

GameDesign

Le cœur du projet : Le projet est un jeu en mode donjon avec un monde alternant médiéval et futuriste pixellisé, c'est-à-dire que le monde est plutôt médiéval et que le personnage se bat avec une arme à feu et qu'il est quelque peu pixellisé. Le but du jeu étant de sauver sa « bien-aimée » en passant trois épreuves pour la délivrer.

La boucle macro du jeu est l'ensemble des 3 épreuves du jeu comprenant aussi le sauvetage de la bien-aimée, le didacticiel du début et l'écran de fin.

Les boucles moyennes sont les trois épreuves existantes de ce jeu :

- La première épreuve est le fait de tuer les cinq chevaux des chevaliers à la main pour que les chevaliers ne puissent les utiliser.
- Dans la deuxième épreuve, le joueur doit tuer les cinq chevaliers qui barrent le passage au personnage pour accéder à la suite du jeu
- Dans la dernière épreuve, le joueur doit trouver sa bien-aimée accrochée à un arbre au sol, terrain gardé par un boss faisant de gros dégâts

La boucle micro du jeu est le didacticiel qui permet au joueur d'avoir les informations nécessaires pour avancer dans la partie.

Concernant les différentes briques du jeu, nous avons :

- De différents types d'ennemis qui nous montrent l'avancée progressive du jeu
 - o Les chevaux dans la salle 1
 - o Les chevaliers dans la salle 2
 - o Le Boss dans la salle 3
- La difficulté croissante au sein des différents niveau du jeu
 - o Des ennemis inoffensifs dans la salle 1
 - o Des ennemis faisant des dégâts modérés dans la salle 2
 - o Un ennemi faisant de gros dégâts dans la salle 3
- Un compteur qui permet au joueur de ne pas se perdre dans le nombre de chevaux tués dans la salle 1
- Des messages de débuts permettant au joueur de comprendre les touches à utiliser, le but du jeu et l'avancée première à faire
- Un message de fin permettant au joueur de comprendre qu'il a bien fini le jeu
- Des messages de défaites lorsqu'il se fait tuer par un ennemi ou qu'il ne respecte pas le temps imparti de la troisième salle

- Un timer qui lui indique qu'il lui reste cinq minutes pour terminer la troisième mission

Concernant les 3C pour le jeu actuel, nous utilisons :

Caméra : Une caméra en première personne sur le joueur pour plus d'immersion comparé à la Troisième personne

Control : Des contrôles simples, utilisés par la plupart des jeux qui permettent une adaptation Facile du joueur à ce jeu. Les touches de déplacement seront ZQSD et la touche de Tir ou de frappe sera le clic gauche.

Character : Au début du jeu, on raconte l'histoire du jeu pour que le joueur puisse s'identifier Au personnage. En l'occurrence, le personnage est ici une personne venue du Futur pour délivrer sa bien-aimée capturée par des chevaliers.