



*The nimble smoke*

# Bible graphique

Fraboulet Alexis  
Bachelor Game Design, année 1 Classe B  
ETPA Rennes  
Année 2020-2021



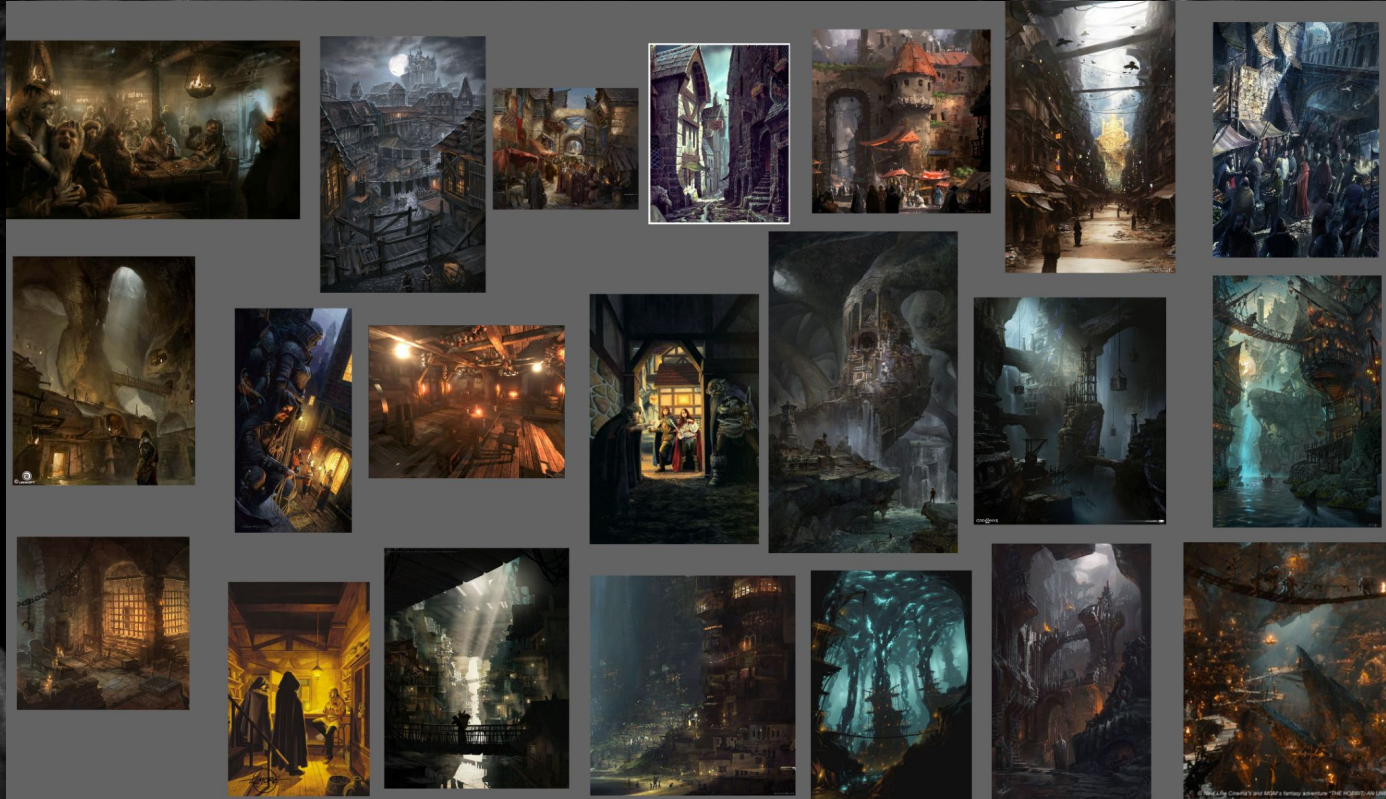
# Sommaire

Moodboard.....	P.2	Assets de décors.....	P.14
Référence d'ambiance.....	P.3	Element de l'UI.....	P.17
Intention graphique.....	P.4	Logo du jeu.....	P.20
Chara design.....	P.5	Recherche VFX.....	P.21
Concept de Décors.....	P.11	Source.....	P.22

# Moodboard

## Notion Clé :

- Ville troglodyte
- Sombre
- Dangereuse
- Souterrain
- Médiéval





# Référence d'ambiance

Les jeux Styx: Master of Shadows et Styx : Shards of Darkness, sont de bonnes références pour l'ambiance de la ville troglodyte de dans laquelle va évoluer le joueur. En effet, ces jeux présente des environnements souterrains qui reprend les codes l'architecture médiévale en plus de proposer un univers sombre et dangereux.



# Intention graphique

Les Personnages et ennemis adopteront des proportions réalistes. Tout comme les éléments interactifs, ils se démarqueront du décor par leur trait de contour.

L'environnement reprend les codes de l'architecture médiéval fantastique à savoir, des maisons en bois, et en pierre avec les charpentes apparentent. Cependant, vu que la ville dans laquelle évolue le joueur est une ville troglodyte les bâtiments se chevaucheront les uns les autres, et certain seront directement taillé dans la roche. Les couleurs des décors seront plutôt sombres pour faire ressortir le joueur et les éléments interactifs tels les ennemis les trésors a volé et les plateformes.

La parallaxe sera assez sombre et effacer pour ne pas trop retenir l'attention du joueur. De plus, elle sera utilisée d'une part pour montrer discrètement des éléments au premier plan afin de casser le format rectangulaire de l'écran et d'autre part pour faire défiler un décor en arrière-plan pour immerger le joueur dans l'univers.

# Chara design - Protagoniste - Vinetta



Vinetta est une femme renard originaire des bas-fonds de la cité troglodyte de Pithope, où elle y survit grâce aux voles.

Trop faible pour tenir en combat, elle préfère user de son agilité et de bombe fumigène pour contourner les problèmes et parvenir à ces fins.



# Chara design - Protagoniste - Hall



Hall est un orphelin des bas-fonds qui a été recueilli par Vinetta.

Malgré sa faiblesse et son jeune âge, il essaye tout de même de la remercier pour sa protection, ce en lui confectionnant des bombes fumigènes ou en allant récolter quelle information sur des objets a volé.

# Chara design - Antagoniste - Soldat

Les soldats constituent les unités de base de la griffe écarlate. Équipé d'armures matelassées de type gambison, ils sont reconnaissables aux couleurs de leur tenue qui reprend les couleurs rouge sombre de leur milice.





# Chara design - Antagoniste - Tireur

Équipé d'arbalètes, les tireurs de la griffe écarlate sont entraînés pour abattre des cibles à distance.

Leur tenue légère leur permet de facilement accéder à des hauteurs où ils peuvent se poster pour attendre leur cible.

Il aborde les couleurs de la milice grâce à leur chaperon et écharpe.



# Chara design - Antagoniste - Colosse

Bien que leur armure lourde les ralentisse, les colosses de la milice son connu pour ne pas céder contre les coups de leurs adversaires.



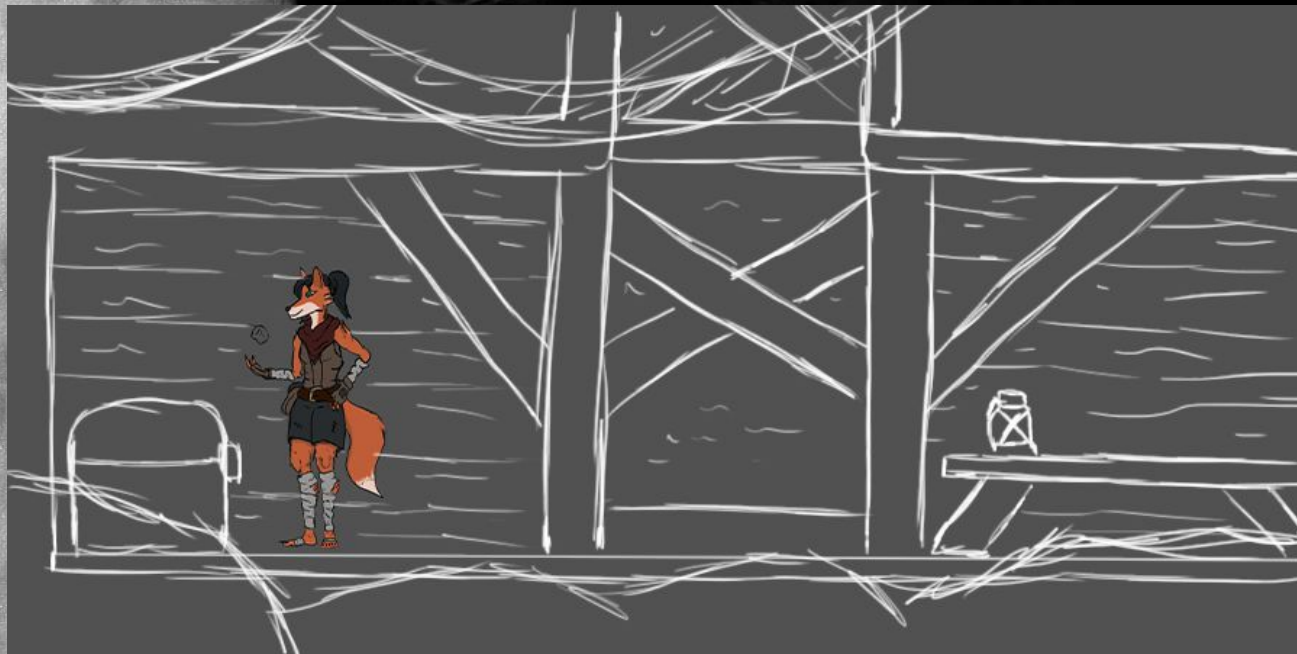
# Chara design - Antagoniste - Chimiste

Les chimistes de la milice sont reconnaissables grâce à leur long vêtement rouge sombre et leur masque à bec d'oiseau. Pour se défendre ils utilisent des fioles de potion corrosive qu'il lance sur leur cible. De plus, leur masque leur offre une protection contre toutes les vapeurs et les fumées.





# Concept de Décors - Planque



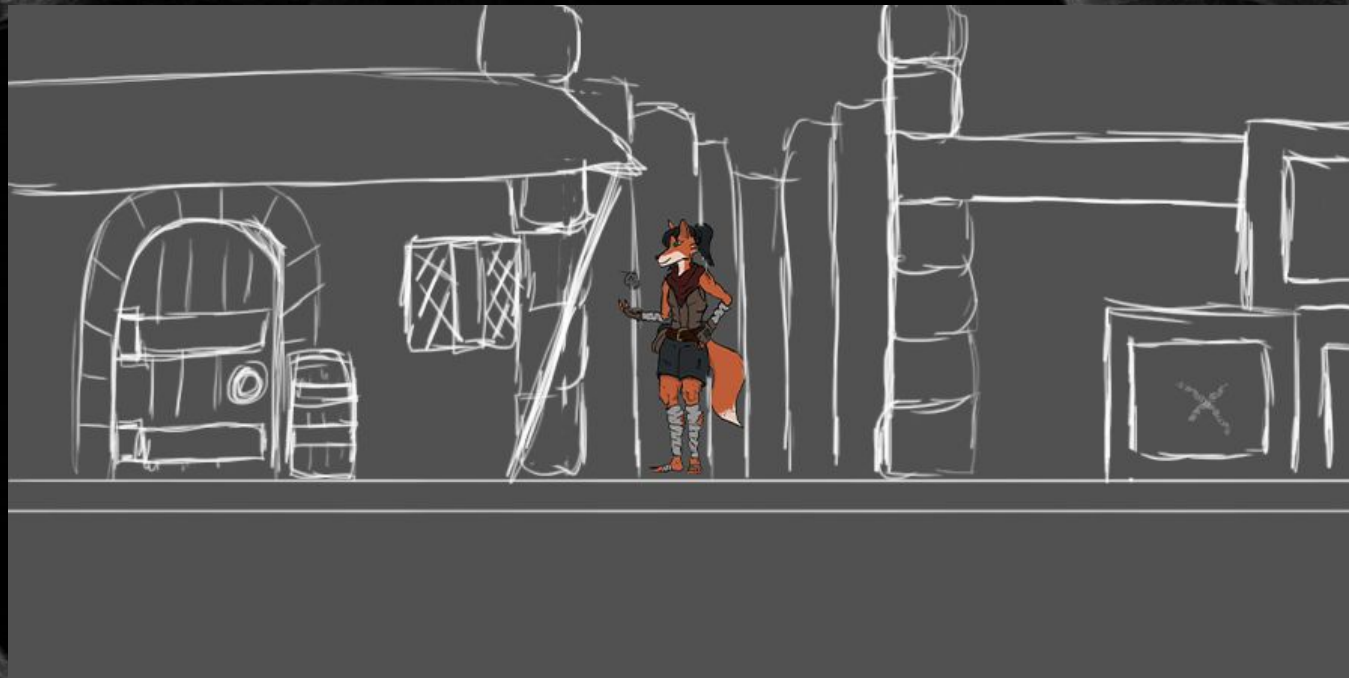
Les planques sont des zones secrètes dans lesquelles le joueur pourra se reposer et se ravitailler en bombe fumigène, en plus de pouvoir lire des messages laissés par Hall, qui lui donneront des indices l'emplacement des trésors à voler.

Elles seront éparpillées dans le niveau et pourront servir de transition entre deux environnements (Ex : passé des rues aux grottes).

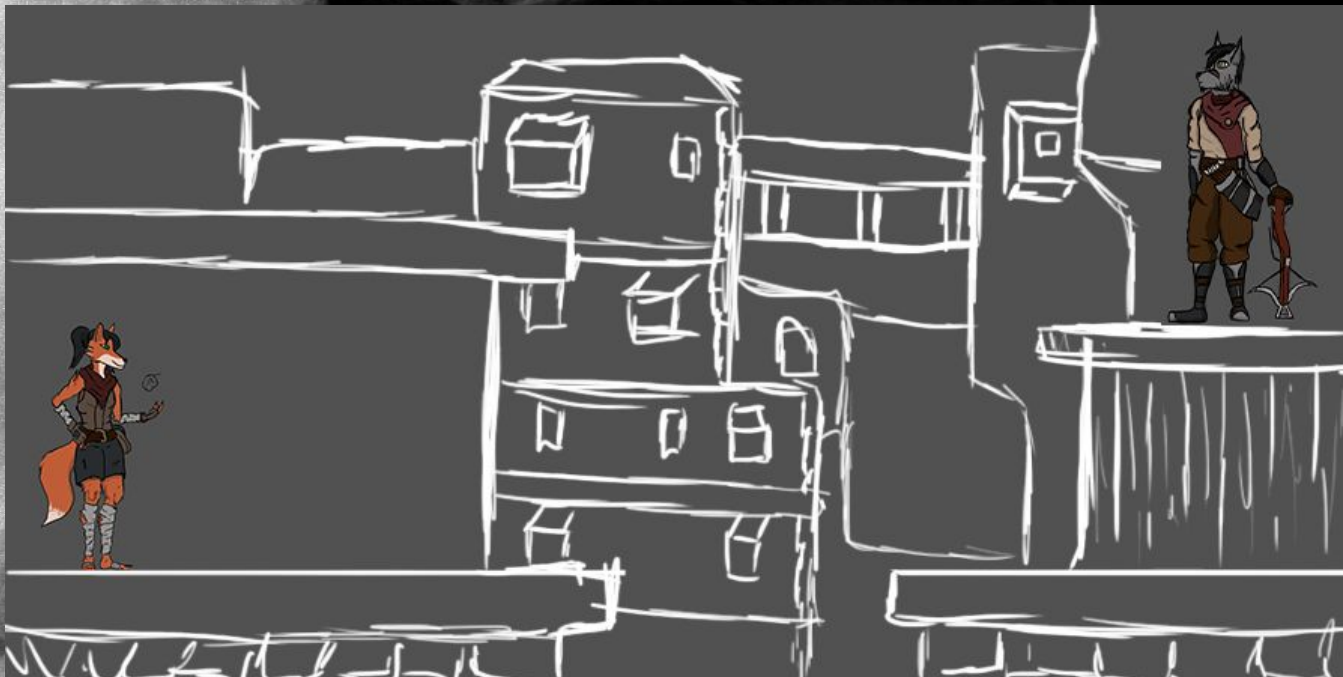
# Concept de Décors - Rue

Les rues de PitHope se caractérisent par l'architecture médiévale des habitations.

En plus d'être étroit et sale elle présente de nombreuses opportunités d'escalade avec les caisses, les rebords de fenêtre.



# Concept de Décors - Toit



Les toits de la ville sont reliés entre eux par des passerelles de bois.

La hauteur permet de voir le reste de la citer en arrière-plan.



# Assets de décors



*Fenêtre et porte*



*Passerelle*



*Plateforme*

# Assets de décors



*Ensemble constituant les murs*

# Assets de décors



*Ensemble constituant les un des  
toits*



# Élément de l'UI - Sacoche de bombes



*Sacoche bombe pleine*



*Sacoche bombe moitié*



*Sacoche bombe vide*

Le nombre de bombes fumigène que le joueur possède sera communiqué via une barre qui représente une sacoche avec des icônes de bombes. Lorsqu'une bombe est utilisée, une icône se grise.

Pour récupérer des bombes le joueur devra ramasser des item de bombe dans le niveau



*Bombe à récolter*

# Élément de l'UI - Item

Pour récupérer des bombes le joueur devra ramasser des item de bombe dans le niveau



*Bombe à récolter*

Pour finir le jeu à 100% le joueur devra récupérer tous les objets de valeur disséminée dans le niveau.



*Objet à dérober*

# Élément de l'UI - Menu Commande



*Menu de sélection des commandes*



Logo du jeu



Logo du jeu

# Recherche VFX

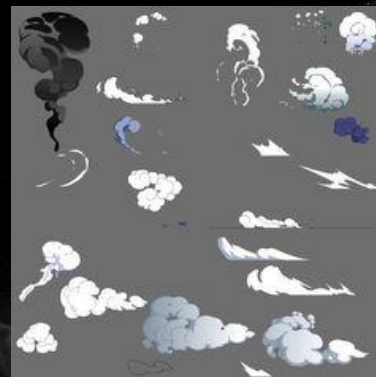


## Concept de comportement de la fumée :

Après avoir utilisé une bombe fumigène ou un dash fumigène, Vinetta sera enveloppé par la fumée qui se dissipera aux files du temps.

Source de la référencée

<https://vimeo.com/35850069>



# Source

## Source moodboard

<https://imgur.com/zhoiFTq>

<https://www.artstation.com/artwork/XPxbR>

<https://be-leth.tumblr.com/post/80281694640/artissimo-capital-by-ishutani-expose-7-the>

[https://lotr.fandom.com/wiki/Goblin-town?file=Goblin\\_town.jpg](https://lotr.fandom.com/wiki/Goblin-town?file=Goblin_town.jpg)

<https://www.artstation.com/artwork/qY8XL>

<https://www.deviantart.com/sstarkm/art/The-Furtive-Pygmy-464173508>

<https://promptarium.wordpress.com/2017/02/09/local-tavern/>

<https://imgur.com/a/fAK1C>

<https://www.artstation.com/artwork/yqYaR>

<https://www.artstation.com/artwork/09o1V>

<https://www.creativeuncut.com/gallery-16/rift-deepstrike-mines.html>

<https://conceptartworld.com/artists/eddie-del-rio/>

[https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Martin\\_Deschambault/Gallery?file=Dechambo\\_Cappadocia\\_Concept\\_3.JPG](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Martin_Deschambault/Gallery?file=Dechambo_Cappadocia_Concept_3.JPG)

<https://twitter.com/sylvainsarailh/status/970619575061630976>

<https://conceptartworld.com/artists/russell-dongjun-lu/>

<http://www.boredart.com/2016/06/vivacious-wonderful-village-art-wonderment.html>

<https://3dtotal.com/tutorials/t/painting-fantasy-medieval-scenes-chapter-1-ignacio-bazan-lazcano-scene-market#.VmaifeJLG-4>

<https://artofthegenre.com/blogs/news/45478212-10-pieces-of-larry-elmore-art-that-changed-gaming>

<http://monstersandmanuals.blogspot.com/2011/08/larry-elmore-and-utter-ridiculousity.html>

<https://medieval-fantasy-love.blogspot.com/2020/01/art-fantastique-decouvrez-les-peintures.html>

<https://i.pinimg.com/originals/4c/45/b3/4c45b39d1a7d099c0ede2bf919398fe7.jpg>

<https://www.pinterest.fr/pin/785244885031575205/>

<https://conceptartworld.com/artists/jackson-sze/>