

Dossier de justification

Projet de jeu vidéo : Day&Night

Théo Castanie, Mathéo Lechalupe, Aurèle Viale, Maxime Blinov



Quand on a commencé à créer notre jeu, on s'est d'abord demandé quelles couleurs allaient le mieux représenter son univers. Comme *Day&Night* est un FPS à l'ambiance horreur, le choix d'une palette sombre s'est vite imposé. On a donc opté pour deux couleurs principales : le rouge foncé et le bleu nuit.

Le rouge rappelle bien sûr le sang, la violence, et le danger liés aux combats. Mais ce n'est pas juste une couleur choc : on y a vu aussi une référence à la Bloodmoon, cette "lune de sang" qu'on retrouve souvent dans des histoires où il se passe des trucs vraiment sombres. C'est une image que beaucoup de joueurs reconnaissent et qui colle parfaitement à notre ambiance.

Le bleu nuit, lui, évoque l'obscurité, le silence, et tout ce qui rend la phase PVE du jeu pesante. C'est quand le joueur n'affronte plus les autres, mais doit survivre avec eux contre des zombies. Le contraste entre le rouge et le bleu reflète donc les deux moments forts du gameplay : le jour pour le PVP, la nuit pour le PVE.

Tout ça, on l'a mis en scène dans notre logo. Le titre "Day&Night" passe d'une teinte sombre à une teinte plus claire, comme un dégradé lumineux. C'est notre façon de représenter le lever du soleil, ou le cycle du jour et de la nuit dans le jeu. Juste au centre, on a placé un soleil stylisé, orange foncé, qui rappelle les couleurs d'une aurore. Il sert de point d'équilibre dans le logo, comme dans le jeu.

Autour, il y a ce cercle rouge, un peu irrégulier, presque sauvage. Il entoure le titre, comme un cocon ou un champ de force, au milieu d'un monde menaçant. Ce cercle renforce l'idée qu'on est protégé... mais que ça peut craquer à tout moment.

Pour la typographie, on est restés sur quelque chose de fin, simple, un peu futuriste. C'est lisible, propre, mais avec une petite touche technique qui colle bien à un univers FPS. C'est un style qui parle à notre public : des joueurs qui aiment l'intensité, la stratégie, et une DA soignée.

Côté site web (<https://nalyeso.github.io/mon-site-web/index.html>) on a gardé la même logique. L'idée, c'était que quelqu'un qui arrive sur le site ressente tout de suite l'ambiance du jeu. Donc on a repris les couleurs dominantes du logo : le rouge foncé, le bleu nuit, et on a ajouté du blanc pour aérer et rendre l'interface plus accessible.

Le blanc, on ne l'a pas mis au hasard : même si le jeu est sombre, le site devait rester accueillant et clair. C'est notre vitrine, donc il fallait que ce soit un minimum épuré. Le contraste entre les couleurs sombres et les éléments plus lumineux aide à diriger le regard et rend la navigation plus agréable.

On a aussi fait attention à la structure : les menus sont bien visibles, les sections bien séparées, il n'y a pas de surcharge visuelle. Le tout est simple, propre, et surtout efficace. On a voulu éviter les effets superflus : tout sert à quelque chose.

Pour les polices, on a gardé une hiérarchie basique :

- Des titres avec la même palette de couleur, qui évoque les HUD futuristes ou de science-fiction.
- Et un texte clair et lisible, sans ajout de trop, pour que ce soit confortable à lire sur ordinateur comme sur mobile.

Enfin, on a fait évoluer le site au fil des retours. Certaines catégories manquaient de contraste, d'autres n'étaient pas bien alignées. On a donc corrigé les couleurs, uniformisé les textures, et renforcé les éléments importants pour que tout soit équilibré.

Finalement, on voulait que le site soit plus qu'un simple support de com'. Il devait plonger le visiteur dans l'ambiance du jeu dès les premières secondes, sans que ce soit trop chargé ou confus et tout en gardant les fondements de comment un site web promotionnel doit être constitué. On pense que c'est réussi.

Pour cela, nous avons choisi de mettre en avant une illustration marquante, qui devait initialement être notre logo. Visuellement, elle fonctionne très bien pour représenter l'univers du jeu, mais elle ne collait pas parfaitement aux codes graphiques d'un logo épuré. Elle est plus riche, plus illustrative, et ne répondait pas à notre besoin de lisibilité et de simplicité pour une identité visuelle principale. C'est pourquoi nous avons fait le choix de la réserver à des supports secondaires, comme le menu principal du jeu ou le site web, où elle peut s'exprimer sans nuire à la clarté.

En revanche, sur la jaquette, cette image prend tout son sens : elle permet de poser l'ambiance dès le départ. Elle donne des indices sur le gameplay et le ton général du jeu, sans même avoir besoin de lire le titre. On y retrouve les codes couleurs utilisés dans tout le projet (en particulier le rouge), ce qui garantit une cohérence avec l'ensemble de notre communication visuelle.

Enfin, nous avons intégré le logo de notre studio, "Pixel&Nerve", en bas de jaquette. Sa présence est discrète mais visible, et son design simple permet de l'identifier rapidement. Cela contribue à l'image de marque du studio et renforce le sentiment de professionnalisme du projet.

La jaquette remplit donc plusieurs objectifs : attirer, intriguer, et rassurer. Elle résume visuellement l'essence du jeu, tout en respectant les codes esthétiques définis par notre équipe, et en s'adressant à notre public cible : des joueurs attentifs à l'ambiance, à l'intensité, et à l'identité visuelle d'un jeu avant même d'y jouer.

