n'a pas été de nouveau détecté, les IA retournent à un état d'Alerte.

Progression meta

La progression long-terme du jeu est représentée par les augmentations et l'équipement du joueur.

• Augmentations

Les augmentations sont divisées en 7 catégories, en fonction de la partie du corps augmenté d'Adam à améliorer : Tête, Yeux, Torse, Bras, Peau et Jambes.



Chaque augmentation peut être déverrouillée indépendamment des autres. Chaque augmentation possède un ou plusieurs niveaux d'amélioration, parfois sous forme d'arbre à embranchement, offrant une plus grande liberté de choix dans l'amélioration d'Adam Jensen.

Pour débloquer une augmentation ou une amélioration, le joueur doit dépenser un Praxis (ou Dynamisation).

Un Praxis s'obtient à chaque montée de niveau, via des points d'expérience gagnés en fonction des actions du joueur (réussite d'une mission, réussite d'un objectif secondaire, neutralisation d'ennemis, exploration de zone...).

Le joueur peut aussi obtenir des kits de Praxis, un consommable que le joueur peut trouver dans un niveau ou acheter à certains personnages.



- **Équipement**

Chaque arme de l'arsenal peut être améliorée, via des modules qu'Adam peut attacher en fonction des armes, afin d'améliorer leur statistiques ou d'ajouter un composant (*silencieux, viseur laser...*).

En plus de pouvoir ramasser les armes des IA, certaines armes sont exclusives à Adam, et s'obtiennent qu'à des moments où endroits précis du jeu (*lance-grenades, lance-roquette*).

Analyse LD / Séquence type démontrant l'aspect stealth du jeu

- Fuite de la prison de Belltower (car on est momentanément dépourvu d'équipement donc nécessité de rester discret).

USP

- Présence de piratage pour ajouter plus de possibilité
- Immersive Sim
- Science-fiction futur "proche"
- Scénario qui s'étale sur plusieurs jeux
- 2 approches : létale / non létale équivalente en difficulté (sauf pour les boss)

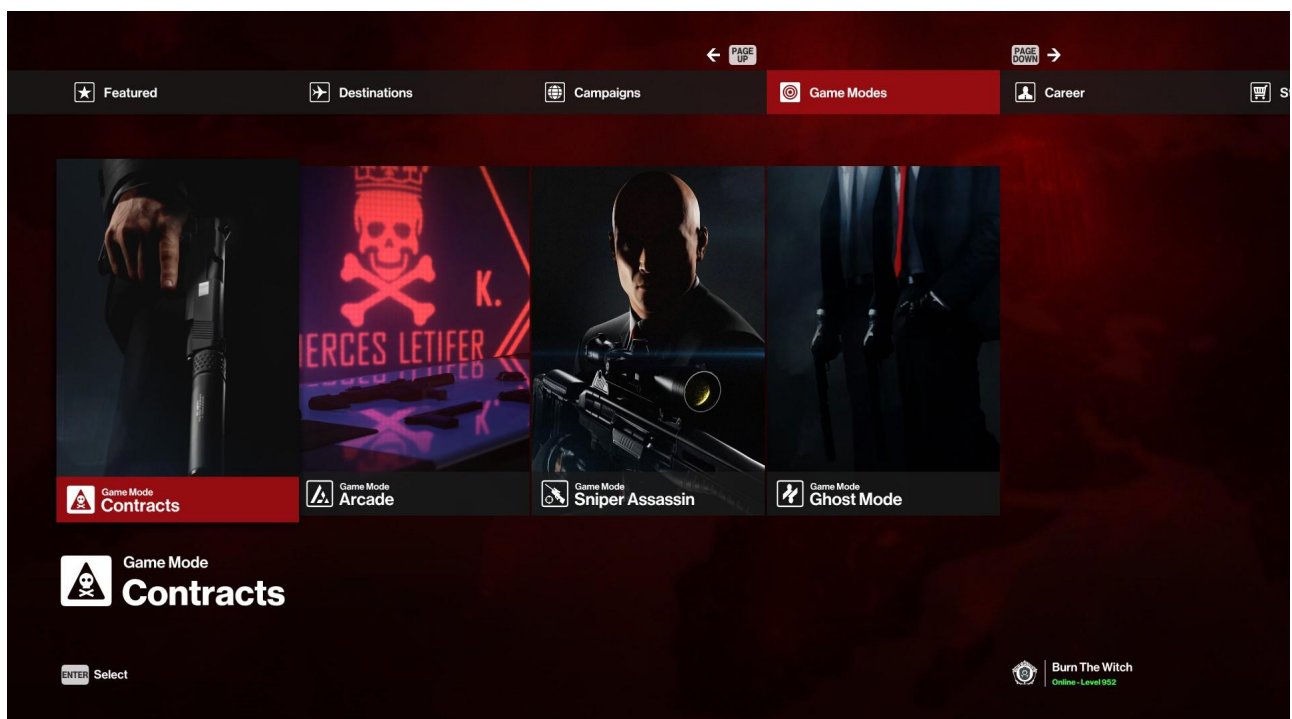
Analyse d'Hitman (2016)

Informations générales du jeu

Hitman est un jeu vidéo d'action-aventure et d'infiltration sorti le 11 mars 2016. Il est développé par IO Interactive et édité par Square Enix. Le jeu est disponible sur PC, PS4 et XBOX One.

Fiche signalétique

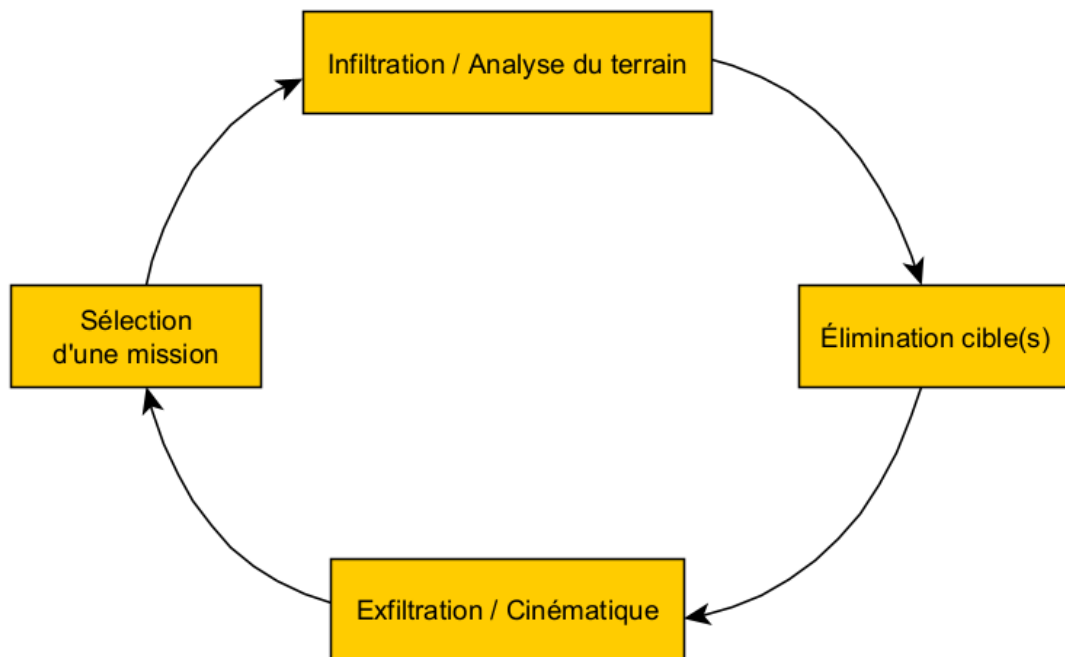
Hitman est un jeu à la 3ème personne qui peut être joué à la manette ou au clavier-souris. Le joueur y incarne l'agent 47, un assassin génétiquement amélioré, voyageant dans le monde et éliminant les cibles sous forme de contrat. Le personnage jouable peut se déplacer (marcher et courir). Il peut aussi s'infiltrer, combattre au corps-à-corps, prendre/lâcher des objets, déplacer un corps, se déguiser, escalader des rebords. Le personnage jouable a à sa disposition un arsenal d'armes, où il peut viser et tirer avec. Il peut aussi utiliser son instinct de tueur pour localiser où est la cible.



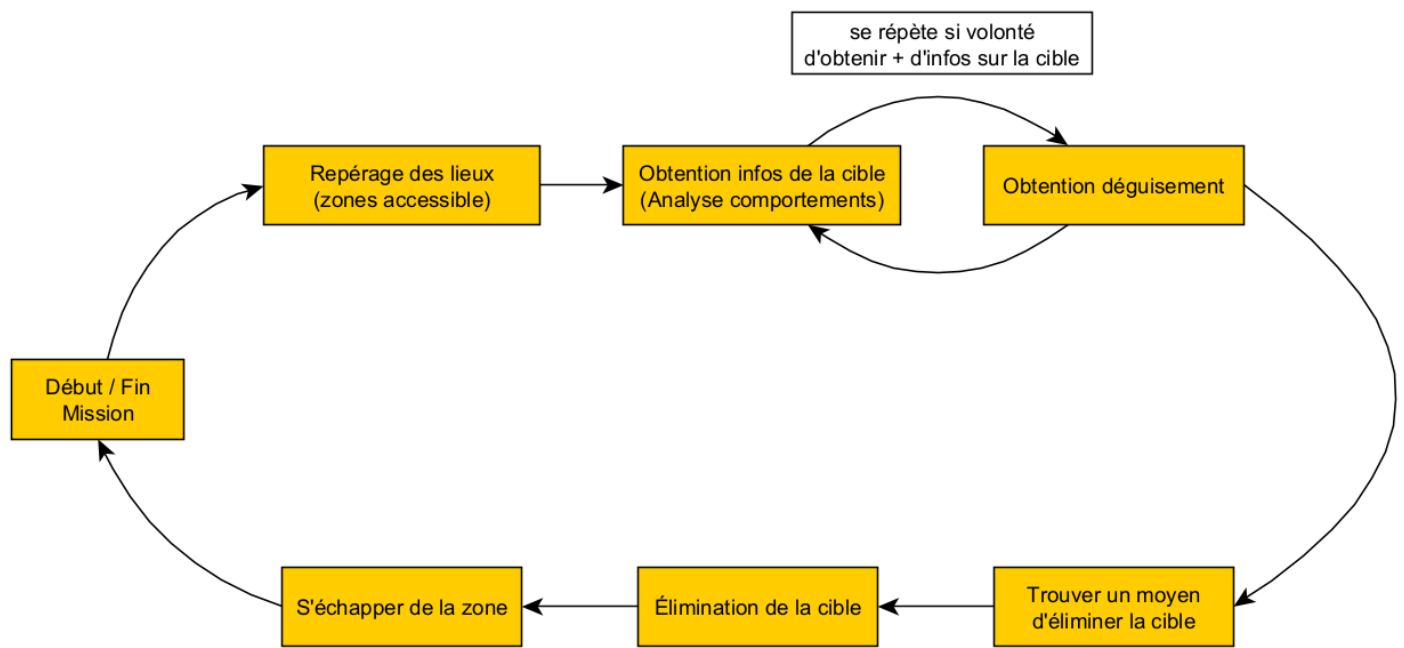
En plus de la campagne, le joueur a accès à d'autres modes de jeu :

- “*Cible fugitive à durée limitée*”, qui sont des contrats spécialisés et ne font surface qu'une seule fois. Une fois que le joueur meurt, il ne peut plus jouer ledit contrat. Cependant, le contrat peut être redémarré à tout moment, sauf après que le joueur ait tué la cible, ou commencé le combat ou soit chassé par des hostiles;
- “*Contrats d'escalade*”, qui sont des contrats créés par les développeurs. Ils comprennent plusieurs étapes qui exigent du joueur qu'il accomplisse certaines tâches telles que l'assassinat d'une cible avec une arme ou un déguisement spécifique ou l'effraction d'un coffre-fort;
- “*Contrats*”, qui peut être considéré comme un mode éditeur, où le joueur peut désigner jusqu'à 5 PNJs cibles et définir les conditions pour les tuer. Il peut aussi partager leur contrat en ligne pour qu'ils se disputent les meilleurs scores.

Game Loop



Game Loop Macro



Game Loop Micro

Mécaniques de gameplay

Le joueur contrôle donc l'agent 47, un assassin génétiquement amélioré. Le jeu laisse la liberté au joueur d'aborder sa mission grâce aux nombreuses possibilités d'assassinats. Il peut par exemple utiliser des fusils longue portée pour abattre une cible à distance, ou décider de l'assassiner à bout portant en utilisant des armes blanches ou du fil de garrot. Les joueurs peuvent aussi utiliser des explosifs ou déguiser l'assassinat en faisant passer la mort de la cible pour un accident.



De plus, le joueur a la possibilité de se déguiser. Cela consiste à neutraliser un PNJ pour porter ses vêtements par la suite. Cela sert à accéder à des zones d'accès restreintes, afin d'approcher la cible. Le joueur peut utiliser l'instinct de l'agent 47, lui permettant de localiser la position de sa cible dans un lieu ouvert avec beaucoup de monde. D'ailleurs, ce sont les actions des PNJs qui influencent le jeu. En effet, l'objectif principal pour le joueur est de recueillir des informations sur la position et sur ce que va faire sa cible. Il faut donc que le joueur reste à l'écoute et à l'affût de ce qui l'entoure.



Déguisement du PJ in-game

L'agent 47 possède assez de force physique et d'agilité pour accomplir sa mission. Les déplacements se veulent réalistes et humains, tout en gardant des mouvements furtifs comme la cover à un mur ou être accroupi. Cela colle avec l'univers proposé. Le level design a une place primordiale dans ce jeu. En effet, chaque environnement de jeu proposé a été créé sous forme de zone "bac-à-sable", qui peut être exploré et exploité entièrement par le joueur pour réaliser l'élimination de ses cibles. Ainsi, chaque espace a été pensé pour offrir au joueur une diversité d'approche possible. Le joueur peut solliciter les objets ou les PNJs présents dans le niveau pour arriver à ses fins. De plus, les niveaux ne sont pas linéaires, offrant donc plusieurs approches possibles au joueur pour une seule pièce. Chaque niveau possède des missions principales liées à l'histoire mais aussi de nombreux contrats, qui sont facultatifs et qui n'ont pas de lien avec l'intrigue.

Dans les séquences micro, une zone de jeu (que ce soit un intérieur ou un extérieur) doit être capable d'accueillir beaucoup de PNJs civils, afin que le joueur puisse se fondre dans la masse facilement. Certaines zones de jeu sont plus propices. Certains éléments du décor, comme des tonneaux superposés, sont modulés pour créer des zones où les cônes de vision des IA ennemis ne peuvent

pas passer. Le joueur peut donc s'y cacher derrière ou effectuer des actions, sans crainte derrière. De plus, on retrouve sur chaque séquence de micro level design au minimum des objets de dissimulation, c'est-à-dire que le joueur peut s'y cacher ou mettre un corps dedans. Selon l'espace présent pour ce type d'objet, le joueur peut même se cacher avec le corps qu'il a déposé.

Des objets interactibles peuvent être aussi présents dans une séquence micro pour offrir davantage de possibilités d'approche au joueur (par exemple, un levier électrique pour couper le courant ou encore un verre que l'on peut remplir d'eau empoisonné).

Ce qu'il faut retenir ici, c'est qu'une séquence micro de level design regroupe plusieurs éléments pour le joueur: PNJs/objets d'interactions/objets de dissimulation/zones de cover. Tout cela a pour objectif d'offrir au joueur une multitude d'approches possibles pour sa mission.



Chaque zone d'un niveau offre une diversité d'informations possibles sur sa cible

Les IA ont chacun leur propre profil: allant du simple civil au soldat armé. Ils ont chacun leur propre routine et réagissent différemment aux actions réalisées par le joueur. Les IA protégeant la cible (gardes/soldats en général) réagissent à la moindre action suspecte provoquée directement ou indirectement par l'agent 47. Elles réagissent aussi aux actions du passé du joueur, si la patrouille s'effectue à l'endroit où il découvre l'événement anormal. L'IA laisse un petit temps au joueur pour qu'il puisse réagir et fuir l'endroit où il se trouve. Le joueur a d'ailleurs le choix de rendre uniquement inconscient une IA ou de la tuer. La vigilance de l'IA ennemi est facilement contournable: lorsqu'il est repéré, le joueur peut passer d'une pièce à

l'autre pour être à l'abri d'une potentielle fin de mission. Lorsque le joueur est repéré et qu'il n'a pas réussi à fuir, les ennemis ouvrent le feu sur l'agent 47. L'IA civil a elle aussi été travaillée de manière réaliste. En effet, s'ils se sentent menacés ou qu'ils aperçoivent un mouvement suspect, leur comportement change. L'IA change donc aussi de manière radicale l'approche du jeu, de sorte à ce que le joueur fasse tout de même davantage attention à ses faits et gestes.

Concernant les comportements d'IA, nous nous sommes penchés uniquement sur les IA type "gardes ennemis", car ce sont elles qui nous intéressent pour l'analyse.

- Inoffensive : L'IA reste sur une position fixe à surveiller un endroit précis. Souvent, ce type d'IA est positionné à l'entrée d'une pièce interdite d'accès pour les civils. Elle peut changer d'état lorsqu'elle passe elle-même en patrouille libre;
- Patrouille libre : L'IA erre dans le niveau en suivant une suite de points prédéfinis. De manière générale, elle s'adapte à son environnement et à ce qu'il se passe aux alentours. Par exemple, l'IA peut surveiller une zone puis aller vérifier dans une autre, car une seconde IA aurait pris sa place. Cependant, cela reste assez minime car l'IA ne se rend jamais compte de s'il manque un garde à son poste ou autres. Il est possible aussi qu'elle s'arrête à certains moments de sa patrouille, pendant une durée qui peut varier. Elle peut être déviée de sa patrouille si l'IA est attirée par un bruit ou qu'elle voit quelque chose de suspect. L'IA de la cible agit de la même manière avec des déplacements plutôt libres, qui peuvent être influencés par les actions du joueur;
- Suspicion : L'IA est dans cet état si elle a entendu un bruit ou si elle a aperçu quelque chose de suspect. Elle reste un certain temps près de la source de l'agitation (bruit/mouvement), avant de potentiellement repartir à sa position ou en patrouille. Une exception est présente dans le cas où un corps est trouvé;
- Repéré : L'IA a repéré la présence du joueur dans son champ de vision sans pour autant déclencher l'alarme. Cet état est provoqué par la présence du personnage jouable dans le champ de vision de l'IA avec son déguisement de départ ou d'un civil. Pour revenir à un état de patrouille, le joueur doit s'éloigner de son champ de vision et se cacher;
- Déecté & au combat : L'IA a détecté la présence du joueur qui est considéré comme un intrus, à cause des actions suspectes et/ou flagrantes de ce dernier. Par exemple, le joueur a tué quelqu'un devant l'IA ou éveille trop de soupçons à cause de son comportement. Par

conséquent, l'IA peut tirer avec son arme pour abattre le joueur. Elle se mettra à le poursuivre de manière assez lente pour essayer de le tuer. L'IA passera à l'état "État d'alerte" lorsqu'elle n'a plus le personnage jouable dans son champ de vision durant un certain temps;

- État d'alerte (recherche) : L'IA a déclenché l'état d'alerte, attribuant par la suite au joueur un statut d'intrus. L'IA reconnaît donc le profil du personnage jouable. Elle est plus méfiante et plus attentive à ce qui l'entoure durant sa patrouille. Une fois cet état atteint, il n'est pas possible de passer à un état "plus stable" pour l'IA, car elle sait qu'un intru est présent;

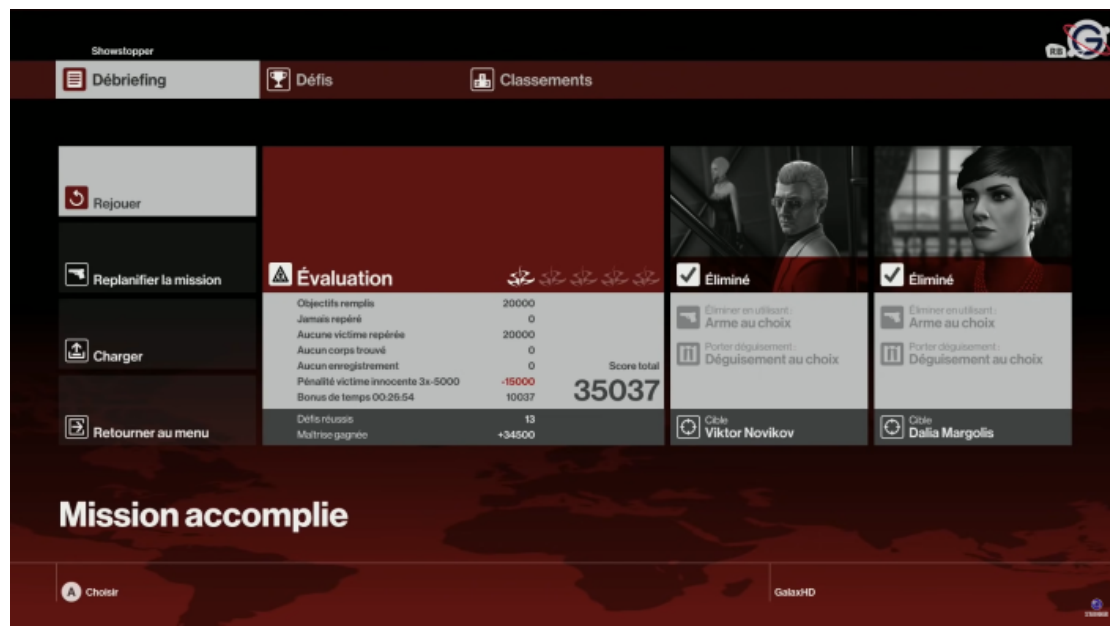
D'autres états temporaires existent dans le jeu. Cependant, ces derniers sont très situationnels :

- Évanoui : L'IA s'évanouit et reste au sol, inconsciente, pendant un certain temps. Après ce délai, l'IA se relève et passe en état patrouille libre. Cependant, elle reste déboussolée de l'événement qu'il vient de la toucher;
- Malade : L'IA a été touché secrètement par le joueur avec une fléchette "vomitif" (lancée depuis le pistolet "sieker 1"). L'IA aura de la nausée et une forte envie de vomir. Elle va donc emprunter le chemin le plus court à partir de sa position, pour se diriger vers les toilettes les plus proches. Une fois atteint, l'IA va rester un certain temps aux toilettes avant d'en ressortir.



État "suspicious" de l'IA, après avoir entendu un bruit provoqué par le joueur

À chaque fin de partie, le joueur reçoit une évaluation de sa performance sur 5 étoiles en fonction du temps passé, du nombre de civils tués, de s'il a été repéré et si les civils tués ont été enregistrés sur une caméra ou si des corps ont été retrouvés.

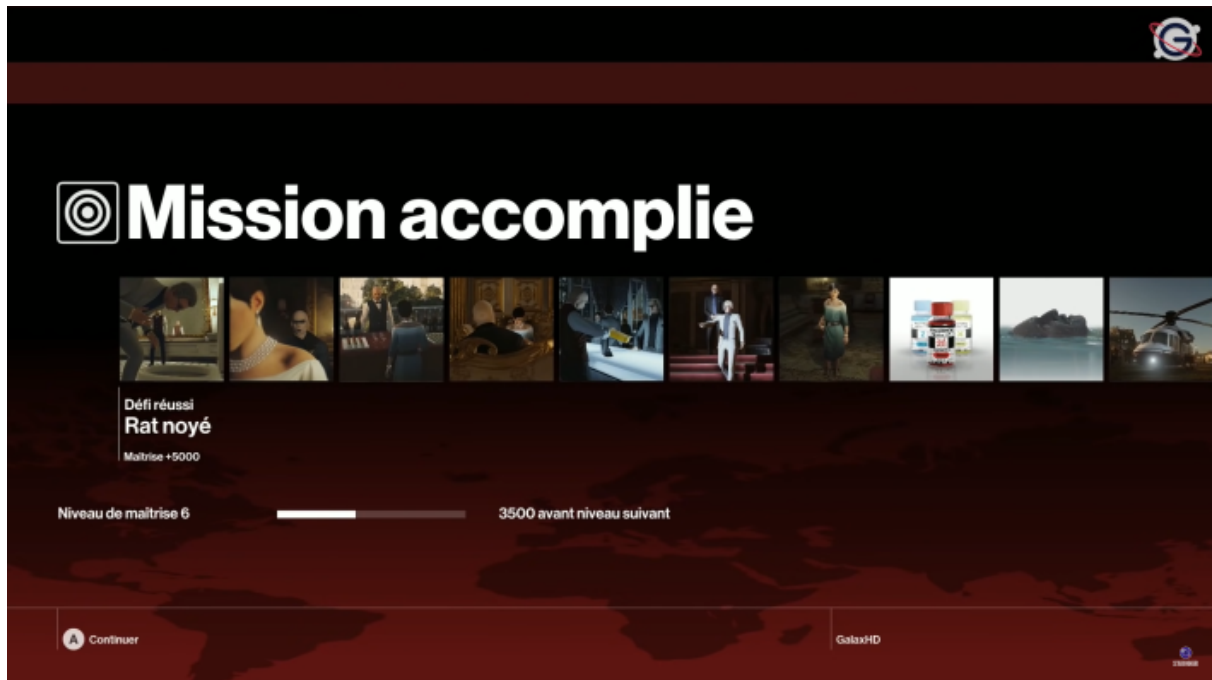


Écran de score

Progression meta

La progression meta du jeu se fait grâce à un système de maîtrise. En effet, durant les missions, le joueur a la possibilité de relever des défis comme par exemple assassiner une cible avec une corde de piano. Lorsqu'il en accomplit une, le joueur reçoit des points de maîtrise afin de passer des niveaux de maîtrise. Il y en a un total de 20, contenant à chaque fois de nouveaux gadgets comme des armes/différents types de poisons/différents types d'explosifs/de nouveaux lieux d'exfiltration ou encore de nouveaux lieux de départ de mission. Il y a deux niveaux de difficulté:

- "normal", avec le système de maîtrise niveau 20;
- "professionnel" comportant 10 niveaux de maîtrise.



Écran du système de maîtrise, une fois les défis accomplis par le joueur

Séquence type montrant l'aspect "stealth" du jeu

<https://youtu.be/a9x0Ok73vKY?si=3uw2nP1GisfTRZi3>

Dans cette séquence, nous pouvons voir une mission où le joueur doit éliminer 2 cibles. L'une sera neutralisée à l'abri des regards tandis que l'autre le sera devant une foule de témoins.

USP

- Niveaux vastes avec un level design intelligent, offrant une multitude d'approches et d'exécutions possibles;
- Accessible aux débutants et riche en diversité pour les plus initiés;
- Le déguisement et la patience au cœur du jeu;
- Exfiltration à la fin de la mission.

Analyse de Splinter Cell Conviction

Informations générales du jeu

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction est un jeu vidéo d'infiltration sorti le 13 avril 2010. Il est développé par Ubisoft Montréal et édité par Ubisoft. Le jeu est disponible sur PC, XBOX 360 et mobile.

Fiche signalétique

Splinter Cell Conviction est un jeu à la troisième personne qui peut être joué à la manette ou au clavier-souris. Le joueur y incarne Sam Fisher, un ancien commando de marine de la National Special Warfare Development Group. Le personnage jouable peut se déplacer, s'accroupir, se couvrir derrière un mur ou encore effectuer une action contextuelle (comme utiliser un interrupteur ou prendre une arme sur le sol). Il peut utiliser différentes armes, où il peut viser, tirer et recharger ses munitions avec. Il peut aussi utiliser un gadget, marquer un ennemi et l'attaquer main-à-main silencieusement. Il peut notamment attraper un ennemi comme bouclier humain ou encore neutraliser tous les ennemis marqués.

En plus de la campagne, le joueur a accès au mode multijoueur. Ce mode donne accès pour 2 joueurs à d'autres modes de jeu:

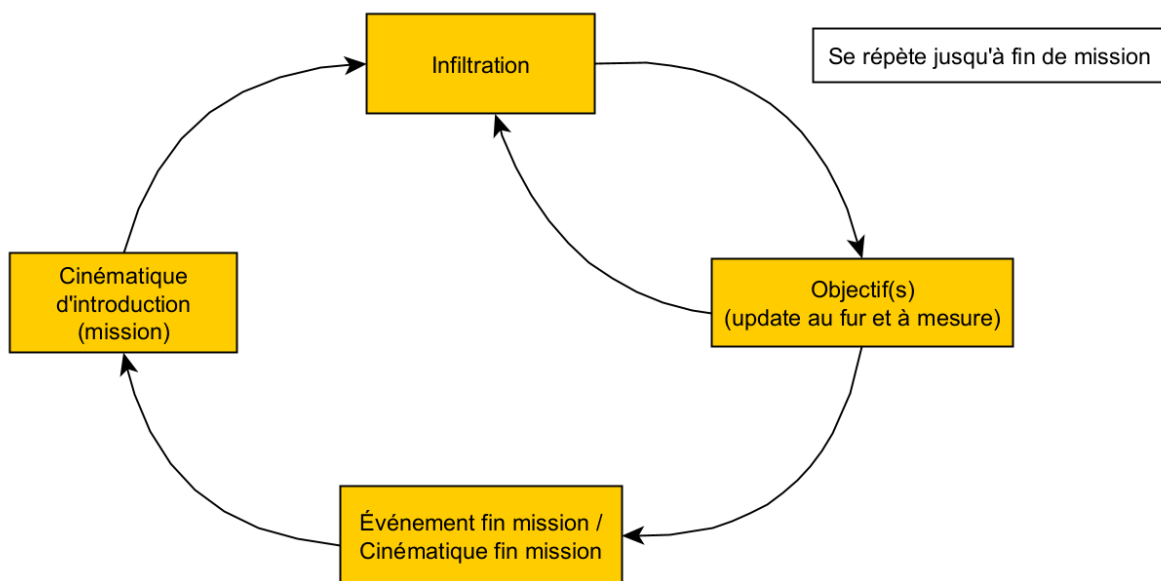
- "Prologue", qui est la campagne en mode coopération se déroulant avant les événements de la campagne solo;
- "Opérations Spéciales", qui est un ensemble de 4 modes de jeu:
 - "Chasseur" qui est un mode où il faut tuer tous les ennemis dans une zone ;
 - "Face Off" qui est un mode compétitif où les deux joueurs s'affrontent par les IA ennemies ;
 - "Dernier survivant" qui est un mode où les joueurs doivent défendre un certain objectif contre une vague d'ennemis ;
 - "Coopération" qui est le mode principal coopérative, où 4 missions sont proposées aux joueurs.

Un autre mode de jeu multijoueur est disponible uniquement pour les joueurs ayant réservé certaines versions pré commandées ou en téléchargement via le service UPlay, "Infiltration". Ce mode est une variante furtive de "Chasseur", où les joueurs doivent éliminer tous les ennemis sans se faire repérer.



Écran d'accueil du mode coopératif

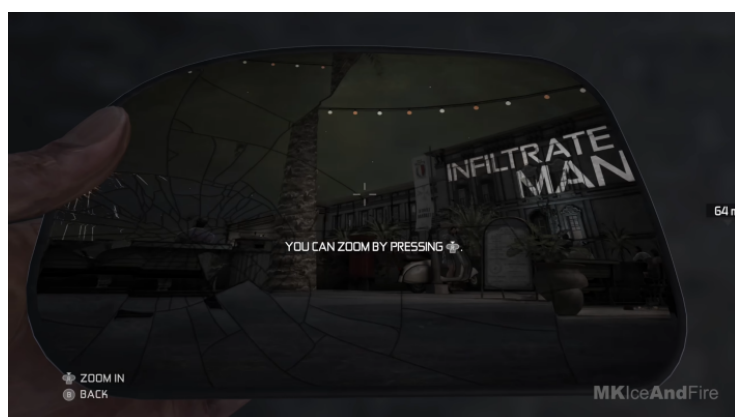
Game Loop



Game Loop Macro

Mécaniques de gameplay

Le joueur contrôle donc Sam Fisher, un ancien commando de marine de la National Special Warfare Development Group. Contrairement aux précédents opus, le jeu propose une infiltration avec un rythme plus élevé. Le personnage jouable est plus vif et agressif, et ne possède plus en grande majorité toute l'attirail technologique fourni par le gouvernement. Le jeu offre diverses possibilités de gadgets au joueur au fur et à mesure de sa progression. En effet, au début, le personnage jouable est dans la débrouillardise (par exemple, il utilise un morceau de rétroviseur pour regarder par-dessous les portes) tandis qu'à la fin, il aura un matériel plus sophistiqué comme la lunette de vision nocturne ou encore les grenades IEM.



Comparé aux précédents opus, le kit de gadgets a donc été réduit et retravaillé. La lunette de vision nocturne permet de mieux voir dans le noir mais aussi de repérer les ennemis à travers les murs grâce à son sonar. L'appareil est utilisable à son plein potentiel lorsque le personnage jouable reste immobile et à une certaine distance des ennemis. Les grenades IEM servent à neutraliser les appareils électriques ennemis, pour ainsi avoir davantage de zones d'ombres par exemple. La caméra glu est toujours présente: elle permet au joueur d'être lancé pour ensuite l'utiliser pour regarder à travers la caméra. Elle attire aussi l'ennemi et lorsqu'il est à côté de la caméra, elle explose, surprenant l'ennemi.

Pour ce qui est des armes, le joueur dispose d'une variété d'armes dans son arsenal, allant du pistolet/mitraillette/fusil à pompe/fusil d'assaut. Le joueur possède aussi d'autres armements de soutien comme les grenades à fragmentation/grenade flash/mine/grenade IEM. Tous les armements peuvent être customisés et améliorés à souhait par le biais d'XP, que le joueur récupère en accomplissant des défis.



Dépôt d'armes, présent au début de certaines missions

Le titre appuyant plus davantage sur le genre "Action", le joueur peut désormais faire usage de toute arme récupérée au sol. Le gameplay aborde l'aspect "infiltration" par l'aspect "Prédateur". Le joueur doit se mettre à couvert et être patient pour pouvoir éliminer ses ennemis. Le système "marquer-exécuter" permet au joueur de marquer une ou plusieurs cibles, humain ou élément de décors pouvant faire office de piège, puis de tirer dessus automatiquement dessus avec son pistolet.

Cependant, ce système engage des pré-requis: pour l'activer, il faut d'abord exécuter un ennemi au corps-à-corps et les cibles doivent être à portée de tir. Le joueur peut aussi tout simplement neutraliser ses ennemis à mains nues de différentes manières: depuis un rebord, en le basculant ou en lui tombant dessus. Cependant, il n'est pas possible pour le joueur de déplacer ou de cacher un ennemi une fois abattu. Bien évidemment, se cacher dans des endroits plus obscurs est toujours plus avantageux pour le joueur que de rester en pleine lumière. D'ailleurs, il est nécessaire de préciser que l'improvisation fait aussi partie du gameplay.

Le jeu confirme son parti pris concernant "l'infiltration en tant que prédateur" avec le système "la dernière position connue". En effet, lorsque le joueur est repéré, s'il parvient à s'écarter sans être vu, un fantôme du personnage jouable viendra indiquer la dernière position où il a été vu, celle précisément où l'ennemi viendra rechercher. Cette mécanique est très utile pour fuir ou contourner un ennemi. Le personnage jouable a aussi la faculté d'interroger ses ennemis en temps réel, afin d'obtenir davantage d'informations sur la mission qui se déroule.

Le level design a été construit avec des environnements de jeu plus ouverts, offrant une diversité d'approche au joueur. Cela vient donc contrer un peu l'aspect linéaire du jeu. Les niveaux sont souvent composés d'espaces où le joueur peut se mettre à couvert (derrière un mur ou un gros objet). D'ailleurs, il peut aussi tirer avec son arme sur la plupart des objets du décor:

- *les lumières*, pour créer plus de zones d'ombres et surprendre les ennemis;
- *les objets suspendus grâce à une chaîne en fer*. Si un ennemi se trouve en dessous de cet objet, il est possible pour le joueur de rompre la chaîne en fer pour faire tomber l'objet sur l'ennemi et le neutraliser.

Le jeu repose maintenant sur le genre action mêlé à l'infiltration: il fallait donc des séquences micro proposant un rythme de jeu plus soutenu. Cela se transmet dans la construction des niveaux au niveau micro. En effet, les éléments du décor sont disposés dans les niveaux de manière à créer des "zones de cover" possibles pour le joueur. Ce dernier va donc être amené à progresser de la sorte durant les niveaux.

De plus, pour contrer un minimum l'approche linéaire des niveaux, le joueur a souvent au minimum 2 chemins d'exécutions possibles pour une seule situation (par exemple, écartier le garde de sa ronde, le tuer ou le contourner).

Les réactions des IA sont basées sur celles des soldats. Celles-ci font leur patrouille normale ou de recherche. Elles réagissent une première fois lorsqu'elles aperçoivent le joueur dans leur champ de vision ou qu'il voit quelque chose d'anormal se produire devant lui (par exemple, abattre un ennemi devant lui). Cela sert à avertir une première fois le joueur sur le fait qu'il a été aperçu par les ennemis. S'il ne se cache pas, l'IA confirme la présence d'un intrus et passe en mode d'attaque, où elle cherche à tirer sur le joueur.

Concernant les comportements d'IA, nous nous sommes penchés uniquement sur les IA type "gardes ennemis", car ce sont elles qui nous intéressent pour l'analyse.

- Surveillance immobile: Les IA restent sur une position fixe (par exemple, elles discutent) et ne peuvent changer d'état uniquement si elles repèrent le joueur ou si le joueur crée une distraction aux alentours;
- Patrouille: L'IA effectue une ronde en suivant une suite de points (imaginaire) prédéfinis. Ces patrouilles sont souvent linéaires (où l'IA va faire des aller-retours) ou circulaire (où l'IA tourne en rond). Elle est déviée de sa patrouille si l'IA est attirée par un bruit ou qu'elle voit quelque chose de suspect;

- Suspicion: L'IA est dans cet état si elle a entendu un bruit ou si elle a aperçu quelque chose de suspect. Elle reste un certain temps près de la source de l'agitation (bruit/mouvement), avant de potentiellement repartir en patrouille. Une exception est présente dans le cas où un corps est trouvée;
- Déecté: L'IA a détecté le joueur qui s'est retrouvé dans son cône de vision pendant un certain temps. Elle se met à attaquer ce dernier avec son arme jusqu'à ce que mort s'en suive pour le joueur. Elle change d'état lorsque le joueur disparaît de son cône de vision direct, c'est-à-dire qu'il a réussi à s'enfuir;
- Recherche: L'IA passe à un état de patrouille plus avancée, c'est-à-dire qu'elle sait qu'un intrus est présent. Elle effectue donc une patrouille plus minutieuse et intensive pour le joueur. Il est possible aussi que l'IA s'arrête de temps à autre pour pointer son arme de gauche à droite.

Il est nécessaire de préciser que l'IA ne possède pas d'un cercle de détection autour d'elle, c'est-à-dire qu'elle ne détectera pas un joueur passant accroupi derrière elle. Cependant, il sera détecté s'il attire soudainement son attention.



État "Detecté", lorsque le joueur est dans le champ de vision d'une IA

Progression meta

La progression meta du jeu se fait via les équipements, grâce à la progression du joueur. En effet, au début du jeu, le gameplay du joueur est plus orienté sur la débrouillardise. Par exemple, le personnage jouable va utiliser un morceau de rétroviseur pour observer en dessous des portes et ne dispose que d'un

pistolet-silencieux. Au fur et à mesure de sa progression, le joueur va acquérir davantage d'équipements et de gadgets pour au final retrouver une diversité dans son arsenal.

D'ailleurs, un autre principe basé sur l'expérience vient étoffer ce système d'accessibilité de l'équipement: le "Persistent Elite Creation". Il n'est pas directement relié à la progression meta, mais permet au joueur d'avoir un avantage d'amélioration et de customisation de son équipement en multijoueur. En effet, durant les missions, le joueur a la possibilité d'accomplir des défis comme par exemple "tirer les ennemis sur les rebords, tout en étant suspendu à un mur", afin d'obtenir des points. Ils sont donc échangeables contre des améliorations d'armes et de gadgets, des tenues et équipements. Plus le joueur accomplit des défis, plus son nombre de points augmente.

Donc, à intervalles réguliers dans les missions solo, le joueur tombe sur des dépôt d'armes, où il pourra customiser et améliorer ses armes à souhait (s'il possède assez de points "P.E.C."): ajout d'un silencieux /d'une crosse plus stable/augmenter la portée d'une grenade par exemple.

Séquence type montrant l'aspect "stealth" du jeu

<https://youtu.be/wpz52nwb1U4?si=0-H4wdsVWgVPrPqX>

Cette séquence montre la première mission du jeu, dévoilant ainsi son contexte et ses différentes mécaniques/approches possibles.

USP

- Hybride de genres entre Infiltration et Action offrant un gameplay dynamique, en mode prédateur;
- Moins de présence de gadgets des forces spéciales;
- Rythme de jeu soutenu.

Analyse de Styx: Shards of Darkness

Informations générales du jeu

Nom

Styx: Shards of Darkness

Développeur

Cyanide

Editeur

Focus Home Interactive

Date de sortie

15 Mars 2017

Support

PC, PlayStation 4, Xbox One

Genres

Stealth game

Fiche signalétique

Caméra

TPV libre

FPV (quand en cachette / passage étroit)

Controller

Clavier + Souris / Manette

Character

Un agile goblin voleur, assassin et mercenaire, pouvant assassiner de diverses manières, notamment avec de la magie.

Modes de jeux

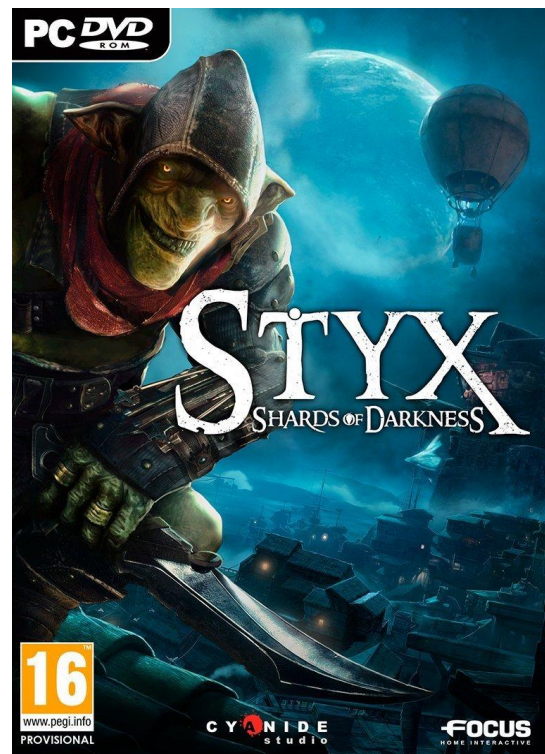
Solo (histoire)

Multijoueur Coop

Cible

Amateur de medieval fantasy

Amateurs de Stealth game



Game Loop

Missions avec objectifs principaux et secondaires indiquées.

Zone ouverte type couloir avec plusieurs chemins ⇔ Objectif principal / secondaires →
Sortie du niveau

Mécaniques de gameplay

Possibilités du personnage

- **Déplacements**

Styx est un goblin agile et robuste. De par sa taille inférieure aux humains, il peut emprunter des passages étroits (sous les bâtiments, dans la charpente, sous les tables...).

Il peut sauter à plus de 2 m de haut et peut s'accrocher pour grimper, bouger en étant suspendu ou escalader des rebords, des prises aux murs et des cordes, corde qu'il peut aussi descendre à la manière d'une tyrolienne.

Il peut se baisser, le rendant silencieux et plus discret, moins visible par ses ennemis, surtout dans des endroits sans lumière. Il peut aussi se mettre à couvert contre des murs ou objets de décor. Il peut se cacher dans divers endroits, comme une armoire, un coffre ou un tonneau (ce qui change sa vue en FPS).

- **Capacités physiques**

Styx est habile dans plusieurs domaines et possède des moyens pour mener à bien ses missions d'infiltration.

Il peut voler les objets à la ceinture ou dans les poches d'une personne sans que celle-ci ne s'en aperçoive.

Il peut porter les cadavres, pour ensuite les déposer à un autre emplacement ou les cacher dans un coffre ou une armoire, tant que le cadavre n'est pas en armure lourde, ou il peut les dissoudre avec une solution acide.

Il peut ramasser des objets de diversion qu'il peut lancer, pour attirer des ennemis.

- **Assassinat**

Styx est un mercenaire aguerri pour son espèce, mais il ne fait pas le poids contre des humains, elfes ou nains. En cas de confrontation frontale, Styx peut rapidement être tué en l'espace de quelques instants. Il peut néanmoins légèrement parer les attaques au corps à corps, grâce à sa dague d'ambre.

Cependant, Styx est maître dans l'assassinat, pouvant assassiner rapidement mais bruyamment un ennemi sans armure lourde, ou l'assassiner lentement mais silencieusement.

Il peut tuer un ennemi léger à l'aide de pointes métalliques qu'il lance à distance.

Avec ses sucs gastriques, il peut empoisonner la nourriture ou l'eau, tuant ses ennemis peu de temps après ingestion de denrée infectée.

Même s'il n'est pas très fort, il peut aisément pousser une personne non attentive d'un rebord, causant une chute mortelle.

- **Équipement**

Styx est un habile artisan, capable de fabriquer ses propres outils pour mener à bien ses missions.

Il peut utiliser voire fabriquer bon nombre d'équipements, comme les pointes (simple, toxique), des fioles (de santé, d'ambre), des solutions et pièges acides, des bouteilles de Cologne nain, des crochets, du sable et des objets de diversion.

Outre cela, il possède divers dagues et vestes qui peuvent lui procurer différents effets, souvent en échange des contreparties.

- **Pouvoirs**

Styx possède plusieurs pouvoirs magiques qu'il peut utiliser de base.

- Vision d'ambre : permet de voir les éléments interactifs, de distinguer les points d'intérêts importants (ressources, torches, cachettes, portes, chandelier...) en jaune, les alliés en vert, les ennemis en rouge (avec leur ligne de vision), et les autres éléments qui peuvent déclencher du bruit (chaises, pots) en bleu
- Clones : crée un goblin dont Styx peut prendre le contrôle pour l'envoyer faire des actions dans un temps limité d'existence, puis qu'il peut détruire ou plus suivant sa maîtrise de cette magie
- Invisibilité : se rend invisible en consommant sa jauge d'ambre, ce qui lui permet de fuir un combat ou une situation dangereuse, ou passer par des chemins où il se serait fait repérer

En plus de ces pouvoirs de base, Styx peut débloquent et améliorer ces capacités via des compétences : *[Position dans l'arbre de compétence] [Nom] : [effet]*

- Furtivité
 - 1 Persistance : réduction consommation ambre quand invisible
 - 2 Absorption des sons : quand invisible, course inaudible
 - 2 Félin : saut et réception 2x moins bruyants, blessures de chute réduites
 - 3 Invisibilité contagieuse : rend invisible les ennemis au contact (dont cadavres) tant que Styx invisible
 - 3 Latence : quand invisible, consommation ambre retardé de 2 secondes
 - 4 Silence contagieux : quand ennemis invisibles, pas de bruits non plus (assassinat rapide et silencieux possible)
 - 4 Sans bavure : bruits de tous les assassinats très réduits
 - 5 :
 - Invisibilité éthérée : rend Styx éthérée et donc intangible pendant le pouvoir d'invisibilité
OU
 - Bulle d'invisibilité : rend les gobelins proches invisibles
- Assassinat
 - 1 Meurtrier Volant : permet d'assassiner depuis les airs à plus de 3m de haut
 - 2 Chapardage : vole l'ennemi pendant assassinat
 - 2 Anticipation : permet de parer plus facilement
 - 3 Lanceur d'élite : permet de viser et lancer les projectiles 5m plus loin
 - 3 Fuite en avant ! : roulade plus efficaces

- 4 Prédation : permet d'assassiner depuis une armoire ou un coffre et l'y cacher directement
- 4 Esquive éthérée : 50% d'esquiver les projectiles et de devenir éthéré pendant un court instant
- 5 :
 - Impulsion meurtrière : assassinat à distance avec téléportation sur la cible à 4 m de distance.
OU
 - Cocktail de longévité : augmente la santé maximale
- Alchimie
 - 1 Distillateur d'ambre : permet de fabriquer des fioles d'ambre
 - 2 Pointe toxique : permet de fabriquer des pointes toxiques, qui immobilise les ennemis touchés
 - 2 Crochet : permet de fabriquer des crochets pour ouvrir une porte fermée
 - 3 Piège d'acide : permet de fabriquer des pièges d'acide qui dissout l'ennemi piégé
 - 3 Solution acide : permet de fabriquer les solutions d'acide
 - 4 Dague ambrée : permet d'équiper une dague qui récolte 1 d'ambre par victime mais qui en fait perdre à Styx quand il subit des dégâts
 - 4 Panoplie d'alchimiste : permet d'équiper une veste qui permet de fabriquer n'importe où sans établi mais qui rend Styx plus bruyants en course et en roulade
 - 5 :
 - Fourre-tout du vagabond : augmente le nombre max de l'inventaire pour chaque objet de 2 et pour chaque ressource de 5
OU
 - Mélange d'ambre : augmente la quantité maximale d'ambre
- Clonage
 - 1 Cocon : permet de fabriquer des cocons pour créer un clone à distance
 - 2 Renaissance : permet de se téléporter à l'emplacement d'un clone, le détruisant
 - 2 Brouillard dense : multiplie par 2 le rayon de la zone du fumigène libérée par le clone (3 à 6 m) et la durée de la fumée (5 à 10 sec)
 - 3 Renaissance cicatrisante : rend 50% de vie quand Renaissance
 - 3 Particules toxiques : fumigène toxique qui immobilise les ennemis touchés
 - 4 Clone salvateur : en cas de mort imminente et qu'un clone est créé, Styx effectue automatiquement Renaissance (= immortel tant qu'un clone existe)
 - 4 Mort brumeuse : clone émet fumigène automatiquement à sa mort
 - 5 :
 - Clonage discret : rend invisible Styx lorsqu'il contrôle le clone et rend le clone invisible quand il n'est pas contrôlé
OU
 - Clone meurtrier : quand le clone attrape un ennemi, peut exploser en se sacrifiant, tuant tous les ennemis à 2 m.
- Perception
 - 1 Vision étendue : augmente la portée de la vision d'ambre de 12 à 25 m

- 2 Sixième sens : perçoit les ennemis proches si Styx est à portée de leur vision et l'indique par un signal sonore
- 3 Sens du voleur : perçoit les objets non visibles dans un rayon de 5 m, avec indication sonore
- 3 Flair : permet de voir les derniers déplacements d'un ennemi jusqu'à 10 m
- 4 Pistage : permet de voir les derniers déplacement jusqu'à 20 m
- 4 Focalisation : permet de voir les bruits de pas ennemis même à travers les murs dans un rayon de 10 m
- 5 Omniscience : permet de voir les bruits de pas à 20 m
- 5 :
 - Instinct goblin : les bruits de pas sont révélés sans avoir besoin de la vision d'ambre
 - OU
 - Avarice : la vision d'ambre permet de voir les ressources à travers les murs

Interactions avec le LD

Les niveaux de Styx: Shards of Darkness, regorge d'éléments d'interaction pour donner diverses possibilités à Styx.

Pour éviter de se faire repérer, il peut éteindre les torches (pas les lampes ni les brasero) avec ses mains ou à distance avec du sable.

Il peut ouvrir mais pas fermer des portes, et crocheter des portes fermées, tout comme. Il peut aussi voir à travers la serrure d'une porte (ce qui change sa vue en FPS) pour voir partiellement ce qu'il y a derrière la porte.

Il peut aussi pousser des tonneaux d'acides.

Comportements des IA

Les IA peuvent détecter Styx via la vision et le son. Chaque action de Styx, volontaire ou involontaire, peut rendre méfiant ses ennemis.

Les ennemis possèdent 5 états principaux :

1. Idle / Patrouille

L'IA vaque à ses occupations, étant à l'affût de la moindre anomalie. Si Styx effectue une action pouvant entraîner de la méfiance, la jauge au-dessus d'un ennemi s'affiche en blanc et se remplit en fonction de l'ampleur de l'action.

2. Suspicion

L'IA a détecté une anomalie et se dirige à sa source. La jauge change de couleur en jaune et se réduit à mesure que le temps passe.

3. Hostile

L'IA a détecté Styx ou un clone et cherche à l'éliminer. La jauge est rouge et est pleinement remplie tant que Styx ou le clone est visible.

4. Recherche

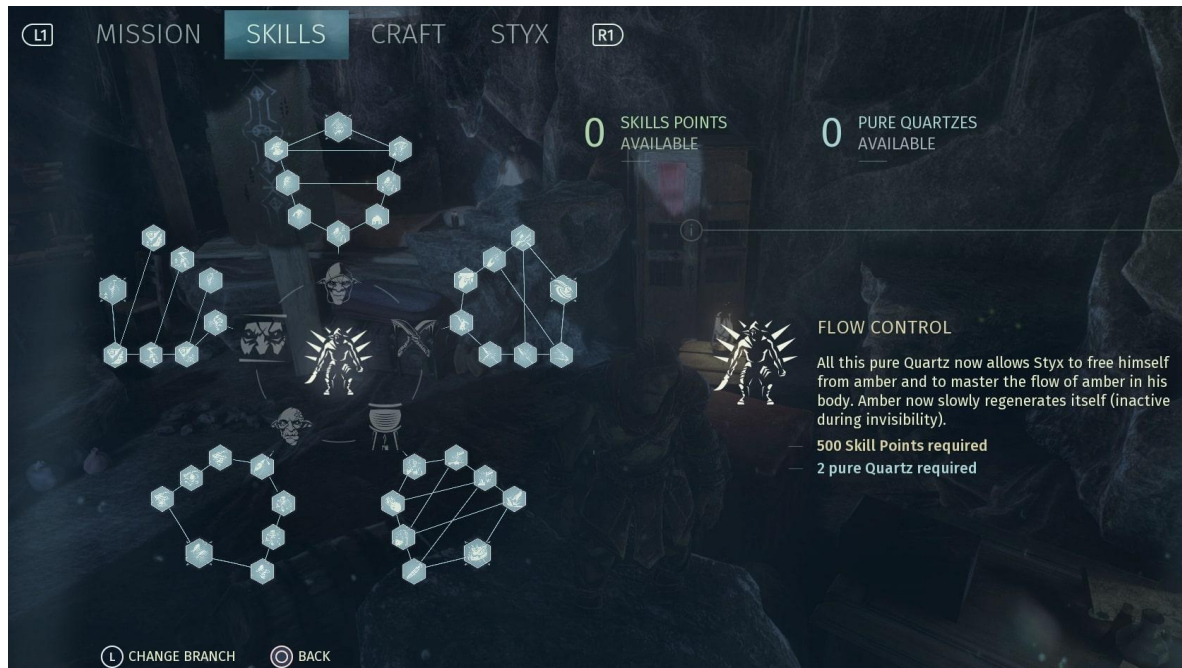
L'IA est à la recherche de Styx. La jauge est orange et se réduit à mesure que le temps passe

5. Sommeil

L'IA est dans un état encore moins attentif qu'en Idle ou en Patrouille. L'ennemi ne voit pas les actions qui se déroulent devant ses yeux mais peut toujours entendre les bruits.

Progression meta

La progression long-terme du jeu est représentée par 5 arbres de compétences et 1 compétence ultime.



Les 5 arbres représentent chacun un axe d'amélioration de Styx, qui sont : Discrétion, Élimination, Alchimie, Clonage, Perception. Chaque arbre est composé d'une première compétence de base, puis est divisé branches qui peuvent (ou pas) se rejoindre et qui se finit par une compétence ultime où le joueur doit faire un choix définitif entre deux compétences.

Pour acquérir une compétence, le joueur doit être à une table des compétences et dépenser des points de compétence, qui s'acquiert en complétant terminant une mission, les objectifs secondaires et les Insignes de niveaux, et parfois des fragments de Quartz pur (notamment pour les compétences ultimes).

Néanmoins, il est possible pour le joueur d'oublier une compétence (et les suivantes qui en dépendent) pour retrouver tous les points de compétence et changer de compétences.

Analyse LD / Séquence type démontrant l'aspect stealth du jeu

- 1ère mission dans la de ville Thoben

USP

- 4 trophées de complétion par niveau pour un run "parfaite" : temps, aucune alerte déclenché, aucun ennemis tués, tous les jetons collectés
- clonage avec contrôle, manipulation comme un 2ème personnage
- invisibilité intégré par défaut (pas un pouvoir bonus)
- jeu stealth "pur" sans possibilité de combat frontal équitable

Mécaniques de gameplay

Les jeux analysés proposent des features communes, d'autres souvent présentes, et certaines parfois uniques.

1. Features communes

Dans les 7 jeux analysés, il y a :

- **la Couverture** : donner au joueur des possibilités et capacités pour se rendre moins visible des ennemis, comme se cacher derrière ou dans des objets, se rendre invisible, exploiter les hauteurs
- **le Bruit** : autre aspect sensoriel pour les IA de détecter le joueur, orientant le choix du joueur vers des actions plus ou moins risquées, faciles d'exécution ou améliorant les récompenses
- **la Neutralisation des IA ennemis** : permettre au joueur de *takedown* un ennemi, afin de sécuriser une zone pour progresser dans le niveau, ou gagner des récompenses.
- **la Manipulation des IA ennemis** : permettre au joueur d'avoir une influence sur la position et le comportement des IA, comme les attirer vers un endroit spécifique.
- **des Interactions de LD exclusives au joueur** : donner au joueur des interactions dans un environnement rempli d'éléments pour que celui-ci obtienne un avantage sur les ennemis (*ex : ouvrir les portes, activer des mécanismes...*)
- **des Passages exclusifs au joueur** : permettre au joueur de se déplacer à des endroits que les IA ne peuvent pas atteindre, pour que celui-ci obtienne un avantage sur les ennemis (*ex : grimper sur des rebords, marcher dans la charpente...*)

2. Features occasionnellement présentes

Dans certains des 7 jeux analysés, il y a :

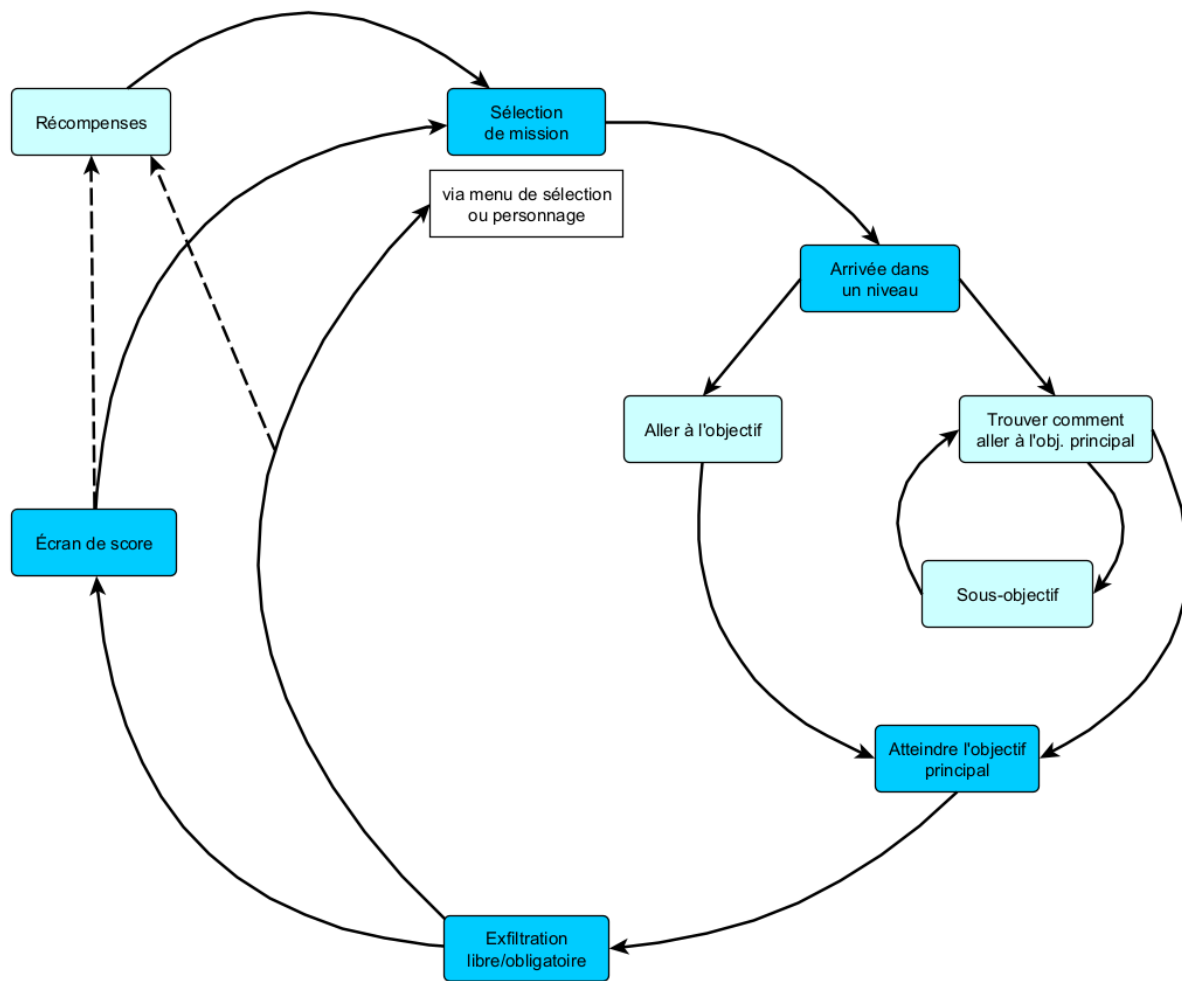
- **l'Amélioration du personnage joué** : permettre au joueur d'acquérir de nouvelles possibilité, souvent représenté par des compétences, avec parfois un choix d'orientation de style de jeu (Aragami, Dishonored, DXHR, Styx)
- **l'Amélioration de l'équipement** : permettre au joueur d'utiliser les mêmes options mais avec de nouvelles possibilités (AC2, Dishonored, DXHR, SCC)
- des Ressources ou équipements limités : donner des outils supplémentaires pour des situations spécifiques (Aragami, AC2, Dishonored, DXHR, SCC, Styx)
- **l'Action à distance** : permettre au joueur d'agir à différents endroits du niveaux sans forcément se déplacer, souvent pour mettre en place des pièges sur la route d'ennemis (Aragami, Dishonored, DXHR, Hitman, Styx)

- **des Interactions avec les IA neutres** : donner au joueur une catégorie d'interaction autre que le Level Design, avec des comportements parfois moins complexes mais souvent des effets spécifiques (AC2, Dishonored, Hitman)
- **des Approche létale ou non-létale** : donner au joueur le choix de comment agir dans le monde, souvent avec un impact scénaristique voire gameplay (Aragami, Dishonored, DXHR)
- **le Déplacement des corps** : permettre au joueur de déplacer les corps d'ennemis neutralisés, pour plus de discrétion ou à l'inverse avancer plus vite en ayant le risque d'être détecté (AC2, Dishonored, DXHR, Hitman, Styx)

3. Features uniques (USP des jeux analysés)

- **Aragami** :
 - Campagne 2 joueurs coopération possible;
- **Assassin's Creed 2** :
 - Diversité de déplacements type "parkour";
 - Système de notoriété: chaque action a des conséquences minimales;
- **Deus Ex Human Revolution** :
 - Système de piratage offrant un nouveau layer d'approche;
- **Dishonored** :
 - Actions du Personnage Joueurs ont des conséquences sur l'histoire et le gameplay, ce qui provoquent des changements dans le monde et à la fin de l'histoire;
- **Hitman (2016)** :
 - Multitude d'approches et d'exécutions d'action grâce aux vastes niveaux et au LD intelligent;
 - Infiltration via déguisement & patience;
- **Splinter Cell Conviction** :
 - Stealth action "moment to moment";
 - Moins de gadgets type "Force Spéciale";
- **Styx: Shards of Darkness** :
 - Technique de clonage avec contrôle temporaire comme un 2ème personnage joueur (est un pouvoir de base du personnage joueur);

Game Loop



1. Sélection de mission (via menu de sélection ou personnage) :

Premièrement, le joueur va choisir une mission parmi celles qui sont proposées. Lors de ses premières parties, il suit le cheminement linéaire des missions. Il sera libre par la suite de réessayer certains niveaux pour différentes raisons. Cette sélection de niveau peut prendre deux formes: soit sous forme d'UI via un menu; soit directement via le personnage jouable, qu'il peut emmener vers le lieu du début de mission;

2. Arrivée dans un niveau :

À son arrivée, le personnage jouable est placé dans le niveau à l'écart de la zone où se trouve son objectif. C'est souvent à ce stade que l'exercice d'analyse de l'environnement débute pour le joueur;

À partir de ce stade, deux embranchements se créent: "Aller à l'objectif" et "Trouver comment aller à l'objectif / micro objectif". Ces deux stades sont séparés car ils constituent chacun une approche différente durant un niveau pour le joueur.

3. Aller à l'objectif :

C'est la mission principale du joueur, la cause de la présence du personnage jouable dans le niveau. L'objectif est indiqué au joueur dès l'arrivée dans le niveau, afin de lui rappeler le but de sa mission. C'est à ce moment que l'infiltration débute. En effet, le personnage jouable va devoir entrer dans une ou plusieurs zones qui lui sont interdites, avec une présence d'ennemis renforcées. Le joueur doit ainsi faire un travail d'analyse de son environnement plus soutenu et en continu.

C'est aussi à ce moment que le joueur peut choisir l'approche qu'il souhaite : létale ou non létale. Cette décision va influencer le déroulement du niveau et peut varier en fonction de la taille du niveau, du nombre d'ennemis et des éléments interactibles présents dans le décor;

4. Trouver comment aller à l'objectif / micro objectif :

Le joueur doit par lui-même trouver un moyen d'accéder à l'objectif. En effet, il va devoir explorer davantage son environnement pour obtenir les informations nécessaires, afin de pouvoir approcher sa cible. Lorsqu'il a obtenu une information, cela va généralement découler sur un micro-objectif. La plupart du temps, durant sa partie, le joueur va être guidé par une suite de micro-objectifs, qui l'amène petit à petit à l'objectif principal. L'infiltration furtive est de mise à partir de ce moment. En effet, le personnage jouable va devoir entrer dans une ou plusieurs zones qui lui sont interdites, avec une présence d'ennemis renforcées.

Le joueur va donc devoir continuer l'analyse de son environnement pour éviter d'attirer l'attention des ennemis et de se faire repérer. Il est nécessaire de préciser que ces deux points se répètent jusqu'à ce que le joueur atteigne l'objectif principal, qui peut être une cible à éliminer ou un document à subtiliser;

Les deux stades "Aller à l'objectif" et " Trouver comment aller à l'objectif / micro objectif" viennent se rejoindre à la fin vers "Atteindre l'objectif principal", constituant le point culminant de sa mission.

5. Atteindre l'objectif principal :

A cette étape, le joueur a réussi à atteindre la zone où se trouve son objectif principal. Il doit localiser son objectif précisément dans l'espace et doit trouver/choisir l'approche ultime qui lui semble la plus adéquate pour finaliser sa mission. Cela dépend de l'approche faite depuis le début par le joueur, du nombre d'ennemis présents, et de l'environnement.

6. Exfiltration libre/obligatoire :

Une fois sa mission accomplie (en éliminant une cible et/ou en récupérant un document), le joueur doit s'échapper du périmètre surveillé où il se trouve. Cet objectif est directement indiqué au joueur et peut prendre plusieurs formes:

- libre, où le joueur doit uniquement sortir d'une zone de recherche, rejoindre l'une des zones d'exfiltration qui lui sont possibles ou se cacher suffisamment de temps pour redevenir anonyme;
- Obligatoire, où le joueur doit rejoindre la zone d'exfiltration précise qui lui est indiquée.

7. Écran de score :

Une fois le niveau terminé, le joueur accède à un écran de score, où il peut voir les résultats de sa mission parmi plusieurs critères (temps passé dans le niveau, nombre de morts, etc...).

À ce stade, "L'exfiltration" et "L'écran de score" peuvent reboucler jusqu'au point "Sélection de niveau". Cependant, ils peuvent aussi parfois mener au stade "Récompenses".

8. Récompenses :

À la fin de sa mission, il arrive que le joueur reçoive une ou plusieurs récompenses. Celles-ci peuvent prendre différentes formes (argent / matériaux / équipements / etc...). D'ailleurs, ces récompenses sont généralement liées à la progression meta.

Progression meta

La progression meta des jeux analysés est représentée par le gain de nouvelles possibilités, via de nouvelles compétences, de nouveaux équipements ou l'amélioration de ceux-ci, ou par l'ajout de nouvelles possibilités dans un niveau.

- Aragami : nouvelles compétences uniquement
- Assassin's Creed II : équipements uniquement
- Dishonored : nouvelles compétences et amélioration d'équipements
- Deus Ex: Human Revolution : nouvelles compétences, nouveaux et amélioration d'équipements
- Hitman 2016 : nouvelles possibilités dans un niveau
- Splinter Cell Conviction : équipements uniquement
- Styx: Shards of Darkness : nouvelles compétences uniquement

Analyse des différents jeux du genre

Construction des missions

Les jeux analysés ont comme point commun de communiquer un objectif au joueur, avant ou en arrivant dans une nouvelle zone de jeu. Néanmoins, il existe 2 formes d'objectifs :

- Objectif à atteindre :
Le jeu donne un objectif clair, ainsi que la position ou l'emplacement pour le réaliser, demandant au joueur d'atteindre cet endroit. Les jeux qui utilisent cette forme d'objectif sont : Aragami, AC2 et Styx.
- Objectif à micro-objectifs :
Le jeu indique un objectif, qui peut être précis (ex : *assassiner Mme X*) ou relativement vague (ex : *trouver le document Z*) sans indications supplémentaires, demandant au joueur de réaliser soit des micro-objectifs, soit de trouver lui-même la route pour réaliser l'objectif demandé. Les jeux qui utilisent cette forme sont : Dishonored, DXHR, Hitman et SCC.

Types de Level Design génériques

Les jeux analysés proposent des niveaux plus ou moins ouverts et peuvent être catégorisés en 3 formes.

- **Zone ouverte finie :**

AC2, Dishonored et Hitman utilisent ce type de niveaux, où le joueur est amené dans une grande zone ouverte, toujours avec une ou plusieurs structures centrales, et où le joueur peut choisir par où entrer, son objectif se trouvant quelque part dans la structure. Une fois l'objectif réalisé, il existe divers moyens pour enchaîner, que ce soit par une petite phase d'exfiltration (Dishonored) ou une fuite de la zone (AC2).

- **Enchaînement de zones ouvertes :**

Aragami, Dishonored et SCC utilisent ce type de niveaux, où le joueur enchaîne des zones ouvertes, quittant la précédente par un goulet d'étranglement obligatoire (souvent représenté par une porte ou un saut depuis une hauteur), avec possibilité ou non de retour. L'objectif se trouve dans la dernière des zones ouvertes, avec souvent une phase d'exfiltration pour quitter la zone et terminer la mission.

- **Couloir ouvert :**

DXHR et Styx utilisent ce type de niveaux, où le joueur doit progresser sans backtracking pour atteindre l'objectif, avec quelques chemins différents mais où le choix est relativement réduit.

Spectre 1 d'analyse : Écart de puissance par rapport aux IA

Les jeux analysés offrent au joueur un kit d'équipements et de gadgets lui permettant de réaliser ses objectifs selon l'approche souhaitée. Ils ont été classés en fonction de la puissance qu'a le joueur, grâce à son kit d'équipements, par rapport aux IA :

- **Styx & Aragami (personnage joueur très faible) :**

Le joueur est complètement impuissant face aux ennemis présents dans les niveaux. Ces jeux favorisent une approche d'infiltration totale. L'approche de combat étant efficace uniquement lorsque le joueur est dos à l'ennemi (notamment Aragami).

- **Hitman & Assassin's Creed 2 (personnage joueur moyen) :**

Le joueur est uniquement efficace lorsqu'il agit dans l'ombre, à l'abri des regards. Les combats de groupe ne sont pas favorables et le joueur peut facilement se laisser submerger par le nombre d'ennemis présents en cas de mise en alerte. Le combat face à un ennemi est envisageable uniquement si le joueur ne se fait pas submerger.

- **Dishonored & Splinter Cell Conviction (personnage joueur puissants) :**

Le joueur possède un attirail d'équipements lui laissant le choix d'aborder ses missions de la manière dont il souhaite (létale ou non-létale). Cependant, il agit tout

de même comme un prédateur et reste supérieur aux ennemis qu'il rencontre sur son passage, de par ses compétences physiques (magie/combat au corps-à-corps/...).

- Deus Ex (personnage joueur prédateur des ennemis) :

Le joueur est complètement puissant face aux ennemis présents dans le niveau. Il est libre de l'approche souhaitée et n'est vulnérable que dans certaines situations. Le personnage jouable peut totalement affronter les ennemis de face.

Spectre 2 d'analyse : Dépendance au LD

Les jeux analysés offrent au joueur la possibilité d'aborder plus ou moins sa mission de l'angle qu'il souhaite grâce au level design. Ils permettent aussi au joueur d'interagir avec les éléments des niveaux. Ils ont été classés en fonction de l'importance du level design et du nombre d'interactions supplémentaire et/ou secondaires dans ces jeux :

- Splinter Cell Conviction & Aragami (faible dépendance) :

Le level design a une place mineure dans ces 2 jeux. Le joueur doit traverser le niveau, avec quelques interactions données au joueur, mais jamais obligatoire pour progresser.

- Deus Ex, Dishonored & Assassin's Creed 2 (dépendance modérée) :

Le level design a une place importante dans ces 3 jeux. Le joueur dispose de nombreux moyens pour progresser et traverser le niveau de jeu de différentes manières. Le level design donne aussi un éventail d'action relativement étoffé pour passer un même passage ou neutraliser un ennemi.

- Styx & Hitman (dépendance totale) :

Le level design a une place majeure dans ces 2 jeux. Le joueur dispose d'une multitude d'approches possibles pour effectuer sa mission ou dépend totalement des éléments de level design que le jeu lui donne. L'interaction avec les éléments de level design est fortement présente, voire omniprésente dans ces deux jeux. Ces jeux offrent aussi des opportunités créatives d'exécutions d'actions pour le joueur. Il reste tout de même libre d'effectuer ces interactions ou non.

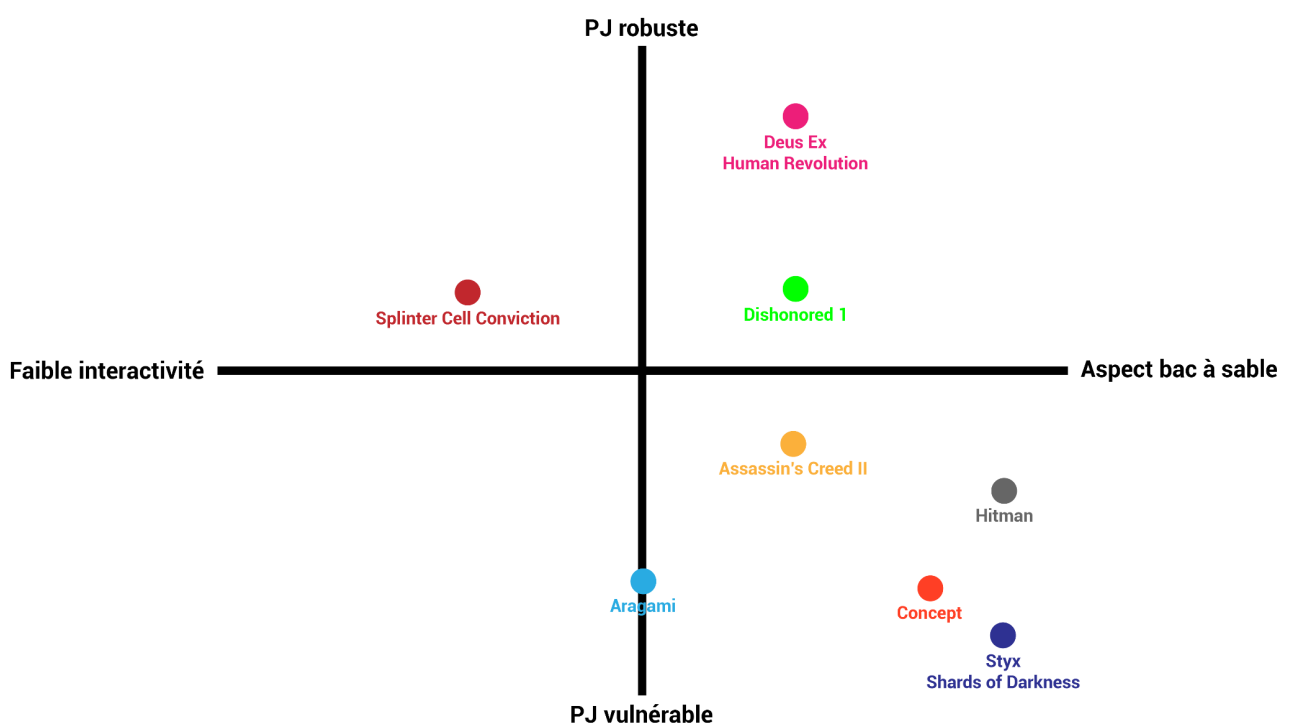
Spectre 3 d'analyse : Degré de manipulation des IA

Les jeux analysés présentent toujours des ennemis contre le joueur pour diverses raisons : mettre en pratique les compétences du personnage joueur, ralentir l'avancée du joueur, disséminer des éléments de l'histoire. Le joueur devant progresser dans des niveaux remplis d'ennemis, ceux-ci ont un comportement prévisible et sont plus ou moins manipulables par le joueur pour servir ses intérêts.

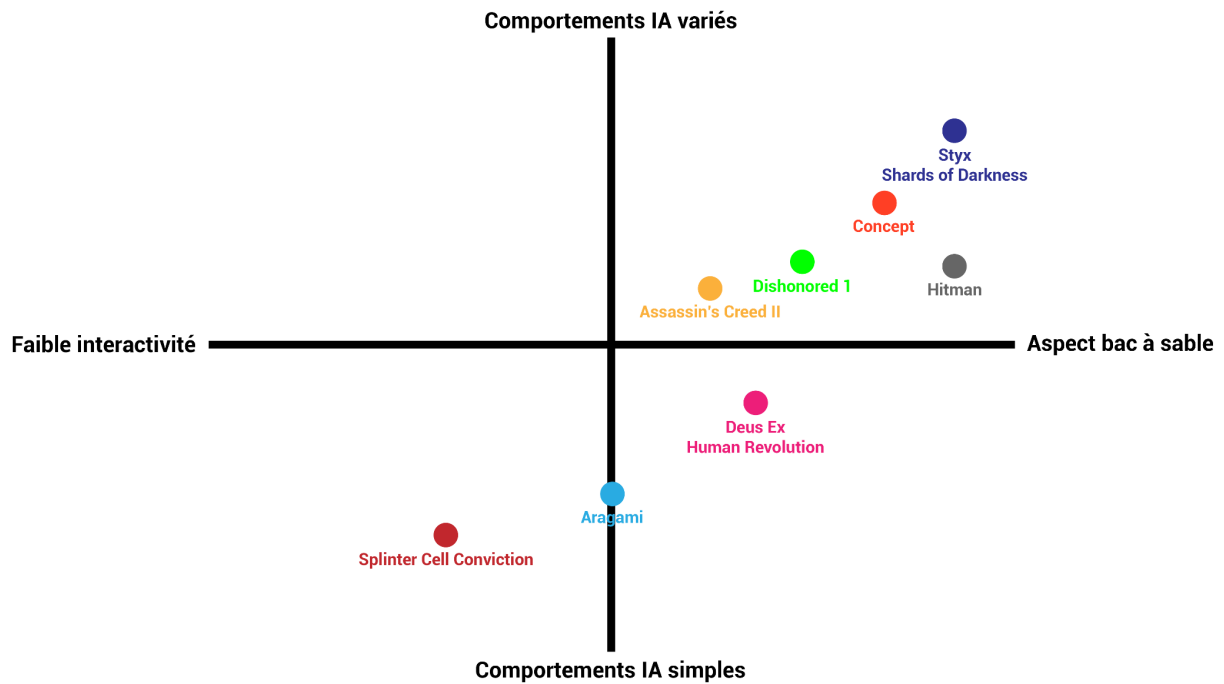
- Splinter Cell Conviction & Aragami & Deus Ex (manipulation faible) :
Les ennemis possèdent peu d'états de comportement, se limitant à : Idle, Suspicion, Alerte et Recherche. Ils peuvent être facilement attirés et ne demandent pas au joueur beaucoup de sens stratégique pour les neutraliser en toute sécurité.
- Assassin's Creed 2 & Dishonored & Hitman & Styx (manipulation modérée et comportement plus complexe) :
Les ennemis possèdent parfois plus que les 4 états cités plus haut, ou réagissent de différentes manières selon la source d'anomalies qu'ils détectent. Le joueur possède également plus de moyens pour les attirer ou interagir avec eux, proposant plus de choix dans la manière d'aborder un niveau.

Analyse concurrentielle

Matrices concurrentielles - Interactivité du Level Design par rapport à la puissance du personnage joueur en fonction des ennemis :



Matrice concurrentielle - Interactivité du Level Design par rapport à la variété de comportements de IA :



Matrice concurrentielle des 5 jeux mobiles analysés par rapport aux spectres "Force du Personnage Jouable" et "Comportements des IA":

