

DM1 Dark Souls

1. Analyse de gameplay

a)

- Se déplacer
- Interagir avec E
- Rester appuyer sur espace pour courir
- Lock une target sur Q
- Monter une échelle
- Lire les messages sur le sol (Joueur / Jeux)
- On apprend à rouler (Esquiver)
- On apprend à se battre (Premier boss)
- Utilisation du menu d'armor pour changer d'équipement
- Décision avec les pnj
- On apprend à utiliser les flask pour se soigner
- Trigger box pour activer des cinématiques ou des éléments du jeux pour la narration
- Se battre contre petits ennemies
- l'amélioration d'arme par des biens externes (électrisation de l'épée grâce à un item trouver dans un coffre)
- Mécaniques de parry (Bloquer une attaque pour pouvoir infliger de gros dégâts à son adversaire)
- Back Stab mécaniques (Inflige des gros dégâts quand on se rapproche silencieusement dans le dos de l'ennemie)

- Light Attack / Heavy Attack
- Les Level et l'xp (âme)
- Les dégât de chute
- La forge
- La mort

b) **Dark Souls** est un action-RPG réservé aux amateurs de challenge et de difficulté extrême. Le joueur doit faire évoluer son personnage au milieu de niveaux difficiles remplis de pièges labyrinthiques et d'ennemis particulièrement fort et vicieux.

c) La mécanique de parry est plutôt complexe dans son timing est dans l'état spécial que cela provoque chez l'ennemi :

Dans l'animation d'idle du Joueur un notify est présent qui désigne le timing de parry pour récupérer cette information dans l'ennemi une interface serait plutôt efficace est que si le notify "ParryTiming" est à vrai et que "ParryButton" du joueur est à vrai joué un montage chez l'ennemi qui le met dans un état de stun et qui déverrouille un booléen pour le joueur, "CanBePunish" qui si est vrai quand le joueur attaque applique un montage différents que celui de l'attaque normal.

Et aussi il faut obligatoirement avoir un bouclier pour pouvoir parry.

2. Vidéo

a)

b) La mort dans Dark Souls est assez spéciale mélangeant un goût de frustration et de défi. Quand les points de vie du joueur tombent à 0 peu importe le moyen le joueur meurt, son personnage tombe au sol avec écrit You Die à l'écran qui après l'avoir vu plus de 200 fois vous semble plutôt irritant.

Le joueur réapparaît au dernier feu de camps et doit recommencer la progression qu'il a parcouru entre le feu de camps et le moment où il est mort.

Ce n'est pas tous le jeu se base sur les Lumières un éléments collectibles quand on tue des ennemis, elles nous permettent d'acheter des éléments comme des armures ou des armes mais aussi de nous faire monter de niveaux, c'est là que le vice de Dark Souls commence.

Si on récapitule quand on meurt on apparaît au dernier feu de camps, on perd nos Lumière qu'on doit retourner chercher à l'endroit de la mort et si l'on re meurt sur le chemin, les Lumière disparaissent 😊.

Par exemple pour passer niveaux 20 vous avez besoin de 20 000 Lumière et que vous êtes à 15 000, vous vous dites si vous devriez pas aller tuer quelques ennemies dans une zone ou il y a des ennemies assez fort pour gagner et assez de lumière et de pas mourir comme un débiles, après un certain moment vous arrivez vers le nombre que vous avez besoin et décidez de farm un peu plus pour le prochain niveaux mais pas de chance un ennemies arrive à vous tuez par faute d'inattention.

Vous apparaissez au feu de camp le plus proche, essayez de retourner au lieux de votre mort et de chuter sans faire exprès dans un trou.

Bravo vous venez de perdre 3h de jeu à cause de 2 fautes d'inattention 🙄.

3. Pratique

https://github.com/EmoKermitSSB/DM_DarkSouls