

DM Dark Souls

1. a. Mécanique rencontré durant la partie

- **Déplacements** : Horizontale, Verticale, Courir et la roulade
- **Attaque** : une attaque légère et une attaque lourde
- **Système de mise en garde** : Utilisation du bouclier pour absorber les dégâts
- **Esquive** : qui permet d'éviter l'attaque ennemie notamment avec la roulade
- **Contre Attaque** : pour attaquer en déviant l'attaque ennemie
- **Endurance** : permet de ne pas spam une attaque
- **Grimper** : monter grâce au échelle
- **Portes** : Ouvrir et fermer les portes pour accéder à des zones
- **Coffres** : Récupérer des récompenses avec des clefs
- **Objets**
- **Armes** (Armes lourdes, etc) **et Armures**
- **Mort** : Possibilité de poster un message qui sera visible par les autres joueurs
- **Ennemies et Boss**
- **Changement d'objets**

b. C'est un action-RPG, "Souls Like" dans le style Dark Fantasy

c. La mécanique présentée est celle de la contre attaque. Le joueur doit parer l'attaque ennemie au bon moment pour déclencher la contre attaque. Le joueur ne perdra pas de vie et renverra des attaques.

2. Analyse de la vidéo

- a. Le youtubeur trouve que Dark Souls est comme la vraie vie : on a souvent des échecs avant de réussir. Il dit que chaque fois qu'on meurt dans le jeu, ça nous apprend à mieux faire la prochaine fois et donc d'apprendre de ses erreurs. Du coup, il a essayé d'appliquer ça à sa vie, pour vaincre sa dépression : quand il a des galères, il se dit que c'est comme un boss de Dark Souls qu'il doit vaincre. Cela lui permet d'avancer dans la vie et de se remonter le moral.
- b. La mort est une mécanique importante dans Dark Souls. On l'expérimente souvent vu le niveau de la difficulté du jeu. Son fonctionnement est relativement simple. On perd tout d'abord notre âme et notre corps qui devient un ragdoll. Sur le lieu de notre mort, on retrouve nos runes, que l'on peut récupérer en revenant sur le lieu de notre mort tout en sachant que si l'on re-meurt entre temps, les runes disparaîtront. Notre reste bridé à la discussion avec des PNJ et les fonctions en ligne. Pour revenir à la normal il suffit de se reposer autour d'un feu de camp ou bien d'utiliser une humanité. Le fait de mourir nous apprend à nous améliorer en apprenant le patterns de l'ennemi ou du boss. A chaque mort, on apprend différentes choses sur le niveaux, ce qui nous permet de nous surpasser et d'enfin pouvoir vaincre l'ennemi.