**Game Design Document**

**Taerwen**

Dans un royaume ancien, vous êtes le héro qui doit défendre son pays contre les monstres qui tentent de l’envahir. Déplacez-vous dans une série de tableaux composés de plusieurs platformes et parsemmés d’enemis à abattre. Vous serez alors confronté à la fin des tableaux à un boss d’une difficulté plus ou moins grande. Si vous réussissez à tuer la menace que représente ce boss, vous bénéficierez alors d’un bonus à vos pouvoir.

**Caractéristiques**

Personnage Ennemis

Movements Animation

Jumping Different pattern

Attack Droping ammo on death

Distant attack

Grab dropped object

UI HP Management

Level select Damaged

Option Healed

How to Play Death

Pause game management

**Risques**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Risk | Priority | Risk | Solution |
| Medium | 1 | Les triggers pour les animations ne sont pas encore complètment maitrisés et le jump. | Suivre des tutoriels youtube . |
| Low | 3 | La durée du jeu est un peu courte. | Augmenter la taille du niveau ou faire un autre niveau. |
| High | 2 | Optimisation du code du jeu. | Restructurer nos scripts. |
| Medium | 1 | Monstres manquant. | Ajouter les animations et les scripts. |

**Architecture**

Système de contrôle du personnage et de l’animation

Hypothèse: Input manager

Résumé: L’animation du personnage se fait lorsqu’un bouton est pressé. Le trigger de l’animation se fait donc en même temps que les actions du personnage. Donc l’animator sera appellé dans la fonction du PlayerController.

L’animator comporte plusieurs animations pour le personnage qui sont liées à l’animation “Idle” (animation lorsque le personnage ne fait pas d’action). Lorsqu’une action est commencée par le joueur, le trigger pour l’animation correspondante à l’action est appellé et la transition se fait.