



MYSTIC MASK



Sommaire :

Présentation :

Contexte.....	4
MindMap.....	5

Arme :

Lance.....	6
Bouclier.....	7

Projectile.....	8
------------------------	----------

Masque :

Référence Graphique.....	9
Visuel Girafe.....	10
Visuel Gazelle.....	11

Avatar Monde Tangible :

Référence Graphique.....	12
Visuels Guerriers.....	13

Avatar Monde Mystique :

Référence Graphique.....	14
Visuels Esprits Totems.....	15

Animation:

Avatars.....	16
Autres.....	17

Background :

Fond : Référence Graphique.....	18
Visuel Fond.....	19
Cahute : Référence Graphique.....	20
Visuel Cahute.....	21

Pictogramme:

Swap.....	24
UI.....	23

Logo.....	24
------------------	-----------

Bonus : Autres Visuels.....	25
------------------------------------	-----------



MYSTIC MASK



Présentation : Contexte

Par groupe de trois ou quatre nous devions créer un jeu vidéo du genre « versus fighting » en 1 versus 1 sur le moteur de jeu Construct 2. Notre première mécanique : le dash, et le système de «double zone de jeu asymétrique » avec également utilisation en simultané de deux avatars par joueur. Tous ceci nous a donné les bases de lourdes contraintes à respecter pour la cohérence graphique / système.

Au départ nous avions deux thèmes de choisis : les samourais / fantôme et les guerrier africains / esprit totem animal. Nous recherchions un thème original et les samourais étant trop représentés dans le jeu de combats nous sommes restés sur les guerriers africains.

De plus, les guerriers africains possèdent les accessoires nécessairement quant à l'utilisation du dash (lance) et le folklore mystique pour représenter la deuxième zone de jeu (esprit totem animal).

Pour que notre direction artistique représente notre jeu nous devions créer : les quatres avatars, le «double» background, les accessoires et des éléments permettant de comprendre que les deux mondes sont liés.



Exemple aspect de guerrier
Photo enregistrée par
Alain bouguin sur
<https://www.pinterest.fr/pin/288582288605278169/>

Présentation : MindMap

Pour créer cette direction artistique j'ai dû faire des recherches sur les guerriers tribaux africains.

Toutes ces informations m'ont permis de comprendre les modes des guerriers. Leur culture, leur tradition et leur habitats.

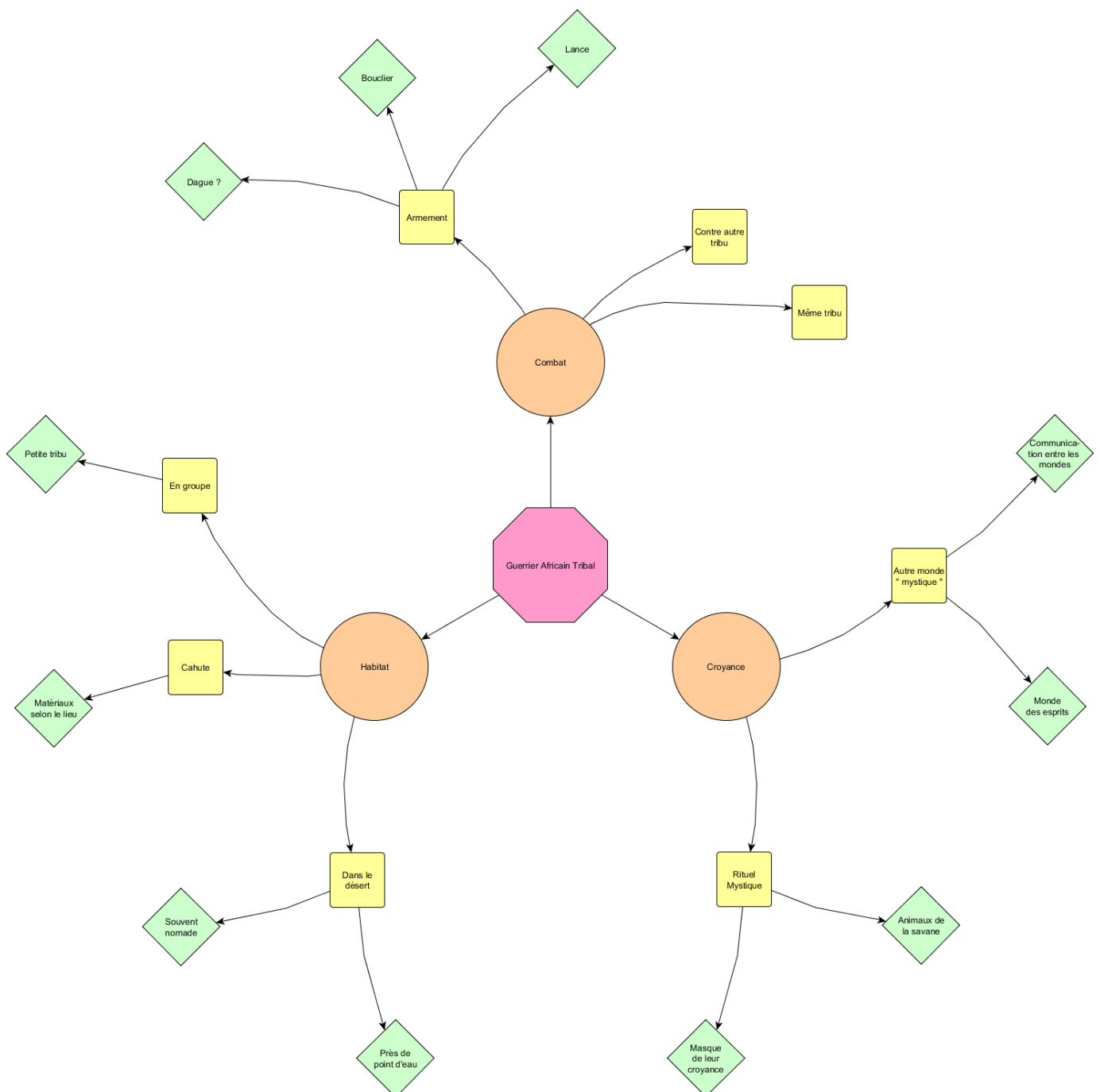
J'ai mis toute ces infor-

mations dans une mindmap pour retrouver plus facilement des informations à utiliser dans ma direction artistique. Ce mindmap peut aussi servir pour les mécaniques de gameplay comme l'utilisation de la lance pour le dash, par exemple.

combat. Chaque partie m'a permis d'intégrer des éléments de la vie des guerriers dans la direction artistique pour une meilleure cohérence.

Par la suite j'ai pu chercher directement des références graphiques en fonction des informations du mindmap pour mes illustrations.

La mindmap est divisée en trois grandes parties reliées au guerrier : habitat, tradition et



Arme : Lance

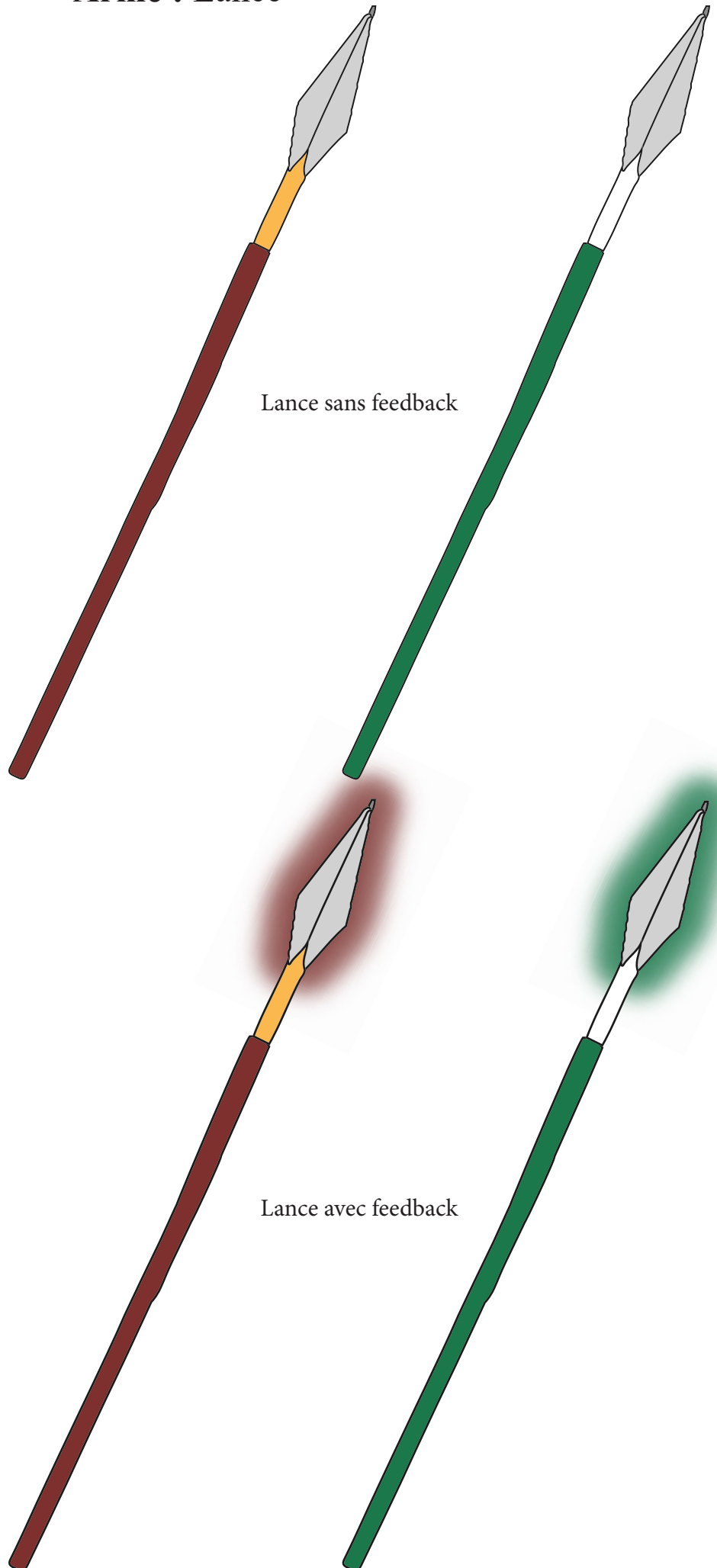
Notre mécanique principale est le dash. Seul action offensive que le joueur peut faire et s'agit d'une projection en avant (ou arrière) de l'avatar. Les avatars devaient posséder une arme permettant d'attaquer l'adversaire qui puisque expliquer la projection en avant mais aussi montrer une arme utiliser par les guerriers tribaux africains.

J'ai tout de suite pensée à la lance. Arme fréquemment reliée aux guerriers tribaux et assez longue pour justifier une projection en avant avec celle ci pour emballer.

Elle devait avoir les couleur symbolique de chaque avatars controlés par les joueurs pour permettre aux joueurs une meilleur interpretation sur les avatars qu'il a. C'est ainsi que la lance des avatars du joueur 1 possède un manche rouge et jaune et pour les avatars du joueur 2, le manche est vert et blanc. La lance ne possèdent pas de forme parfaitement rectiligne pour montrer l'aspect artisanal de cette dernière.

Par la suite, la mécanique du Stun demandait un feedback visuel et je l'ai donc intégré à la pointe de la lance. Ce feedback apparaît quand le joueur peut utiliser la mécanique de stun et disparaît pendant son cooldown.

J'ai choisi de mettre la même lance pour les deux avatars d'un même joueur pour montrer le lien qu'ils possèdent et simplifier par la couleur la compréhension des joueurs.



Arme : Bouclier

Bouclier sansfeedback

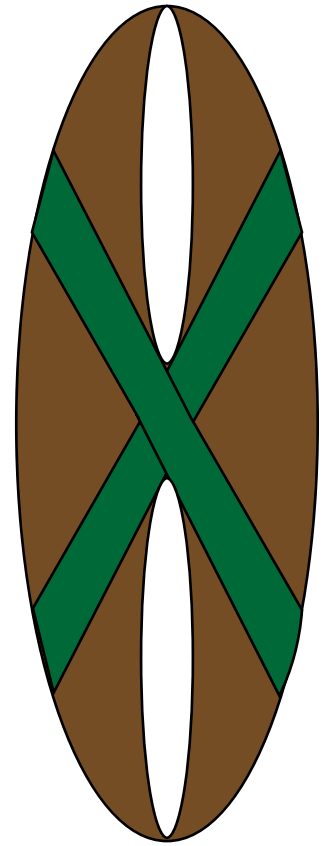
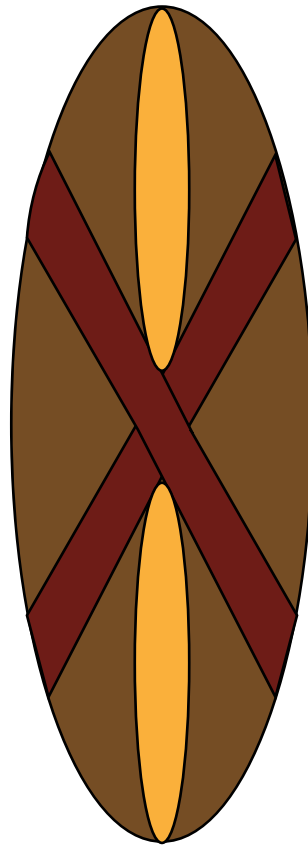
Tout comme la lance, le bouclier répond à l'utilisation d'une mécanique : le blocage. Il devait être imposant mais utilisable à une main par les avatars.

J'ai utiliser la forme de base des boucliers : ovale, protégeant principale le buste des guerriers.

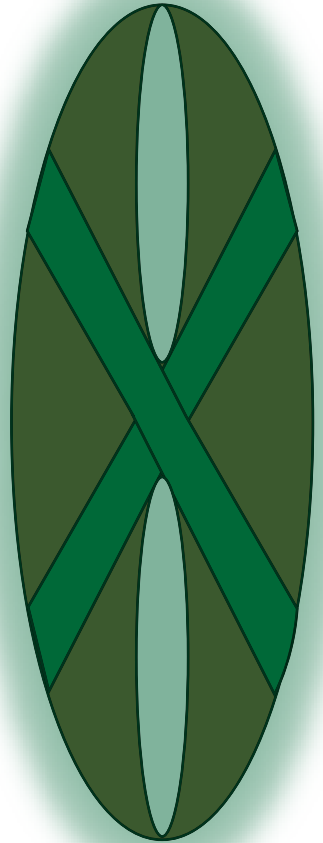
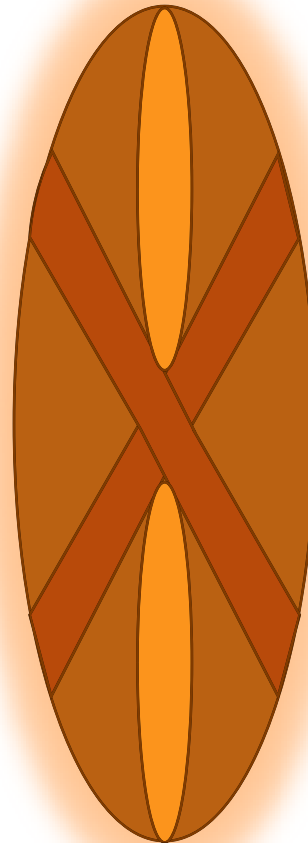
Le bouclier possède de bande de tissus de la couleur de l'avatars qui est un choix visuel mais aussi technique, ces bandes de tissus lui permettent d'essuyer le sang de ses blessures mais aussi le sang de l'adversaire dont il est recouvert.

Les deux formes ovales ne sont qu'un aspect graphique qui montre l'utilisationde forme simple de l'art africain.

La mécanique de blocage possède un « blocage parfait » qui doit etre montrer par le bouclier. Il s'agit d'une aura mystique recouvrant le bouclier.



Bouclier avec feedback



Projectile

La mécanique de stun utilise un projectile lancé par les avatars. Je voulais que ce projectile est un aspect déformer par la rapidité.

Chaque tribu possède sont projectile des couleurs qui la symbolise : un rouge et orange, l'autre beige et vert.

La première version du projectile était très allongé mais la déformation donnait un aspect trop cartoon et il était trop gros pour un simple projectile.

La deuxième version était plus courte et plus petite. Mais il n'y avait assez de référence au mystique et à la vitesse du projectile.

J'ai donc, pour la version finale, ajouté une lueur interne blanche au projectile pour qu'il puisse avoir l'air plus flou donc plus rapide et plus mystérieux.

Première version



Deuxième version



Dernière version



Masque : Référence Graphique

Les masques sont le lien entre le monde tangible et le monde mystique. Ils sont des éléments importants dans le design du jeu.

J'ai remarqué que les masques tribaux étaient souvent allongés et creux de la forme du visage du guerrier, permettant de mettre le masque sans avoir besoin d'artifice pour qu'il tienne.

Pour la forme et les couleurs de masque je me suis inspiré d'une seule image de visuel de tête de gazelle et de girafe.



Photo Enregistrée par une personne inconnue sur
<https://www.pinterest.co.uk/pin/28569778862237982/>



Inspiration des motifs
<http://www.cockpit.banquepopulaire.fr/entreprises-en-forte-croissance-des-gazelles-et-des-girafes/>

Masque : Visuel Girafe

Le Masque de la girafe a été le plus simple. La seule difficulté était de savoir combien de tâche il fallait mettre pour que le masque ne soit ni vide ni trop chargé.

Le première version du masque comprenait énormément de tâches mais ils étaient très peu lisible et la taille du masque sur les avatars n'aurais pas permis de distinguer les tachés et juste montrer une forme immonde.

La deuxième version du masque était moins chargés permettant de faire des taches plus grosse et uniques les une des autres.

La dernière version ne voit qu'une petite modification au niveau des yeux qui ont pris la couleur rouge pour symboliser la couleur du joueur 1 mais aussi de montrer l'aspect mystique et puissance que dégage le masque ainsi que son porteur. Puisque la couleur rouge renvoie à la puissance.

Le masque et l'esprit totem animal ont été liés à l'avatar à la tunique rouge pour donné une harmonie des teintes de couleurs chaudes entres les deux avatars pour signifié plus facilement aux joueurs qu'ils sont liés.

Première version



Deuxième version



Dernière version



Masque : Visuel Gazelle

La grande difficulté du masque de la gazelle était de choisir un type de gazelle particulier. Tout les girafes sont jaune avec des tâches et un long cou. Mais les gazelles possèdent des apparences différentes en fonction de leur lieu de vie.

La première version était très simpliste, pas de détail. Je ne voulais pas refaire la même erreur que la première version du masque de la girafe. Je suis donc parti sur un masque monochrome sans détails.

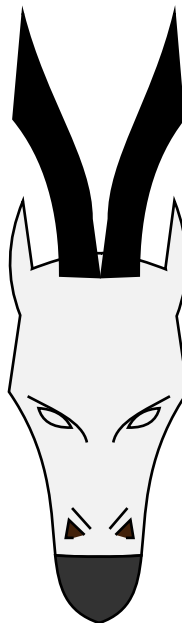
Cependant la première version ne se voit pas sur les avatars de part la couleur marron foncé sur le visage noir. J'ai radicalement changé la couleur de celui-ci en blanc pour qu'il soit totalement visible mais également, comme pour l'harmonie des couleurs du masque de la girafe et de ses avatars. Le blanc est une couleur froide au même titre que la couleur verte, significative de l'avatar.

Avec ce changement de couleur du masque j'ai pu mettre des détails de la morphologie des gazelles telles que la couleur beige et les empâtements des yeux jusqu'aux narines. Comme pour le masque de la girafe j'ai ajouté la couleur de l'avatar dans les yeux mais ici il s'agit du vert, pour les mêmes raisons mystiques mais aussi la symbolique de la nature : la faune et la flore.

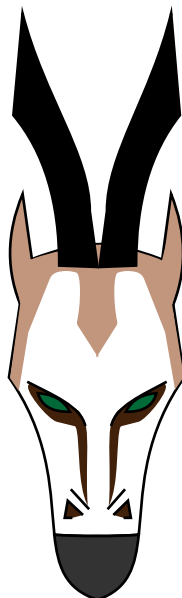
Première version



Deuxième version



Dernière version



Avatar Monde Tangible : Référence Graphique

Pour la création des avatars du monde mystique j'ai fait beaucoup de recherche sur les guerrier tribaux africains.

Ils ont ,pour la plupart, des silhouette élancée et j'ai donc décider de m'inspirer de ma propre silhouette pour créer celle des guerriers.

Je voulais un aspect graphique utiliser dans l'art tribal où les personnages était entièrement en noir et seul les habit et accessoires ressortaient.

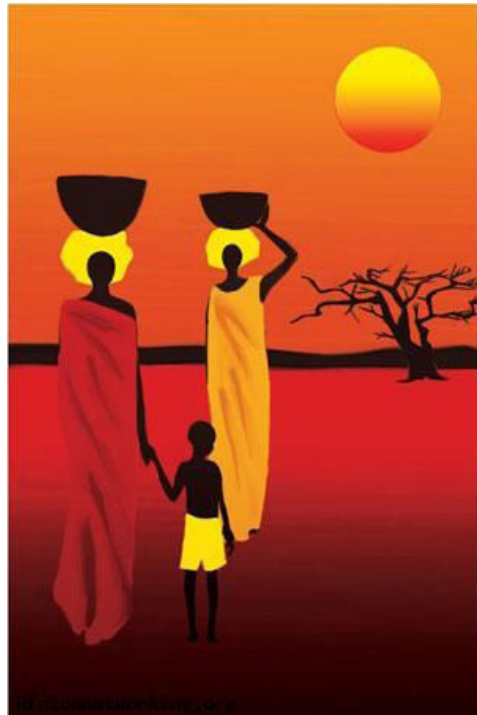


Photo enregistrée par
Oummi M.H sur
<https://www.pinterest.fr/pin/523613894154513003/>



Inspiration première version de l'habit
<http://leblogdugriot.over-blog.com/2016/09/7-arts-martiaux-pratiques-en-afrique.html>

Avatar Monde Tangible

Les avatars du monde tangible sont des guerriers tribaux africains. Ils sont caractérisés par leur silhouette élancée.

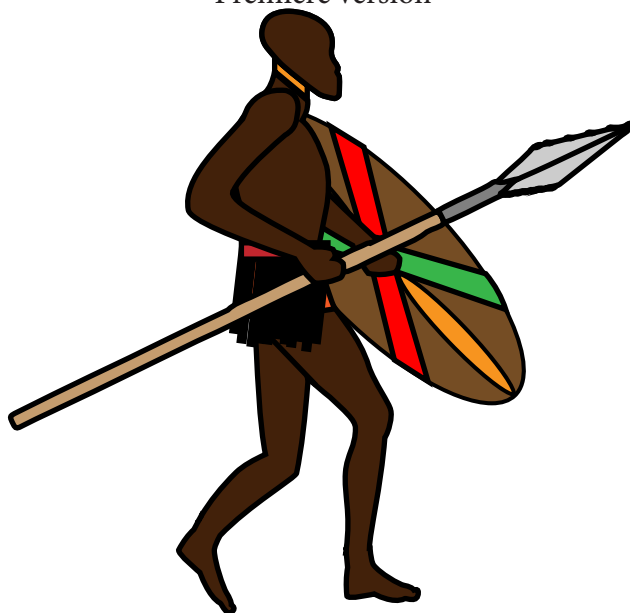
La première version des guerriers étaient simple. Je me suis prit personnellement en video pour utiliser ma propre silhouette comme modèle pour celle de mes guerrier. Il avec la peau marron et un habit de combat d'art martiaux africain avec des bandes colorés.

Mais je voulais que les avatars du monde tangible puissent avoir un aspect graphique inspiré des peintures et dessin tribaux où les personnages sont toute en noir sans visage et seul leurs habits sont colorés.

J'ai donc mis mes guerrier entièrement en noir et j'ai changer la couleur de quelques accessoire pour qu'ils soient en lien avec l'esprit totem de celui-ci. Je lui égalemet est mis un contour moins gros pour pouvoir voir mes bandes de couleurs qui étaient illisible.

Mais même avec des contours moins prononcés, les bandes n'étaient pas lisible et j'ai donc décidé de les retirer pour que l'oeil du joueur ne soit pas attiré que par l'habit mais par tout le guerrier.

Première version



Deuxième version



Dernière version



Avatar Monde Mystique : Référence Graphique

Pour la création des avatars du monde mystique je me suis inspiré de la morphologie de minotaure, créature mi-homme mi-taureau de la mythologie grecoromaine.



Minotaure, Site Wikia

<http://fr.mythologie-grecoromaine.wikia.com/wiki/Fichier:Minotaure.jpg>

Etant un grand fan du manga « One piece » il existe dans ce manga une catégorie de personne possédant le pouvoir de ce transformer en animal et même en hybride (comme le minotaure). L'un d'eux peut même se transformer en girafe. Il m'a principalement inspiré pour la carure du cou et les proportions du corps de la créature.



Image jeu mobile

« One Piece Treasure Cruise »

Pour la gazelle se fut plus compliqué et j'ai cherché des photos de vraie gazelle pour comprendre la forme des cornes et la forme/ couleur de l'animal. J'ai d'ailleurs remarqué que les cornes des gazelles étaient courbées et qu'en Afrique leurs couleurs dominantes sont le marron, le blanc et le beige.



FanArt de "Jawazscript"

<https://jawazscript.deviantart.com/art/Kaku-the-Giraffe-120881676>

Pour les teintes de couleurs et les contours de animaux j'ai gardé celle utilisée pour les masques et les guerriers pour avoir une unité graphique sur tous les personnages. J'ai donc mis des contours à la place de dégradé.



Photo enregistrée par
Pauline Giacobi

<https://www.pinterest.fr/pin/523543525404719451/>

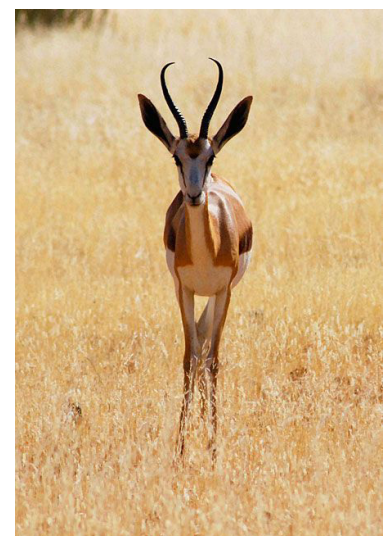


Photo enregistrée par
IP Factly sur

<https://www.pinterest.fr/pin/523543525404719451/>

J'ai également gardé les habits des guerriers pour approfondir le lien entre les guerriers et les esprits totems.

Avatar Monde Mystique : Visuels Esprits Totems

Les avatars du monde mystiques sont une représentation des esprits totems liés aux masques des guerriers du monde tangible. Ils s'apparentent à la fusion entre « l'homme et la bête ».

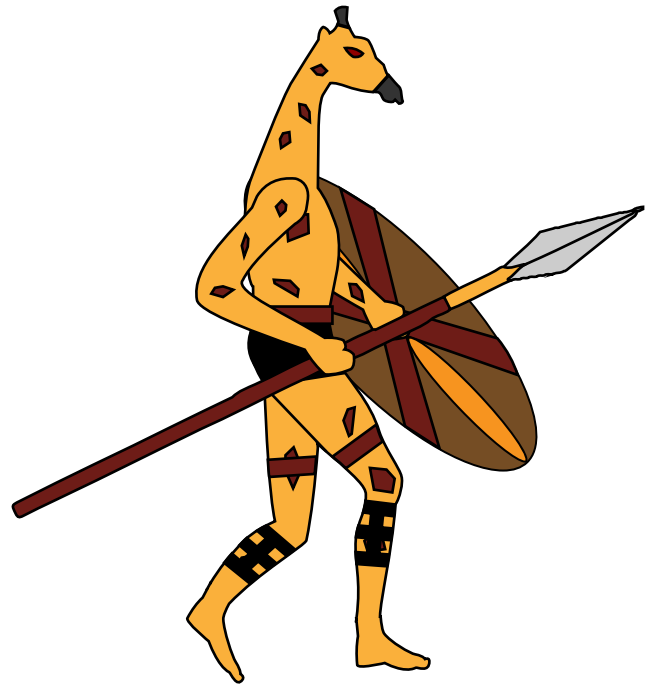
En m'inspirant du minotaure et de certain personnage du manga One Piece notamment « Kaku, l'homme-girafe » j'ai décidé de faire mes esprits totems avec un corps humains et une tête d'animal, donc une « humanisation » de la bête.

Il fallait que les esprits totems soient ceux d'animaux africains et comme écrit précédemment le personnage de kaku du manga « One piece » m'est directement apparu comme une évidence. Pour le deuxième esprit c'était plus compliquer, je ne voulais pas tomber dans la facilité avec le lion ou le rhinocéros. Après beaucoup de réflexion j'ai choisi la gazelle car elle pouvait compensé la grande taille du cou de la girafe avec ses cornes. pour qu'ils puissent avoir la même taille.

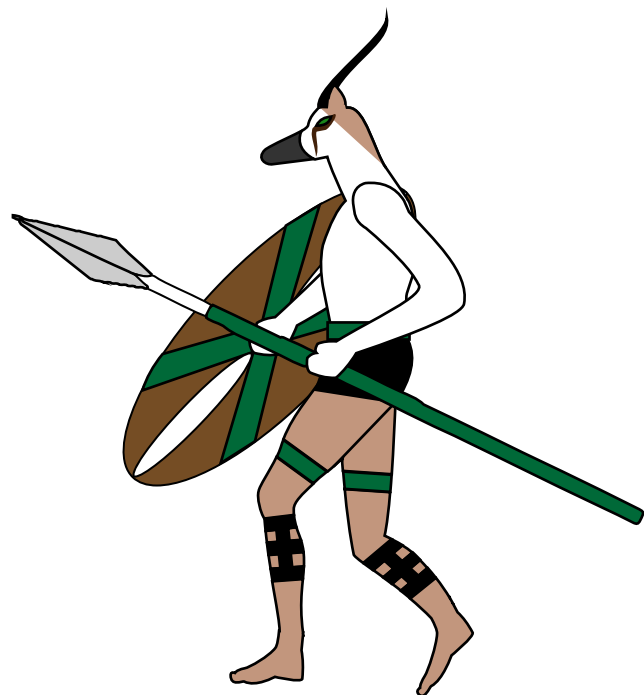
Pour la forme et les couleur du visage j'ai directement repris celles des masques pour approfondir le lien entre les deux monde comme avec la couleur des yeux qui sont identiques entre les masque et les esprits.

Cependant la girafe possède moins de tâches sur le visage pour une meilleur visibilité et les cornes de la gazelle sont courbés comme pour celles de gazelles de notre mondes.

Esprit Totem Girafe



Esprit Totem Gazelle



Animation : Personnage

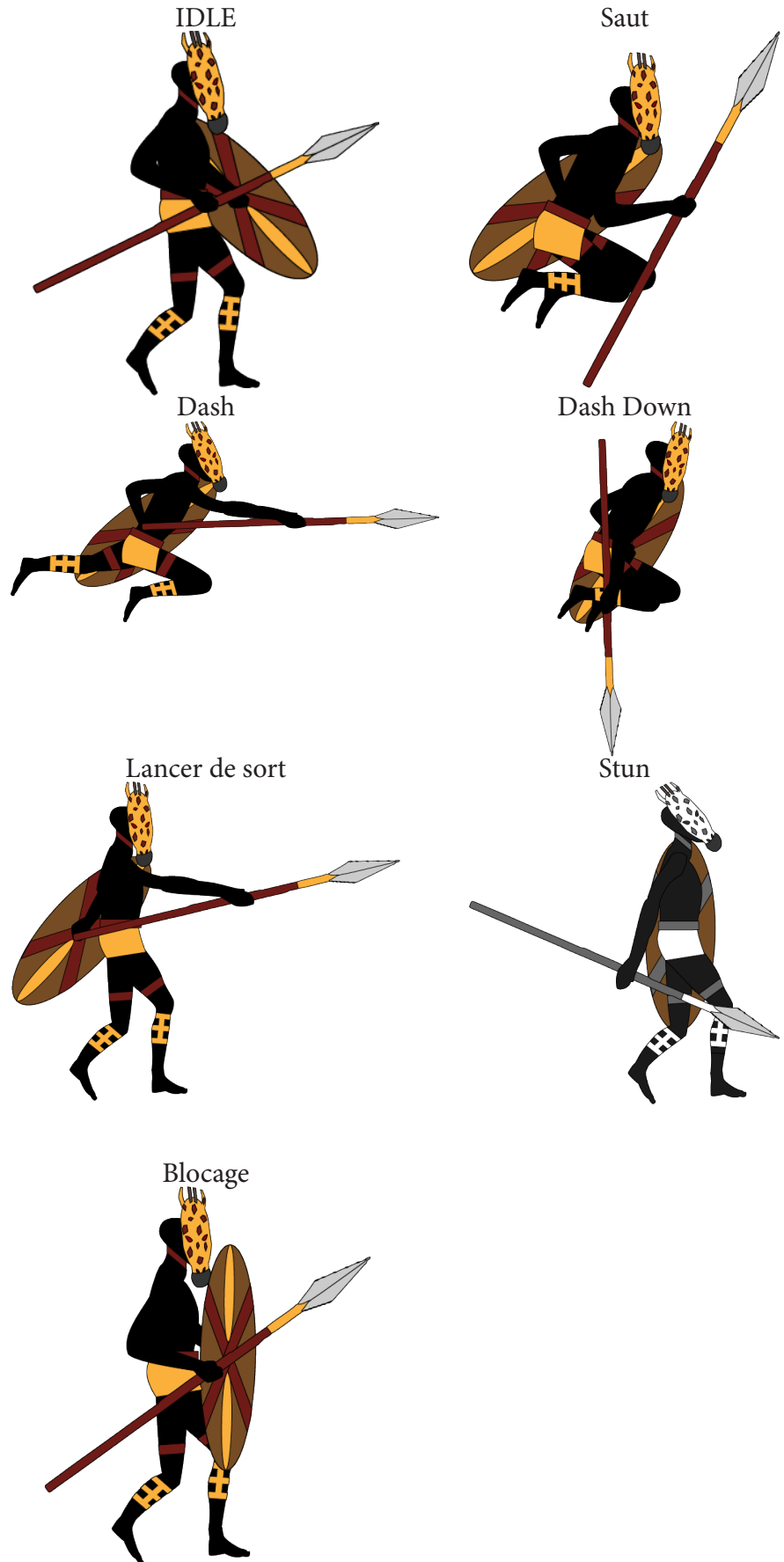
Les actions dans le jeu sont très rapides presque instantanées j'ai donc pris comme choix de faire des animations en deux sprites.

Les animations de chaque avatars sont identiques puisqu'ils font les mêmes actions entre le monde tangible et le monde mystique une signification de leur lien se traduit également par leur action où seul leur déplacement horizontale est inversé.

Chaque action engendré par le joueur donne une pose aux avatars qui peuvent passer d'une à l'autre sans interruption (ex: passer de la pose du blocage à la pose du dash). Utiliser ce système se rapproche du choix des animés de manga japonais pour accélérer les actions sans permettre de temps dans des animations inutiles.

Tout comme pour l'apparence physique du corps des avatars j'ai effectué les poses moi même pour comprendre les mouvements des avatars afin de les illustrer plus facilement.

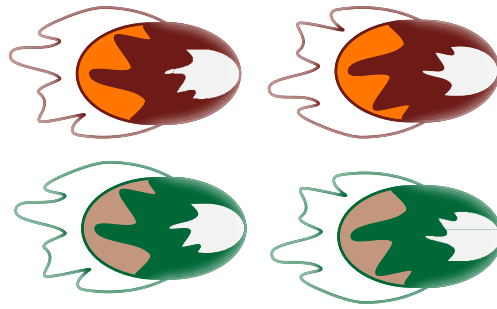
Toutes les poses gardent les mêmes aspects graphiques sauf le stun qui transforme les avatars en statue de pierre.



Animation : Autres

J'ai également animé le lancer de sort, lui aussi en deux frames pour ajouter du mouvement autre qu'avec les personnages.

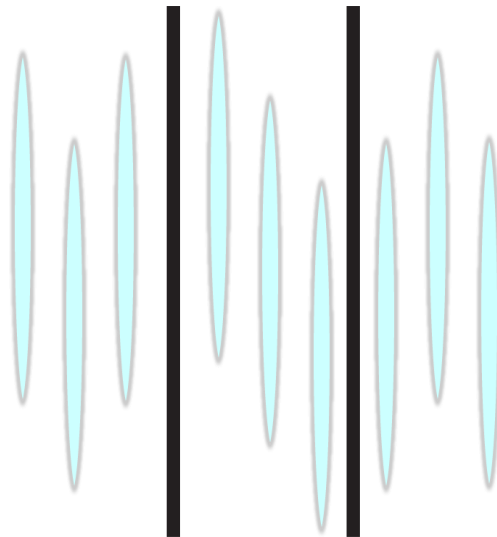
Animation Projectile



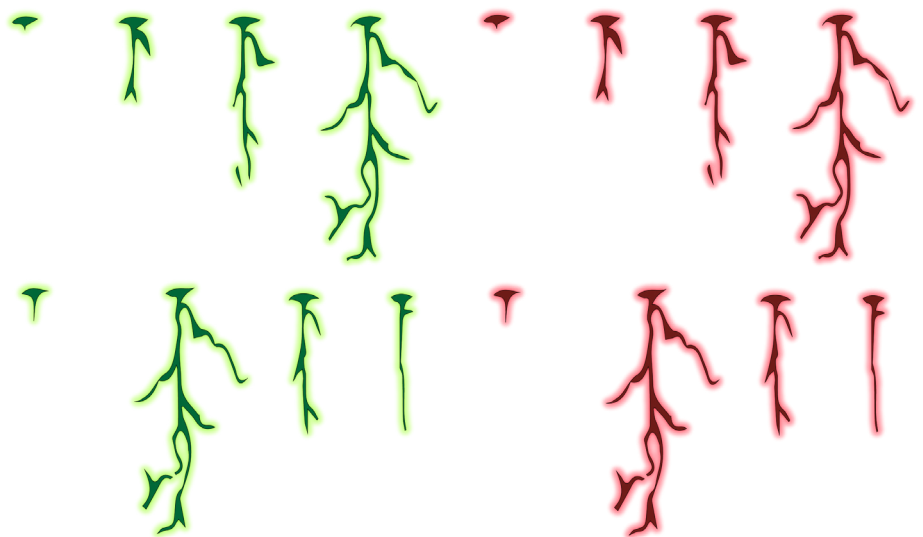
L'animation du swap n'est pas un changement physique des avatars mais une animation de 3 frames superposées aux avatars directement inspirer des rayon de « saintes » lumière représentant les dieu mais aussi le mystique.

Il en va de même pour l'animation de mort où les avatars tués disparaissent progressivement et un éclair apparaît près de la zone de spawn de l'avatar tué et non de son alterego de l'autre monde. Cette éclair est aussi de la couleur de l'avatar qui est mort pour appuyer le côté mystique. Cette éclair est une resurrection divine de l'avatar tuer.

Animation Swap



Animation Eclair (Mort)



Background : Fond : Référence Graphique

Pour créer le fond du background je me suis inspirer de multiples photos de désert pour créer les reliefs avec les dunes de sable.

Ces photos m'ont aussi permis de choisir les couleurs comme le orange pour représenter le côté chaleur du désert et différentes teintes comme le jaune et le marron.

Pour le fond du monde mystique, je me suis inspiré en particulier du film « Black Panther » sortie cette année où le héros (T'challa) va dans le monde des esprits pour parler aux anciens dirigeants de son pays. Les teintes sont violet et bleu pour rappeler le côté mystique mais aussi que le froid.

Ceci n'est que mon point de vue mais le monde des esprits doit être représenté par des couleurs froides car l'élément d'un être humain qui donc un aspect chaud est son corps hors les esprits n'ont plus de corps.



Image enregistré par
Michelangelo Caravage sur
<https://www.pinterest.fr/pin/274790014735630213/>

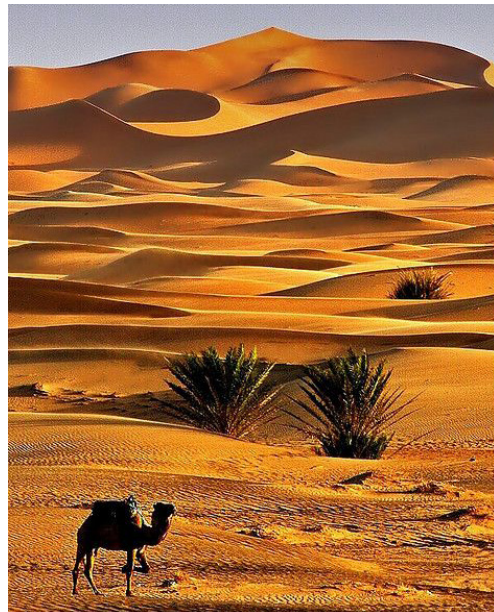


Image enregistré par
Linda Carpenter sur
<https://www.pinterest.fr/pin/542331980101301502/W>



Image du film Black Panther
Publié par Eric Scheiber sur
<https://splitscreen-review.fr/2018/02/20/black-panther/>

Background : Fond

Les joueurs utilisent chacun deux avatars dans deux mondes opposés mais liés, il faut montrer que les deux mondes ont très distant. J'ai donc choisi des couleur chaude pour le monde tangible : représentant l'Afrique. Et des couleur froide comme le violet qui est une couleur beaucoup lié à la magie et au côté mystique à travers le monde.

Ces couleurs fonctionnent également car elles n'empêchent pas la visibilité des avatars, le violet et le bleu n'étant pas utilisé et les couleur du monde tangible étant trop claire par rapport au guerriers africains tribaux.

Au début les deux zones n'étaient définies que par deux dégradés de couleurs et une frise noire les délimitants.

Par la suite j'ai voulu montrer que le combat entre les avatars se trouve vers le sud de l'Afrique, je voulais donc un background onduleux rappelant les dunes de sable des désert africains. De plus la superposition des différentes dunes donnent du volumes au background.

La frise qui était droite possède finalement des courbes pour s'intégrer au background mais aussi pour rajouter une dimension création naturelle et du volume.

Première version



Deuxième version



Troisième version



Background : Cahute : Référence Graphique

Voulant mettre des habitats traditionnels des guerriers tribaux j'ai décidé de faire des recherches sur les cahutes.

Ces recherches m'ont permis de voir que les cahutes étaient simplistes, circulaires et avec un toit en chaume. Je voulais les intégrer dans mon background et j'ai donc choisi entre plusieurs cahutes pour choisir les teintes de couleurs que je voulais utiliser pour les représenter.

Une grande partie de mes recherches sur les cahutes m'ont conduit sur le site « Douce Cahute » incroyablement bien documenté sur les habitats tribaux en Afrique.



Photo de cahute

<https://maison-monde.com/architecture-en-afrique/>



Photo de cahute en guinée

<https://maison-monde.com/les-maisons-en-guinee/>



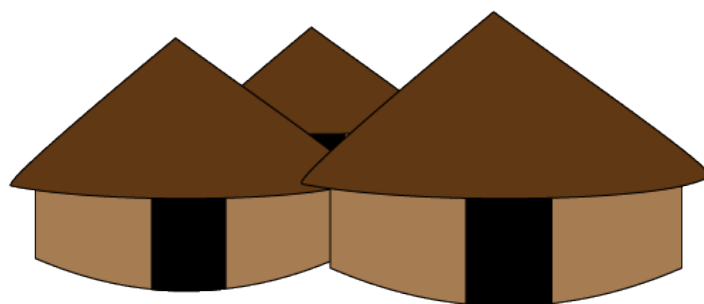
Photo de la Hutte Sayo à Faranah

<https://maison-monde.com/les-maisons-en-guinee/>

Background : Visuel Cahute

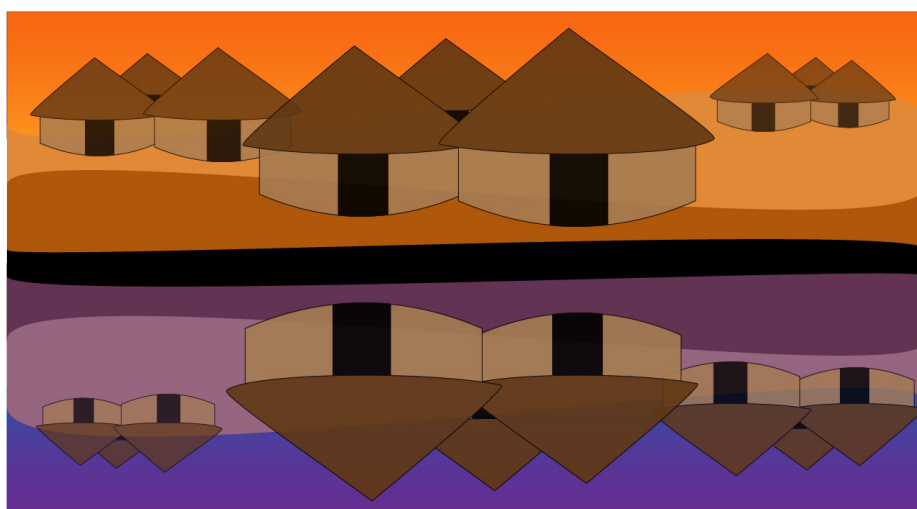
Néanmoins le background était vide, il ne possédait pas d'élément architectural (naturel ou pas) de l'Afrique tribal. Je voulais par ce background que le joueur ne voit pas un lieu en particulier mais un lieu commun de l'Afrique tribal pouvant être vu fréquemment à cette époque.

Cahute



J'ai donc décidé de mettre des cahutes, les habitats des africains tribaux. Au début je voulais mettre qu'une seule cahute au milieu du désert mais après des recherches approfondies je me suis rendu compte que la plupart des cahutes étaient concentrées en petit groupe. J'ai donc fait des groupes de trois cahutes plus ou moins petites.

Quatrième version



Au début il y avait trois groupements de cahutes mais celle la plus en avant dénotait avec le paysage et retirait du volume au background. J'ai donc gardé seulement deux groupements de cahutes.

Dernière version



Les cahutes ont un effet de transparence pour ajouter du volume montrant que l'on voit les cahutes de moins en moins à longue distance mais aussi pour rappeler le visuel des mirages pouvant être observé dans les déserts pouvant donc interroger les joueurs sur la réelle existence des cahutes dans le background ou alors un simple mirage.

Pictogramme : Swap

Pour le jeu je n'ai eu besoin de faire qu'un pictogramme pour un feedback, celui du Swap. LA mécanique de swap permet d'interchanger les positions en X des deux avatars du joueur.

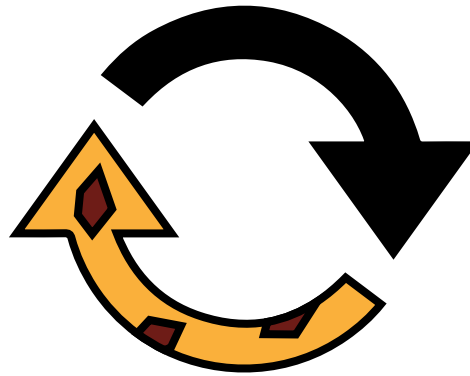
J'ai décidé de faire un pictogramme simple pour que le joueur ne soit pas perdu avec un simple compliqué. Celui-ci montre seulement le «mouvement théorique» que les avatars vont faire lors du swap. C'est ainsi que l'on voit que flèche interchanger leur position en X.

Dans la première version, les flèches étaient toute noir, sans identité, comme tous les pictogrammes commun.

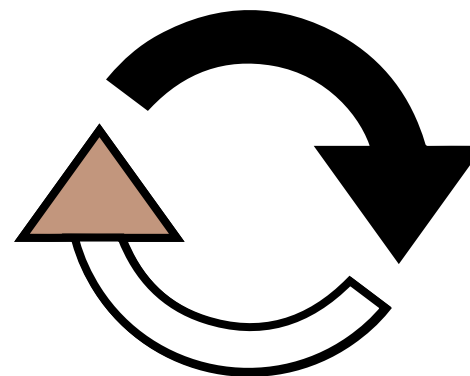
Mais j'ai ajouter un visuel différent au fleche en fonction des avatars. Certes celles des avatars du monde tangible reste noir mais celle de la girafe est jaune et tacheté et celle de la gazelle est blanche et beige.

Ces pictogramme ce trouveront au dessus de la tête de chaque avatar

Pictogramme Swap Joueur 1



Pictogramme Swap Joueur 2



Visuel Sur un avatar



Pictogramme : UI

Je voulais des pictogramme pour l'interface illustrant l'aspect graphic de ma direction artistique, pour cela j'ai décidé de mettre directement des éléments du jeu en pictogrammes. J'ai mis les trois pictogrammes sur le bouclier totalement neutre des guerriers signifiant que les joueurs n'ont pas encore donné leur appartenance à une des deux tribus.

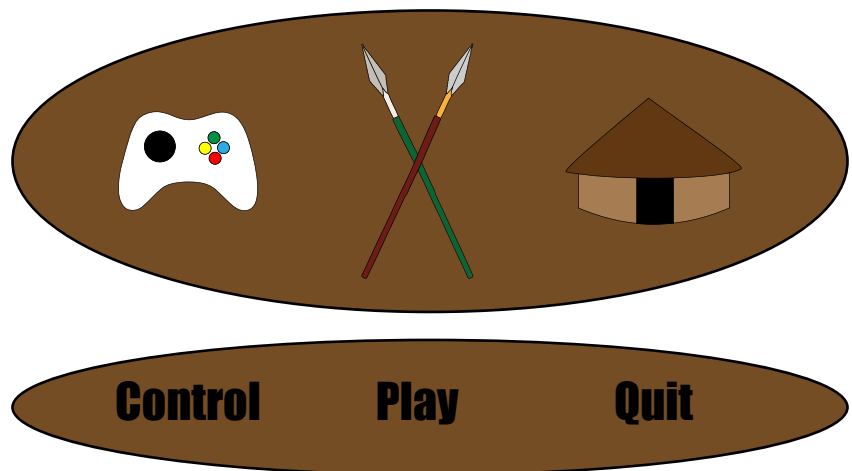
Pour « Play » il faudra appuyer sur le pictogramme des deux lances croisées qui par l'aspect des armes donnent un visuel de confrontation qui représente le jeu.

Pour le pictogramme de « Quit » c'est plus subtile mais l'illustration de la cahute renvoie au visuel du « retour à la maison » lui indiquant la fin des combats et le repos des guerriers.

Mais pour les contrôleurs je n'avais d'éléments du jeu pouvant le signifier fait donc mis une illustration de la manette du joueur pour qu'il sache où regarder les contrôleurs.

J'ai aussi mis les textes « play, control, quit » pour être sûr que les joueurs comprennent de quoi il s'agit.

De plus les boîtes de hitbox des pictogrammes sont plus grosses qu'elles pour être sûr que les joueurs puissent appuyer dessus.



Logo

Selon moi les éléments visuels les plus importants sont les masques. Ils sont la plus forte représentation du lien entre les deux mondes. C'est dans cette optique que je les ai mis comme éléments centraux du logo.

Mais je les ai divisés en deux pour représenter la dualité entre les deux masques mais aussi le gameplay divisé en deux zones de jeu.

Les deux premières versions du logo sont basiques avec seulement les demi-masques et le nom du jeu avec la typographie africaine qui impose la puissance des guerriers tribaux africains. La seule évolution se fera avec le masque de la gazelle qui a eu des modifications entre temps.

Les grosses modifications ont été l'ajout du bouclier qui est la fusion en les boucliers des deux camps avec les bandes rouge et verte et les motifs jaune et blanc. J'ai aussi mis deux filtres sur le bouclier : un orange et un violet pour montrer les deux mondes du jeu mais aussi appuyer le fait qu'ils sont liés car sur le même objet.

Et également rajouter des deux lances traversant le titre du jeu dans la direction vers laquelle ils attaquent. Et le titre du jeu a changé puisque l'aspect miroir a été laissé au côté mystique du combat.

Première version



Deuxième version



Dernière version



Bonus : Autres visuels

Pendant que je créais les visuels des avatars esprits totems j'avais pensé à une version plus démoniaque. Comme des esprits corrompus.

En m'inspirant des personnages de Dark Link et de Shadow Mewtow, j'ai créé les versions démoniaques de la gazelle et de la girafe.

Trouvant ces visuels intéressants j'ai également fait les masques totems que les guerriers portent mais avec l'apparence démoniaque. Il en va de même pour le logo.

Sur cette forme rien ne change physiquement mais les couleurs sont plus sombres.

Néanmoins je n'ai pas gardé ces visuels car ils ne collaient pas avec l'ambiance que je voulais que les joueurs ressentent.

