Dark Soul Analyse

1)

Déplacement en 8 directions

Grimper et descendre des échelles

Roulade

Jeter des objets

Ramassage d’objet

Gestion de l’équipement

Camp de feu comme Point de sauvegarde

2)

Il s’agit d’un Die and retry en 3eme personne

3)

Quand l’ennemie attaque, avant de toucher le joueur, un booleen s’active. Au moment où le joueur appuie sur la touche de contre, si il contre pendant que ce booleen est valide, cela active l’animation contré de l’ennemie, annule le code de dégâts contre le joueur et lance l’animation de finish sur l’ennemie

4)

Le point de vue du Youtubeur est que Dark Soul est un jeu où la difficulté fait partie de l’histoire du jeu, le jeu n’essaye pas d’être difficile pour affronter le joueur mais pour qu’il ai la sensation de gagner sa victoire. Le Youtuber dit qu’il s’agit d’un jeu qui représente la difficulté de la vie et de l’affronter. Le personnage n’est pas au centre du monde, il est fragile et faible. Il dit aussi qu’avancer lentement dans le jeu n’est pas grave et de gagner plus expérience au fils du temps pour avancer et que l’a mort fait partie du gameplay d’essayer et de rater. Je pense que le gameplay du die and retry est effectivement un gameplay d’apprentissage, et chaque personne apprend à son rythme. La mort du joueur dans ce vaste univers contre de gigantesque monstre donne

L’impression d’être faible face au monde. Cependant, je ne pourrais dire si c’est une métaphore des problèmes de la vie et si ça marque autant les joueurs durant leurs parties.

5)

Le fonctionnement de la mort dans Dark Soul est que à chaque mort, le joueur recommence non loin de la créature qui l’a tué. Cela permet de retourner vite l’affronter. De plus, cette mort permet aussi d’apprendre sur les mouvements de l’ennemie, sur la gestion de son équipement et de ses potions. Chaque mort est une défaite qui pousse le joueur à apprendre de plus en plus et d’essayer différentes stratégies pour battre l’ennemie