

Bunyard

Bases du game design

Unity 3D

Concevoir les bases du game design pour votre premier projet, qui consistera en un niveau de type donjon. 3D pour PC.

Au minimum : Une salle de départ, trois salles de défis, Une salle d'arrivée.

2pages, rendu PDF, marges 2.5, interligne 1.15, police taille 12, Time new roman, justifié.

Cœur de jeu avec briques greffés, expliquer choix 3c.

Micro-gameplay, briques de gameplay comment elles se combinent (variation), expliquer comment elles se combinent entre les différentes salles. 3c expliquer choix 3c (unifié). Expliquer gestion de challenge (courbe de progression), cibles que ça pourrait intéresser. Conditions d'échecs et de réussite, feedbacks

Boucles micro, moyenne, macro

Cœur :

- *Donjon*
- *Aventure action*
- *Récupérer le trésor en passant les énigmes et les tuant les créatures la protégeant*
- *Fort Hanté*

Briques :

Dans la première salle il faudra éviter les barils de poudre car ils explosent (-3 PV).

Dans la deuxième salle il faudra tuer les araignées. Elles feront des dégâts au corps à corps (-3 PV à -5PV) à chaque coup par secondes (araignées ayant 10 à 15PV chacune) caisse ont 20PV et joueur 20PV. Balles -2PV aux entités avec de la vie (caisses, araignées)

Récupération d'une lettre dans chaque salle pour la salle suivante.

3C :

- *FPS avec musique d'ambiance « ZQSD » déplacements, « I » attraper, « O » lâcher « clique gauche » tirer. Et sauter « espace »*

Olivier est le personnage. Il doit passer par fort boyard et récupérer le trésor à tout prix pour la suite de son aventure.

Micro gameplay : Sauter ou attaquer en lançant des balles magiques en or.

Moyen gameplay : On récupère les lettres looter par les caisses pour passer à la prochaine porte en évitant barils explosifs ou tuant les araignées.

Macro gameplay : Nous sommes sur une plage à l'entrée du fort une lettre se trouve par terre. Une fois la porte principale ouverte on entre dans une première salle où des barils explosifs sont déposés. la lettre se trouve dans une caisse.

Une fois la porte ouverte on entre dans la salle aux araignées. Le joueur doit les tuer et casser la caisse pour ouvrir la prochaine porte.

Le joueur après avoir récupérer toutes les lettres on arrive à la dernière salle avec la reconstitution de l'indice. La lettre correcte sera la première trouvée pour entrer à l'intérieur. Prendre le pion rouge avec touche I et poser sur lettre « M » avec touche O.

C'est alors que le niveau se termine.