# Dossier de présentation

Fraboulet Alexis

Bachelor Game Design, année 1 Classe B

ETPA Rennes

23/06/2021

# Sommaire

Présentation générale……P.3

Recherche graphique……P.4

Conception graphique - Vinetta.P.5

Conception graphique - Milice….P.6

Élément interface……P.10

Gameplay……P.13

Tétrade élémentaire……P.15

Level design……P.16

conclusion……P.23

# Présentation générale

Vinetta

## Synopsis

- Cité troglodyte de Pithope
- Dangereuse
- Tension entre les gangs de rue et la milice de la ville
- Vinetta
- Hall
- Volé des ressources pour s'enfuirent de la ville

Hall

## Game concept

- Personnage agile, mais faible au combat.
- Utilisation de bombe fumigène pour contourner ou se libérer de l’emprise d’un ennemi.
- Impossible de se débarrassé définitivement des ennemis.

Explosion de fumigène

# Recherches graphiques

**Notion Clé :**

- Ville troglodyte
- Sombre
- Dangereuse
- Souterrain
- Médiéval

Le seigneur des annaux : ville des gobelins

Image du jeu Styx: Master of Shadows

# Conception graphique - Vinetta

**Point important :**

- Femme renard
- Voleuse
- Agile
- Trop faible pour tenir en combat
- Vie dans les bas-fonds de Pithope
- Pauvre
- Utilise des fumigènes

Concept art

**Résultat :**

Référence

# Conception graphique - Milice

Concept art

Référence

**Soldat :**

- Combattant de base de la milice
- Armure légère
- il peut être étourdi
- Sensible aux bombes fumigène.
- Arbore les couleurs de ma milice sur sa tenue

**Résultat :**

# Conception graphique - Milice

**Tireur :**

- Combattant à distance de la milice
- Équipé d'arbalète
- Il peut être étourdi
- Sensible aux bombes fumigène.
- Arbore les couleurs de ma milice sur sa tenue

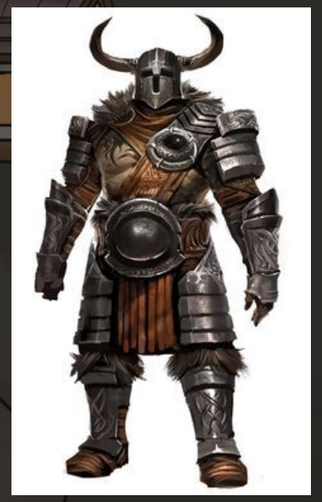
Concept art

**Résultat :**

Référence

# Conception graphique - Milice

Concept art



Référence

**Colosse :**

- Combattant lourd de la milice
- Armure complète
- Ne peut être étourdie
- Sensible aux bombes fumigène.
- Arbore les couleurs de ma milice sur sa tenue
- Imposant

**Résultat :**

# Conception graphique - Milice

**Chimiste :**

- Médecin de la milice
- Long vêtement qui arbore les couleurs de la milice
- Il peut être étourdi
- Masque en forme de bec d'oiseau
- Insensible aux bombes fumigène.
- Attaque avec des fioles d'acide

Concept art

**Résultat :**

Référence

# Élément de l'interface

## Sacoches des fumigènes

- Indique le nombre de fumigènes restant

Sacoche pleine

Sacoche -1

Sacoche vide

## Bouton pause

- Met le jeu en pause

Bouton Pause

## Touche pour téléphone

- Apparaisse une fois l'option activée

Bouton Droite

Bouton Saut

Bouton Gauche

Bouton fumigène

Bouton Attaque

# Élément de l'interface

## Rendu en jeu

# Élément de l'interface

## Menu pause

- Met le jeu en pause
- Montre les objets récupérés

Bouton Pause

# Gameplay

## Libération

- Permet de se libérer de l'emprise d'un ennemi

À terre

### Si réussite alors...

Libéré

### Sinon...

Mort

# Gameplay

## Dash fumigène

- Passé un ou plusieurs ennemis
- Boost de vitesse

Utilisation du dash fumigène

## Attaque aérienne

- Étourdir un ennemi

Attaque aérienne

# Tétrade élémentaire

## Esthétique

### Ambiance sonore

- Musique discrète
- Bruitage lié aux actions du joueur (bruit de pas, utilisation de capacité)
- Bruitage lié à l'interaction avec les ennemis (bruit d'armure, de flèche, de fiole, de mort, ...)

### Animation

- Chaque ennemi à une exécution qui lui est propre
- Effet de fumé lors de l'utilisation des capacités du joueur (Dash fumigène, libération fumigène)
- Décor animé (PNJ en fond, draps aux vents, etc.)
- Animation du joueur lorsqu'il est immobile.

### Ambiance

- Médiéval fantastique
- Sombre
- Ville troglodyte
- Sale
- Pauvreté
- Violente
- Vole
- Meurtre

## Mécanique

### Dynamiques

- Exploration
- Contournement des ennemis
- Récupération d'objets

### Capacité des ennemis

- **Soldat**
  - Déplacement simple
  - Affecter par les fumigènes
  - Peut-être assommer
- **Colosse**
  - Lent
  - Affecter par les fumigènes
- **Archer**
  - Ennemis fixe
  - Tir des projectiles dans la direction du joueur
  - Affecter par les fumigènes
  - Peut-être assommer
- **Chimiste**
  - Déplacement simple
  - Lance des projectiles dans la direction du joueur
  - Peut-être assommer
  - Insensible au fumigène tant que son masque n'est pas brisé

### Environnement

- Plateforme immobile
- Plateforme mobile
- Mur
- Zone à trésor
- Planque et cache
- Gouffre

### Capacité joueur

- Saut
- Déplacement à gauche et à droite
- Utilisation de fumigène
- Dash fumigène
- Libération fumigène
- Attaque aérienne pour assommer les ennemis

## Narration

### Storytelling

- Mot de Hall que le joueur peut trouver dans les planques et les caches
- Détail sûr les décors
- Décor (rue, grotte, marché, ..)
- PNJ en fond

### Protagoniste

- Vinetta
- Hall

### Antagoniste

- Griffe écarlate

### Objectif

- Dérober les objets de valeur détenus par les membres de la griffe écarlate dans le but d'obtenir suffisamment d'argent pour pouvoir quitter la ville

## Technologie

### Contrôleur

- Manette
- Clavier
- Écran tactile

### Plateforme

- Ordinateur
- Smartphone

### Distribution

- Page itch.io
- Exécutable Windows (Electron)
- Version en ligne (github pages)

### Moteur

- Moteur 2D Phaser 3

### UI

- Barre de bombe fumigène en forme de sacoche
- Bouton en forme de panneau en bois

# Level design

## Partie 1

- Tuto
- Apprentissage des commandes et des mécaniques

Tuto commande

# Level design

## Partie 1

- Tuto repéré les signes

- Tuto récupéré une clef

# Level design

## Partie 2

- Appliqué les connaissances
- Introduit un nouvel ennemi

Introduction des colosses

# Level design

## Partie 3

- Repéré les signes

# Level design

## Partie 4-1

- Augmentation de la difficulté
- Introduction d'un nouvel ennemi

Partie 4-1

# Level design

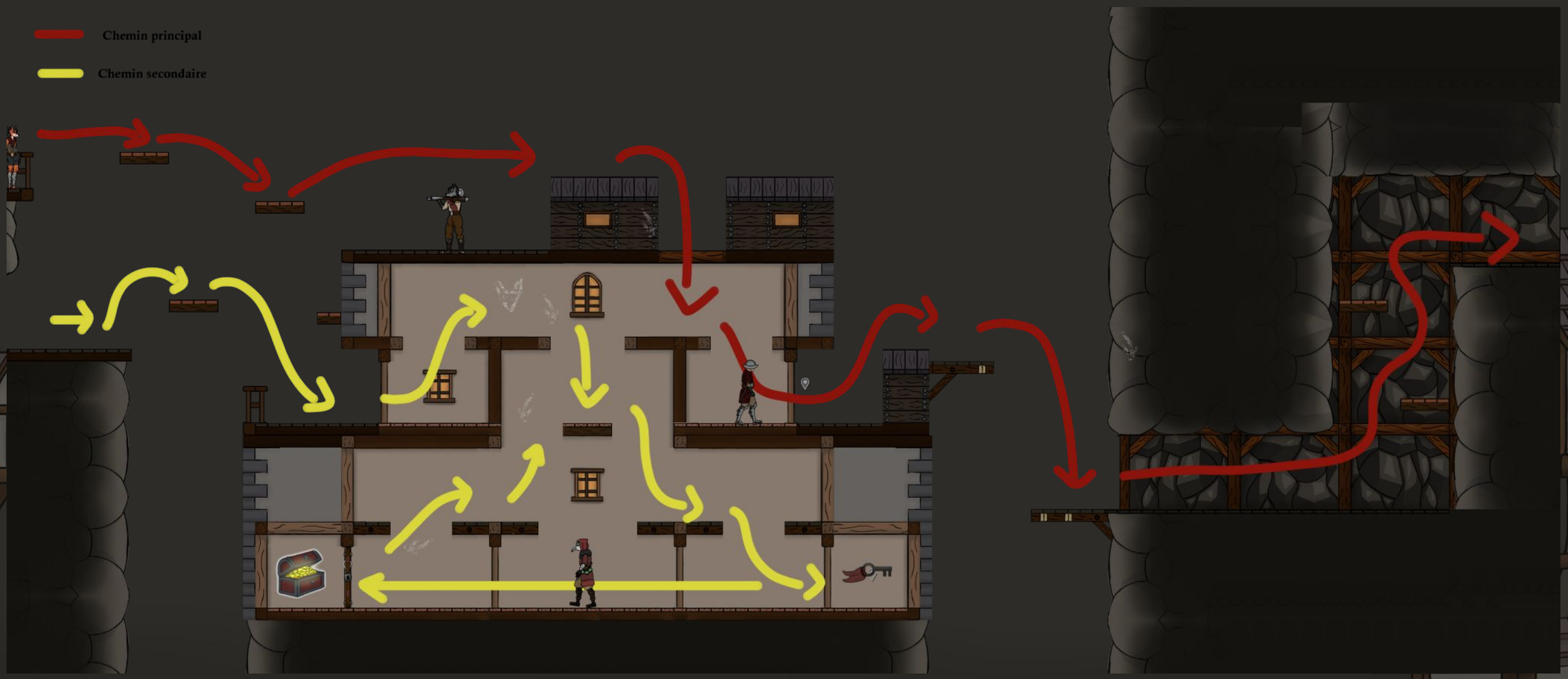
## Partie 4-2

- Augmentation de la difficulté
- Repéré les signes

# Level design

## Partie 4-3

- Augmentation de la difficulté
- Collecte d'objet



# Conclusion