**Game design document : Dungeon cube**

**Intro :** Le jeu sera de type plateforme dans lequel le joueur aura le contrôle d’un cube qui devra parcourir plusieurs niveaux contenant différents obstacles qui amèneront le joueur à trouver une stratégie pour éviter le game over. A chaque niveau, le joueur aura une zone de départ et d’arrivé qu’il conviendra d’atteindre pour gagner le niveau.

**Briques de gameplay**

EVITER, DEPLACER, ATTEINDRE :

Les trois briques de gameplay présentes dans Dungeon Cube s’illustrent de la manière suivante, le joueur se déplace dans un environnement rempli de pièges, d’obstacles et d’ennemis qu’il convient d’éviter dans le but d’atteindre la fin du niveau.

**Les 3 C :**

La caméra sera une vue à la troisième personne centrée sur le cube afin de voir tous les éléments qui entoure notre cube pour adopter une stratégie pour réussir les défis qu’il rencontrera au cours du niveau. Le joueur pourra déplacer le cube avec les flèches directionnelles et sauter avec la barre espace. Le jeu comportera le cube « joueur » et des cubes (ou autres formes) qui représenteront les ennemis.

**La difficulté :**

Pour gérer la difficulté du jeu, chacune des 3 parties proposera un type de défis différent et plus difficile par rapport aux défis précédents. Pour éviter une frustration trop grande lors de la mort, des checkpoints seront mis en place à divers endroits du niveau

**Conditions de réussites et d’échecs :**

Pour réussir le niveau, il faut atteindre la fin du niveau signalé par une plateforme. Si le joueur touche un obstacle ou un ennemi, il recommencera le niveau au dernier checkpoint atteint.

**Boucles de gameplay**

Boucles micro :

Dans Dungeon cube les boucles micro se manifestent sous forme de sauts de plateforme en plateforme, traverser des obstacles, récupérer des objets, éviter les ennemis.

Boucles moyennes :

Le niveau créer pour ce projet correspond à une boucle moyenne composé de 3 étapes. La première étape est de pouvoir sortir de la salle de départ puis de résoudre une petite énigme en se déplaçant de plateforme en plateforme afin de récupérer une clé qui permettra de continuer le niveau. La deuxième partie est un labyrinthe comportant des ennemis et pièces qu’il faut récupérer. Enfin le troisième niveau est un couloir dans lequel la réactivité du joueur sera mise à l’épreuve pour éviter les rafales de boulets de canons.

Boucles macro :

Une boucle macro dans ce jeu est représenté par l’accomplissement d’un ensemble de niveau comme celui créer pour ce projet.