黑暗之魂的成功之处，首先在于精彩的地图结构，我们可以将魂系列探索地图的过程总结为三个字：开近路。探索的过程中，常在篝火旁设置单侧门、锁住的门、卡住机关的电梯等，下面统称为单侧门，基本套路为暂时封住一条道路，使得玩家只能往一到两个方向前进推图，而当玩家精疲力竭时，路线开始分叉，一条通向远方，而另一条，往往通向上一个篝火。且距离更短，道路更安全。此时玩家会选择回到篝火休息，而当再次上路时，玩家会选择开启的捷径，快速到达上次攻略到的地方，其实这也是篝火的重复利用，这其实和在原地放一个篝火达到的效果是一样的。但是显然黑魂的处理方法会给玩家带来极大的惊喜，发现新篝火远不如开启道路后回到旧篝火那样吸引人，同时也十分有效的避免存档点滥用的情况，是非常漂亮的设计理念。

而魂1在地图的连接之间同样采取了相同的做法，例如在正常推进的情况下，玩家会经历传火祭祀场->城外不死镇（上下）->底层->病村->沼泽，而当玩家在沼泽（病村底层）篝火旁宝箱获得小隆德钥匙之后，便可以顺乘升降梯而上飞龙谷，经历沼泽->飞龙谷->传火祭祀场这条路线，回到初始的位置，而当玩家想要从传火祭祀场快速到达病村底层时，直接采用第二种路线即可，其实你会发现，与上面单地图的设计思路一致。而之所以在魂2魂3中，这样的理念不复存在，本质原因还是开局传送功能的开启，试想一下，如果开局自带传送，当玩家一路下到病村底层时，如果想要回传火祭祀场，直接传送就好了，那么沼泽->飞龙谷->传火祭祀场这条路主要作用便会大打折扣，甚至对于很多玩家，这条路根本不会选择。

除了常用的单侧门，还有一种十分特殊的进路，出现于垂直结构的地图，最为典型的便是地下墓地，地下墓地除了难以发现的骷髅铁匠处之外仅有一处篝火，而篝火处仅有一条道路选择，这一部分的近路相当特殊，地下墓地部分有两座桥梁，两座桥梁一高一低，但是在垂直方向看去是存在交叉的，也就是玩家可以直接从第一座桥跳到第二座桥，但是这两座条在初始状态下的表面都布满尖刺，玩家不可通行，如果直接往上面跳，会死亡，只有走正常路线，拉下对应的机关，才可以使桥梁旋转，使桥无刺的一面朝上，而拉下机关的过程本质上就是开近路的过程，当玩家死亡之后，可以通过快速的垂直降落到达原来的位置，相当具有创意，而且需要玩家一定的观察才可以发现，而相同结构的病村并没有类似的机关，但是熟练的玩家依旧可以借助对垂直结构的理解进行下落速通，可以说设计十分漂亮了。

近路+垂直结构的大量运用，玩家可以在跑图中不断运用这些自己已经开启的进路，由自己对路线进行规划，和以往开放世界两点之间直线最短以及直接传送区别开来，给玩家带来许多乐趣和成就感。

其次，黑暗之魂在关卡方面的设计也同样充满了创意，不同关卡给玩家带来的体验丰富多彩，除了玩家通过战斗，击杀怪物的方式进行通关，游戏中给了玩家许多和地图交互的手段，大大丰富了游戏内容，对于很多“机关”，其可能对新手造成阻塞，倘若利用得当，反而会给玩家提供帮助。例如初始城外不死镇桥上的飞龙，虽然可以击杀，但是对于新手而言更像是一个机关，玩家若想要通过守桥飞龙，则必须想办法将飞龙勾引到桥上，趁机通过。同时玩家可以利用飞龙看到玩家吐火的特性，借飞龙之口击杀分布在桥上的敌人。还用病村中的垂直结构的地图，对于新手而言，常常一不留神被摔死，但熟练的玩家可以通过地图的特点，进行快速降落速通。而塞恩古城难以对付的蛇人，同样可以利用关卡中的摇摆斧和滚石击杀，然而这些机关对于新手却是噩梦般的存在。再比上面已经提到的，在地下墓地中布满尖刺的桥梁，本来是阻挡玩家前行，但是在拉动机关之后，好好利用却成为玩家通关的捷径。

除了上述的优点，魂1还有一些缺点。首先是比较僵硬的人物动作，玩家操作的角色并不灵活，加上过于苛刻的负重限制，在玩家穿上比较厚重的护甲时，翻滚（躲避敌人攻击的唯一手段）便会十分笨重。这一点可能因为受限于当时的技术条件，面对并不灵活的主角，设计师也设计除了较为简单的boss，玩家大部分时间都在于地图斗智斗勇，使得boss战并没有那么激动人心。同时一部分地图设计并没有那么人性化，由于初始情况下玩家并不具有传送能力，因此在玩家误入一些“支线之后“只能原路返回，即地下墓地线、小隆德遗迹线、恶魔遗迹（金门前）线、大树洞-灰烬湖线，这些都是在前期探索过程中能够到达的支线，但是当玩家深入到这些支线之后发现无法继续推进遇到死胡同时却只能原路返回，即使对于以难著称的魂，这也是一种很不人性化的做法。对玩家的劝退程度相当之高，毕竟”上山容易下山难“。