Splaboom

Document professionnel — propositions d'art styles

# Table des matières

Contenu

[Table des matières 1](#_Toc223047197)

[Propositions d'art styles 2](#_Toc223047198)

[Proposition A — Robots Punk 2](#_Toc223047199)

[Images clés 2](#_Toc223047200)

[Palette & codes de couleur 3](#_Toc223047201)

[Personnages (règles) 3](#_Toc223047202)

[Environnements & tileset (règles) 3](#_Toc223047203)

[VFX & feedback 3](#_Toc223047204)

[UI / HUD 3](#_Toc223047205)

[Do / Don't (lisibilité) 4](#_Toc223047206)

[Avantages / risques 4](#_Toc223047207)

[Proposition B — Discothèque 5](#_Toc223047208)

[Images clés 5](#_Toc223047209)

[Proposition C — Les chiens gangsters 6](#_Toc223047210)

[Images clés 6](#_Toc223047211)

[Proposition D — Les Jardiniers 7](#_Toc223047212)

[Images clés 7](#_Toc223047213)

# Propositions d'art styles

Dupliquer cette section pour ajouter/retirer des propositions. Chaque proposition doit inclure des images de référence et des règles concrètes (pas seulement des adjectifs).

## Proposition A — Robots Punk

|  |  |
| --- | --- |
| **Résumé (5 lignes)** | J’avais comme idée faire une genre de map un peu sombre, futuriste un peu à la blade runner. Les ruelles sont salles et les buildings couverts de grafitis. On contrôle des robots punks, des rebelles qui veulent peinturer la rue dans leur couleur. Quelque chose de low poly style mario 64. J’aimerais que les bombes soient des sortes de bombe a peinture avec des tuyaux |
| **Langage de formes** | Les buildings/murs sont carrés, pour montrer qu’il y a de l’ordre dans la ville, mais les personnages sont plus des formes de trianges, edgy avec des mohawks et coiffures punks faites avec des vis pour montrer la rebelion |
| **Matériaux** | Métaliques, buildings, style gratte-ciel noir. Billoboards en néon |
| **Éclairage** | Le jeu soit assez dark mais visible pour qu’on vois les couleurs. |

### Images clés

Insérer ici 1-2 images 'hero' + une planche moodboard (références).

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

### Palette & codes de couleur

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rôle** | **Hex** | **Usage** | **Échantillon** |
| Joueur 1 | [#RRGGBB] | [Quand/ pourquoi] |  |
| Joueur 2 | [#RRGGBB] | [Quand/ pourquoi] |  |
| Neutre | [#RRGGBB] | [Quand/ pourquoi] |  |
| Danger | [#RRGGBB] | [Quand/ pourquoi] |  |
| Pickup | [#RRGGBB] | [Quand/ pourquoi] |  |
| UI/texte | [#RRGGBB] | [Quand/ pourquoi] |  |
| FX (ink) | [#RRGGBB] | [Quand/ pourquoi] |  |

### Personnages (règles)

* Silhouettes clés (lecture de face / 3-4 / top).
* Échelle par rapport à une tuile (footprint).
* Matériaux (peau, vêtements, accessoires) et rendu (outline? toon? PBR stylisé?).
* Expressions, accessoires, customisation (si applicable).

### Environnements & tileset (règles)

* Tuiles de sol (neutre / peint), blocs destructibles, obstacles.
* Réaction à la peinture (wet look, dripping, decals).
* Éléments de décor autorisés vs interdits (éviter le bruit visuel).

### VFX & feedback

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Événement** | **Intent visuel** | **Notes / contraintes** |
| Explosion (primaire) | [Ex. impact, lisibilité, direction] | [Budget particules, overdraw, timing] |
| Explosion (chaîne) | [Ex. impact, lisibilité, direction] | [Budget particules, overdraw, timing] |
| Splat de peinture | [Ex. impact, lisibilité, direction] | [Budget particules, overdraw, timing] |
| Pickup / power-up | [Ex. impact, lisibilité, direction] | [Budget particules, overdraw, timing] |
| Dégâts / hit | [Ex. impact, lisibilité, direction] | [Budget particules, overdraw, timing] |

### UI / HUD

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Élément** | **Style (formes, typo, iconos)** | **Notes (lisibilité/accessibilité)** |
| Barre/indic. contrôle territoire | [Décrire] | [Contraste, taille, patterns] |
| Compteur bombes / portée | [Décrire] | [Contraste, taille, patterns] |
| Score / timer | [Décrire] | [Contraste, taille, patterns] |
| Écrans menu | [Décrire] | [Contraste, taille, patterns] |

### Do / Don't (lisibilité)

|  |  |
| --- | --- |
| **Do (à faire)** | **Don't (à éviter)** |
| [Ex. contours, valeurs, simplification] | [Ex. textures bruitées, palettes trop proches] |
| [Ex. contours, valeurs, simplification] | [Ex. textures bruitées, palettes trop proches] |
| [Ex. contours, valeurs, simplification] | [Ex. textures bruitées, palettes trop proches] |
| [Ex. contours, valeurs, simplification] | [Ex. textures bruitées, palettes trop proches] |
| [Ex. contours, valeurs, simplification] | [Ex. textures bruitées, palettes trop proches] |

### Avantages / risques

|  |  |
| --- | --- |
| **Avantages** | **Risques / mitigations** |
| [Avantage] | [Risque + mitigation] |
| [Avantage] | [Risque + mitigation] |

## Proposition B — Discothèque

|  |  |
| --- | --- |
| **Résumé (5 lignes)** | Le setting du jeu est dans une discothèque, les personnages ont des afros (low poly) et des habits de danse style discothèque low poly aussi. Les bombes sont des boules de disco et le but est de claim toute la danse floor. Quand la bombe explose, tu claim une tuile de la dancefloor. Low poly, style mario 64. Les obstacles pourraient êtres des tables, ou même un troupeau de gens qui dansent. On pourrait même avoir des personnages qui ressemblent a elvis gratton. |
| **Langage de formes** | Personnages assez ronds, avec des affro. Je veux que les personnages soient assez comiques et acceuillant donc rond est la forme parfaite. La dansefloor devrait être assez rectangulaire, ordonné. |
| **Matériaux** | Rough, Métalique, tout se qui peut donner une ambiance de discothèque |
| **Éclairage** | Néon |

### Images clés

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

## Proposition C — Les chiens gangsters

|  |  |
| --- | --- |
| **Résumé (5 lignes)** | Le décor décrit une ville urbaine style new york ou même peut être les suburbs. Les personnages sont des chiens anthropomorphiques avec des habits chic, style gangster qui veulent claimer la ville. Les chiens utilisent des bombes d’urines (doit être clair, mais en même temps subtile) pour prendre plus de terrain. Bombes doivent ressembler a des flaques. Style low poly a la mario/bomberman 64 |
| **Langage de formes** | Personnages un peu triangulaire, pour faire menaçant. Le reste peu être plus carré. |
| **Matériaux** | Rough, moins de couleurs que les deux autres idées de jeu. |
| **Éclairage** | Plat je pense est le mieux |

### Images clés

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

## Proposition D — Les Jardiniers

|  |  |
| --- | --- |
| **Résumé (5 lignes)** | Le décor est un jardin. Les personnages sont des jardiniers qui font pousser des légumes de différente couleur. Chaque Jardinier a sa propre couleur. Je veux que quand on claime du terrain, on puisse voir les légumes de couleur au sol. Pour la bombe, sa pourrait être une grosse graine (pause) qu’on arrose et explose en pleins de légumes |
| **Langage de formes** | Personnages ronds, avec légumes ronds, acceuillant |
| **Matériaux** | Beaucoup de couleur vert, contraste, rough |
| **Éclairage** | Sunny, nous sommes dans un jardin. Plats aussi. |

### Images clés

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |