

IMMORTAL GLADES

Bible Graphique



Projet Semestriel 2

ESMA formation Jeux Vidéos 2022 / 2023



JV1A - CHATILA Yann



Presentation du concept et de l'univers

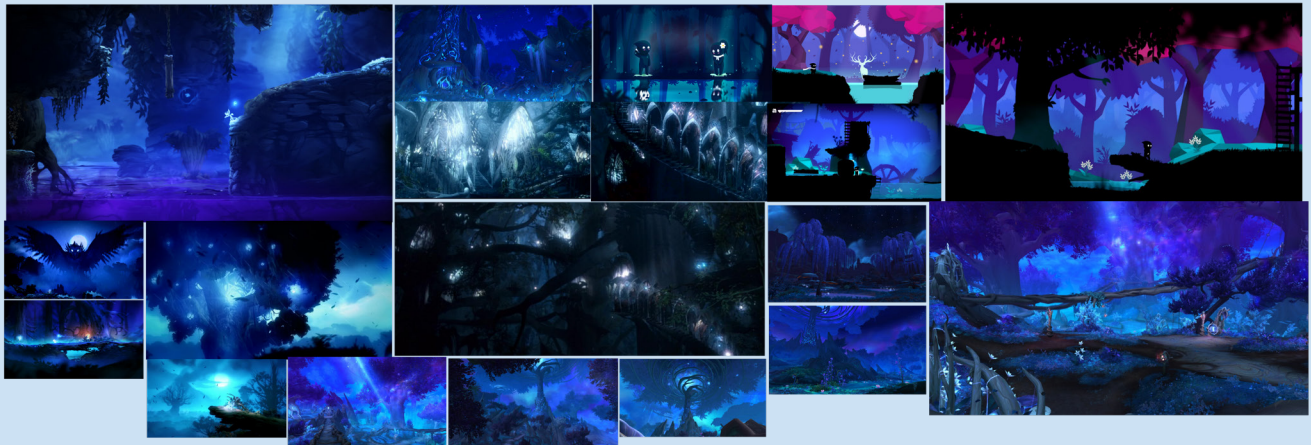


Immortal Glades a pour thème la nature : vous incarnez une jeune Dryade, une déesse sylvaine destinée à protéger les Clairières Immortelles, lieux féériques habités par les Esprits Sauvages. Malheureusement, une terrible corruption frappe votre habitat. Dernière survivante de cette catastrophe, vous reprenez le flambeau de vos aïeulles, afin de rétablir la pûreté dans votre foyer. Au cours de votre route, vous apprenez à guérir les Esprits Sauvages de leur folie, pour entrer en symbiose avec eux, afin de franchir les obstacles vous séparant de votre objectif final : le Grand Cerf, roi des Esprits Sauvages, le seul à même de débarrasser la corruption des Clairières Eternelles ; du moins, si lui-même n'a pas succombé à ce mal...

Immortal Glades propose une expérience de réflexion axée autour du Puzzle Game. Chaque niveau se présente sous la forme d'un tableau fixe, rempli d'énigmes et de passages à débloquer, jusqu'à arriver à la sortie, menant au prochain tableau.

Decons

Moodboard



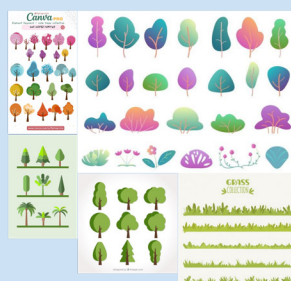
L'action d'*Immortal Glades* se situe dans un univers forestier et féérique, souhaitant retranscrire un lieu poétique et contemplatif empli d'harmonie. Une attention particulière a été accordée aux univers graphiques mettant en avant la beauté de la nature, afin de la dépeindre comme un lieu magique. En guise d'exemple, on peut trouver les décors d'*Ori and the Blind Forest*, les bois de la Lothlorien dans *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson, le Royaume de Sylvarden dans *World of Warcraft: Shadowlands*, ou encore l'environnement présenté dans *Eternal Hope*.

Intentions graphiques

Le style graphique se veut minimaliste, en se rapprochant de la forme du logo, à base d'images vectorielles créées sur Adobe Illustrator, constituées de formes et d'aplats de couleur. Pas de dégradés ni d'outlines : les éléments resteront à un certain niveau d'abstraction, et toute l'expérience visuelle sera davantage portée sur la couleur et la forme de ces éléments, plutôt que leur fidélité à la réalité.

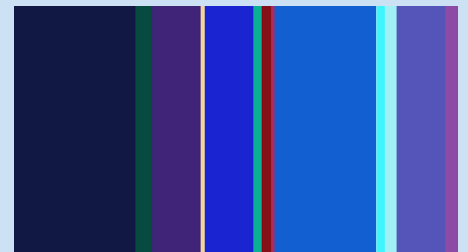


Les Esprits Sauvages, prendront la forme d'animaux demeurant à un certain état d'abstraction. Ils seront animés sur Adobe Animate.



Les plateformes, éléments de décor et background suivront une lignée similaire : quelques dérivations de couleurs viendront ajouter des touches de lumière et d'ombre.

Palette de couleur



Cet palette présente les proportions de couleurs apparaissant au sein d'un tableau.

Des couleurs froides, dans des tons oscillant entre le bleu et le magenta, ont pour objectif de traduire un aspect nocturne et contemplatif, en appelant au rêve.

Quelques touches de verts viendront parfois ponctuer le décor (feuilles, buissons...), pour rappeler l'aspect forestier

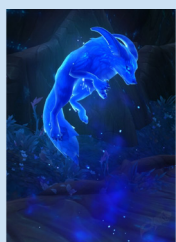
Si le background et les plateformes imposent des teintes majoritairement sombres, les Esprits Sauvages et quelques lumières cyan ou jaunes ponctuant le décors viendront ajouter des touches de lumières au sein de l'écran.

Enfin, la Corruption amènera un contraste avec le reste du tableau, par ses teintes rouges et sanglantes.

Les Esprits Sauvages, partie 1

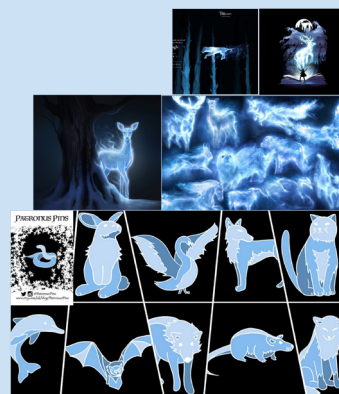
Les Esprits Sauvages sont les seuls 'personnages' apparaissant au sein du jeu : ce sont à la fois des mobs pouvant être des obstacles, ou des alliés que l'on peut contrôler. Chaque mob est essentiel à la progression : la nature de Puzzle Game du jeu fait que leurs capacités sont nécessaires pour franchir certains obstacles. Comment empêcher que la mort d'un mob ne bloque le joueur ? C'est là toute l'origine des Esprits Sauvages : à chacune de leur mort, les Esprits Sauvages respawn à leur emplacement d'origine.

Moodboard

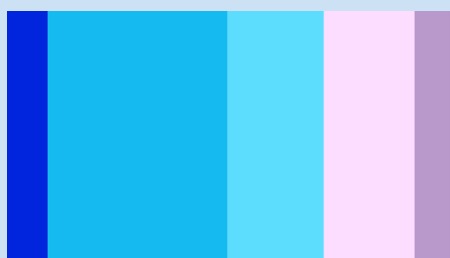


Des univers magiques comme *World of Warcraft: Shadowlands* avec les âmes de Sylvarden, ou *Harry Potter* avec les Patronus, tendent à dépeindre les esprits d'animaux comme des êtres bleutés et lumineux, induisant déjà dans l'esprit collectif un certain imaginaire, qui se traduit également dans *Immortal Glades*.

D'éventuels effets de lumières ou de particulières peuvent être incorporés aux visuels, afin de mettre l'accent sur l'aspect contemplatif et spirituel de ces êtres.



Palette de couleur



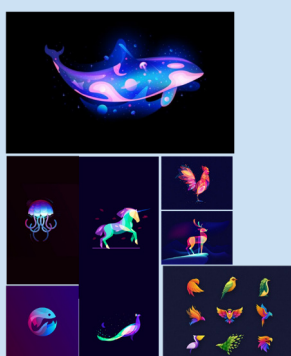
Cet palette présente les proportions de couleurs constituant les Esprits Sauvages.

Afin que l'on comprenne du premier coup d'oeil que ces êtres appartiennent à l'univers que l'on arpente, il est nécessaire de les inscrire dans les mêmes tons que le reste du décor. Néanmoins, ils proposent des teintes plus claires, de sorte à les détacher du reste du décor.

Tous les Esprits Sauvages correspondront à la même colorimétrie, de sorte à induire leur nature 'contrôlable' au joueur. De plus, ce faisant, ils se distinguent instantanément des Esprits Sauvages corrompus, qui sont rouges (voir la page suivante).



Pour éviter de rester sur un camaïeu de bleus, des touches de violets et de mauves, semblables aux couleurs des 'Michels', dans le Pixar *Soul* viendront sans doute réhausser la vivacité des visuels des Esprits Sauvages.



Bien entendu, il ne faudra pas oublier dans le processus le style graphique constitué d'aplats de couleur : une diminution de l'opacité de certaines formes permettront sans doute de créer des superpositions de couleur, tout en soulignant sur la nature spectrale des Esprits Sauvages.

Les Esprits Sauvages, partie 2

Voici donc une présentation de chacun des quatre Esprits Sauvages destinés à apparaître dans ce jeu.

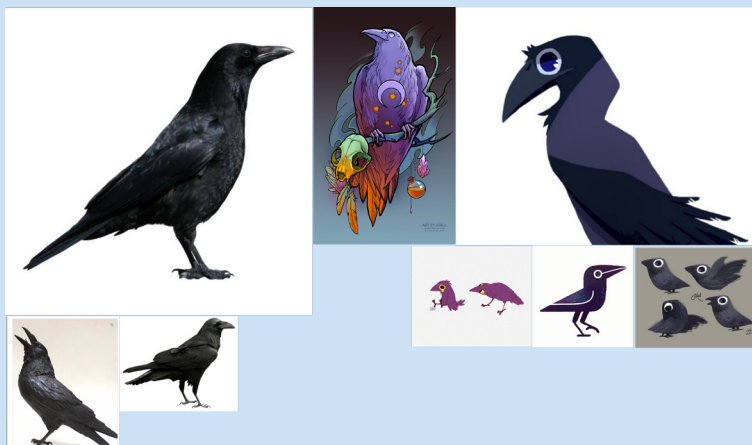
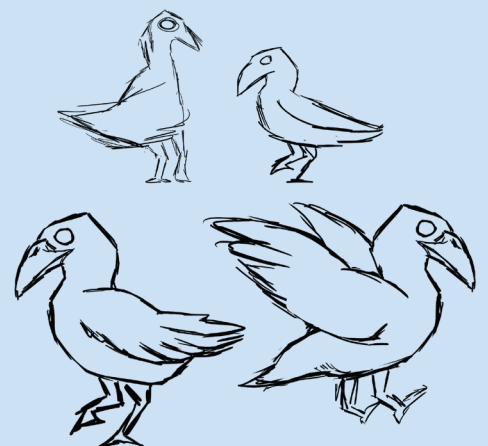
L'Esprit Grenouille

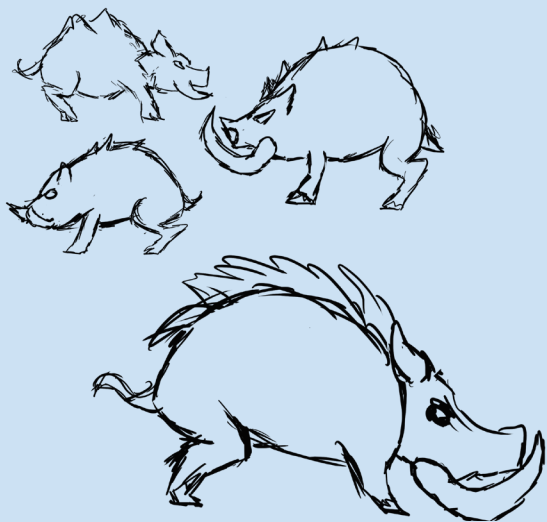
Le gameplay de la Grenouille est axé sur sa mobilité : elle peut effectuer des Wall-Jump, et se faufiler dans des espaces étroits grâce à sa petite taille. Sa langue peut servir de grappin pour tirer des éléments de jeu, ou s'attirer vers eux. Enfin, son poids plume lui permet de passer sur des plateformes sans les détruire.



L'Esprit Corbeau

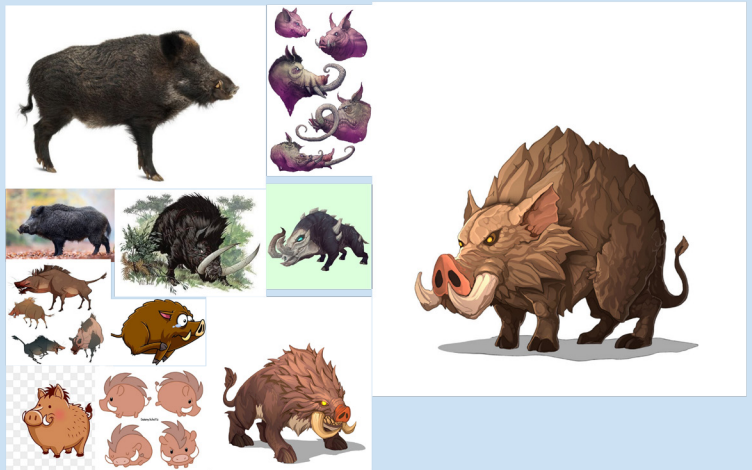
Le gameplay du Corbeau est axé sur sa mobilité verticale : il peut effectuer un double saut en battant des ailes et planer pour ralentir sa vitesse de chute. Le Corbeau est également capable de tirer des projectiles, sous forme de plumes, capables de blesser le joueur ou de créer des plateformes dans certaines situations.





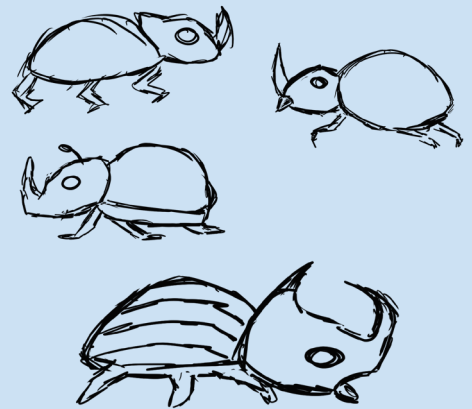
L'Esprit Sanglier

Le gameplay du Sanglier est axé sur sa force et sa vitesse : il est capable de charger à toute vitesse, et ne peut s'arrêter avant de rencontrer un obstacle. Certains obstacles peuvent être détruits durant cette charge. Le Sanglier est capable de pousser certains éléments de décor. Enfin, certaines plateformes cèdent sous son poids.



L'Esprit Scarabée

Le gameplay du Scarabée est axé sur ses capacités de survie : à l'approche d'une menace le Scarabée peut s'enfouir sous sa carapace le rendant totalement invulnérable. Sous cette forme, le Scarabée peut également servir de plateformes pour d'autres Esprits. Enfin, le Scarabée possède la capacité de se déplacer momentanément sous terre, pour passer certains obstacles.



La Corruption

Moodboard



La Corruption est l'antagonisme principal du jeu : il s'agit d'un mal, qui se manifeste dans l'environnement, sous la forme d'obstacles (pics, etc...) ou dans l'apparence de certains Esprits Sauvages, lorsque ces derniers sont corrompus : dans ces situations, impossible de les contrôler, à moins de les guérir à l'aide d'un item précis. Des références comme *Kena: Bridge of Spirits*, ou encore *Ori and the Blind Forest* donnent une bonne idée de ce à quoi pourrait ressembler la Corruption.

Items

Pour faire face à la Corruption et guérir les Esprits Sauvages rendus fous par elle, le joueur peut parfois collecter des items, correspondant à des sphères magiques et brillantes. Pour l'instant, afin de détacher ces items du reste du décor et induire leur intérêt bénéfique au joueur, la couleur qui semble s'imposer est le doré. Cependant, il n'est pas impossible que ce choix change par la suite.



Palette de couleur



Cet palette présente les proportions de couleurs correspondant aux éléments de jeux associés à la Corruption.

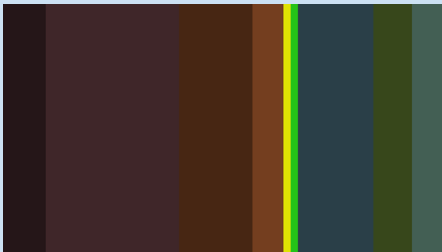
Pour créer un contraste avec le reste du décor, des couleurs chaudes et sanglantes ont été choisies. Le joueur peut ainsi aisément repérer ce qui est de l'ordre de la menace, en associant cette couleur, fréquemment liée au danger, à un péril. De plus, le contraste créé permet de détacher totalement les éléments 'corrompus' du reste du décor.

Traitement de l'UI

Moodboard

Afin de rester dans le thème de la nature, l'interface présente donc un aspect boisé : la texture apparaît par des stries plus foncées, respectant le style graphique en demeurant sur des aplats de couleur.

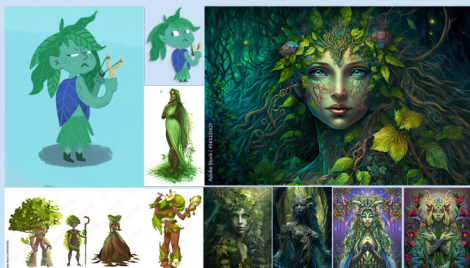
Palette de couleur



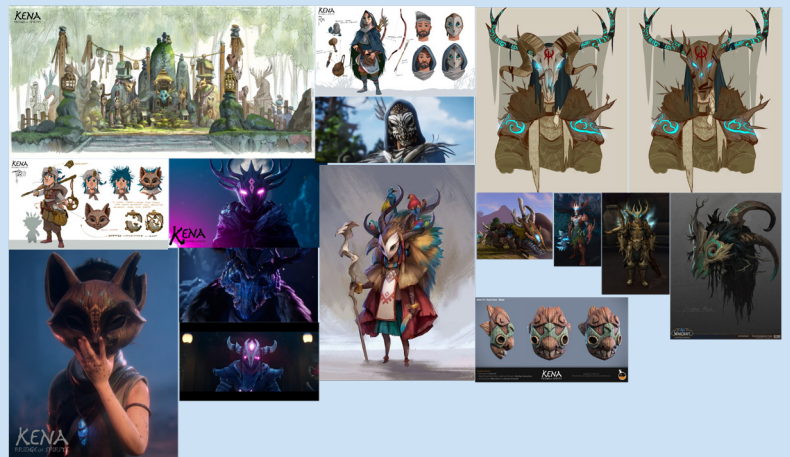
Cet palette présente les proportions de couleurs correspondant aux éléments de jeux associés à l'UI.

Grâce au décor majoritairement bleu, l'interface aux tons bruns et verts parviendra ainsi beaucoup mieux à ressortir. Néanmoins, pour ne pas trancher avec la colométrie régnant sur l'écran, les bruns et verts ne seront pas trop saturés, et se rapprocheront parfois du bleu.

Les éléments importants qui transmettent des informations clés, à savoir le vert de la Dryde pour souligner la possession, et le jaune pour souligner la possession d'un item, ressortiront de l'UI par leur aspect brillant et saturé.

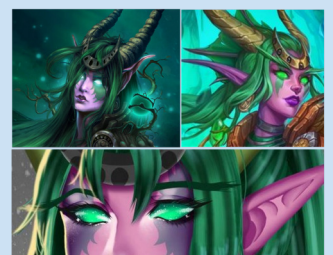


L'interface se veut très modeste : le jeu ne comporte aucun système de vie (la mort d'un Esprit Sauvage déclenche aussitôt son respawn) ou d'inventaire (hormis un item récupérable). L'objectif est donc de réduire au maximum la place occupée l'UI nécessaire.



Le masque tribal / totemique, est une inspiration forte, pour lier le thème de la nature à celui de la spiritualité : des influences comme Kena: Bridges of Spirit ou les Drusts dans World of Warcraft: Battle of Azeroth m'ont orienté vers cette direction pour imaginer comment figurer l'animal possédé par la Dryade.

L'effigie de la Dryade dans l'UI correspond aux présupposés physiques de ce type de déité : des traits fins, allongés, une chevelure feuillue... Le style étant plus proche de l'abstraction, des modèles comme ceux des Sadidas dans Dofus, ou de la Dryade dans Dicey Dungeons correspondent sûrement davantage au résultat final. Les yeux, d'un vert très brillant, figureront la possession, en apparaissant également sur l'Esprit présent in-game.



Preview d'ecran

En associant les différentes palettes de couleur, les visuels, l'interface, voici un croquis de ce à quoi pourrait ressembler un écran de jeu :



Par le choix du niveau en tableau, on constate que le joueur fait face à un espace de jeu assez vaste : il est donc essentiel que chaque élément important ressorte, pour que le joueur sache où se rendre, avec quels éléments il peut interagir, etc...

Le décor n'étant pas multicolore, mais au contraire, regroupé majoritairement autour de teintes similaires (bleue / violet), le joueur fait face à un décor assez homogène, que l'on peut assez aisément s'approprier pour ne pas être perdu.