1.

Mécaniques Joueur:

- Déplacement
- Sprint
- Roulade/pas arrière
- Système de poid (light roll/fat roll)
- Saut
- Barre de vie/stamina
- Attaque lourde/légère
- Parade
- Fiole d'estus et de mana
- Système d'âme et de lvl up
- Système d'inventaire

Mécaniques Monde :

- Ouverture de porte
- Message laissé par les autres joueurs et par le jeu
- Les feux de camp
- Les murs illusoirs
- Téléportation entre les feux de camps

Il s'agit d'un action RPG dans un univers dark fantasy

Lorsque l'ennemie attaque il y a une fenêtre d'un nombre de frames bien défini qui commence avec une hitbox. Si le joueur appuie sur la touche de parade, une autre fenêtre commence avec aussi une hitbox et un nombre de frames bien défini. Si les deux hitbox se touchent cela va paralysé l'ennemie et le mettre en posture de faiblesse laissant un temps au joueur d'effectuer une attaque critique devant ou derrière l'ennemie.

2.

- a) Dans Dark Soul, la mort est une chose que le joueur va rencontrer beaucoup de fois. La mort fait partie à part entière de l'apprentissage. La difficulté des dark souls est élevé mais rien n'est infranchissable, il faut se servir de chaque mort comme apprentissage
- b) Quand le joueur meurt dans Dark Soul, il va apparaître au dernier feu de camp sur lequel il s'est reposé, perdre toutes ses âmes mais elles ne sont pas encore totalement perdues, le jeu donne une chance au joueur d'aller les récupérer à l'emplacement ou il est mort. Si le joueur re-meurt sans avoir récupéré ses runes elles disparaissent à jamais.