Game Design Document

# Mashrooms Wurs

Sur une carte, un joueur affronte l’IA. Des maisons en sont attribuées au joueur et à l’IA au début de la partie, et des maisons neutres sont disposées à travers la carte. L’objectif est de posséder toutes les maisons de la carte. Pour cela, le joueur devra envoyer des unités, générées au fil du temps dans ses maisons, attaquer les maisons ennemies. L’IA répondra de la même manière. Au cours de la partie, le joueur pourra améliorer ses maisons, ainsi que ses troupes.

# Caractéristiques

Carte divisée par de l’eau avec des points de passage

Déplacement des unités via drag-n-drop

Sélecteur de pourcentage d’unités à envoyer

Path-finding des unités

Système d’amélioration des maisons

Transformation d’une maison en forge

Calcul des combats

Tours (tower defense like)

UI

# Risques

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Risk | Priority | Description | Solution |
| Medium | 2 | Path-finding | Déplacer les unités en ligne droite |
| High | 2 | Attaque des tours | Faire une simple zone de dégâts |
| Medium | 1 | UI | Minimaliste |

# Architecture