Basic Dungeons (Level 1)

**Regilio Van Der Zel**

    Basic Dungeonsest un jeu de puzzle & aventure type RPG en 3D pour PC. Après un prologue qui ne sera pas développé ici pour des raisons de temps, le héros arrive à l'entrée du premier donjon de l'histoire, dans une forêt, à la quête d'une arme légendaire. Quelques ennemis rôderont dans cette forêt, mais le joueur n'aura aucun moyen de les vaincre à moins d'en trouver. Pour progresser, le joueur n'est pas obligé de tuer ces ennemis, il doit juste trouver comment ouvrir la porte. Cependant, s'il arrive à s'en débarrasser, il sera récompensé avec de la nourriture pour se soigner, et la pièce sera plus facile à résoudre sans ennemis le poursuivant.

Le joueur commence avec 3 vies. En mourant (PV = 0) le personnage est remis au début de la pièce, les ennemis respawnent. Si le perso perd toutes ses vies, il revient au début du donjon, et perd ses armes et sa nourriture (reset total). A la fin de chaque pièce, le joueur regagne tous ses PV et gagne 1 vie supplémentaire.

# 1)  Game loop (micro + macro)

## Macro :

### Histoire :

* Le joueur devra progresser de pièce en pièce pour compléter le jeu

### Combat :

* De différentes armes pourront être utilisées, mais le joueur commence sans armes
  + Armes trouvables à travers le niveau, en cherchant
  + Ennemis à battre :
    - Victoire : PV Ennemi = 0
    - Défaite : PV Joueur = 0

### Challenge :

* Passer à la pièce suivante en trouvant comment ouvrir la porte
* Optionnel : Battre les ennemis
* Optionnel : Trouver les armes

### Récompense :

* Pièces pour acheter armes et nourriture en tuant un ennemi
* A la fin du donjon, le joueur récupère 1 des 7 armes spéciales de l'histoire

## Micro :

### Ouvrir une porte :

* Différentes énigmes seront en place pour ouvrir une porte
* Réussite : passe au niveau suivant
* Echec : le joueur est bloqué dans ce niveau

### Combat :

* Quand un ennemi voit le joueur à une certaine distance, il s'approche du joueur. Si le joueur se cache, l'ennemi arrête de le suivre.
* Certains ennemis tapent au CAC, certains à distance
* Eviter les coups permet de ne pas prendre de dégâts
* Taper est possible au CAC ou à distance
* Réussite : nourriture
* Réussite : Pièce plus simple à résoudre sans ennemis
* Echec (1 vie perdue) : Retour au début de la pièce, ennemis reviennent
* Echec (Toutes vies perdues) : Retour au début de l'histoire, perte des armes/nourriture, vies remises à 3 (reset total)

# 2) La règle des 3C : Camera Controls Character

### Caméra :

* 3D
* Vue première personne pour meilleure immersion
* Bras/arme visible pour un meilleur combat
* HUD : Arme, PV, Nourriture, Niveau actuel (quelle pièce)

### Contrôles :

* Clavier + souris
* Manette

### Character :

* Déplacement
* Attaque
* Saut
* Interaction avec les éléments d'énigme du jeu

# 3) Les conditions de victoire/défaite

### Conditions de victoire macro :

* Battre un niveau
* Battre le donjon

### Conditions de victoire micro :

* Réussir une énigme
* Battre un ennemi

### Condition de défaite macro :

* Perdre toutes ses vies

### Condition de défaite micro :

* HP = 0 contre un ennemi

# 4) Signe et feedback

### Sonore :

* En cas de coup (arme ennemi ou joueur)
* En cas de réussite d'un niveau
* En cas de réussite d'énigme
* Sons de pas
* Son de coups (allié et ennemi)
* Son d'ennemi qui meurt
* Son de porte

### Visuel :

* Animation à l'attaque
* Barre de vie qui descend
* Indicateur de vies & nourriture
* Particules sur impact de coup