The nimble smoke

Game concept

Fraboulet Alexis

Bachelor Game Design, année 1 Classe B

ETPA, année scolaire 2020-2021

- Sommaire -

Présentation du concept.....P.2

Principe directeur.....P.3

Thème et Propos.....P.3

Description

Protagoniste.....P.4

Antagoniste.....P.5

Climax.....P.6

Analyse du genre platformer.....P.6

Originalité du gameplay.....P.8

Boucle de gameplay.....P.9

Moodboard.....P.11

Présentation du concept

Dans la ville de Pithope, vis une jeune voleuse du nom de Vinetta, une femme renarde d'une vingtaine d'années. Son agilité et sa ruse lui permettent de parcours la ville à la recherche de richesse et autres ressources à dérober. Bien que ces actions soient illégales, elle le fait dans le but d'aider un orphelin du nom de Hall, qu'elle a prise sous son aile. Ces activités la confrontent souvent aux membres de la griffe écarlate, une milice a la solde des dirigeants de la citer, qui garde farouchement la ville et ces richesses. Cette milice étant connue pour sa violence et sa brutalité, Vinetta préfère se faire discrète en passant par les toits et en se faufilant dans les rues étroites de cette ville.

Le joueur évoluera dans un monde en 2D et incarnera Vinetta. Un personnage agile qui, en plus de pourvoir sauté et se déplacer de gauche à droite, peut aussi réaliser des sauts muraux. Elle peut aussi neutraliser les ennemis en leur sautant dessus.

Vinetta possède des bombes fumigènes, récupérables à travers le niveau, et qui servent de point de vie. En effet, si elle est attrapée par un garde, elle peut les utiliser pour l'étourdir et se libérer de son emprise. Cependant, si elle ne possède plus de bombes lorsqu'un garde l'attrape, il l'exécute. Le joueur retourne donc au dernier point de sauvegarde. Vinetta possède également la capacité de réalisé un dash fumigène qui utilise une bombe fumigène. Cela offre la possibilité de passer un garde tout en l'étourdissant avec un écran de fumée.

Le but étant de traverser le niveau pour rejoindre Hall a la planque, le tout en volant les objets disséminés dans ce dernier, et en évitant les gardes.

Principe directeur

Ce jeu se démarque grâce à son personnage principal. En effet, le joueur incarne une femme renarde qui vit, grâce au vol, dans une ville médiévale, où règnent les pires criminelles. Bien qu'étant trop faible pour neutraliser efficacement ces ennemis, elle possède cependant des capacités qui lui permettent de les contrer. En effet, son agilité et sa ruse sont les atouts qu'elle utilise pour arriver à ces fins. Elle ne peut pas combattre frontalement ces ennemis, mais peut aisément les contourner en utilisant des items, comme les bombes fumigènes, afin de les étourdir un court instant.

Thème et Propos

Le jeu prend place dans la ville de Pithope. Cette ville médiévale, fictive, sombre et corrompue est construite dans un gouffre et ressemble plus à un gigantesque taudis qu'a une véritable cité. Repère de gang, bandit et autres criminels cette ville est soumise à la loi du plus fort. Bien qu'une milice ait été instaurée par les dirigeants officiels dans le but de faire respecter leur autorité. Cette milice, du nom de la griffe écarlate, s'attaque à tout ce qui ressemble a un criminel, autrement dit à la majorité des habitants de Pithope.

Dans The nimble of shadows, on joue Vinetta, une voleuse qui est faible pour le monde qui l'entoure, mais qui combat a sa manière pour assurer sa subsistance et celle de Hall, l'orphelin qu'elle a juré de protéger. À travers cette situation, j'ai voulu montrer que ce n'est pas parce qu'on est faible, comparé au monde qui nous entoure, que l'on ne peut pas protéger et aider les autres.

Description du protagoniste

Prénom : Vinetta

Age : 20 ans

Lieux de vie : Pithope

Qualification : Voleuse

Race : Homme-renard

Sexe : Féminin

Silhouette : Svelte

Fourrure : Rousse

Cheveux : Châtain, long attacher vers l'arrière

Tenu : Tenu pauvre et haillons recousu.

Point fort :

- Agile
- Rapide
- Altruiste

Point faible :

- Chétif
- Légèrement Malicieuse

Background:

Vinetta est une orpheline des bas-fonds de Pithope, une ville immense construite dans un gouffre où règne des bandes de bandits, de voleurs et d'autres escrocs. C'est entouré de ce genre de personne que Vinetta grandit et apprit l'art du vol ainsi que toutes les connaissances nécessaires pour survivre dans ce milieu hostile. Cependant, malgré son environnement violant et en raison de sa faible condition physique, Vinetta préfère utiliser la ruse et son agilité pour arriver à ces fins. Un jour après un énième vol à l'étalage, elle tomba sur un jeune orphelin affaibli, du nom de Hall. Affamé et abandonné de tous, elle décida alors de le prendre sous son aile et de le défendre contre les dangers de cette ville. Au fil du temps, Hall montra un don pour l'artisanat et, en échange de la protection de Vinetta, il lui fabrique des outils et autres objets pour l'aider dans ces activités.

Description de l’antagoniste

Nom : La griffes écarlate

Qualification : Milice

Signes distinctifs : Possède des armes, porte la couleur rouge, Arbore le symbole de leur milice

Description :

La milice des griffes écarlate est un groupe armé qui s’occupe d’appliquer l’autorité des dirigeants dans la ville de Pithope. Pour réaliser leur devoir et faire respecter l’ordre, ils n'hésitent pas à faire preuve de violence et à se montrer brutaux afin d’instaurer un climat de peur pour dissuader les potentielles criminelles de passer à l’acte. Cependant, leur méthode n’empêche pas les rues de Pithope de rester toujours aussi mal famé. En effet, la grande majorité de leurs membres sont corrompus par les groupes de bandits les plus influents des bas-fonds. Que ce soit avec de l’argent, des menaces ou bien des otages, ces groupes arrivent toujours à leurs fins pour agir impunément, parfois même avec l’aide des gardes.

Exemple des différentes unitées de la griffe écarlate :

Soldat :

Les soldats constituent la grande majorité des membres de la griffe écarlate. Situé en bas de la hiérarchie, la plus par d’entre eux ont rejoint la milice pour l’argent. Ils sont reconnaissables à leur armure légère.

Tireur :

Les tireurs sont des soldats de la milice spécialisés dans le tir à distance. Entrainer pour atteindre des cibles en mouvement, ils sont souvent postés en hauteur pour surveiller de larges zones.

Colosse :

Ces grands soldats en armure de plaque, constituent les unités lourdes de la milice. Leurs armures sont si résistantes qu'elle les protège de toute attaque physique. Il est donc compliqué de les étourdir.

Chimiste :

Les chimistes de la milice sont reconnaissables a leur masque d'oiseaux et leur longue robe. Il accompagne les autres groupes de soldats en tant que soigneur. Bien que fragile, leur masque les rend insensibles au gaz et autre fumée.

Description du climax

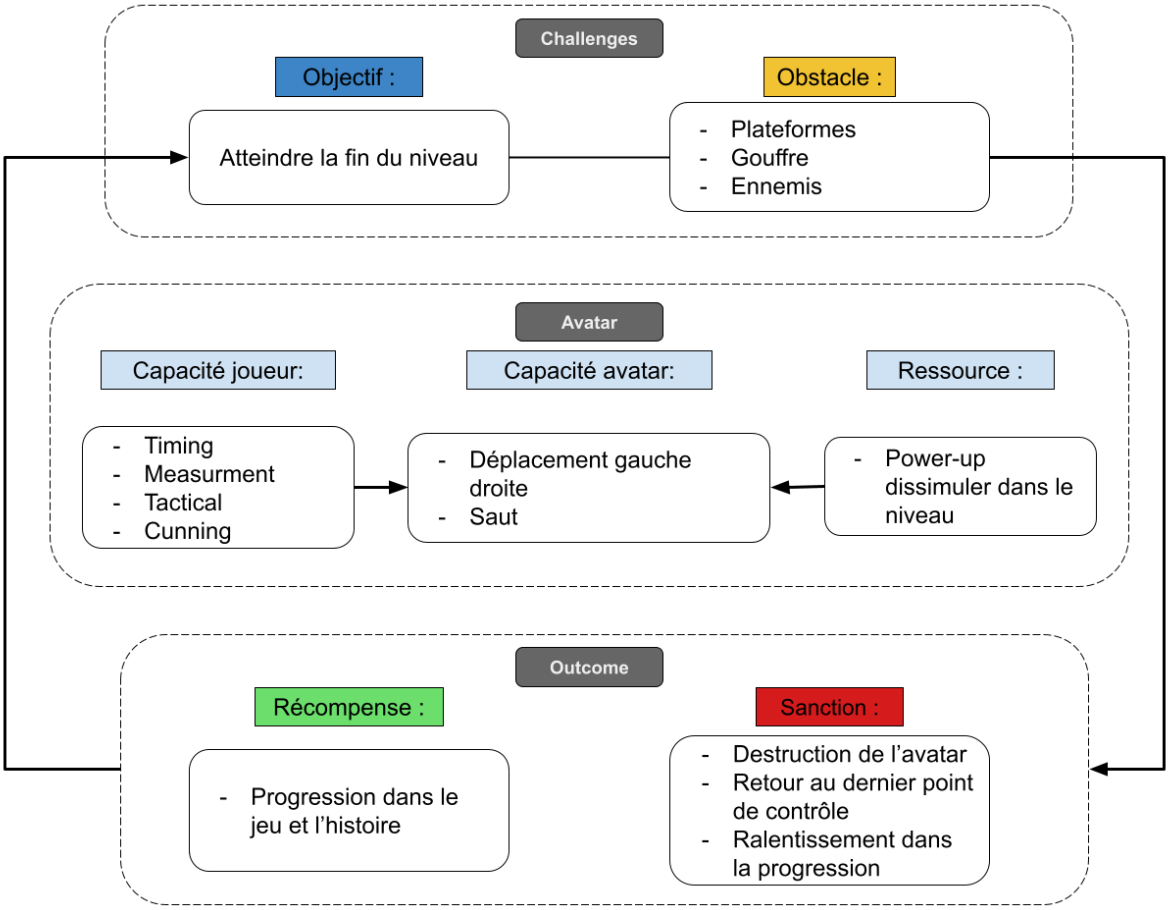
Après avoir rôdé dans les rues et volé ici et là, Vinetta décida de rejoindre Hall à la planque. Sur le chemin, elle passa les gardes et déroba ce qui pouvait être volé. Au fur et à mesure qu'elle se rapprochait de la planque, les gardes de la griffe écarlate étaient de plus en plus nombreux. Cependant, ils ne devaient pas découvrir leur cachette, ce qui métrait en danger Hall, Vinetta doit donc les passées sans se faire voir. Cela permettra au joueur de mettre en pratique tous les acquits qu'il a obtenus en jeu. Une fois les ennemis passés, Vinetta rejoignit Hall à la planque, soulager qu'il ne lui soit rien arriver, elle le prit dans ses bras et lui donna un bout de viande qu'elle avait volée. Ils comptèrent le butin récolté et se préparèrent pour affronter une autre journée dans cette ville.

Analyse du genre platformer

Le genre du platformer est un type de jeu d'aventure où le joueur doit évoluer dans un monde, le plus souvent en 2D, en se déplaçant de plateforme en plateforme pour atteindre la fin du niveau. Les jeux les plus connus de ce genre sont ceux de la licence Mario de Nintendo dont le premier opus, Super Mario Bros sortis en 1985, à apporter la plupart des conventions encore utilisées aujourd'hui dans les jeux de plateforme. En effet, les jeux de plateforme 2D qui lui ont succédé, on reprit le défilement horizontal, les boss de fin de niveau ainsi que la présence de passages secrets, en plus des obstacles environnementaux que sont les gouffres et les plateformes mobiles.

Bien que les jeux de plateforme aient des concepts et des mécaniques qui leur sont propres, il repose tout sur la même boucle de gameplay, au niveau médian, qui peut se caractériser ainsi. Le joueur a pour objectif d'atteindre la fin du niveau et doit passer les différents obstacles mis sur son chemin. Pour y arriver, il dispose des capacités de l'avatar, à savoir des compétences de saut et la possibilité de ce déplacé de gauche à droite, en plus des power-up qu'il pourra récupérer dans le niveau. C'est en analysant son environnement et en anticipant les mouvements des ennemis et des obstacles que le joueur pourra atteindre la fin du niveau pour progresser dans le jeu, et ainsi le finir.

Game loop d'un jeu de plateforme



Originalité du gameplay

The nimble of shadows, étant un jeu de plateforme, il reprend les mécaniques inhérentes au genre, à savoir le saut, les déplacements communs de gauche à droite et l'utilisation de power-up. Cependant, il propose des fonctionnalités justifiées par la nature de son personnage principal. En effet Vinetta, ne possède pas la force physique nécessaire pour tenir en combat, elle utilise donc sa ruse et son agilité pour se défendre et arriver à ces fins. Le but étant de passer les gardes tout en volant un maximum d'objets, l'avatar a donc la capacité d'étourdie temporairement certain garde en leur sautant dessus ou en utilisant des items.

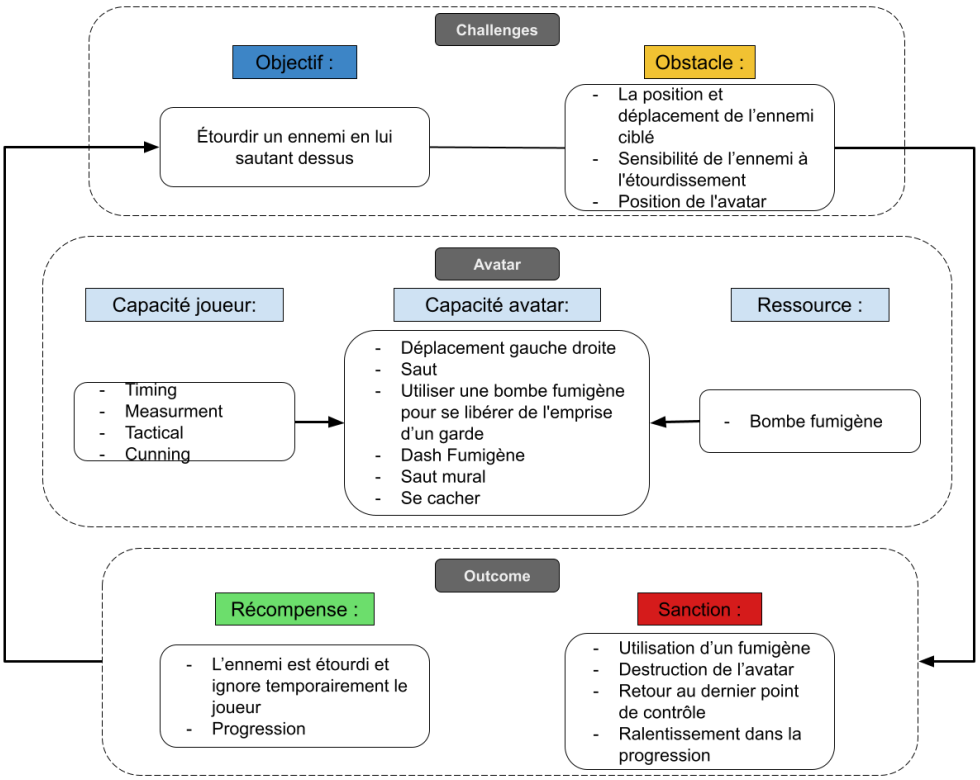
La principale ressource de ce jeu, ce sont les bombes fumigènes. En effet, elles sont récupérables dans le niveau et servent de point de vie. Lorsqu'un garde repère le joueur et l'attrape, il peut utiliser une bombe fumigène pour l'étourdir et se libérer. Cependant, si le joueur n'a plus de bombes lorsqu'un ennemi l'attrape, il est exécuté et recommence au dernier point de sauvegarde. Les bombes fumigènes permettent aussi d'utiliser la capacité du dash fumigène. Cette capacité permet de passer un ennemi en l'étourdissant avec un écran de fumée, si le joueur possède des bombes fumigènes.

Pour se déplacer dans son environnement, l'avatar a la possibilité de réaliser des sauts muraux, utile pour atteindre certaines zones et contourner les gardes ainsi que les obstacles environnementaux. Il peut aussi être utilisé pour atteindre des zones secrètes qui renferment des collectibles dont des objets à voler. Les objets à voler peuvent être des richesses, mais aussi des ressources comme de la nourriture pour Hall. En volant, ces objets disséminés dans tout le niveau le joueur obtient un score qui est calculé à la fin du niveau. Le but étant d'avoir le meilleur score en récupérant tous les objets.

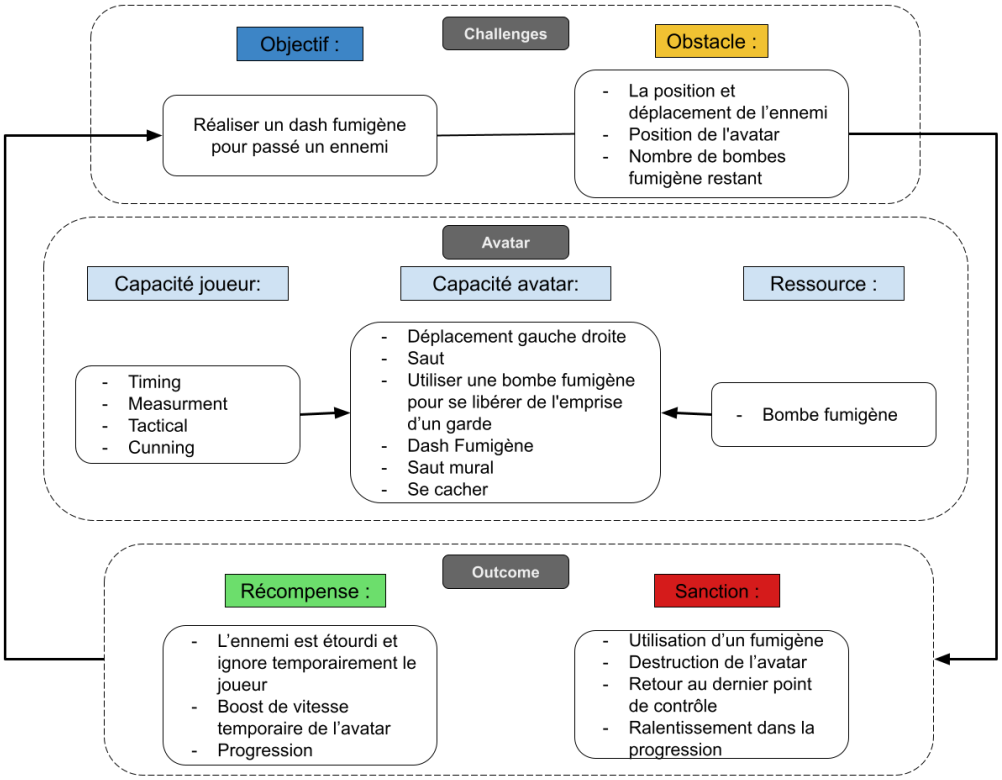
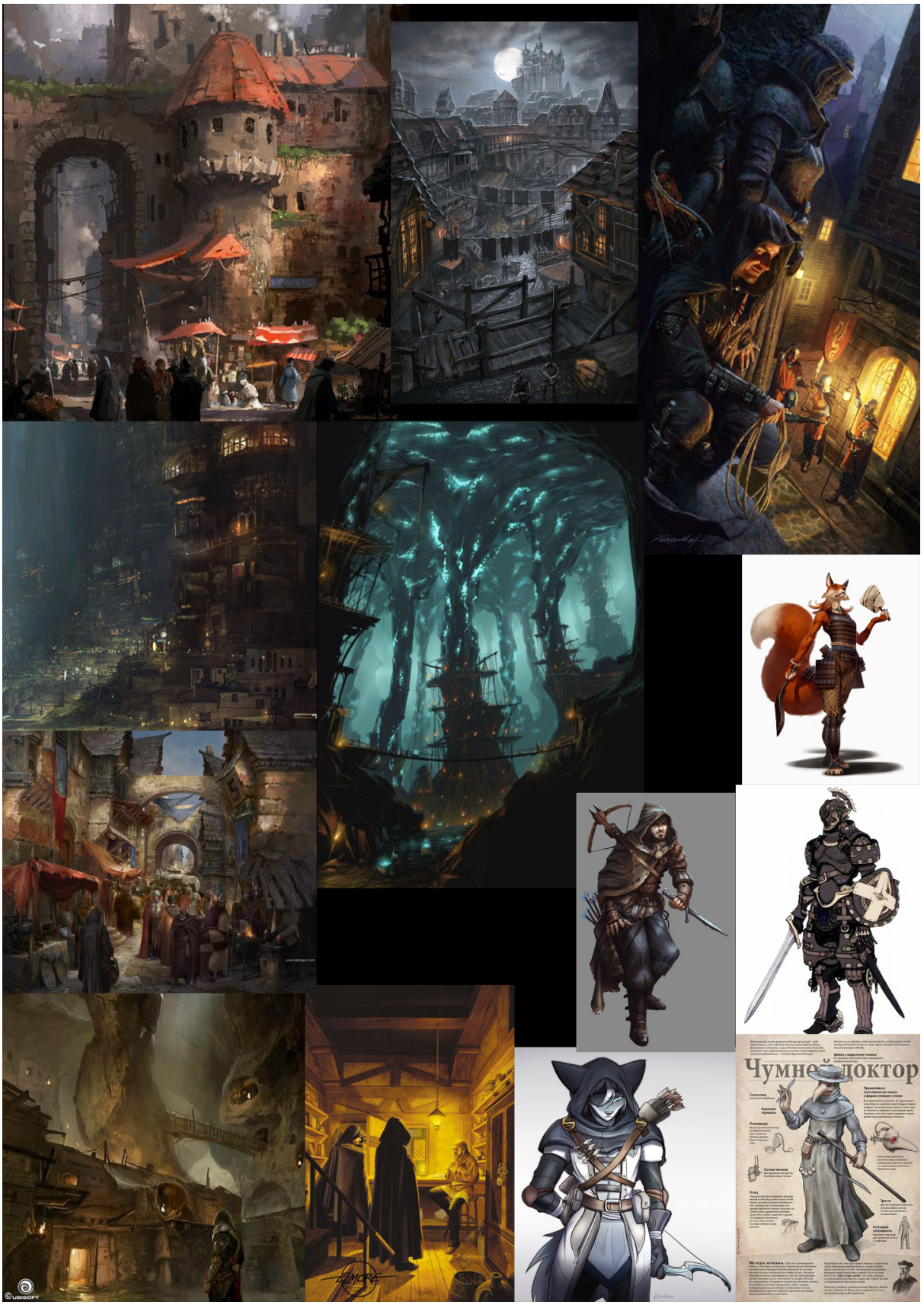
Boucles de gamePlay

Voici-ci quelque schéma de boucle pour illustrer la mécanique de l'étourdissement et du dash fumigène.

Game loop de la capacité à étourdir un ennemi



Game loop de la capacité du dash fumigène



Moodboard