

# DARK SOULS

## 1. Analyse du Gameplay

- Mécaniques de Gameplay :
  - Les roulades pour esquiver.
  - La parades, pour contre-attaquer (si elle est faite au bon moment).
  - Les attaques légères et lourdes.
  - Les soins avec les potions ou près des feux de camp (qui sont des points de sauvegarde).
  - Les flaques de sang (morts d'autres joueurs) qui montrent des indices (passages/trésors cachés, mobs, etc).
  - La mort, fait perdre l'Xp du joueur et le ramène à son dernier
- C'est un RPG d'action, d'aventure et surtout DE COMBAT !
- Au moment où l'ennemi attaque, le joueur appuie sur le bouton "parade".
  - Lors de l'animation de l'attaque de l'ennemi (un montage), le joueur a la possibilité de faire une parade pendant un instant (délimité par des "notify").
  - S'il appuie dans ce laps de temps (un booléen se met à true, pour dire qu'il a bien appuyé pendant les notify), l'animation de l'ennemi s'interrompt pour une autre animation (celle de l'échec d'une attaque suite à une parade, dans un autre montage). Ce qui lui donne une autre possibilité pendant un instant (délimité par des "notify"), c'est de contre-attaquer (si le booléen de la parade est passé à true).
  - S'il appuie sur le bouton "attaquer" pendant cet autre laps de temps. Le joueur lance une animation de contre-attaque, qui le bloque le temps de l'animation pour ne pas qu'il puisse spammer le bouton d'attaque (et fait repasser le booléen de la parade à false).

## 2. Vidéo

- Pour ma part