

Devoir Nyaison :3

fwom softwawe dawk suwuls

Analyse de gameplay

- a) Attaques légères et lourdes.
- b) Stamina.
- c) Roulade.
- d) Blocage avec le bouclier.
- e) Contre attaque + puis attaque clacclac.
- f) Système de feux de camp (checkpoint et restauration et réapparition des ennemis).
- g) Collecte et gestion des âmes (monnaie et XP).
- h) Mort et résurrection.
- i) Exploration.
- j) Progression sans carte ni indicateurs directs (freestyle).
- k) Système de dialogues NPC.
- l) Améliorer les armes.
- m) Consommables (teushi caramello)(soins et grenades).

Vidéo

- a) Dans la vidéo, le YouTuber Hamish Black décrit le jeu Dark Souls comme un jeu à l'ambiance pesante et sombre. Pourtant, il ne considère pas ce jeu comme une expérience

intrinsèquement déprimante. En effet, il considère que le jeu met l'accent sur la résilience, la persévérance et lui a permis de se rendre compte que rien n'est insurmontable.

Même si je n'ai pas joué à Dark Souls, je pense partager son point de vue. Je pense qu'il est important de se mesurer à des challenges, et qu'il est important de rater et de faire des erreurs afin d'apprendre. La souffrance fait partie de l'expérience humaine et s'arrêter à ça empêche de vivre des moments de victoire et de bonheur.

- b) Quand le joueur meurt, il perd les âmes accumulées (utilisées comme monnaie et expérience) et laisse un marqueur à l'endroit de sa mort. S'il meurt à nouveau avant de récupérer ces âmes, elles sont définitivement perdues.

Le joueur revient au dernier feu de camp, et tous les ennemis standards réapparaissent. C'est une opportunité d'apprendre : la mort pousse le joueur à analyser ses erreurs, à mieux comprendre les mécaniques du jeu et à surmonter progressivement les défis. Elle reflète aussi l'idée centrale du jeu : persévérer malgré l'adversité.