The nimble smoke

Dossier de présentation

Fraboulet Alexis

Bachelor Game Design, année 1 Classe B

ETPA Rennes

21/06/2021

- Sommaire -

Présentation générale.....P.2

Recherche graphique - Vinetta.....P.3

Recherche graphique - Membre de la milice.....P.4

Élément de l'Interface.....P.8

Game play.....P.11

Tétrade élémentaire.....P.14

Level design.....P.15

Conclusion.....P.22

Présentation générale

Concept art - Vinetta

Synopsis

La ville de Pithop est une cité troglodyte où règnent la violence et la corruption. Véritable nid à brigand, le quotidien de ces habitants est rythmé par les affrontements et les escarmouches entre ces groupes de criminelles et les autorités. De plus, les récentes tentatives de prise de pouvoir orchestrer par de puissants gangs des bas-fonds, forcent les dirigeants à faire appel à une milice pour assurer leur sécurité ainsi que le respect de l'ordre dans la ville. Cependant, les attaques se répétant de plus en plus, les membres de la milice n'hésitent pas à mener des raids dans les quartiers susceptibles d'abriter des groupes 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 qu'une jeune voleuse du nom de Vinetta décide avec son amie Hall de récolter un maximum de ressources afin qu'ils puissent s'enfuir de la ville avant que la situation ne dégénère davantage. Cependant, ils ne possèdent aucun objet de valeur. Ils décident donc de profiter de la situation pour dérober tout ce qui pourra être utile à leur plan. Pour ce faire, il met à profit leur compétence et habiliter respective. Hall étant encore un enfant, il possède une petite taille qui lui permet de se faufiler facilement sans trop attirer l'attention. Grâce à cette caractéristique, il explore les quartiers de la ville pour repérer les endroits les plus propices pour trouver des objets valeurs qui sont faciles à dérober. Une fois repéré, Vinetta utilise son incroyable agilité pour les dérober.

Concept art - Hall

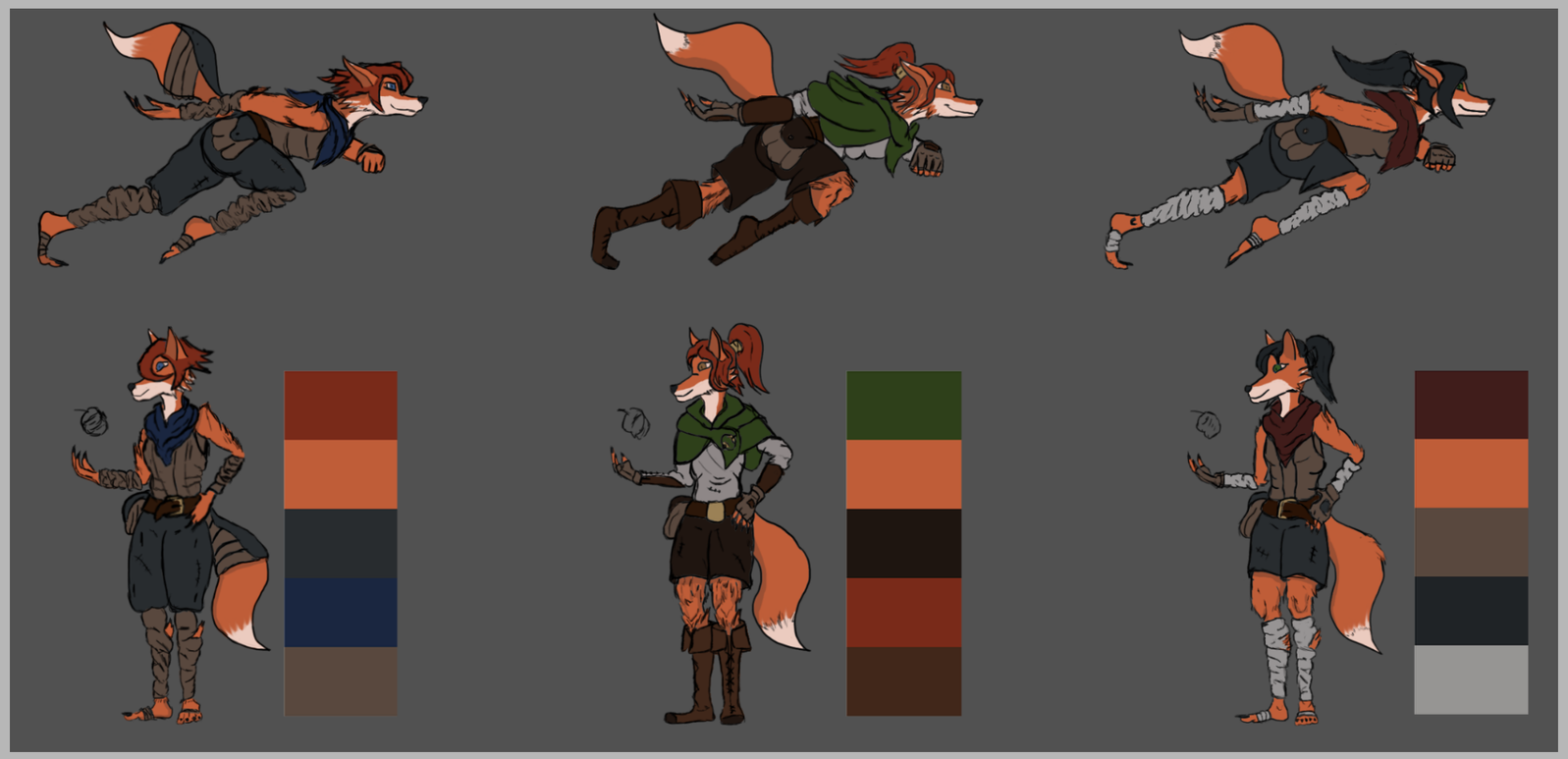
Game concept

Le joueur évoluera dans un monde en 2D et incarnera Vinetta, qui est un personnage agile, mais qui ne peut pas neutraliser définitivement un adversaire, cependant, elle peut les contrer en utilisant des bombes fumigènes, récupérables à travers le niveau. C'est bombe servent de point de vie. En effet, si Vinetta est attaquée, elle peut les utiliser pour étourdir son adversaire et se libérer de son emprise. Cependant, si elle ne possède plus de bombes lorsqu'un ennemi l'attaque, 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 grâce à un écran de fumée tout en donnant un petit bonus d'accélération. Cependant, si elle est à court de bombe, elle peut toujours étourdir un ennemi en lui sautant dessus. Le but étant que trouver et de récupérer le plus d'objet de valeur disséminé dans les niveaux, tout en évitant les gardes, pour récolter le plus de point et débloqué la meilleure fin possible, qui est la fuite la ville par Vinetta et Hall. La pire étant que les protagonistes trouvent la mort à cause des affrontements, car ils n'ont pas pu fuir à temps, faute de moyen.

Explosion fumigène

Recherches graphiques - Vinetta

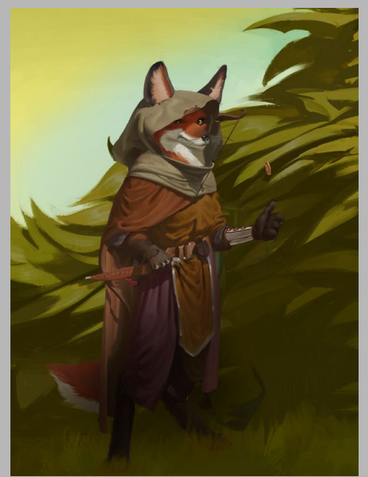
Concept art - Vinetta



Point important :

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

Référence - Pinterest



Recherches graphiques - Membre de la milice

Concept art - Soldat

Point important :

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

Référence - Pinterest

Recherches graphiques - Membre de la milice

Concept art - Archer

Point important :

- 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

Référence - Pinterest

Recherches graphiques - Membre de la milice

Concept art - Colosse

Point important :

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

Référence - Pinterest

Recherches graphiques - Membre de la milice

Concept art - Chimiste

Point important :

- Médecin de la milice de Pithope
- 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

Référence - Pinterest

Élément de l’interface

Barre fumigène

Le nombre de fumigènes restants est communiqué au joueur via une barre en forme de sacoche, elle fait référence à la sacoche que porte la protagoniste.

Sacoche de fumigène

Lorsque le joueur utilise une bombe fumigène, celle présente dans la barre change de teint, pour indiquer une perte.

Sacoche de fumigène
-1 Bombe

Sacoche de fumigène
Vide

Pour faire le plein de fumigène le joueur devra ramasser des bombes fumigènes dans le niveau ou bien finir le niveau pour pouvoir récupérer cinq bombes fumigènes.

Loot bombe fumigène

Élément de l’interface

Menu pause

Le menu pause est disponible en jeu en appuyant sur le bouton pause en jeu. Ce menu reprend le style des panneaux en bois médiévaux. Une fois ouvert, ce menu montre au joueur le nombre d'objets à voler dans ce niveau. Les objets déjà dérobés seront affichés sinon ils seront grisés. Un bouton retour permet de retourner au jeu.

Élément de l’interface

Touche pour téléphone

Les touches pour les téléphones, sont des boutons répartis comme suit. Elles sont transparentes et placées de façon a gêné le moins possible la lecture de l’écran :

Organisation des touches pour mobile

GamePlay

Le gameplay s'organise autour de deux points, l'utilisation des bombes fumigène et le fait que le joueur ne peut pas se débarrasser définitivement d'un ennemi.

Libération

Si le joueur rentre en contact avec un ennemi, ce dernier le met à terre. Le joueur doit alors utiliser une bombe fumigène en moins de deux secondes, sinon l'ennemie l'exécute ce qui le force à recommencer au dernier point de passage.

Mise à terre par une ennemie

Si réussite - Utilisation d'un fumigène pour ce libéré

Si échec - Exécution

GamePlay

Dash fumigène

Pour passé un ou plusieurs ennemis le joueur pourra utiliser la capacité du dash fumigène. Cette capacité lui permet d'utiliser une bombe fumigène pour de se protéger grâce à un écran de fumer en plus de lui donner un boost de vitesse temporaire.

Utilisation du dash fumigène

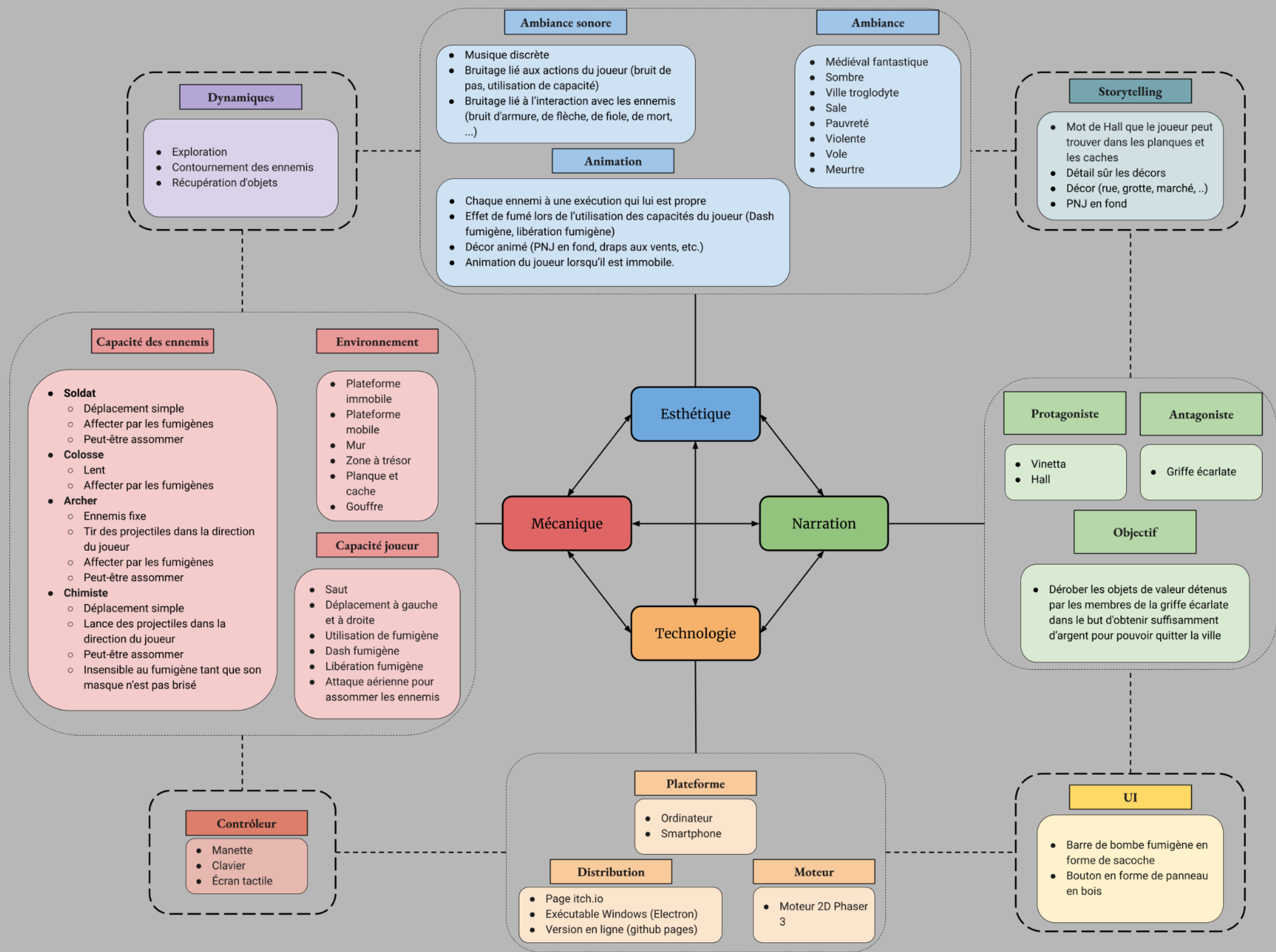
GamePlay

Attaque aérienne

Le joueur peut aussi utiliser une attaque aérienne pour étourdir les ennemis autres que les colosses, qui sont trop protégés pour être atteints par les coups de Vinetta.

Attaque aérienne

Tétrade élémentaire



Level design

Partie 1

La première partie du niveau sert de tuto afin que le joueur puisse connaître les contrôles et se familiariser avec les mécaniques de jeu.

Tuto déplacement

Tuto attaque aérienne

Tuto Dash fumigène

Level design

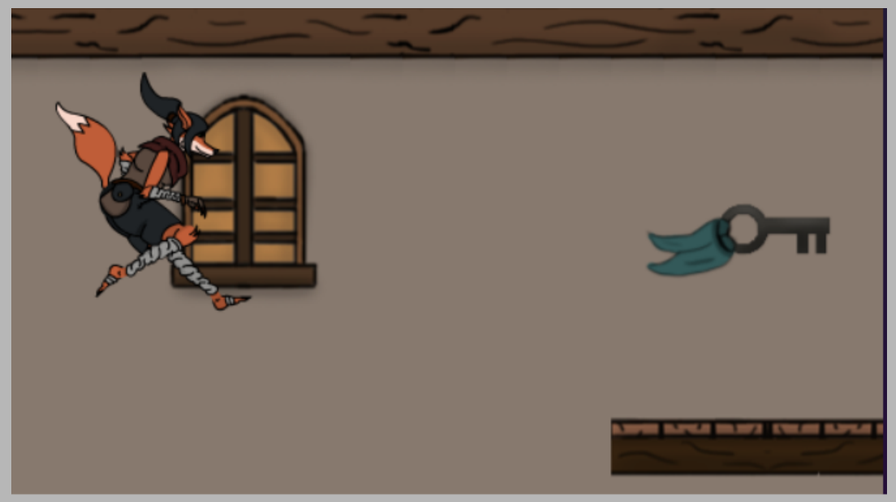
Partie 1

Le joueur apprendra aussi à reconnaitre les marques laissées par Hall qui la présence de zones où se trouveraient des objets de valeur, ainsi que le principe de clef qui déverrouille une porte.

Marque Flèche

Bombe fumigène indiquée par la marque

Marque objet de valeur



Recupération de la clef

Level design

Partie 2

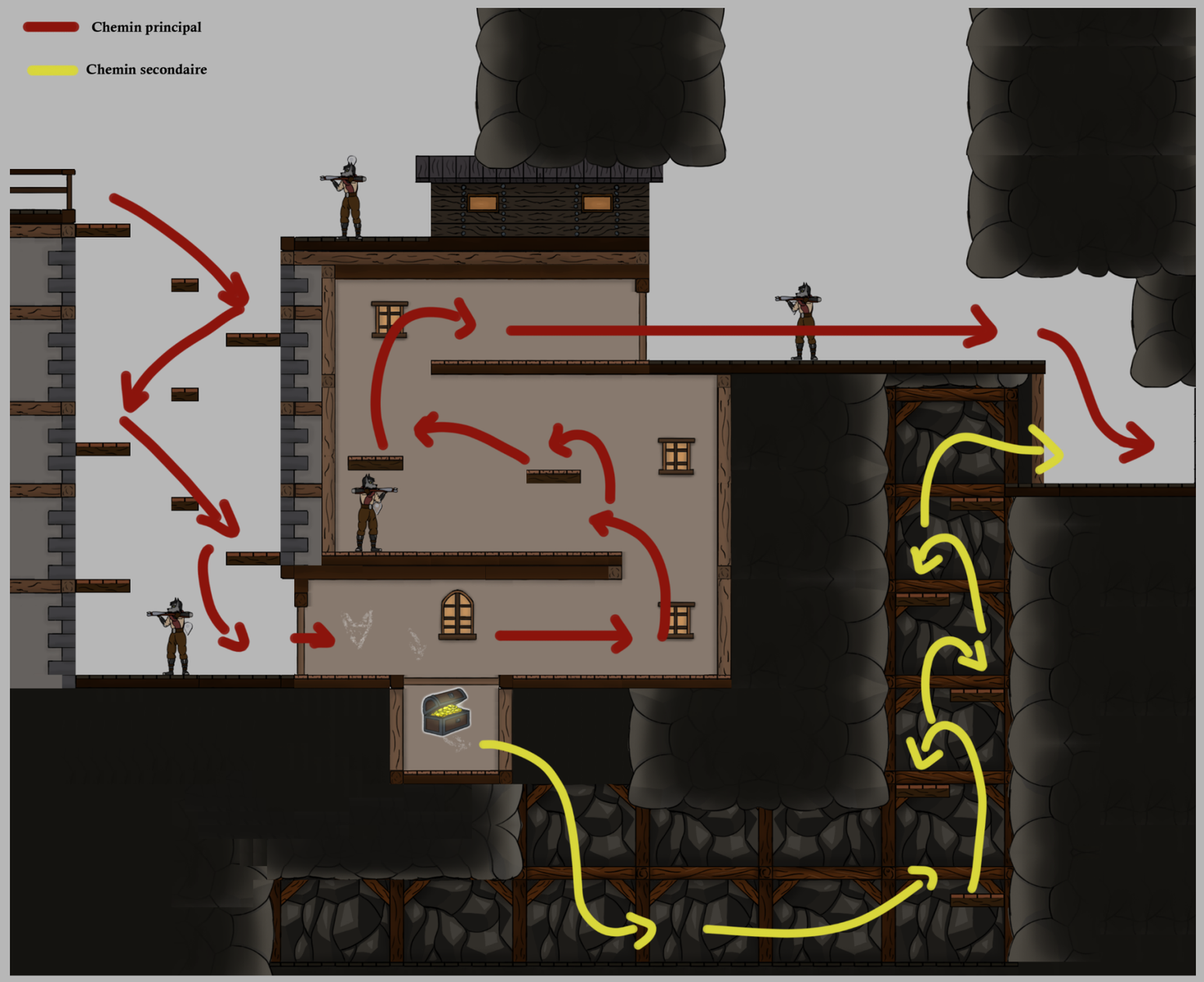
La deuxième partie applique les acquis de la première partie en plus de d’introduire un nouvel ennemi, les colosses.

Colosse Partie 2

Level design

Partie 3

La troisième partie propose 2 chemin le premier est plus difficile tandis que le second lui est plus simple, mais nécessite d’avoir repéré le signe pour le trouver.



Partie 3

Level design

Partie 4-1

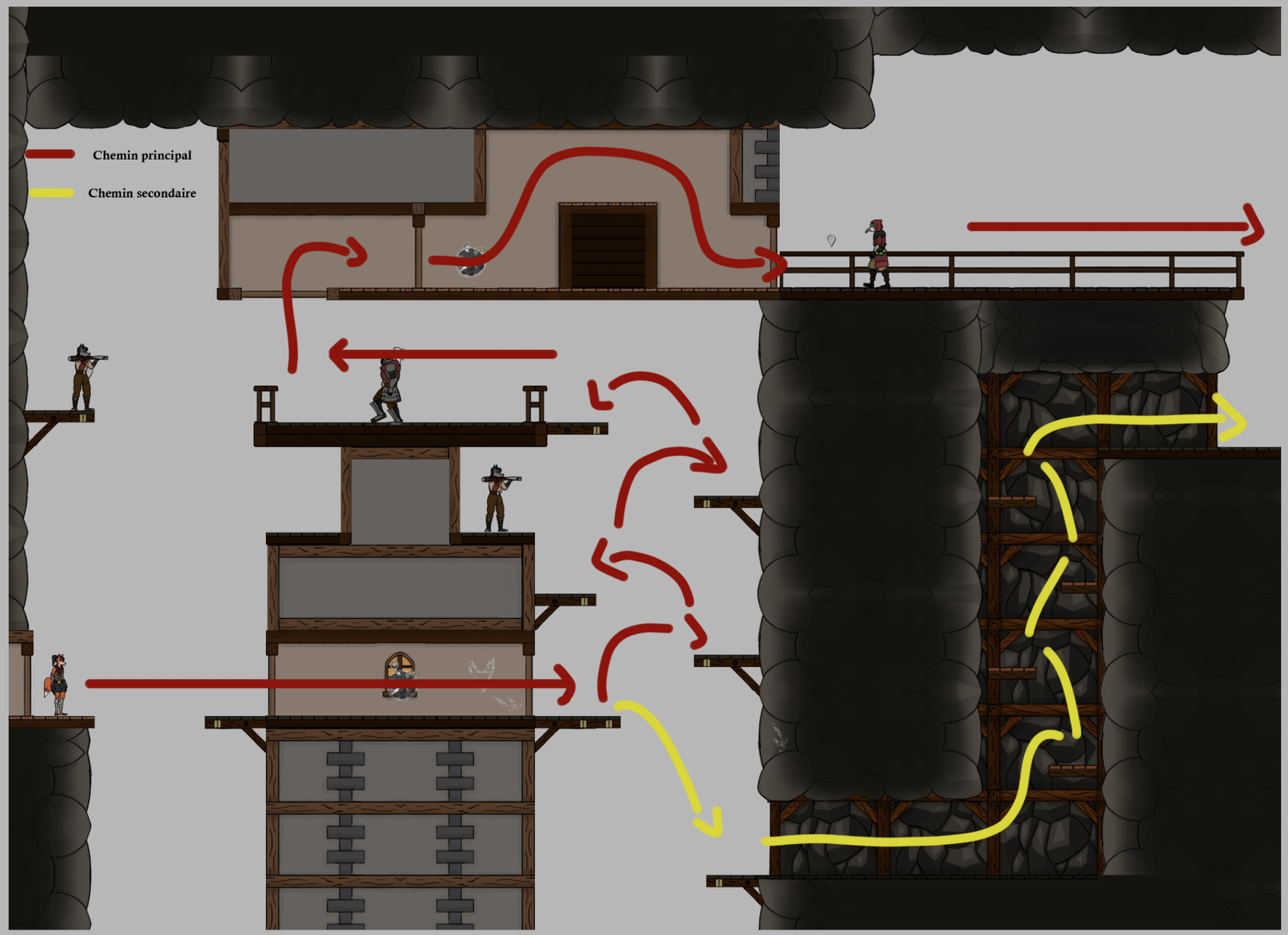
La quatrième partie est divisée en trois parties. La première reprend des briques simples en plus de présenter un nouvel ennemi, les chimistes.

Partie 4-1

Level design

Partie 4-2

La seconde partie de la quatrième partie, reprend le même principe que la troisième partie, à savoir, repéré des signes pour trouver un passage plus simple.

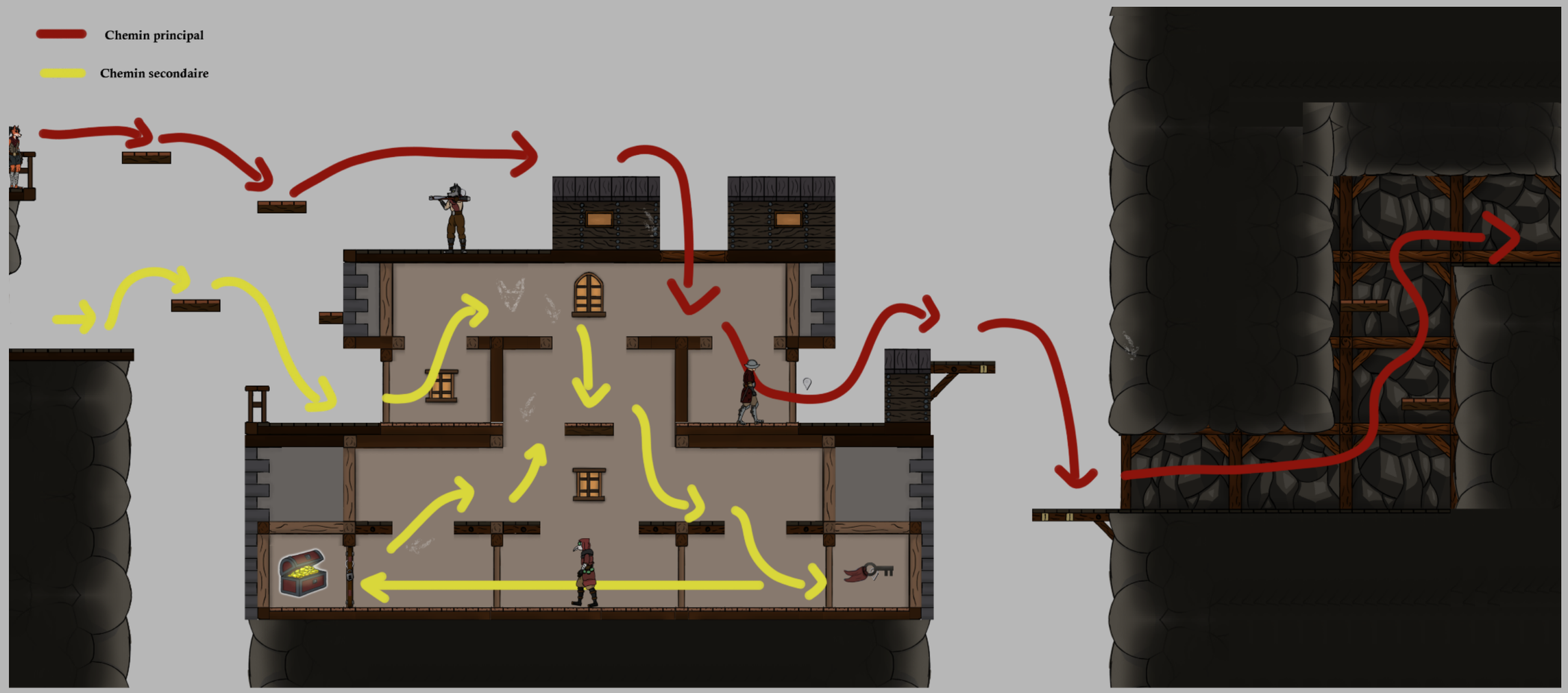


Partie 4-2

Level design

Partie 4-3

La dernière partie de la quatrième partie, contient un coffre derrière une porte verrouille. Le joueur doit donc allez chercher la clef à l'autre bout de la pièce tout en évitant l'ennemie.



Partie 4-2

Conclusion