

Bible graphique Mario Like



Sommaire

01

Niveaux

Moodboards, colorboards et explicatifs.

03

UI et logo

Croquis, explicatifs et exemples aperçus.

02

Personnages

Moodboards, colorboards, explicatifs, croquis, chara-design et in-game.

04

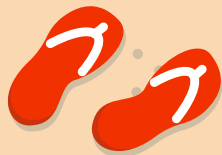
Recherches FX

Description des recherches d'animations.





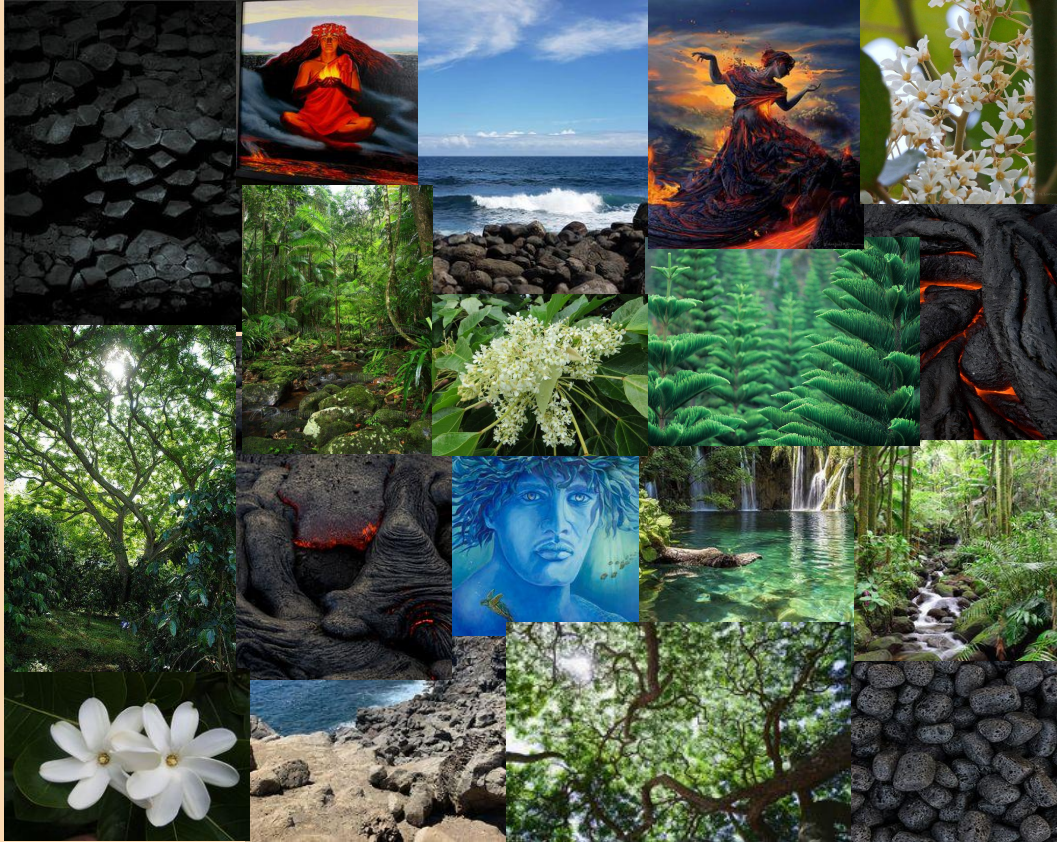
01.



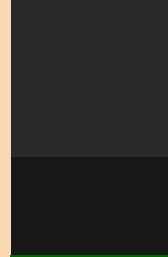
Niveaux



Niveau forêt



Background:



Pierres
volcaniques
et statues

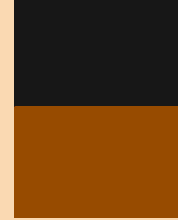
Végétation
(arbres,
mousse,
lianes, etc.)

Troncs
d'arbres

Points d'eau

Fleurs

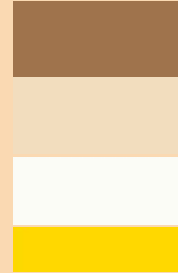
Plateformes:



Pierres
volcaniques

Chemins
de terre

Consommables:



Coquillages

Fleurs

Niveau forêt

Background:



Pour ce niveau, le background est inspiré des zones "forestières" que l'on peut couramment trouver entre les plages et les zones habitées à Hawaïi. Le joueur se trouve alors entouré de nombreux arbres typiques, de pierres volcaniques et d'autres végétaux variés. Le niveau à alors un aspect un peu sombre, comme le présente la planche de couleur. Également, cachées entre les différents éléments de décor, on trouve des statues représentant des figures de mythes locaux hawaïiens afin de renforcer la représentation de la culture et de la mettre en valeur.

Plateformes:



On trouve deux types de plateformes qui interagissent de façon différente avec le joueur.

Les plateformes faites en pierre volcanique sont plus nombreuses et sont des plateformes basses sur lesquelles le joueur peut partir et

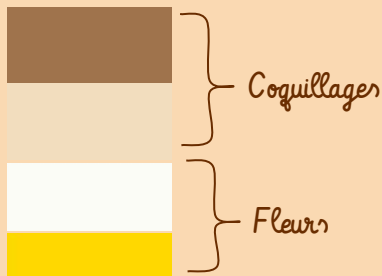
revenir à sa guise.

Au contraire, les plateformes faites en terre, elles, disparaissent au bout de quelques secondes après que le joueur l'ai touchée, ce qui le pousse en premier lieu à réfléchir auparavant à sa stratégie et qui ajoute une certaine pression.

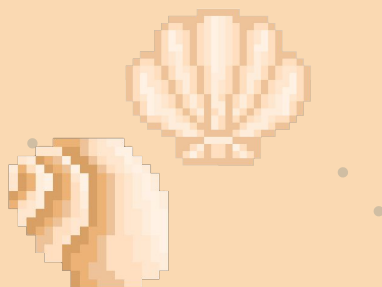
De plus, au-delà de se déplacer sur des plateformes, le joueur peut jouer avec des éléments du décor (sauter sur les roches, grimper aux arbres, etc.) ce qui l'intègre davantage à l'environnement et qui varie le level design.

Niveau forêt

Consommables:



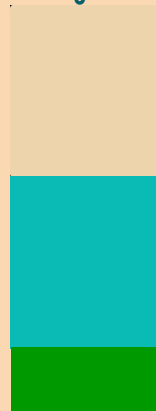
Ici, les deux consommables que l'on peut trouver sont des coquillages et des fleurs blanches. Les coquillages permettront plus tard au joueur de fabriquer une arme pour éliminer des ennemis plus conséquents et les fleurs fonctionnent (pour l'instant) comme des pièces qui récompensent le joueur.



Niveau plage



Background:



Sable fin blanc
et eau claire et
transparente

Algues

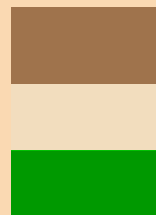
Consommables:



Coquillages

Fleurs

Plateformes:

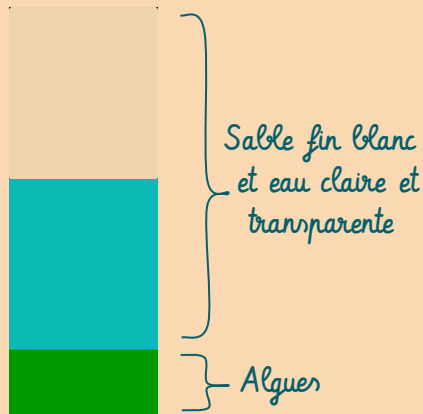


Coquillages

Algues

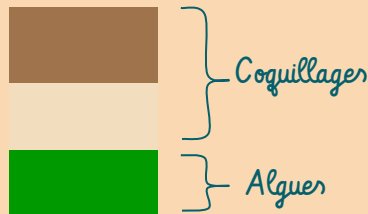
Niveau plage

Background:



Pour ce niveau, le background est cette fois inspiré des plages de sable blancs hawaïen et de sa flore. On trouve alors principalement du sable avec des éléments de décor que l'on pourrait trouver sur une plage (châteaux de sables, jeux de plages, parasols, trous, serviettes, etc.) mais aussi la flore variée de la plage (coquillages, algues, crustacés, etc.)

Plateformes:

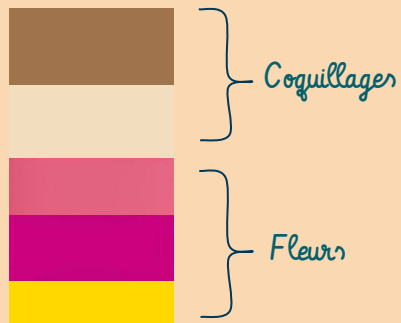


Comme précédemment, on trouve deux types de plateformes qui fonctionnent encore une fois de la même façon: Les plateformes faites en coquillage sont les plus nombreuses et restent stables de sorte à ce que le joueur puisse s'y déplacer

comme souhaité à l'infini, contrairement aux plateformes faites en algues qui là encore, disparaissent quelques secondes après le touché du joueur: il faudra donc d'ailleurs apporter un aspect humide et fragile à ce type de plateforme. Dans ce niveau encore, outre se déplacer avec les plateformes, le décor sera aussi un espace sur lequel le joueur peut se déplacer (sauter sur les châteaux de plage, grimper sur les algues, passer sur les jeux de plages, etc.)

Niveau plage

Consommables:

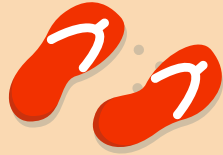


Ici, à nouveau, les deux consommables récoltables sont des coquillages, et des fleurs qui fonctionnent comme des pièces qui récompensent le joueur.





02.



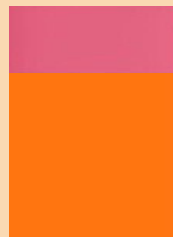
Personnages



Protagoniste



Couleurs:



Hibiscus

Corps

Chara design:



Personnage in-game:



Antagoniste



Couleurs:



- Couronne
- Pangmas (jupe)
- Détails et fleurs

Description:

Le projet graphique pour l'antagoniste consiste à lui attribuer des vêtements traditionnels hawaïens pour représenter la culture locale et le faire correspondre au décor environnemental mais également de lui proposer des attributs qui mettent en valeur son côté enfantin et "merquin" (gros joues, sourire malin, dents d'enfants, etc.)

Antagoniste



Couleurs:

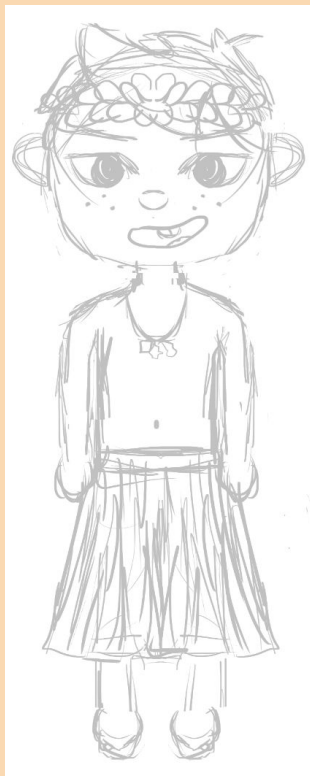


} Couronne

} Pangmas (jupe)

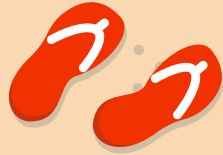
} Détails et fleurs

Croquis chara design:





03.



UI, logo et aperçus



Recherches logo



UI



Enrai barre UI:

Pour la barre d'UI, l'idée est de créer un fond "vague" afin rendre plus visibles les éléments qui y sont indiqués. Celle-ci se situe en haut à gauche de l'écran et indique le score de consommables ramassés (Coquillages, fleurs, perles, et indicateur de vie.)

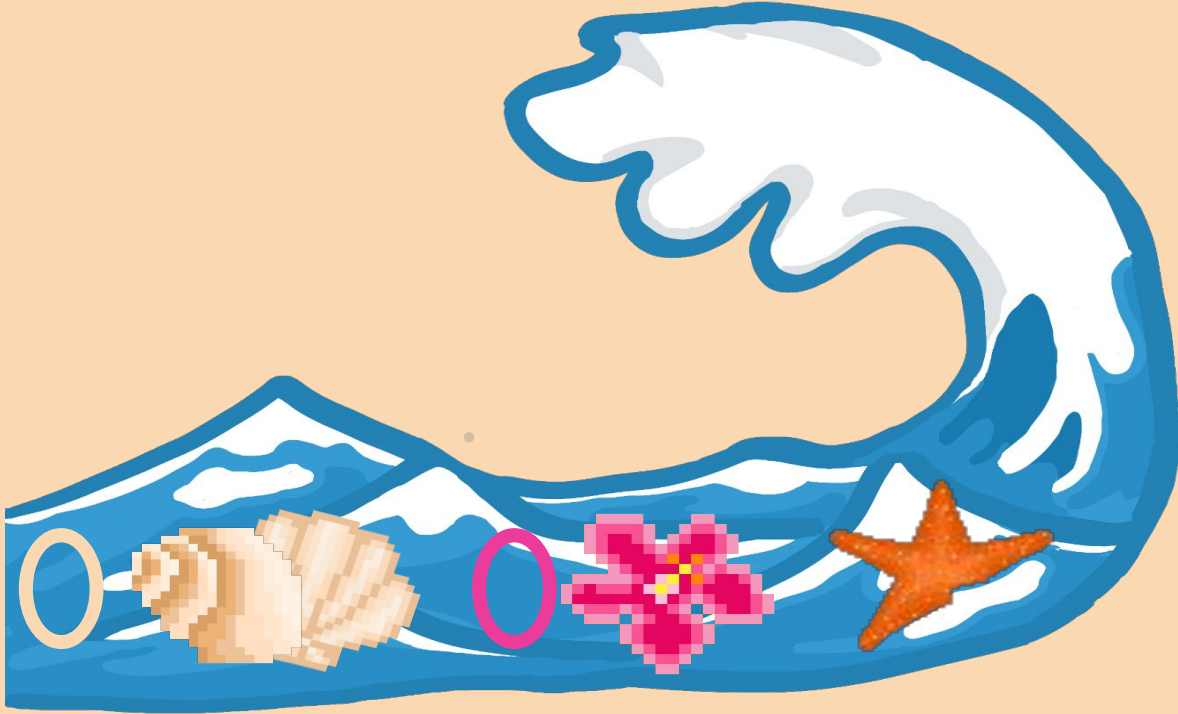


Indicateur de vie:

L'indicateur de vie affiché dans la barre d'UI représente le nombre de membres qu'il reste au personnage. Lorsque celui-ci en perd, il se déplace moins vite et se met à jour dans l'indicateur. Lorsqu'il n'a plus aucune patte, la partie est perdue.



Aperçu UI

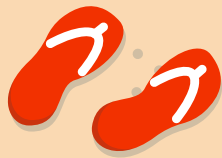


Exemple écran de jeu





04.



Recherches FX



Recherches FX

En ce qui concerne les effets spéciaux, les principales animations seront centrées autour du personnage incarné par le joueur, notamment pour les déplacements et les attaques.

Pour commencer, l'étoile se déplace en roulant sur ses pattes (comme une roue) pour aller plus vite qu'en utilisant ses ventouses sur le sol, mais reste relativement lente, comme c'est le cas pour son espèce.

L'animation de sa première attaque consistera à se propulser (dash) contre les ennemis comme un shuriken, pour les abattre grâce aux petits piquants présents sur son corps. Si possible, après avoir éliminé l'ennemi de cette manière, l'étoile fera un petit bond en arrière, comme repoussée par la force de son attaque.

Pour les ennemis plus conséquents que le joueur ne pourra pas vaincre avec cette attaque, il pourra ramasser des coquillages pour créer une nouvelle arme, ce qui changera l'animation du personnage qui tiendra cette fois-ci l'arme dans ses pattes et quand elle attaquera avec.

Lorsque l'étoile subira à son tour des dégâts, elle perdra petit à petit ses pattes et changera d'apparence tout en se déplaçant moins vite qu'auparavant. Elle pourra récupérer ses membres en ramassant des consommables que l'on obtient pour la majorité en vainquant un ennemi, mais également quelques fois sur sa route.

Certaines attaques de certains ennemis atteindront sa vue qui fera apparaître sur l'écran du joueur un effet flou qui réduira sa vision pendant un bref moment.

Concernant les différents ennemis, ceux-ci se déplaceront comme le font leur espèce (les mouettes voleront, les crabes se déplaceront de profil, les petits crustacés seront plus lents, etc.)