

# DM DARK SOULS

Haben  
Felix

## Sommaire :

1. Analyse de gameplay :
2. Vidéo :



# 1. Analyse de gameplay :

a) Les mécaniques dans dark souls :

**Light Attack / Heavy Attack :** la light et la heavy attack sont les deux mode que le joueur peut utiliser avec tout d'abord la light attack ou attack légère utilisable avec la touche R1 de la manette elle lance une attaque qui ne consomme pas de stamina et inflige au ennemie peu de dégât a contrario la heavy attack ou attaque lourde utilisable avec la touche R2 et une attaque qui vas utiliser de la stamina plus ou moins suivant l'arme utilisée et infliger beaucoup plus de dégât le joueur peut hold la touche pour charger l'attaque et faire plus de degat mais il perd aussi plus de stamina

**La Roll :** le joueur peut faire une roulade avec la touche carré sur manette pendant la roulade le joueur n'a plus de hitbox pendant quelque frame ce qui le rend invincible au attaque le joueur ne peut attaquer pendant une roll

**Les Level et l'xp (âme) :** en tuant des ennemi le joueur récupère des ame qui lui permettent d'augmenter les statistique du personnage

**Le lock :** le joueur peut lock sa caméra sur un ennemi

**La parade :** si le joueur utilise un bouclier il peut parre l'attaque dun ennemie en utilisant la touche a un moment précis

**L'inventaire :** le joueur possède un inventaire ou il gère les différent consommable arme et armure que le personnage peut utiliser

**Les dégât de chute :** le joueur prend des dégât ou meurt si il tombe de haut

**Le heal :** le joueur peut heal c'est point de vie en consommant une fiole d'estus

**Les message :** le joueur peut laisser des message au sol qui sont visible par les autre joueur

**Les parchemins :** le joueur peut utiliser des parchemins qui applique des effet au personnage ou à son arme ou lancer des sort sur les ennemis

**Le backstab :** si le joueur se trouve derrière un ennemi il peut le backstab ce qui vas lancer une animation spéciale et infliger d'énorme dégât

**La forge :** le joueur peut améliorer les statistique de ces armes

**La Mort :** le joueur peut mourir ce qui le fait respawn au dernier feu qu'il a activer il perd toute ces ame

**Les feu :** le joueur peut activer des feu de camp qui lui servent de checkpoint

b) De quel type de jeu s'agit-il ?

**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 labyrinthiques truffés de pièges et d'ennemis particulièrement puissants et vicieux.

c) Explication mécanique :

Lorsque le joueur utilise la touche de contre le code lance un montage qui contient un notify qui représente le timing de parade du joueur si un montage et lancer côté ennemi durant la durée du notify une animation spéciale se lance le parry . niveau code le notify passe par un BPI et turn le booléen à true côté ennemi un booléen stun passe à true ce qui laisse au joueur la possibilité de faire une punish attaque

## 2. Vidéo :

### a) Explication vidéo

Dans sa vidéo le youtubeur explique qu'il a fait une dépression juste après ces études sachant que le diplôme qu'il venait d'avoir ne servirait à rien cette dépression c'est transformer en multiple tentative de suicide événement extrêmement traumatisant pour le youtubeur il trouve du réconfort et un sens à sa vie en jouant à Dark Souls car le jeu lui montre que même les tâches les plus impossibles peuvent être réalisées avec de la persévérance il retrouve une partie de lui à travers le personnage qu'il joue il lui donne la force de faire des tâches qu'il pensait impossibles à réaliser. Plus tard dans la vidéo il parle de l'importance de l'histoire et du point de vue du joueur qui se retrouve maître de son histoire mais aussi impuissant face à cet univers hostile. Le jeu lui a fait réaliser que Dark Souls représente la vie dans le monde le monde continue d'avancer qu'on soit là ou pas et que comme dans le jeu on doit apprendre les mécaniques de base pour vaincre les boss les petites actions faites séparément sont insignifiantes mais quand elles sont rassemblées elles font un tout. L'un des aspects du jeu que le youtubeur a préféré ce sont les vues du jeu et l'univers qui est magnifique. Il ajoute que cette envie d'explorer les décors et l'univers de Dark Souls lui a aussi donné l'envie de ressortir de chez lui et d'explorer le monde. Le jeu montre vraiment ce que vivre veut dire. La mort est tellement présente dans ce monde que les moments de vie deviennent de vrais moments de triomphe et le jeu nous accompagne dans ces moments de triomphe juste avant de nous envoyer dans un autre donjon plus horrible que l'ancien.

### Avis personnelle:

Je ne pense pas avoir un lien aussi étroit avec Dark Souls que le youtubeur mais il dit beaucoup de choses vraies car Dark Souls nous enseigne la persévérance le self control qui sont essentiels dans la vie de tous les jours surtout dans le meilleur du travail si une tâche est dure il ne faut pas abandonner et ça paiera au final et si c'est un échec tout comme la mort dans Dark Souls l'échec arrive souvent mais il faut en tirer le meilleur et en ressortir grandi et par force de persévérance arrivera le moment de réussite.

### b) La mort dans dark souls

La mort dans dark souls et lune voir la mécanique principale du jeu elle fait entrer le jeu dans le registre du die and retry car dans les souls la mort est partout tout est dangereux et que ça soit les ennemis ou l'environnement il est là pour vous tuer la mort arrive quand les points de vie du joueur tombent à 0 cela peut arriver de bien des manières : dégâts de chute , ennemi , boss , piège etc... quand le joueur meurt le texte "you die" apparaît puis le joueur réapparaît au dernier feu de camps qu'il a activé quand le joueur meurt il perd ces âmes et va devoir aller les rechercher si il meurt en y allant il perd à tout jamais ces âmes

La mort va donc être le quotidien de tous les joueurs de dark souls qui vont mourir et encore mourir jusqu'à maîtriser parfaitement son personnage et son environnement