

Game Design DungeonGame

1) Description du jeu

Le jeu que je vous propose s'appelle « DungeonGame ». Le but du jeu est de survivre et de tuer un boss final.

2) Cœur du jeu

Ce jeu est un jeu de type donjon (succession de salles) sur le thème de l'horreur. Comme indiqué précédemment le but du jeu est de survivre aux différentes salles proposées et de pouvoir gagner en tuant le boss final.

3) Les briques de gameplay

Tout au long de ce jeu vous aurez différentes difficultés et embûches. Pour la première salle, il s'agit d'une salle où il y aura 3 araignées qui viendront vers le personnage. Ensuite entre la première salle et la deuxième vous passerez à travers un couloir avec un piège. Dans la deuxième salle, vous tomberez sur des dalles qui vous feront perdre des points de vie. Donc faites attention où vous mettez les pieds. Par la suite, vous avancerez à l'intérieur d'un labyrinthe pour y trouver la sortie. Et pour finir, la dernière salle, où vous y trouverez le boss.

4) Les 3C

Camera : Vue à la première personne (subjective) pour mieux ressentir le jeu

Controls : Pour se déplacer il faut utiliser les touches « ZQSD » du clavier, ainsi que la barre « Espace » pour sauter. Et enfin le clic gauche de la souris pour tirer.

Character : un ado qui veut s'enfuir

5) Les différentes boucles

La boucle macro constitue l'ensemble du jeu. Du texte de début avec les règles jusqu'à le message de fin qui annonce qu'on a gagné. Donc cela comprend les 3 salles mais aussi les étapes entre les salles.

Les boucles moyennes sont les trois salles avec 3 épreuves différentes qui sont :

- Tuer trois araignées qui avancent vers nous sans nous faire de dégâts. La porte de cette salle ne s'ouvre que si toutes les araignées sont mortes.
- Passer la salle en essayant de marcher sur les dalles qui font perdre des dégâts
- Tuer le boss dans la salle finale. Le boss est aussi une araignée avec plus de points de vie et qui peut nous attaquer.

Mais il y a également les transitions entre les différentes salles où vous devrez :

- Eviter une boule qui tombe et qui vous fait perdre des points de vie si elle vous touche.
- Sortir d'un labyrinthe avec des cul-de-sac

Et enfin la boucle micro correspond aux instructions du début de jeu et le message de fin qui annonce la victoire.

6) Motivation et sentiments du joueur

Les différents sentiments que peut avoir le joueur tout au long du jeu sont :

- Le sentiment de soulagement après avoir passé une salle
- Le sentiment de satisfaction d'avoir vaincu le boss et d'avoir fini le jeu
- Le sentiment de peur en voyant pour la première fois les araignées et ce décor lugubre.