

# The nimble smoke



## Game Design Document

Fraboulet Alexis

Bachelor Game Design, année 1 Classe B

ETPA Rennes

Année 2020-2021



## - Sommaire -











Segment de marché visé.....	P.2
Cible et publique du jeu.....	P.2
Tétrade élémentaire.....	P.3
Boucles de gameplay, objectifs, risques et récompenses.....	P.4
Boucle mécanique de combat.....	P.4
Boucle mécanique d'exploration.....	P.7
Interface.....	P.10
Storytelling.....	P.11
Level design.....	P.12
Objectifs.....	P.16
Risques et récompenses.....	P.16

# Segment de marché visé

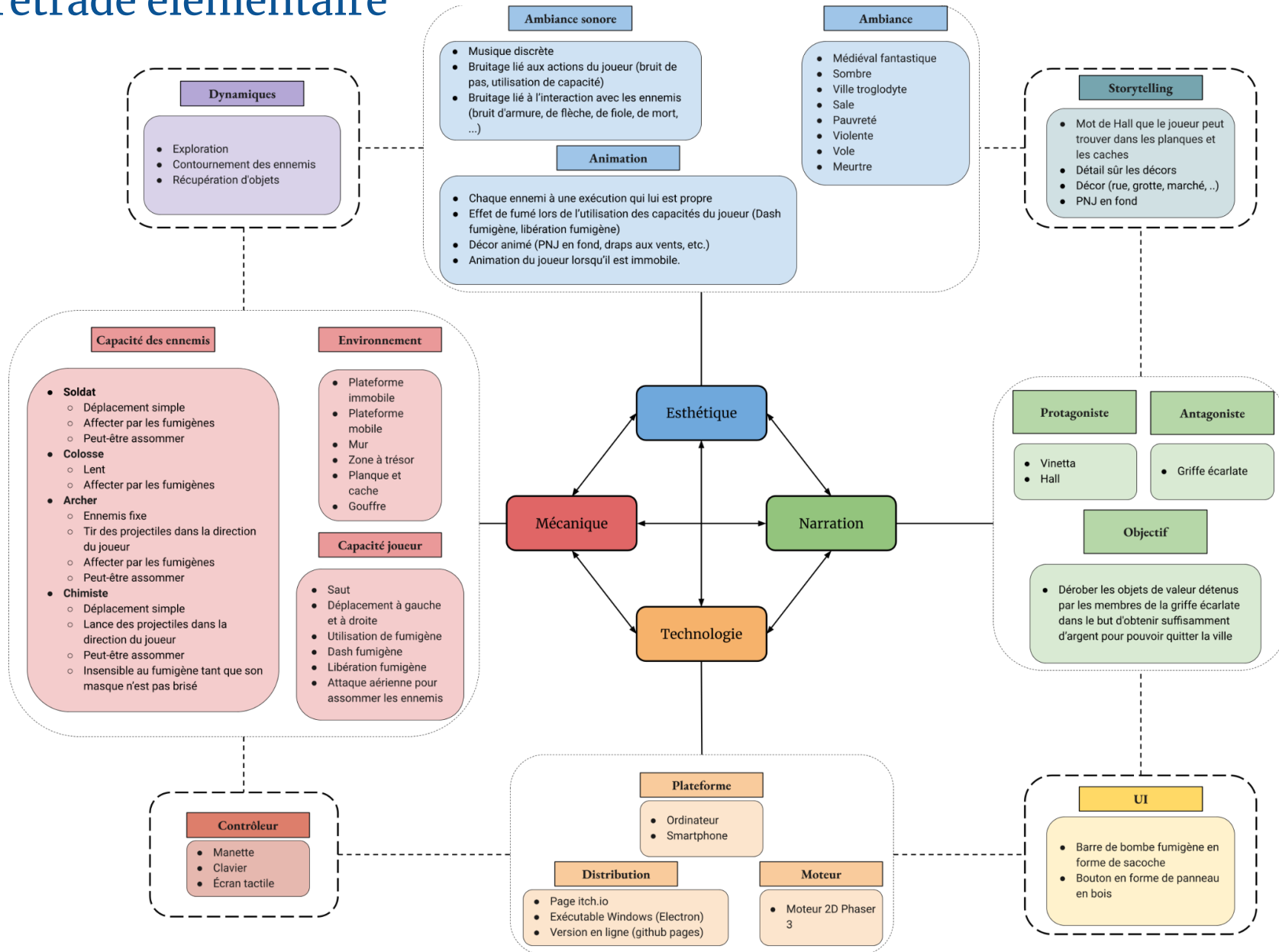
The nimble smoke est un jeu vidéo qui vise le marché des jeux de plateforme 2D. Ce marché existe environ depuis les années 80 dont l'un des plus gros concurrents est la firme Nintendo avec leur licence Super Mario. Cependant, cela n'empêche pas que des jeux de studio moins imposant, de faire parler d'eux, comme Hollow Knight sortie en 2017 et développer par la Team Cherry ou bien Celeste de 2018 développer et édité par le studio Matt Makes. La clientèle de ce marché est composée majoritairement de jeunes adultes qui ont un accès régulier à Internet. Cela peut permettre une meilleure distribution et communication du produit via les nombreuses plateformes de jeu vidéo en ligne tel Steam ou bien Epic games.

## Cible et publique du jeu

La cible que vise The nimble smoke, sont les jeunes adultes, entre 15 et 25 ans, qui apprécient les jeux de plateformes et les univers d'heroic fantasy. Bien qu'il puisse toucher d'autres cibles, il s'adresse surtout à une catégorie de joueur nommé par le S.E.L.L comme actifs engagés. Cette catégorie de joueurs sont habituées à tous types de jeux et notamment, les jeux de rôle et d'action aventure qui sont des genres qui mettent souvent en scène des univers de fantasy. De plus, la moitié des joueurs actifs engagés, possèdent un ordinateur ce qui est le principal support du jeu, ce qui facilitera son utilisation.

 <p>Theo Lacroix</p> <p>Genre : Homme</p> <p>Âge : 20 ans</p> <p>Situation : Étudiant / Jeune travailleur</p> <p>Pays : France</p>	<table><tr><td data-bbox="560 1202 837 1668"><p><b>Objectif</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>- Réussir ces études</li><li>- Profité de sa jeunesse</li><li>- Trouvez un emploi stable</li></ul><p><b>Frustration / Peur</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>- Perdre son temps</li><li>- Rester trop longtemps sur le même problème</li></ul><p><b>Type de joueur</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>- Joueur régulier habitué à tout type de jeu</li></ul></td><td data-bbox="837 1202 1348 1668"><p><b>Personnalité</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>- Rêveur</li><li>- Imaginatif</li><li>- Réservée</li></ul><p><b>Centres d'intérêt</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>- Les jeux de plateforme</li><li>- Les univers Médiévaux fantastiques</li><li>- Le Moyen Âge</li></ul><p><b>Hobby</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>- Jouer au jeu de rôle donjons et dragons, avec ses amis</li><li>- Joué à des jeux qui mettent en scène des mondes d'héroïque fantaisie</li></ul></td></tr><tr><td colspan="2" data-bbox="550 1668 1348 2000"><p><b>Jeux vidéo favoris</b></p><div></div></td></tr></table>	<p><b>Objectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Réussir ces études</li><li>- Profité de sa jeunesse</li><li>- Trouvez un emploi stable</li></ul> <p><b>Frustration / Peur</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Perdre son temps</li><li>- Rester trop longtemps sur le même problème</li></ul> <p><b>Type de joueur</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Joueur régulier habitué à tout type de jeu</li></ul>	<p><b>Personnalité</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Rêveur</li><li>- Imaginatif</li><li>- Réservée</li></ul> <p><b>Centres d'intérêt</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les jeux de plateforme</li><li>- Les univers Médiévaux fantastiques</li><li>- Le Moyen Âge</li></ul> <p><b>Hobby</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jouer au jeu de rôle donjons et dragons, avec ses amis</li><li>- Joué à des jeux qui mettent en scène des mondes d'héroïque fantaisie</li></ul>	<p><b>Jeux vidéo favoris</b></p> <div></div>	
<p><b>Objectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Réussir ces études</li><li>- Profité de sa jeunesse</li><li>- Trouvez un emploi stable</li></ul> <p><b>Frustration / Peur</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Perdre son temps</li><li>- Rester trop longtemps sur le même problème</li></ul> <p><b>Type de joueur</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Joueur régulier habitué à tout type de jeu</li></ul>	<p><b>Personnalité</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Rêveur</li><li>- Imaginatif</li><li>- Réservée</li></ul> <p><b>Centres d'intérêt</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les jeux de plateforme</li><li>- Les univers Médiévaux fantastiques</li><li>- Le Moyen Âge</li></ul> <p><b>Hobby</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jouer au jeu de rôle donjons et dragons, avec ses amis</li><li>- Joué à des jeux qui mettent en scène des mondes d'héroïque fantaisie</li></ul>				
<p><b>Jeux vidéo favoris</b></p> <div></div>					

# Tétrade élémentaire

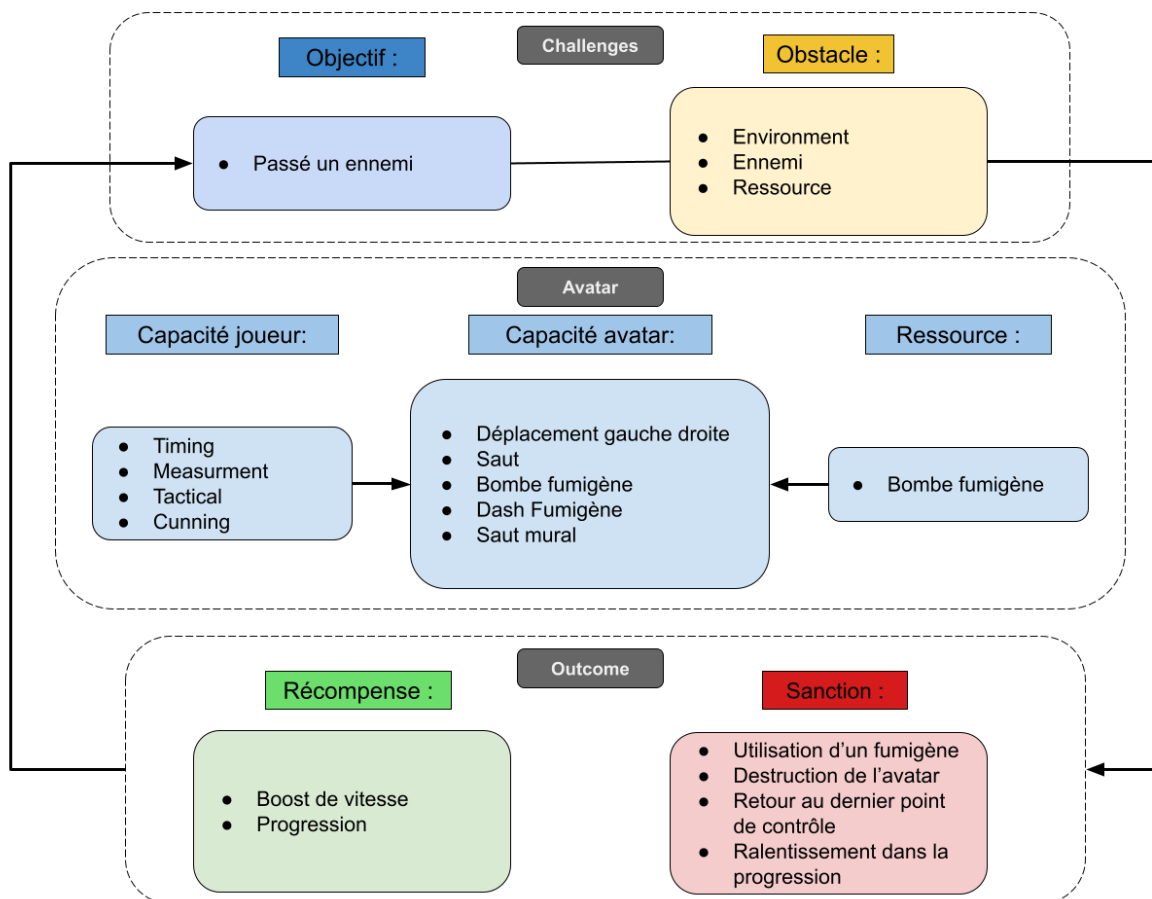


# Boucles de gameplay, objectifs, risques et récompenses

## Boucle mécanique de combat

### Dash Fumigène

Le dash fumigène est une capacité qui permet de se rendre temporairement invincible en plus d'offrir un boost de vitesse temporaire. Son activation nécessite d'avoir au moins une bombe fumigène.



#### Objectif :

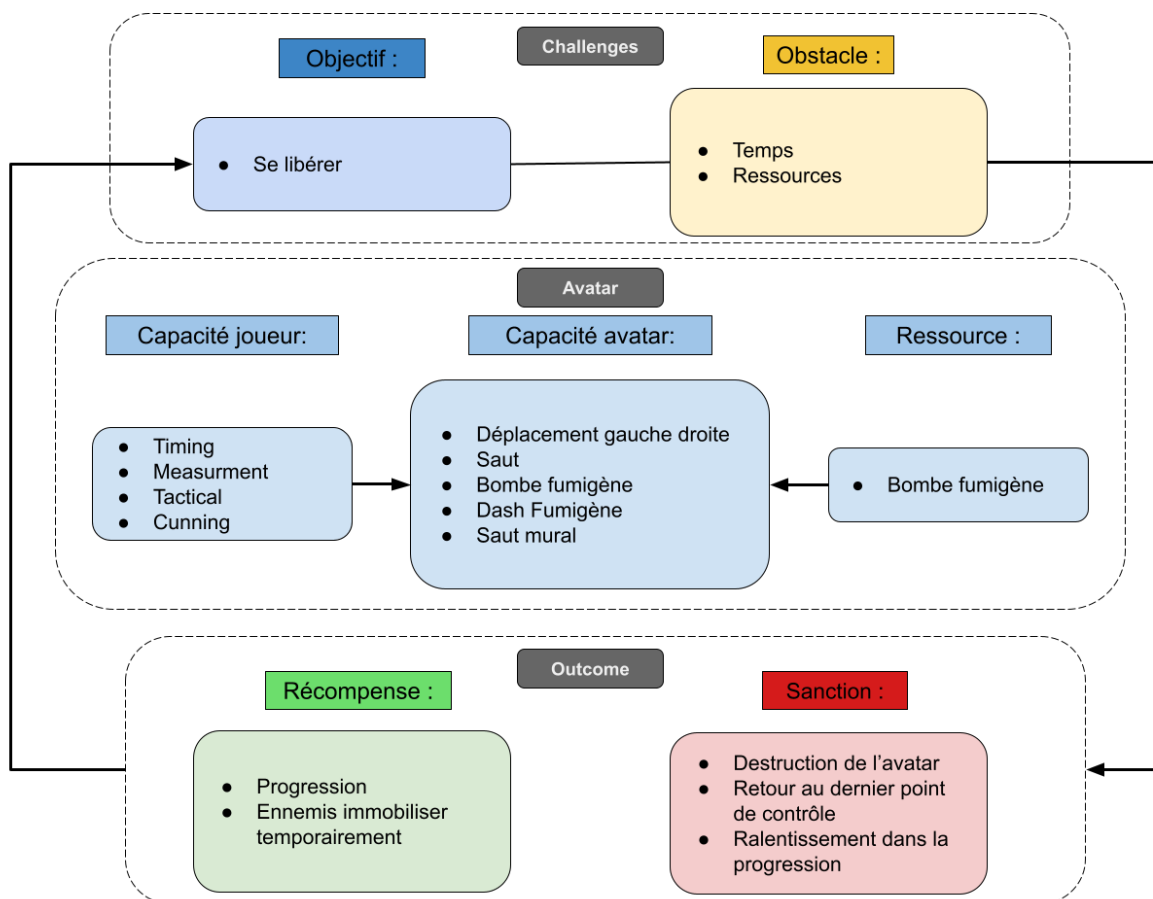
Afin de passer un, ou plusieurs ennemis, le joueur peut utiliser cette capacité pour se rendre temporairement invincible en plus de bénéficier d'un boost de vitesse. Cependant, pour que l'action réussisse, il faut que le joueur possède au moins une bombe fumigène et que les ennemis n'aient pas de résistance à la fumée.

## Risque et récompense :

Si le joueur ne possède plus de bombes fumigènes ou bien que les ennemis ont une résistance à la fumée, comme les chimistes, la capacité restera sans effet. Le joueur perdra alors une bombe fumigène et se retrouvera vulnérable aux attaques ce qui peut entraîner la destruction de l'avatar et un ralentissement dans la progression. Cependant, si le joueur réussit il peut passer sans risque et ainsi progresser.

## Libération

La libération est une capacité qui permet de se libérer d'un garde qui s'apprête à tuer l'avatar. Elle nécessite d'avoir au moins une bombe fumigène et de l'activer avant la fin du temps impartie.



## Objectif :

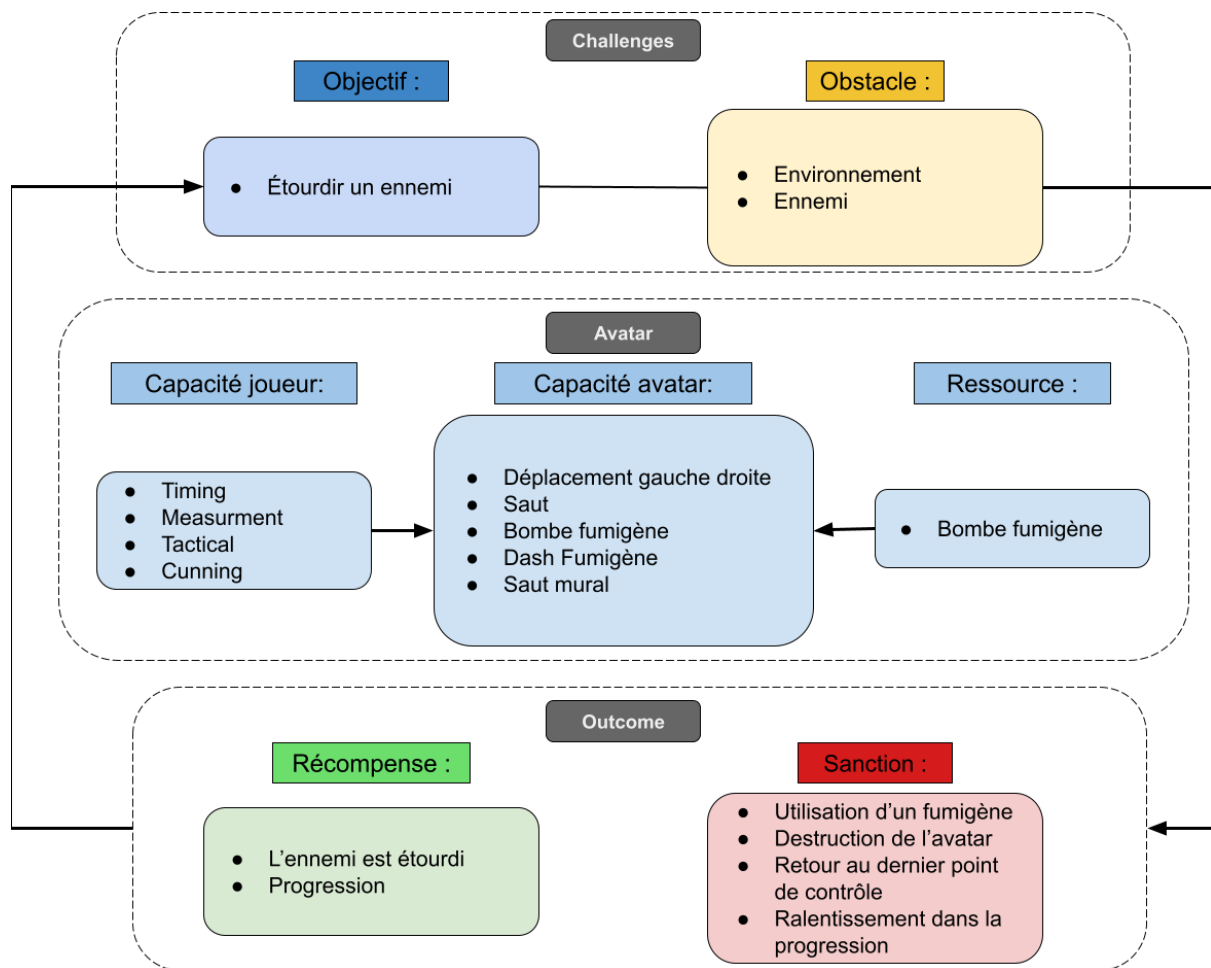
Si le joueur est en confrontation avec un garde qui s'apprête à le tuer, un chrono se lance. Le joueur a alors la possibilité d'utiliser une bombe fumigène pour se libérer à condition qu'il l'active avant la fin du temps impartie.

## Risque et récompense :

Si le joueur ne possède pas de bombe fumigène ou bien s'il n'arrive pas à l'activer à temps l'avatar est détruit et le joueur recommence au dernier checkpoint. Cependant, si le joueur réussit, il se libère et devient invisible un court instant en plus d'étourdir son assaillant le temps de s'enfuir.

## Étourdissement

Cette capacité est une attaque aérienne qui permet de sauter sur la tête d'un ennemi pour l'étourdir temporairement.



## Objectif :

Dans le but de neutraliser temporairement un ennemi pour progresser, le joueur a la possibilité d'activer une attaque aérienne pour l'étourdir.

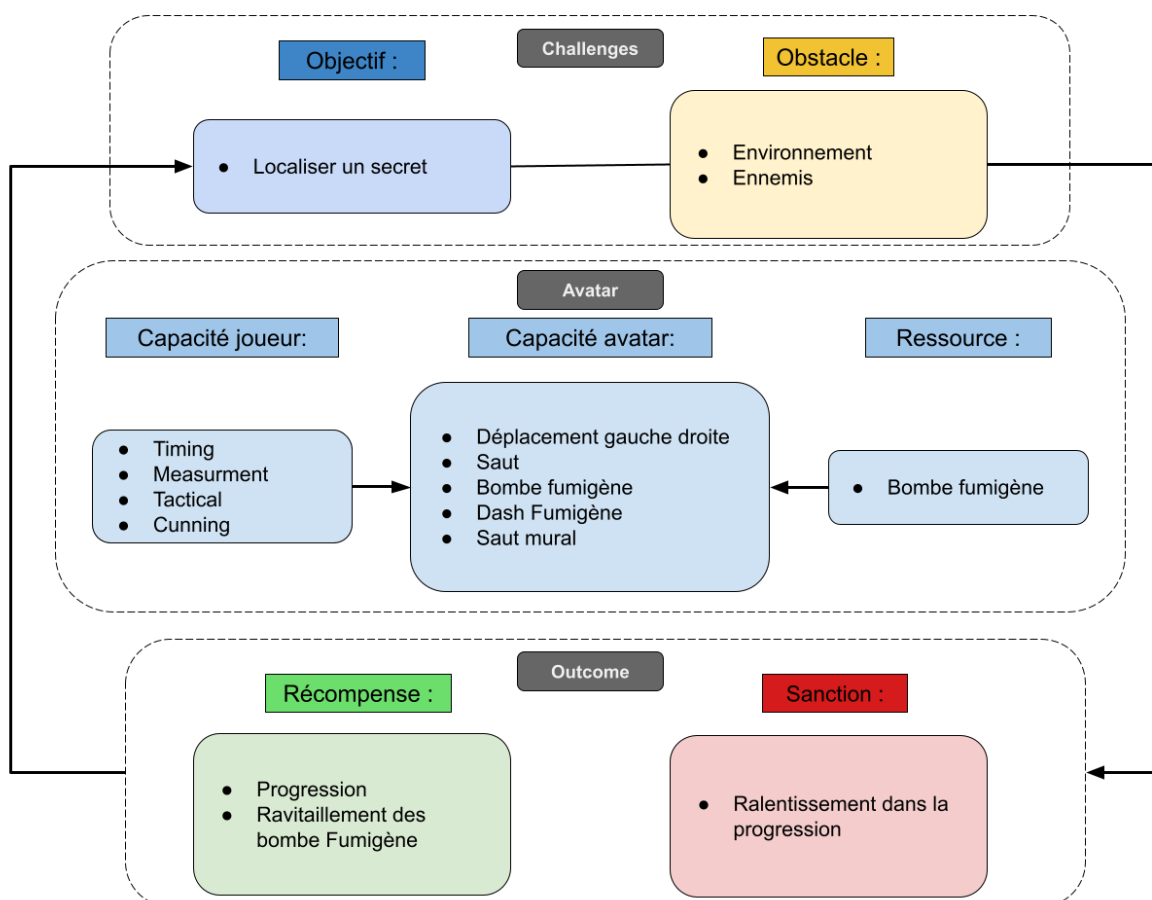
## Risque et récompense :

Si l'ennemi n'est pas sensible au coup à la tête, comme les colosses, le joueur se retrouve attaqué et est contraint d'utiliser une bombe fumigène pour se libérer. De plus, si le joueur rate son action, il se retrouve également attaqué ce qui le force à devoir se libérer. Cependant, s'il réussit, l'ennemi est alors temporairement neutralisé et le joueur peut ainsi progresser dans le niveau.

## Boucle mécanique d'exploration

### Repéré un secret

Plusieurs secrets seront dissimulés dans le niveau. Leur emplacement sera marqué d'un symbole sur les décors ou bien indiqué par des indices que Hall transmet par des messages récupérables dans les plaques. C'est marqué et indice orientera le joueur vers des passages secret qui lui permettra de contourner des ennemis ou bien le mènera à des objets à dérober.





## Objectif :

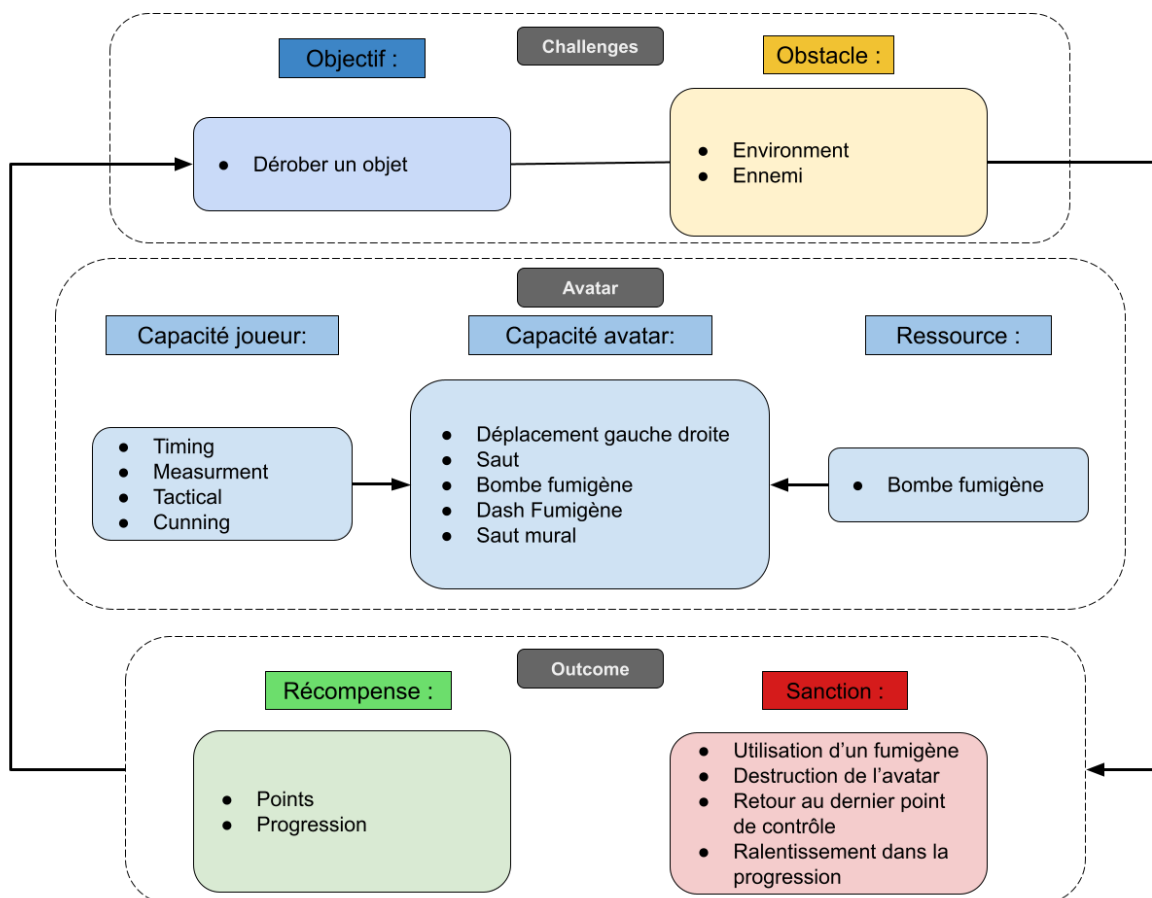
Le joueur doit chercher des marques sur les décors ou bien se fier aux indications de Hall pour trouver de secrets.

## Risque et récompense :

Si le joueur ne repère pas les secrètes sa progression risque d'être plus difficile, car il n'aura pas accès au passage secret qui permette de contourner l'ennemi et donc d'économiser des bombes fumigènes. De plus, il n'aura pas accès aux objets à dérober ce qui fera moins de point à la fin du niveau.

### Dérober un objet

Récupérés, des objets, permet de progresser dans le niveau, et même de gagner des points s'ils ont de la valeur. Cependant, ils sont bien gardés ce qui les rend difficiles à atteindre.



## Objectif :

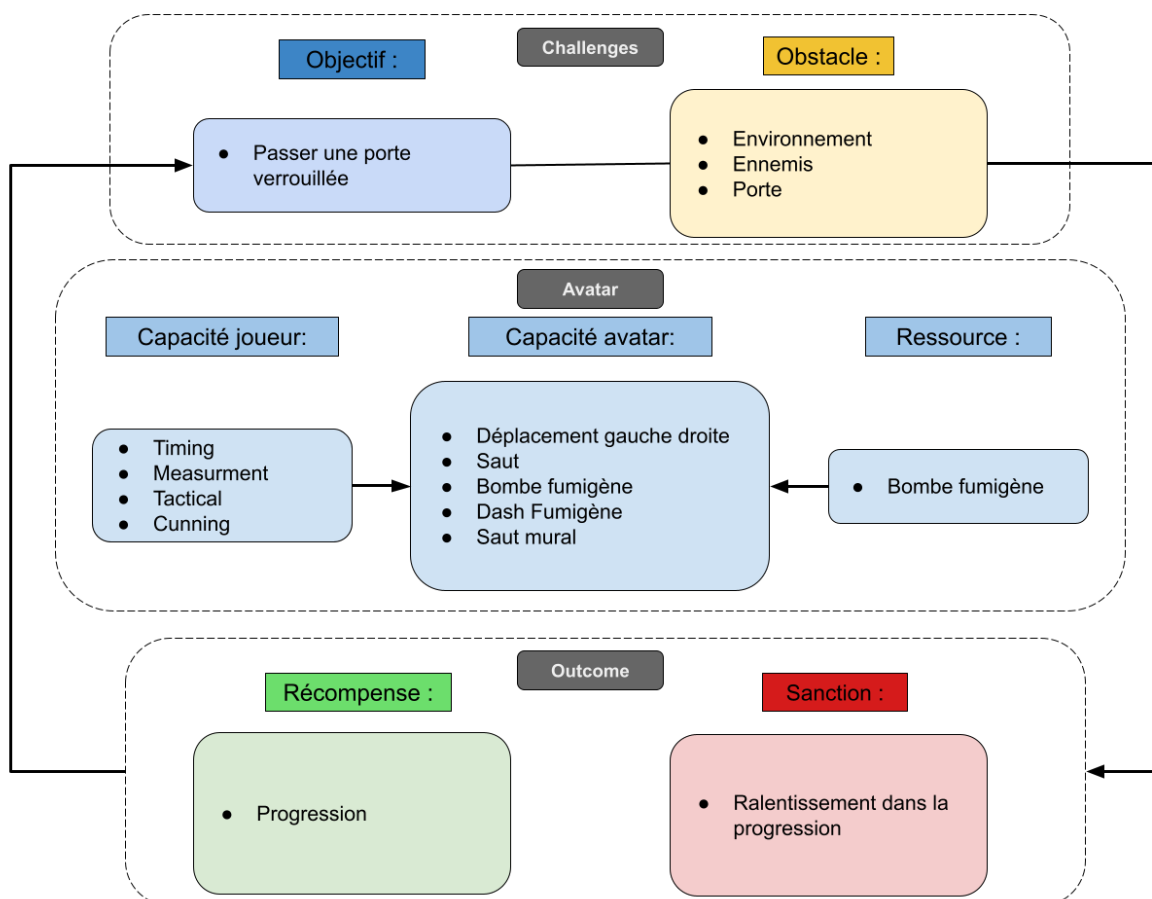
Le joueur doit se frayer un passage entre les gardes pour dérober l'objet.

## Risque et récompense :

Le joueur risque de se faire prendre et tuer s'il utilise mal l'environnement et c'est bombé fumigène. Cependant, s'il parvient à atteindre l'objet, il pourra progresser dans le niveau s'il s'agit d'une clef, ou bien récupéré des points si c'est un objet de valeur.

### Ouvrir une porte verrouiller

Certains passages seront verrouillés et nécessiteront une clef pour être ouvert. Ces clefs sont des objets qu'il faudra dérober au garde.



## Objectif :

Le joueur doit localiser et récupérer une clef pour déverrouiller une porte qui l'empêche de progresser.

## Risque et Récompense :

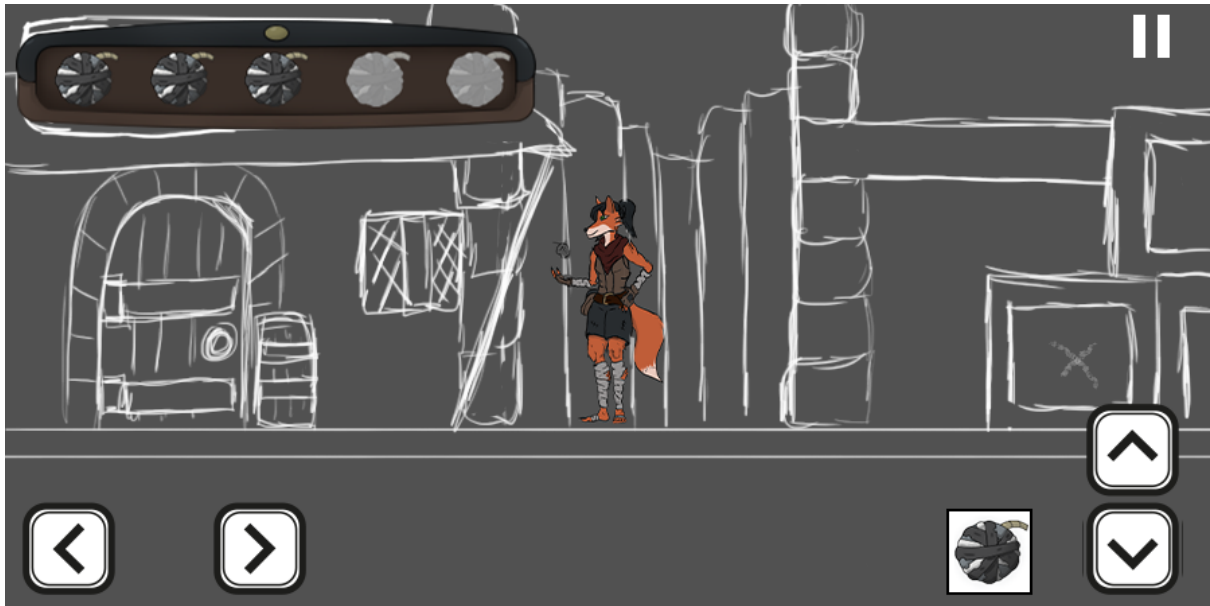
En cherchant à localiser la clef, le joueur s'expose au garde et risque de se faire attaquer. Cependant, s'il parvient à les contourner, dérober la clef et revenir à la porte, il pourra la déverrouiller et ainsi progressé dans le niveau.

## Interface

The nimble smoke, est un jeu destiné à être exécuté sur deux types de plateforme, les ordinateurs et les smartphones. La différence entre ces deux supports oblige à adapter l'interface utilisateur en fonction du support que l'on souhaite utiliser. Pour l'ordinateur, les contrôles au clavier pour la direction du joueur seront sur les touches Z, Q, S, D ainsi que la touche espace pour le saut. Afin de faciliter l'ergonomie, la touche pour l'utilisation des fumigènes se fait avec la touche E en raison de sa proximité avec les touches de déplacement. Les contrôles de la manette suivront les conventions, à savoir l'utilisation du Stick analogique gauche pour les déplacements, l'utilisation de la touche A pour sauté et X pour utiliser les capacités du fumigène.

Concernant le support du smartphone, les contrôles se feront via des boutons tactiles qui apparaissent sur l'écran en sélectionnant l'option smartphone dans le menu des commandes. Deux boutons pour les déplacements gauches et droits sont situés en bas à gauche de l'écran, tandis que les boutons pour sauter, utiliser une bombe fumigène et étourdir se situe à droite de l'écran. L'emplacement de ces boutons a été pensé pour utilisation du smartphone en mode horizontale, ce qui permet à l'utilisateur d'interagir avec le jeu sans être gêné par ses doigts lors des parties.

Un bouton pause est accessible à tout moment en partie. Il se situe en haut à droite de l'écran et permet de visualiser le nombre d'objets à collecter dans le niveau ainsi les touche du contrôleur activé. Il peut être modifié dans le menu commande qui permet de changer les contrôleurs entre clavier, manette et smartphone.



*Exemple d'écran pour les contrôles sur smartphone*

## Storytelling

L'histoire de The nimbres smooke se déroule à Pithope, une cité troglodyte où règne la violence et la corruption en plus d'être rythmé par les tentatives de prise de pouvoir de puissant groupe de brigand. Leur attaque incessante contre les dirigeants force ces derniers à faire appel à une milice pour assurer leur sécurité ainsi que le respect de l'ordre dans la ville. Cependant, les attaques répétant de plus en plus, les membres de la milice n'hésitent pas à mener des raids dans les quartiers susceptibles d'abriter des bandits voulant attenter au pouvoir, ce en exécutant toute personne suspecte s'y trouvant. Cette démonstration de violence a pour but de dissuader les prochaines attaques, mais malheureusement cela ne fait qu'amplifier des tensions au sein de la ville.

Cet au milieu de ces Guérillas que le joueur incarnera Vinetta, une voleuse des bas-fonds de Pithope, qui, avec l'aide de Hall, récoltera des ressources afin qu'ils puissent s'enfuir de la ville avant que la situation ne dégénère.

Cette situation sera expliquée via les décors avec des éléments comme des affiches de prime et de propagande de la milice disposés sur les murs ainsi que des PNJ en arrière-plan qui feront vivre le monde. Elle sera aussi retranscrite par les messages de Hall que le joueur pourra lire dans les planques disséminées à travers le niveau. Grâce à ces messages, le joueur découvrira que Hall part en repérage pour localiser des richesses que Vinetta pourra dérober. À travers ces mots, il prend soin d'indiqué subtilement l'emplacement des objets a volé tout en indiquant les obstacles que Vinetta rencontrera et les passages pour les contourner.

Le joueur apprendra à connaître Hall par cet écrit.

Au fil de la progression, les environnements évolueront pour devenir plus sombres et menaçants, en adéquation avec la situation de la ville qui sombre petit à petit dans le chaos. Ce changement d'ambiance se traduira par des éléments du décor comme des pendus, des cadavres dans les rues et des habitations en feu afin de souligner l'escalade de violence et la barbarie entre les deux camps. L'un des niveaux consistera à se frayer un chemin dans un quartier victime d'un raid de la milice, ce qui plongera le joueur dans un sentiment d'insécurité et montrera la vie que Vinetta et Hall cherche à fuir.

Le dernier niveau consistera à dérober un objet si précieux qu'ils pourront quitter la ville sans avoir de problème d'argent par la suite. Une fois ce dernier complété, un texte et une illustration montrent que Vinetta et Hall sont parvenus à s'enfuir et qu'ils se dirigent vers de nouveaux horizons loin des dangers de la cité de Pithope.

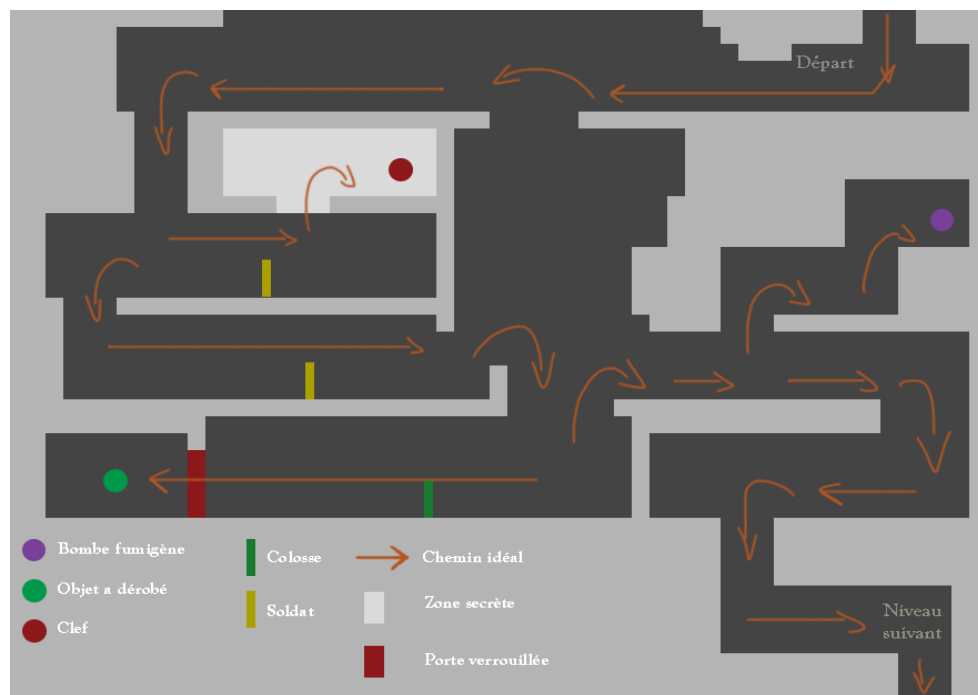
## Level design

Le niveau est divisé en 4 parties. La première est un tuto qui a pour but d'aider le joueur à se familiariser avec les contrôles et les mécaniques du jeu. Il commencera par expérimenter le saut et le saut mural, puis se confrontera à un premier ennemi simple, un soldat. Le joueur pourra alors découvrir les mécaniques du dash fumigène et de la libération ainsi que celle de l'étourdissement. La maîtrise de ses compétences est essentielle pour contourner les ennemis et ainsi progresser. En progressant le joueur apprendra à reconnaître les signes qui mène à une zone secrète. Repérés, ces signes dans le niveau lui permettront d'obtenir des avantages comme des bombes fumigènes, l'accès a un coffre ou bien la possibilité de contourner un groupe d'ennemis. Le joueur est ensuite confronté à un archer, un ennemi statique qui possède des attaques à distance que le joueur devra contrer grâce aux compétences acquises plus tôt. Pour terminer cette partie du niveau, le joueur devra récupérer une clef pour ouvrir une porte derrière laquelle se trouve un objet à dérober ainsi qu'un passage qui mène a la suite du niveau. Entre chaque partie, le joueur passe par une planque qui est une zone sécurisée où il pourra récupérer des bombes fumigènes et lire les mots de hall qui le conseilleront pour la suite du niveau.



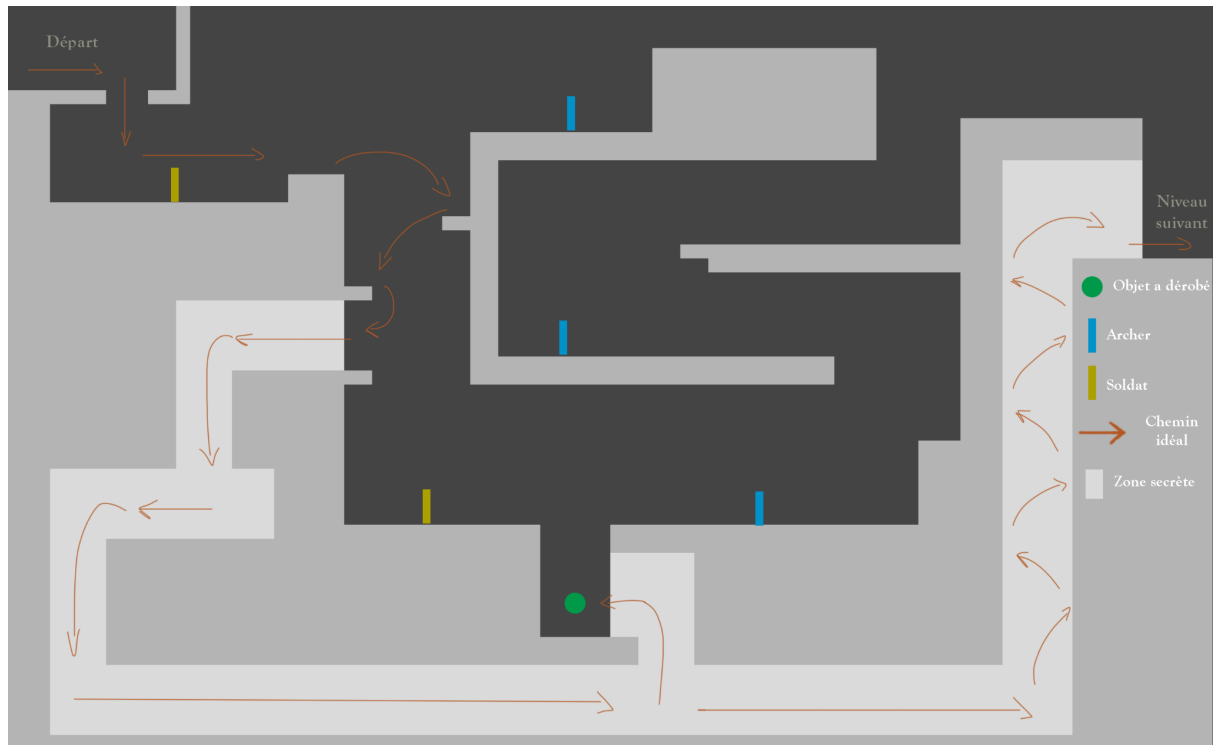
*Plan level - Partie 1*

La seconde partie du niveau rajoute un nouvel ennemi, les colosses, des guerriers protégés par une armure lourde et qui sont donc insensibles à l'étourdissement ce qui forcera le joueur à utiliser le dash fumigène et les sauts pour les contourner.



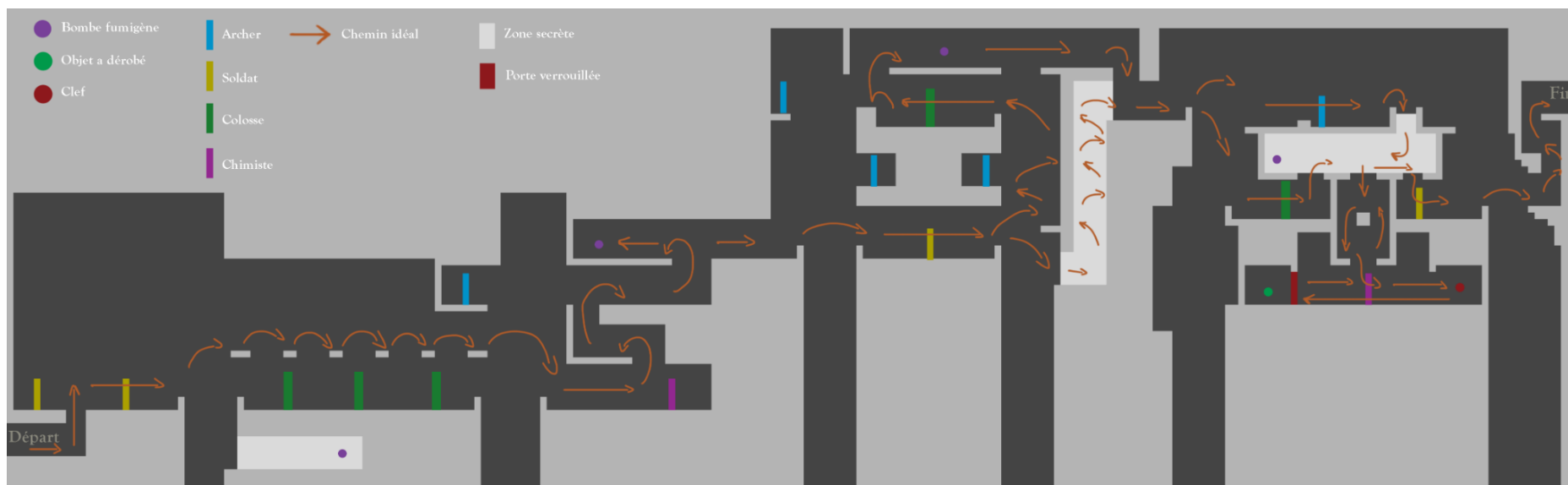
*Plan level - Partie 2*

La troisième partie du niveau est plus difficile que les précédentes. En effet, elle confronte le joueur à plusieurs ennemis dans des endroits restreints ce qui rend difficilement utilisable l'étourdissement. De plus, l'un des objets à dérober se trouve au milieu des ennemis. Cependant, si le joueur arrive à repérer le passage secret, il peut contourner les ennemis et ainsi dérober l'objet sans crainte.



*Plan level - Partie 3*

La quatrième et dernière partie est la plus longue du niveau. Elle mettra en pratique toutes les compétences que le joueur a pu utiliser précédemment. Pour la compléter le joueur devra d'abord contourner deux soldats puis sautés de plateforme en plateforme pour éviter les colosses. Le joueur fera alors la découverte d'un nouvel ennemi les chimistes. Cet ennemi fuit le joueur en lui lançant des fioles d'acide, de plus ils sont insensibles aux bombes fumigènes temps que leur masque n'est pas détruit par un étourdissement. Cette capacité les rend insensibles à la libération et au dash fumigène. Le joueur a la possibilité de les contourner ou bien de chercher à briser leur masque pour qu'ils puissent se libérer s'il est attrapé. Une fois, le chimiste passe le joueur doit grimper et éviter les flèches d'un archer afin d'attendre le milieu de la quatrième partie du niveau. Cette partie reprend le même principe que la troisième partie du niveau, c'est-à-dire deux chemins possibles dont l'un relève d'une certaine difficulté et l'autre, plus simple est cachée. Une fois passé, le joueur arrive à l'endroit où se trouve le dernier objet à dérober. Pour l'attendre, il faut que le joueur contourne les gardes pour atteindre une pièce gardée par un chimiste. Dans un bout de cette pièce, se trouve une clef qui déverrouille la porte derrière laquelle se trouve l'objet de valeur. Le joueur doit donc ramener la clef, déverrouiller la porte et prendre l'objet tout en évitant le chimiste. S'il réussit, il peut alors sortir de la maison contournée un soldat pour atteindre la fin du niveau.



*Plan level - Partie 4*



# Objectif

**À long terme** : Le joueur devra récolter tous les objets de valeur pour finir le jeu à 100%.

**À moyen terme** : Le joueur devra finir les différentes parties du niveau en utilisant les compétences et les ressources mises à sa disposition.

**À court terme** : Le joueur devra passer différents obstacles en analysant leurs faiblesses et leurs résistances, afin de pouvoir utiliser la capacité la mieux adaptée pour progresser.

# Risques et récompenses

Si le joueur ne parvient pas à s'approprier les capacités de l'avatar, il se retrouvera bloqué dans sa progression en retournant au dernier checkpoint. Cependant, s'il parvient à les maîtriser il pourra alors passer les différents obstacles en récoltant tous les objets collectables pour finir le niveau.