

1. Analyse de gameplay : Jeu *Dark Souls* (2011)

a) Liste des mécaniques de gameplay vu en vidéo youtube(j'ai pas le jeu 😓)

Liberté de mouvement dans un monde semi-ouvert qui est un peu orienter en couloir parfois

Interaction avec des objets:ouvrir des coffres, ramasser des objets, lire des messages laissés par d'autres joueurs ou par le jeu

Attaques légères et lourdes les attaque lourde avec de grand épées peuvent stun

Parades avec un bouclier qui permet de stun et d'infliger un coup critique

Esquives/roulade pour éviter les attaques ennemies.

Chaque action attaque,esquive,parade, consomme une jauge d'endurance.

Utilisation d'objets comme les potions pour se soigner.

Changement rapide d'équipement via la barre d'objets en bas à gauche

Le joueur revient au dernier feu de camp utilisé lorsqu'il meurt. (vu plus en détails dernière page)

Les âmes collectées sont perdues à l'endroit de la mort, mais peuvent être récupérées. (vu plus en détails dernière page)

Points de sauvegarde et de gestion = Feux de camp (soins, réapprovisionnement en objets, amélioration d'équipement).

Accumulation d'âmes pour améliorer les statistiques du personnage.

Messages laissés par d'autres joueurs.

Invasions ou coopérations possibles ca dépend du joueur et de son envie

b) Type de jeu :

Dark Souls est un Action/RPG qui met l'accent sur un gameplay basé sur la précision, le timing et la difficulté. Il appartient également à la catégorie des souls-like

c) Analyse de la mécanique de contre dans la vidéo

Le moment spécifique illustré dans la vidéo concerne la mécanique de parade suivie d'une contre-attaque avec un bouclier j'ai juste retenue comme tu l'as expliqué en cours que c'est peut être un notifie ?

2. VIDEO :

Résumé de ce que dit le youtubeur

Dark Souls nous apprend que l'échec n'est pas une fin comme dans la plupart des jeux en faite, mais une opportunité d'amélioration. Chaque mort dans le jeu est une étape vers la compréhension et la maîtrise, une leçon sur la persévérance face à l'adversité. Le jeu place le joueur dans un monde hostile et qui s'en fout de son existence qu'il meure ou qu'il vive , où tout continue même en son absence/Mort .ce qui nous rappelle que l'univers ne tourne pas autour de nous, et que c'est une leçon pour accepter nos propres limites.

je partage en partie son avis les jeux nous apprenne des choses et Dark Souls nous apprend à nous relever de nos échecs de jamais abandonner et d'être persévérant et qu'on en sera récompensé

Détail de la mécanique de morts

La mécanique de morts est à la fois simple et complexe quand on meurt une animation se joue selon notre mort (Mort de chute ou d'un mob) après on va de nouveau apparaître au dernier feu de camps (point de sauvegarde). Il y a DEUX conséquent à une mort ,La première est le respawn de tous les monstre qui ne sont pas considérés comme des boss ce qui rend le voyage pour récupérer ses âmes (qui est la deuxième conséquence) compliqué ou on doit faire attention à ne pas mourir de nouveau sans avoir récupéré ses âmes ou elle sont perdu à jamais et oui quand on meurt on perds ces âmes qui sont la "Monnaie" du jeu ce qui rend la mort quand même punitives, les âmes sont tomber

au sols la ou on est mort ce qui oblige le joueur a être meilleur
que précédemment pour pouvoir les récupérer sans de nouveaux mourir