

Dark Souls

Devoir Maison

1. Analyse de gameplay

a)

Nous rencontrons dans le jeu différentes mécaniques :

Déplacement : Marcher, Courir, Roulade.

Feux de camp : Point de sauvegarde qui permet de se reposer ainsi que de restaurer sa vie et ces fioles.

Attaque : Nous avons 2 types d'attaques, l'attaque légère et l'attaque lourde.

Blocage : Utilise un bouclier pour bloquer les dégâts ou les réduire.

Parade et Riposte : Quand tu parades, tu dévies l'attaque ennemie au bon moment pour ensuite faire une riposte (une contre attaque).

Esquive : tu fais une roulade au bon moment

Une Lock : met un point sur l'ennemi pour avoir une meilleure précision durant un combat.

Arme à deux mains : Augmente les dégâts mais tu ne peux plus utiliser ton bouclier.

Backstab : Attaque critique par derrière.

L'endurance : Toutes les actions du jeu consomment de l'endurance.

Utilisation des échelles : Monter et descendre

Ouvrir des portes et des coffres : On a parfois besoin d'une clé pour accéder à celle-ci.

La mort : Pertes des âmes et de ton humanité mais tu peux récupérer tes âmes sur ta marque de sang sauf si tu meurs avant de les avoir récupérées.

Utilisation d'objets : Fioles d'Estus, Humanité, Bombes incendiaires, etc....

Armes et armures : affecte le poids, la vitesse et les statistiques du personnage.

Poids de l'équipement : affecte la vitesse et les roulades.

Statistiques des armes : Chaque arme a des dégâts, une portée, et des exigences en force ou en dextérité (une lance n'aura pas la même dextérité qu'une épée longue).

Système d'âme : Utilisées pour monter de niveau et améliorer les statistiques.

Système de classe : Détermine les stats de départ, mais le joueur à choix selon différentes classes (chevalier, chasseur, sorcier, etc...).

Signes d'invocation : Pouvoir invoquer des joueurs pour de l'aide.

Messages des joueurs : Lire et écrire des indices sur le sol.

Ombres de joueurs : Permet de voir les morts d'autres joueurs.

Ennemis : Chaque ennemi a des mouvements variés, et des compétences qui sont propres à chacun.

Boss : Ennemis énormes avec des patterns propre à lui mais qui a des points faibles (souvent très forts et très durs).

b)

Dark Souls est un genre Action-RPG, Dark Fantasy.

c)

La mécanique de gameplay qu'on voit dans la vidéo est la parade.

Celle-ci fonctionne en capturant un moment précis où le joueur exécute une action défensive souvent avec un bouclier ou une arme (épée) pour annuler et contre-attaquer un coup ennemi.

Il y a une animation qui s'active qui ouvre la première mécanique de parade pendant laquelle une attaque ennemie peut être contrée.

Si la détection de l'attaque ennemie touche le joueur la parade réussie donc l'attaque ennemie est contrée et l'ennemi est mis en état de vulnérabilité.

Donc le joueur peut riposter avec une attaque spéciale qui inflige des dégâts critiques.

2. Vidéo

a)

Quand le youtubeur parle de la mort dans dark souls, il interprète comme un moyen **d'apprendre et de progresser**. Il dit que chaque mort incite le joueur à **persévérer ainsi que s'améliorer**. Le youtubeur a pris en exemple cette vision de Dark Souls dans sa vie de tous les jours qui est de persévérer luttant contre les obstacles qui le suit. Mais je pense que son raisonnement a

du bon que du tort. Pour lui dark souls est une source de réconfort car c'est le jeu qui l'a aidé mentalement à sortir de cette dépression suicidaire mais parfois des jeux vidéo peuvent ramener au suicide comme **l'harcèlement en ligne, les arnaques en ligne**, etc...

Je pense que certains jeux sont fait spécialement pour laisser un message (le fond dans les 4F) et qui nous donne ce sentiment de soi réussir dans la vie ou juste profiter du moment qu'on vit maintenant.

Mais si je dois en revenir à son avis, je pense juste qu'il aurait dû parler à des proches, des amies ou un professionnel pour sortir de ce problème qu'il gardait.

b)

La mort dans Dark Souls à plusieurs mécaniques :

Le fonctionnement : Quand on meurt, on perd nos âmes ainsi que notre corps humain devenant une carcasse et on laisse une marque de sang qui est l'endroit de la mort. Sur cette marque de sang, se trouvent les runes que tu as perdues en mourant donc si tu veux les récupérer, tu dois aller sur cette marque et interagir avec, mais si tu meurs avant d'avoir récupéré les âmes, tu auras perdu toutes tes âmes et donc tu auras une nouvelle marque.

Pour la carcasse par contre, tu ne peux pas invoquer d'alliés sous cette forme et tu es limité sur les interactions avec des PNJ ou juste la fonction en ligne. Pour cela, si tu veux retrouver ton corps humain, il te faut soit une humanité ou soit tu te reposes sur un feu de camp.

Les conséquences : quand on meurt, on retient les patterns de l'ennemi, des boss et les pièges qui sont sur la carte. Le jeu permet donc au joueur de s'adapter grâce à la mort. On y retrouve aussi le retour au feu de camp quand on meurt et qu'on doit se refaire le chemin où on est mort pour récupérer les âmes perdues face à un ennemi plus fort que soi. Cette fois-ci, on apprend à connaître le niveau par cœur, comme on est mort tellement de fois ici qu'on connaît chaque raccourci, chaque détail. Quand il est une carcasse, il doit se débrouiller tout seul pour réussir, car il ne peut invoquer d'alliés et ne peut plus être envahi. Et pour finir, la mort nous pousse à réfléchir à des stratégies par peur de mourir et de recommencer le boss ou juste de perdre nos âmes.