

Élément de design comparé : Mouvement	
Far Cry 4	Deus Ex : Human Revolution
<p><u>Séquence de jeu :</u></p> <p>Lors d'une des premières séquences de jeu, on se retrouve dans une vallée avec une rivière en son centre et comme seule arme une machette. Il y a plusieurs ennemis qui rôdent autour avec des fusils et l'on doit donc se promener de buisson en buisson pour les éviter et les éliminer silencieusement. Le tout pour se rendre à un point tout en haut de la vallée.</p>	<p><u>Séquence de jeu :</u></p> <p>Lors de la première séquence de jeu, on doit se déplacer dans un laboratoire où l'on est gardé de sécurité, car ce dernier est attaqué et l'on doit trouver et neutraliser la menace. Pour ce faire, on peut courir, se déplacer accroupis, ou encore se cacher derrière des panneaux, des caisses, des rambardes, des comptoirs, etc. pour se protéger des balles et surprendre nos ennemis. Toute la séquence on navigue ainsi de façon linéaire, jusqu'à ce que l'on ait complètement neutralisé la menace.</p>
<p><u>Effet esthétique produit :</u></p> <p>On ressent un stress et une impression de puissance. Le fait de se déplacer dans des buissons bloque notre visibilité et l'on perd de vue les NPCs hostiles. On a une impression de perte de contrôle et l'ensemble de nos déplacements sont stressants, renforcés par la lenteur du déplacement accroupi et l'impossibilité de se coucher ou de ramper. On finit par découvrir que l'on peut courir d'un buisson et finir en glissant dans un autre et l'on a alors un sentiment de puissance, car on peut se déplacer rapidement et subtilement pour neutraliser les ennemis.</p>	<p><u>Effet esthétique produit :</u></p> <p>La possibilité qu'a le personnage de se déplacer tout en restant à couvert donne une impression de sécurité et de puissance. Aussi, savoir qu'il y a des gens dans le laboratoire, sans qu'ils sachent qu'on est là donne un sentiment de puissance dans nos déplacements. En effet, on se rapproche d'eux, on les attaque par surprise et l'on continue ni vu ni connu vers les prochains ennemis.</p>
<p><u>Réflexion comparative :</u></p> <p>Les deux effets produits par le mouvement sont différents. Dans <i>Far Cry</i> on a une impression de vulnérabilité, car les ennemis nous cherchent, alors que dans <i>Deus Ex</i>, on cherche les ennemis. Dans le premier, on se cache des ennemis, il y a donc un sentiment de crainte dans nos déplacements, alors que, dans le second, on traque nos ennemis et générant un sentiment de puissance. On ressent également un sentiment de puissance dans <i>Far Cry</i>, mais seulement quand on court et glisse pour se cacher, car c'est le seul moment où l'on a l'impression d'avoir une avance sur l'ennemi.</p>	