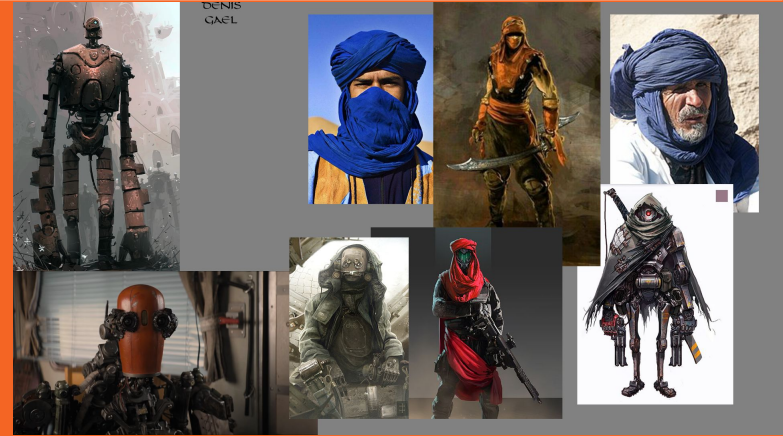
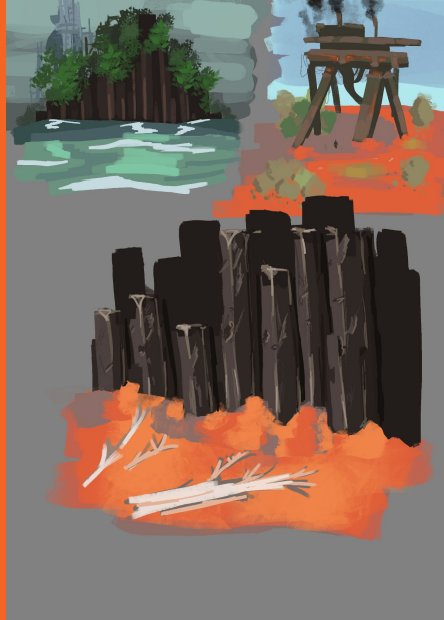


GD1A_Aventure_DENIS



Direction Artistique



La direction artistique du projet est orientée autour d'un univers chaud et de la reprise de la nature sur un monde passé . La présence des couleurs est donc vitale dans le projet pour soutenir le sujet et en permettre une meilleur compréhension .

Direction Artistique

La couleur bleu est utilisée par le personnage ainsi que les peintures murales et la jauge d'eau . Elle représente le “nouveau” et la “vie” dans cette environnement, elle sert également de guide pour le joueur se repérer, le choix du bleu est lié au lien de la couleur avec l’élément aquatique, un élément crucial dans cet univers .



Direction Artistique

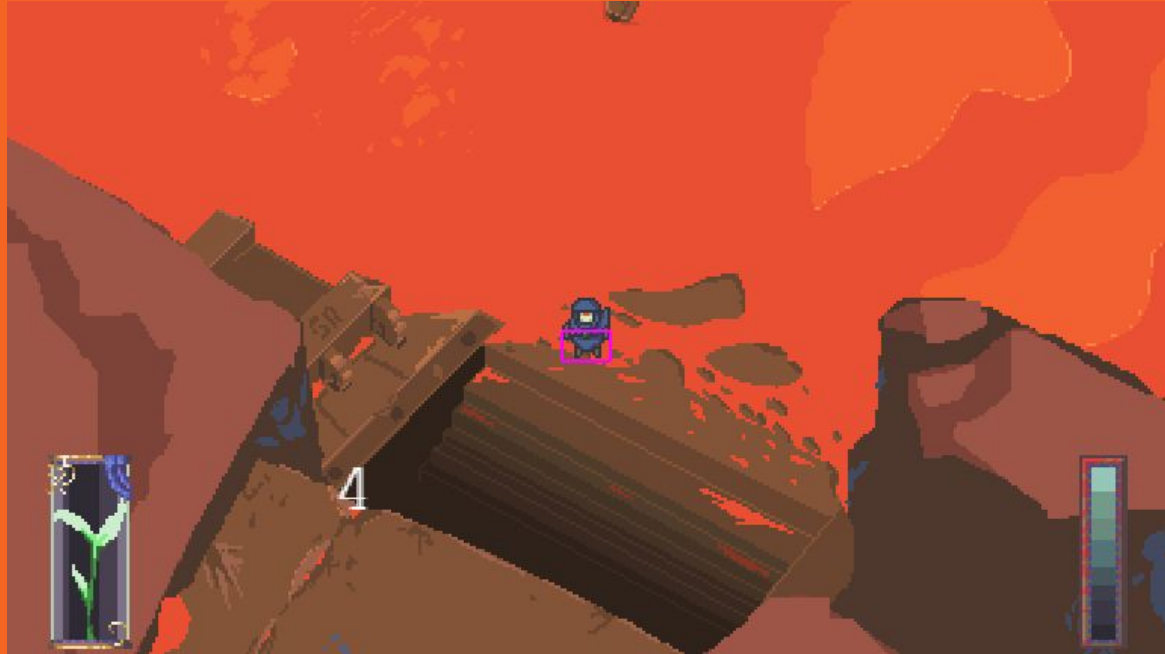
Les éléments d'environnement naturels sont représentés en couleurs allant du orange, rouge et brun . Ces couleurs sont liés aux éléments minéraux et donc composent la majorité de l'environnement . L'orange/rouge présent pour le sable est plus agressif et permet une compréhension plus direct de la dangerosité de l'environnement .



Direction Artistique

La teinte de brun plus proche du kaki est utilisée pour les éléments du passé, tel les ruines et résidus. Cette couleur donne un aspect plus malsain aux éléments en étant composés. La présence de bleu sur ces éléments vient toutefois contrebalancer. La présence de vert plus vif composant les plantes présentes à l'intérieur viennent remettre de la vie dans cet endroit et donc présentent un renouveau par le biais de la couleur.

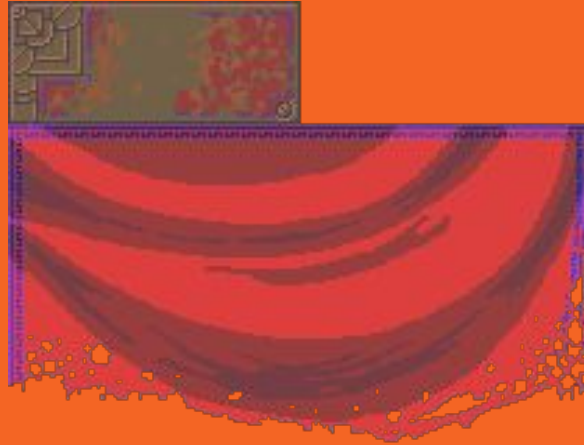
Les éléments présentant ces couleurs sont les plus géométriques et présentant des angles brutes renforçant une apparence menaçante à l'endroit. A l'opposé du sable proposant des formes douces et des roches étant un entre-deux.



Direction Artistique

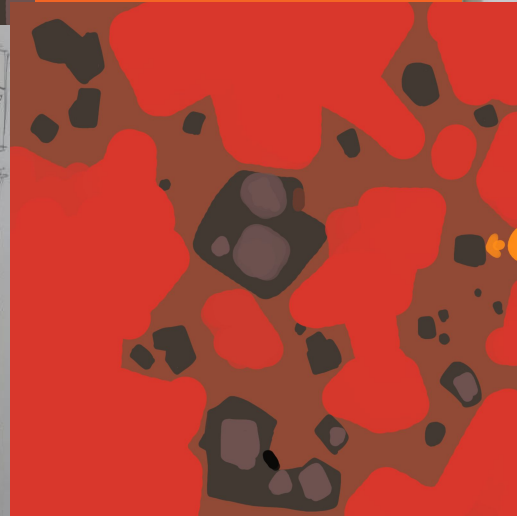
Le rouge est présent dans les éléments de tissus, tentures et peintures, souvent allié à du bleu .

Il est utile dans les éléments d'interface car non présent dans les éléments d'environnement , permettant ainsi de ne pas se confondre avec l'arrière plan .



Level Design

Le level design de ce niveau est orienté autour d'un espace semi-ouvert avec de l'exploration . Les principaux obstacles sont les blocs de roche ainsi que les hautes dunes créant un ralentissement . Le soleil est la seconde mécanique importante dans la construction du niveau car impose des chemins à suivre au joueur, le schéma qui à été sélectionné est un schéma d'exploration circulaire .



Level Design

Les silhouettes bleu peintes sur les murs permettent de se repérer en formant des indices plus ou moins discrets jusqu'à l'objectif .

Les ombres étant les zones "sûres" sont le deuxième indicateur de direction d'exploration car le joueur cherche à toujours rester prêt d'une de ces zones pour ne pas perdre la partie .



Level Design

La carte est composée de trois zones théoriques . Celle dans un cadre vert est la zone de départ, plus simple en matière de protection contre le soleil et refermée par les petits blocs de roches qui la composent c'est une zone d'introduction au mécaniques du jeu .

La zone violette est une zone de prise de risque moyenne du joueur étant donné la présence d'éléments de protection , malgré la diminution de leur présence en comparaison à la zone verte .

La zone rouge est accessible dès le début mais est un piège qui peut facilement tuer le joueur, ou du moins un repli si le joueur se rends compte à temps de l'absence d'éléments de protection .



Infographie 2D

Les animations d'interfaces et de personnages .



Infographie 2D

Écran de menu .



Infographie 2D

Ancien asset d'environnement.





Au loin sous les dunes des mythes .
