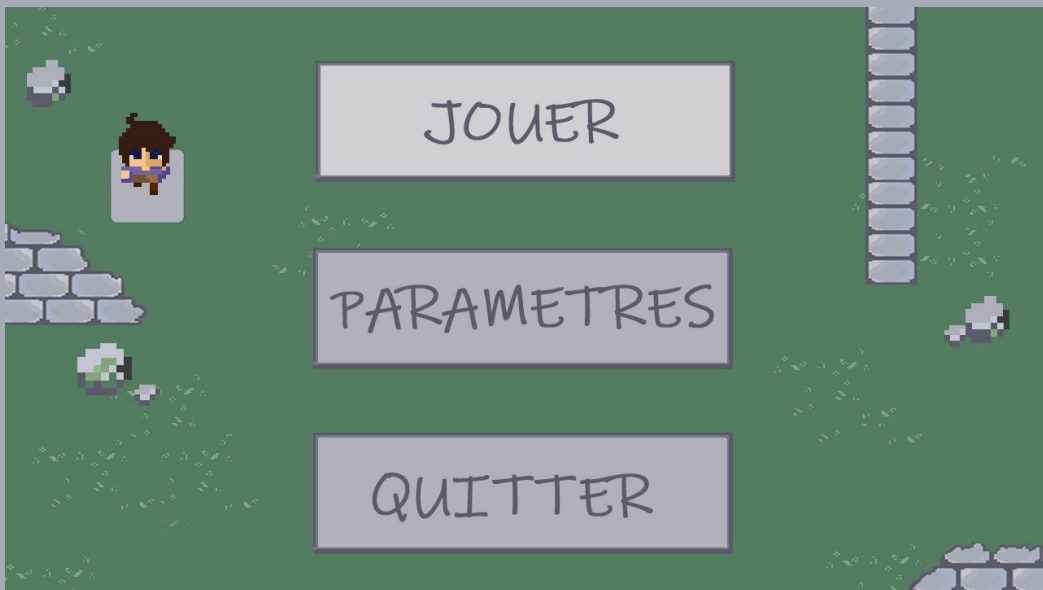


-RUINES-

Dossier de présentation



Claire Esnault - B1GDA

I-Intention de jeu

Avec “Ruines” j’ai voulu recréer un jeu comme ceux de mon enfance, très axé sur l’exploration, avec l’ouverture de coffres, la collection d’items, etc.

Au niveau du gameplay, ce qui est intéressant est donc le fait de tout fouiller, d’essayer de tout casser afin de trouver des chemins dissimulés ou des ressources précieuses.

Le but est donc de chercher sur la map ce qui peut nous aider à avancer afin de comprendre le monde qui nous entoure. Les clefs sont là, littéralement, et dès que l’on a surmonté un obstacle, d’autres s’offrent à nous pour nous plonger toujours plus dans l’aventure.



II-LORE

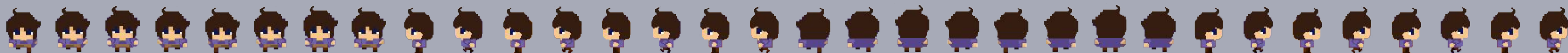


Dans ce jeu vous incarnez un petit personnage qui vit dans un monde fantastique où la magie est naturelle.

Seulement, notre héros a beaucoup de mal à trouver quel est son pouvoir.

Il va donc devoir accomplir un voyage initiatique afin d'en apprendre plus sur la magie et sur lui-même pour tenter d'obtenir des réponses à ses questions.

Alors qu'il se lance à l'aventure, il entend parler d'une ancienne ville, abandonnée depuis des siècles, qui serait désormais le repère d'un mauvais mage. On raconte que la cité, autrefois prospère aurait été ravagée par le pouvoir de ce mage et que tous ses habitants auraient été maudits. Piqué par la curiosité, vous vous dites que c'est l'occasion d'aller vérifier ces histoires et de vous entraîner à pratiquer vos sorts.



Lorsque vous arrivez sur place, vous ne trouvez que des ruines et des pierres couvertes de mousse. L'endroit reste cependant très charmant, et vous vous demandez à quoi pouvait ressembler cette ville avant. Ce devait être une cité très importante.

Bien décidé à en savoir plus, vous commencez à explorer les environs et ce que vous trouvez vous intrigue encore plus. Il y a ici les restes d'une civilisation très ancienne, et surtout très magique... Nul doute que vous trouverez ici de puissants artefacts.

Mais alors que vous vous perdez à rêver, des bruits vous font sursauter. Vous n'êtes pas seul ici, ça ne fait aucun doute. Et cette cité vous cache sûrement plein de mystères...

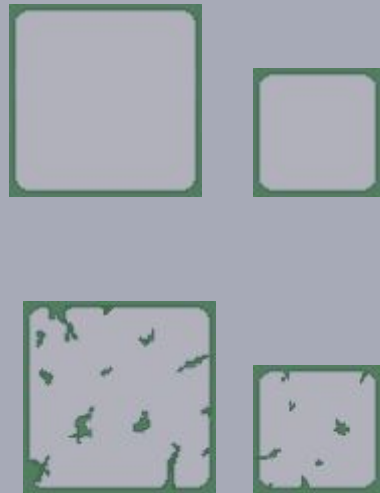


III-Traité graphique

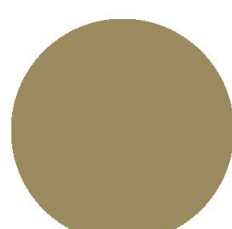
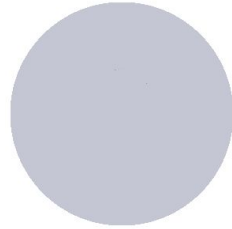
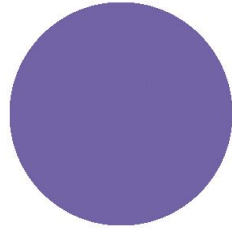
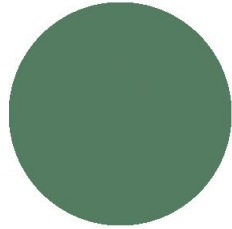
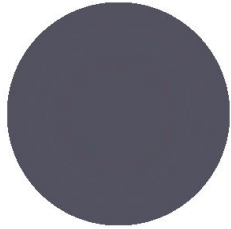


Pour ce jeu j'ai choisi de partir à nouveau sur du pixel Art car c'est ce que m'évoquent les vieux RPG auxquelles j'ai joué depuis toute petite et j'avais envie de m'y essayer même si la tâche était beaucoup moins facile qu'il n'y paraît.

Dans cette belle découverte du pixel art , je me suis un peu mélangé les pinceaux, en créant des objets très carrés et un petit personnage assez géométrique, tout comme des surfaces et des éléments d'environnement plus travaillés et moins simplistes. Pour autant, le mélange de ces deux genres m'a beaucoup plu et j'ai énormément appris en travaillant sur ce projet.



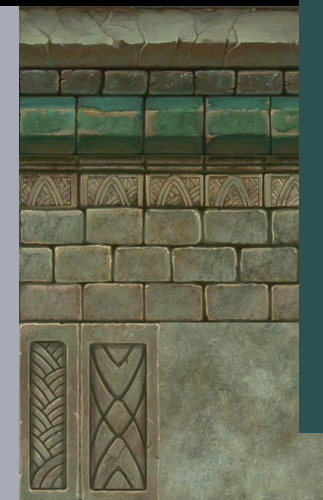
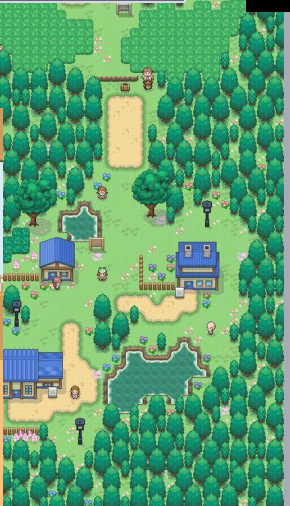
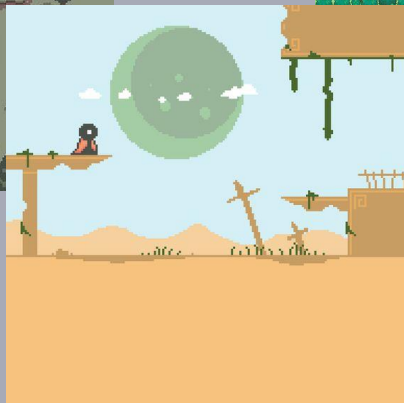
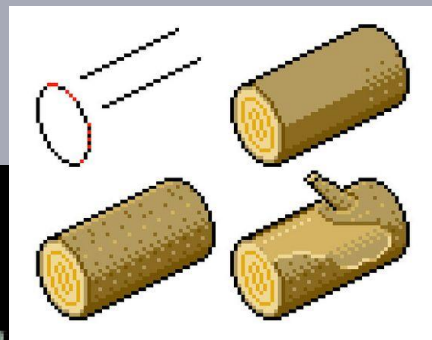
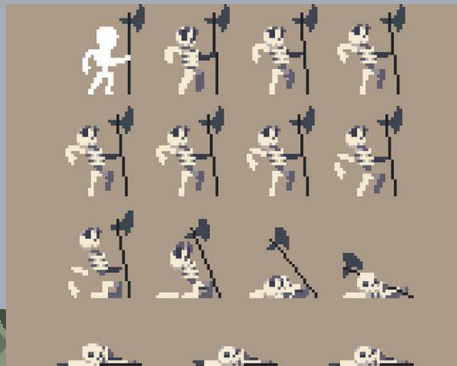
IV - Charte colorimétrique



Au niveau graphique j'ai opté pour des couleurs pastel mais plutôt chaudes qui m'évoquent la nature, mais aussi la magie.

J'ai essayé le plus possible de ne pas trop forcer mes traits afin de rester surtout sur des aplats de couleur qui, je trouve, se pretaient bien à l'univers que je souhaitais créer.

V-Moodboard





mise en situation 1



mise en situation 2



interface in game

