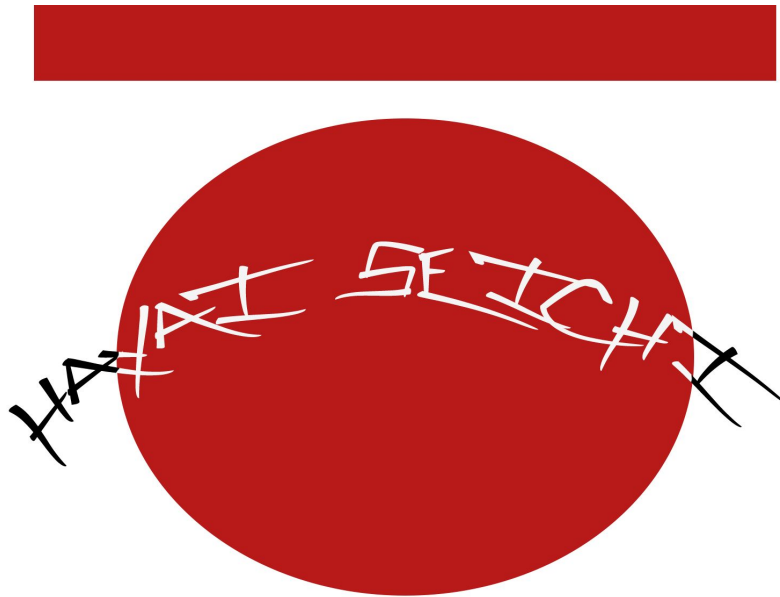


Catch'up memories



Logo :

Pour la première tentative du nom et du logo du jeu je m'étais basé sur les mécaniques dominante du jeu qui sont la rapidité et la précision. Il est aussi important de rappeler que l'une des parties dominante du thème est le Japon, ce qui nous donne un premier logo:



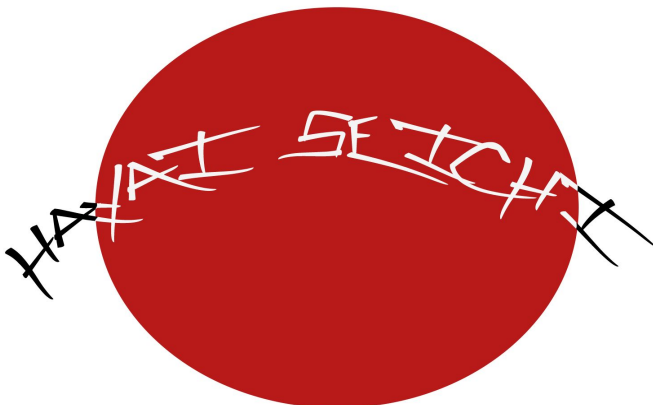
Hayai Seichi signifie “précis et rapide” en Japonais.

Dans ce logo on retrouve une couleur dominante, le rouge, celui-ci en forme de rond comme sur le drapeau du Japon. L'intention de ce logo était de rappeler l'un des thèmes du jeu et d'en préciser les mécaniques.

Mais je me suis vite rendu compte que on ne comprenait pas à travers ce logo en quoi consistait le jeu. En effet on parle

des mécaniques et d'un thème du jeu mais on ne parle pas de son principe qui est de restaurer les souvenirs avec les amis de notre personnage.

Ce qui m'a amené au logo suivant:



Comme on peut le voir, j'y ai ajouté les visages de chaque amis que l'on allait rencontré durant la partie, mais encore une fois le titre n'était pas cohérent et trop loin de mon histoire ainsi que le logo en lui même, on rappel beaucoup le Japon mais on ne saisis pas ce que l'on doit faire.

J'ai donc décider de partir totalement d'un autre côté et d'essayer autre chose, voici le premier résultat :



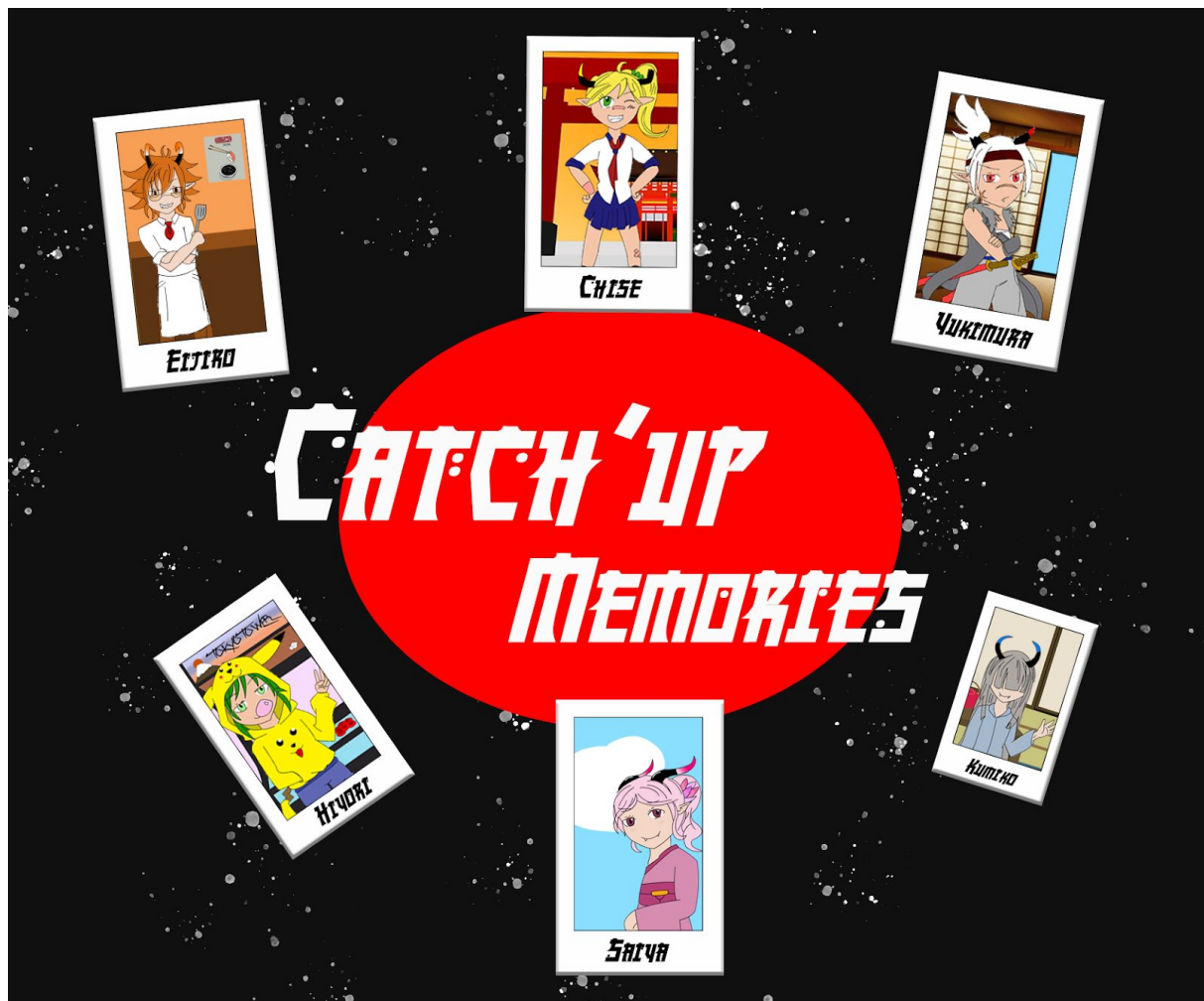
Sur ce logo on peut voir que le titre à changer “ Hayai Seichi” devient “Catch’up memories” pour plusieurs raison, la première étant que ce titre reprend directement ce que l’on va devoir faire pendant le jeu soit récupérer des souvenirs, la secondes est qu’il est compréhensible par un plus large public, l’anglais étant une des langues le plus parler dans le monde (de plus les japonais adorent l’anglais donc on reste dans le thème).

Le deuxième gros changement est pour les personnages, les têtes deviennent des corps entier ainsi on a une meilleur idée des personnages que l’on va rencontrer et de leur personnalité.

On peut aussi voir que l’on fond blanc et devenu noir étoilé, ceci est dû au fait que le personnage que l’on incarne “Mayu” est en train de dormir et que que c’est ce qu’elle voit dans ces rêves, ces amis.

Enfin j’ai décidé de garder le rond rouge pour garder à l’esprit que nous sommes dans un environnement Japonais et que nous allons revoir de nombreux symboles de cette culture et pas seulement avec le côté manga/chibi.

Pour finir voici la version finale du logo:



Sur cette version les photos ont été déplacé pour mieux remplir l'espace et que donné un ton plus chaleureux. De plus un biseautage à été ajouté à chaque photo pour lui donner du volume et que le tout ne donne pas un effet trop plat.

On peut donc dire que nous avons un logo et un titre qui reprend le principe de notre jeu. Chaque thème est rappelé.

Intentions graphiques:

Pour mon jeu j'ai choisis un style manga japonais. A ce style j'ai voulu donné un côté mignon/kawaii c'est pourquoi j'ai choisi les chibi (miniature d'un personnage de manga de manière plus mignonne). Voici un moodboard pour mieux pour mieux visualiser mon intention :



A droite de l'image ci-dessus on peut voir l'un des manga que j'ai utilisé en référence, "fairy tail". Au milieu de l'image on peut voir le même manga mais en style chibi, c'est cet esprit que j'ai voulu reprendre dans mon jeu. Ainsi on aurait une ambiance tendre et confortable. Le joueur ne serait pas stresser et sera installé dans de bonnes conditions de jeu. Cet ambiance est important pour compenser le côté rapide et précis qui peut être déstabilisant pour certain si il est placé en plus dans une ambiance horreur ou une ambiance de guerre. C'est pourquoi je trouve cet univers intéressant pour contraster avec les mécaniques.

La seconde référence notable que l'on peut apercevoir est "blue exorcist", ici j'ai repris le côté "démons mignon" du personnages principal. C'est un démon mais pourtant il paraît très amicale est gentille, j'ai donc décidé de rajouter cela à mes personnages qui auront le style proche des images de gauches.

Ainsi on ajoute un côté fantastique à notre histoire et nos personnages, ce choix graphique me semble judicieux car étant donné que nous nous situons au Japon lors du jeu cela peut enfermer le joueur dans un certains "quotidien" pourtant quand on joue dans de nombreux cas c'est pour échapper à la réalité/quotidien et se construire une "vie artificielle" dans laquelle on se sent bien. C'est donc pourquoi je choisi de rajouter du fantastique cela aide à retirer le côté réel du jeu et nous permet d'avoir notre univers dans lequel on peut s'échapper de la réalité.

On peut aussi dire que notre persona est les adolescents européens/occidentaux qui cherchent un jeu pour combler leur moment de disponibilités. Ainsi un jeu qui leur permet de "fuir" la réalité et le quotidien pendant quelques instants peut correspondre parfaitement à ce profil.

Pour y voir plus clair voici les croquis sans couleurs de mes personnages, ainsi que quelques images qui seront utilisé pour la narration avant chaque jeu.

