

NIGHT KNIGHT

BIBLE GRAPHIQUE

TABLE DES MATIÈRES

DIORAMA

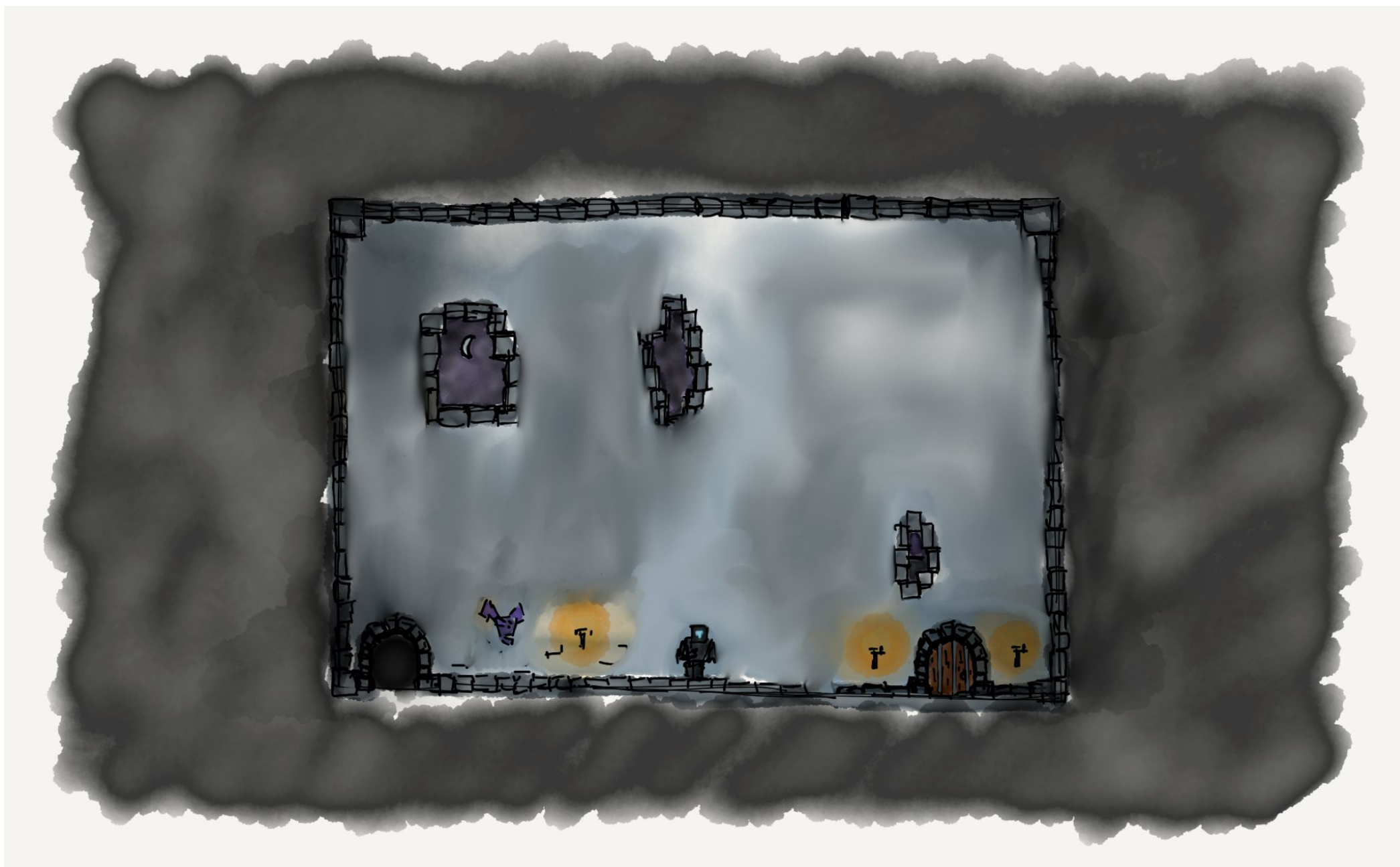
ASPECT GÉNÉRAL

PERSONNAGE PRINCIPAL

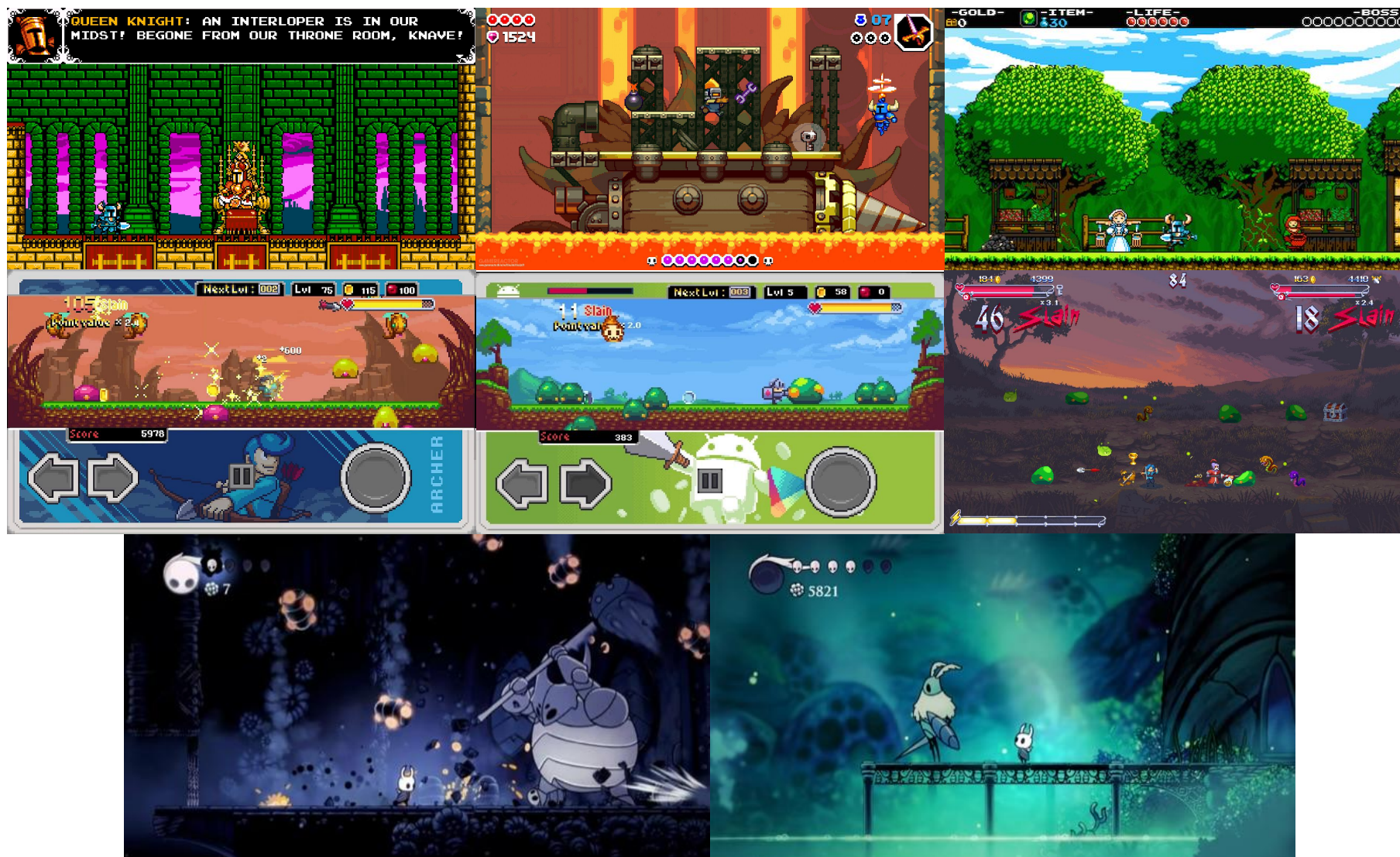
DÉCORS

INTERFACE

LOGO



MOODBOARD



INTENTIONS

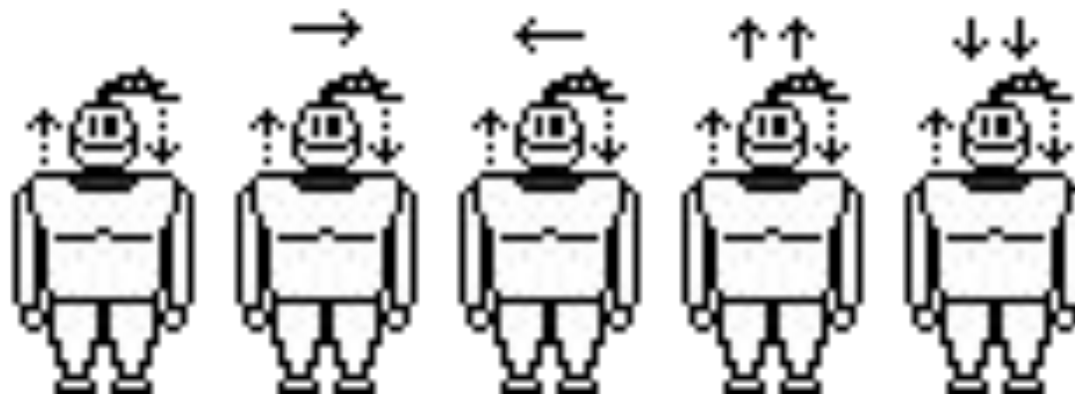
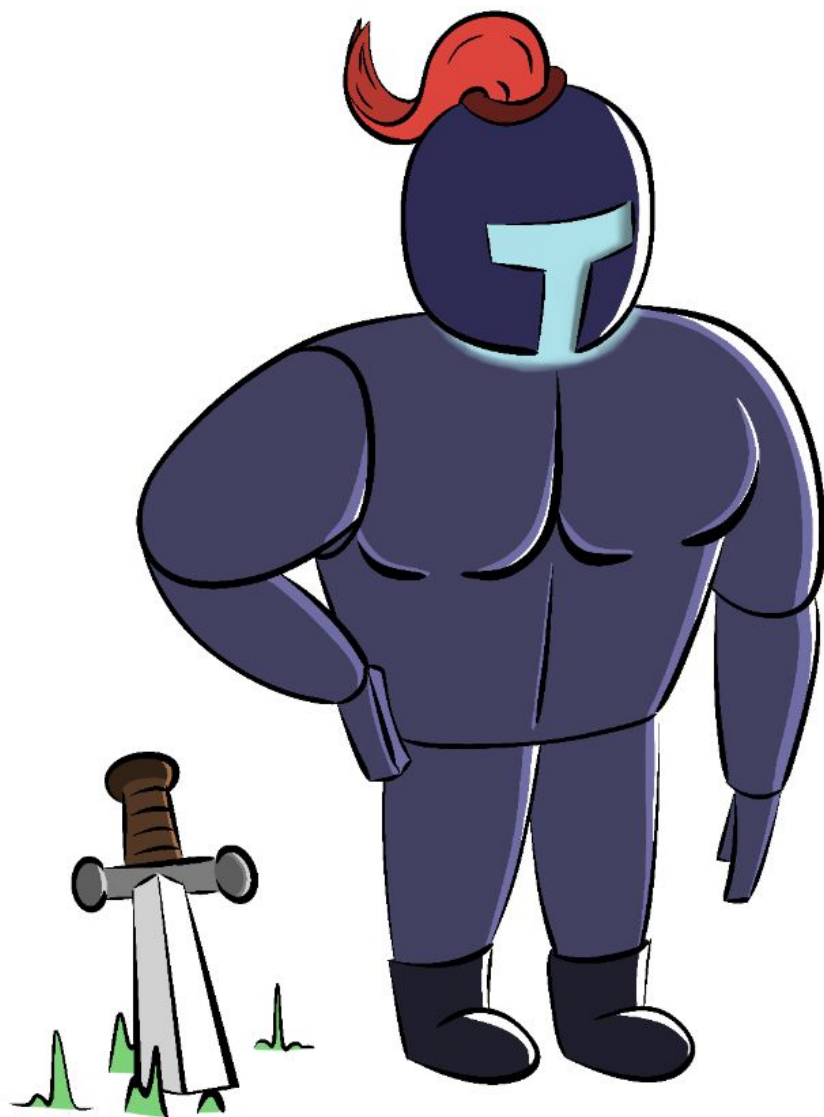
Dans le moodboard précédent il y a des captures de Shovel Knight, Slayin 1 & 2 et hollow knight, car je m'inspire de l'aspect global de ces jeux pour les étages de mon donjon : des salles plus ou moins grande avec un joueur petit, rapide et réactif, pour un espace optimisé pour les combats.

MOODBOARD

INTENTIONS

Pour mon personnage je m'inspire principalement des "Phantoms" dans Zelda (Phantom Hourglass & Spirit Tracks), c'est une armure de chevalier massive et rigide habitée par une force maléfique. Dans Night Knight le joueur n'incarne pas une force maléfique, mais il contrôle bien une armure du même type, rigide et d'apparence désarticulée, qui est soutenue par l'âme du joueur.

J'ai cependant préféré un personnage de petite taille, moins imposant, pour rendre le gameplay plus dynamique avec des contrôles réactifs et une vitesse horizontale et verticale importante. C'est pour cela que les personnages de Jump King et Shovel Knight sont une très bonne référence : un plastron qui occupe la plus grande partie de l'espace et crée une zone de collision quasiment carrée, avec un grand casque duquel pourra émaner l'énergie de l'âme qui contrôle le personnage.

CONCEPT ART

MOODBOARD

INTENTIONS

Dans Night Knight les étages peuvent être de tailles différentes, c'est pour cela qu'il est important d'avoir des parois qui se fondent dans l'arrière-plan (zone entièrement noire).

L'arrière-plan dynamique (zone évolutive en fonction du temps) lui est visible depuis les fenêtres et les cassures dans le fond de la pièce.

La lumière a une place prépondérante dans le jeu, c'est pour cela que l'arrière-plan dynamique influe sur la luminosité ambiante (couleur et intensité) en plus des torches et des âmes des entités qui brillent et contribuent à l'illumination.

CROQUIS

Murs et pierres manquantes qui laissent entrevoir le background :



Porte :

Verrouillé : porte avec barreaux x



⇒
Déverrouillage
= barreaux glissent
vers le sol

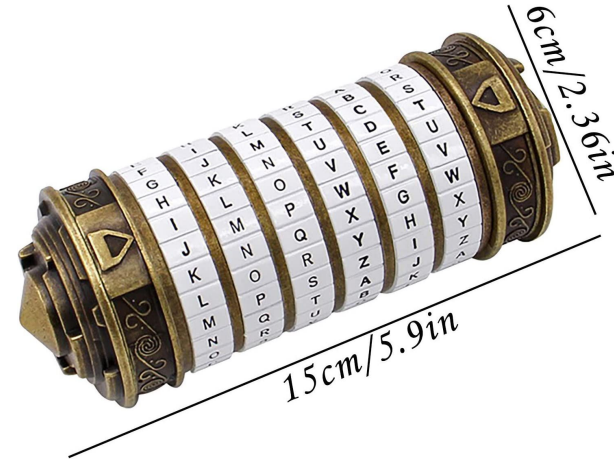
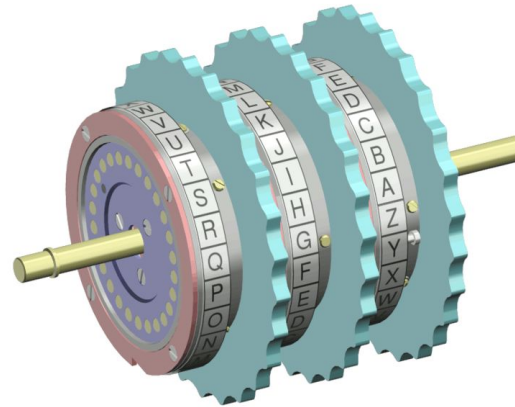


⇒
Ouverture
= porte vers l'intérieur



Escalier derrière
la porte

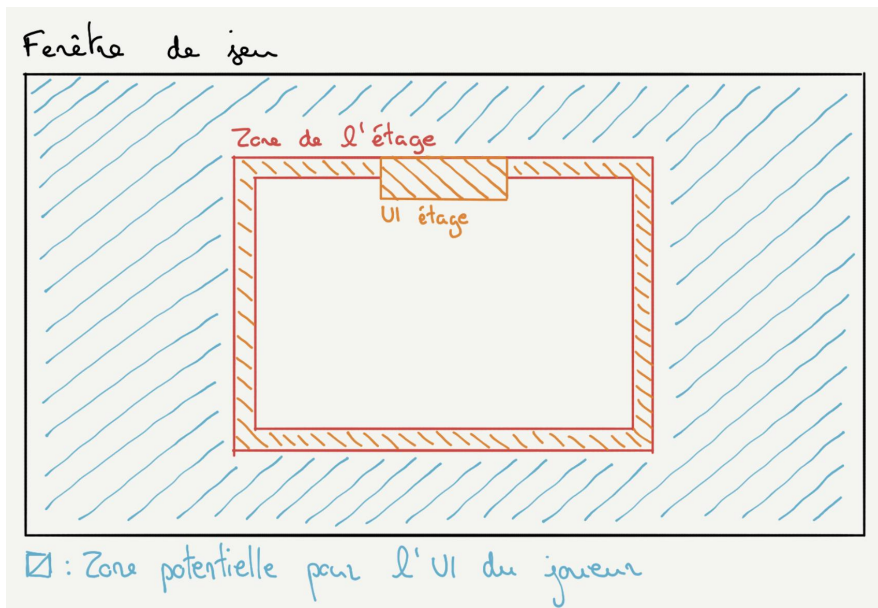
MOODBOARD



INTENTIONS

Pour l'interface je veux séparer les deux éléments challenges du jeu : les ennemis et le temps. L'objectif est d'insister sur le fait que le joueur subit l'écoulement du temps et ne peut pas agir directement avec, ainsi je choisis de fixer les éléments d'UI qui se rapporte à la partie en cours au niveau lui-même (temps restant, vagues d'ennemis restantes, ...), et ce qui se rapporte au joueur à lui-même (UI flottant) ou à la fenêtre.

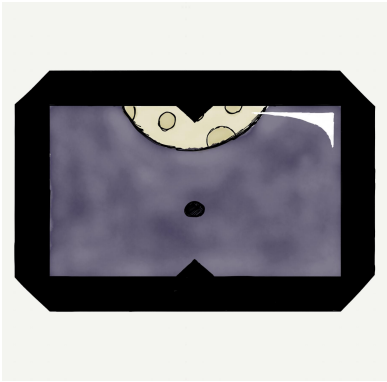
Exemple :



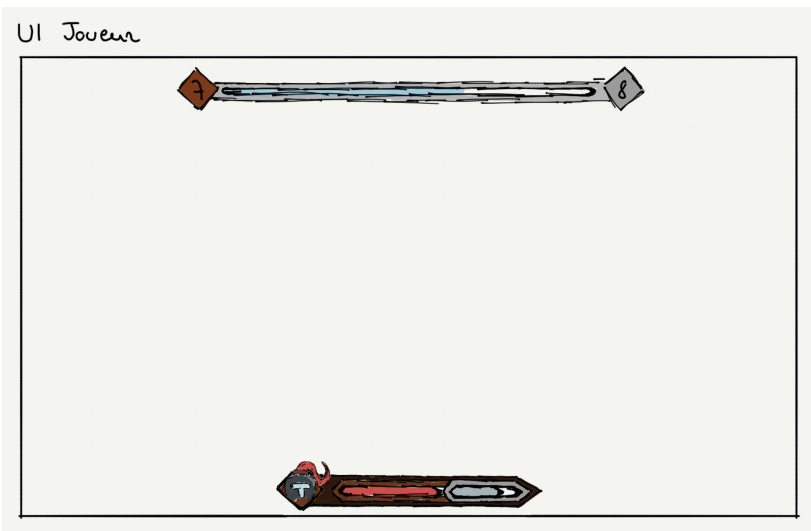
Pour les éléments d'UI j'ai choisi d'utiliser le même système que Tiny Wings qui affiche en bas de l'écran une image évolutive en fonction du coucher du soleil, mais dans mon cas pour le levé de celui-ci. J'ai préféré m'inspirer des cylindres rotatifs pour la forme, car je trouve qu'ils s'incrudent bien au sein du niveau en tant que tuile de celui-ci.

CROQUIS

Cylindre rotatif (UI temps restant) :

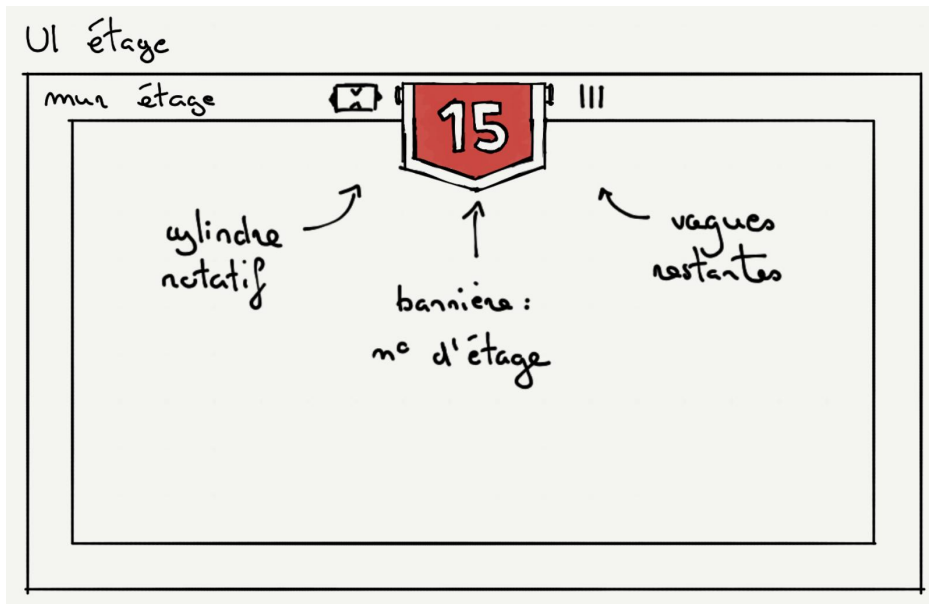


Barres de vie et d'exp du joueur :



CROQUIS

UI de l'étage :



Pour l'UI de l'étage, la couleur de la bannière qui indique le numéro de l'étage dépend du type de celui-ci :

- Normal : Violet
- Niveau sans ennemi : Vert
- Boss : Rouge

Le cylindre indiquant le temps restant ainsi que le nombre de vagues restantes sont incrustés dans le mur de l'étage.

CROQUIS

Logo / pictogramme représentant le joueur :

