

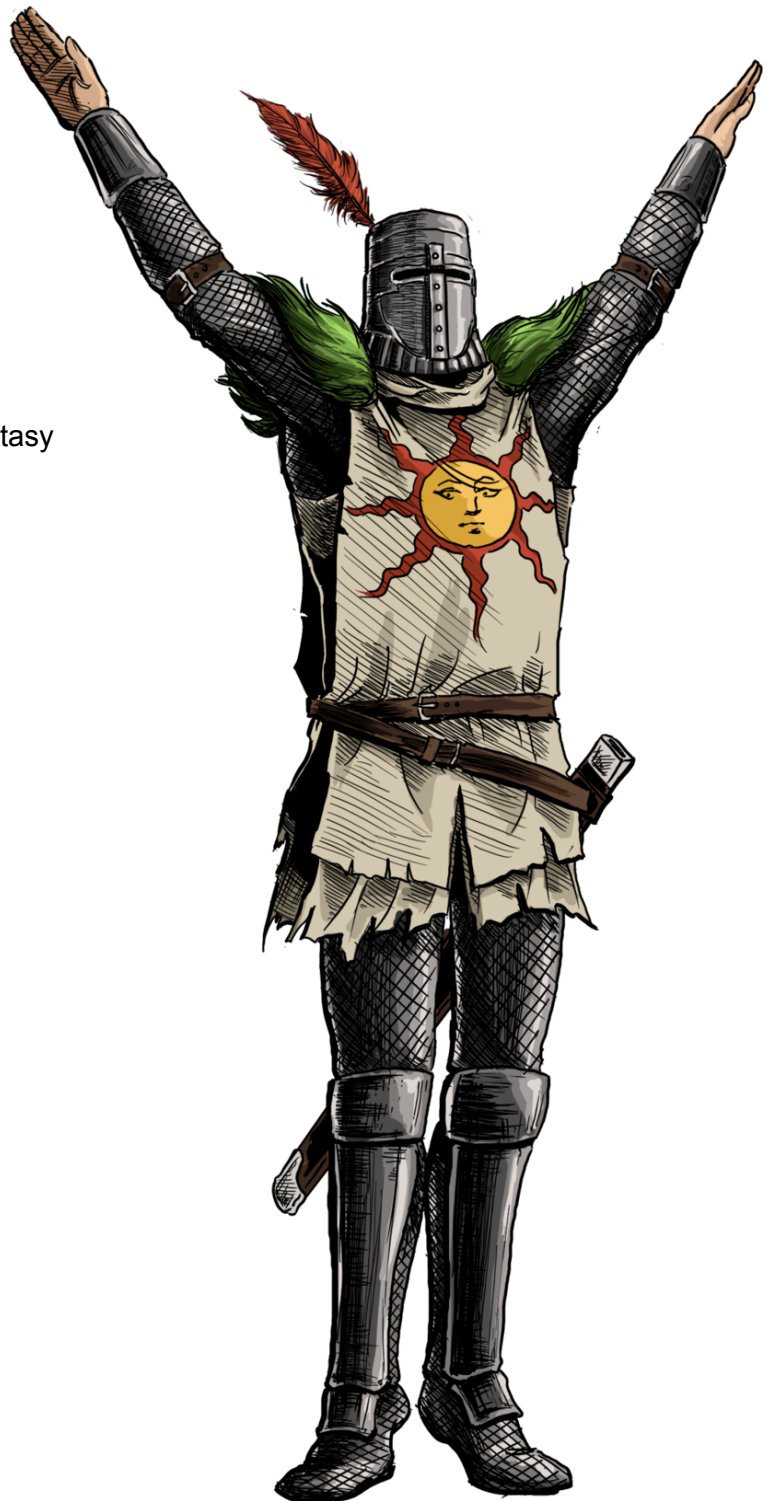
Dark Souls 1

Développeur: From Software

Éditeur: From Software - Bandai Namco

Date de sortie: 2011

Genre: RPG/Action Third person Dark Fantasy



MENASLG

Les mécanique

- Movement
- attaque lourde
- attaque légère
- parade
- contre
- Roulade
- Back-stab
- Lock camera
- saut en longueur
- utiliser un objet
- Utiliser une potion

La parade

Dans les souls, la mécanique de parade est possible en utilisant un certain type de bouclier et dans une période courte effectuer l'action de parade lorsque l'ennemie attaque pour stagger celui-ci.

En terme de code on peut penser que le tout s'effectue dans un anim montage. En ajoutant un notify dans l'anim montage on peut préciser à quel moment la parade est réellement effectué, tout attaque ennemie qui collidera avec le box collider de la parade dans ce laps de temps sera donc paré et l'ennemie recevra l'information de parade qui le fera jouer l'animation de stagger.

Le joueur pourra donc effectuer un stab qui infligera un nombre élevé de dégâts pour récompenser la prise de risque du joueur.

La mort

Je ne partage pas totalement l'avis du youtubeur, selon moi une difficulté très élevée nous permet de nous dépasser mais elle reste néanmoins frustrante. Si le joueur n'arrive vraiment pas à surmonter l'épreuve, la frustration montera et le joueur risque de quitter le jeu. Trouver un équilibre est difficile mais permet au jeu de se distinguer (elden rings en ai l'exemple).

La mort est une mécanique d'essai. La difficulté haute rend la récompense plus agréable. Le but étant d'apprendre de ses erreurs, de ses morts et comment les surmonter.

De plus, l'aspect multijoueur permet au joueur de voir les erreurs des autres et réagir en conséquence.