

Le long périple de Kyonosuke

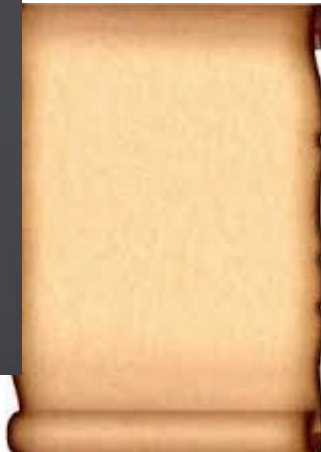
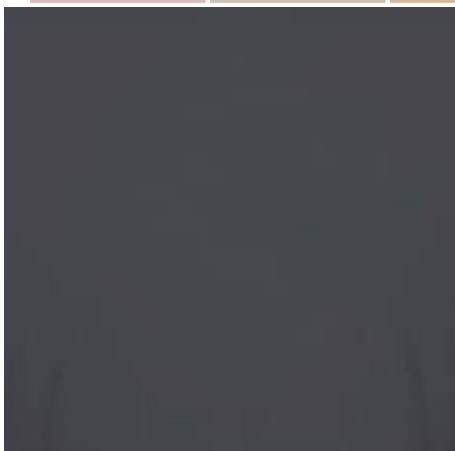
Intention graphique :

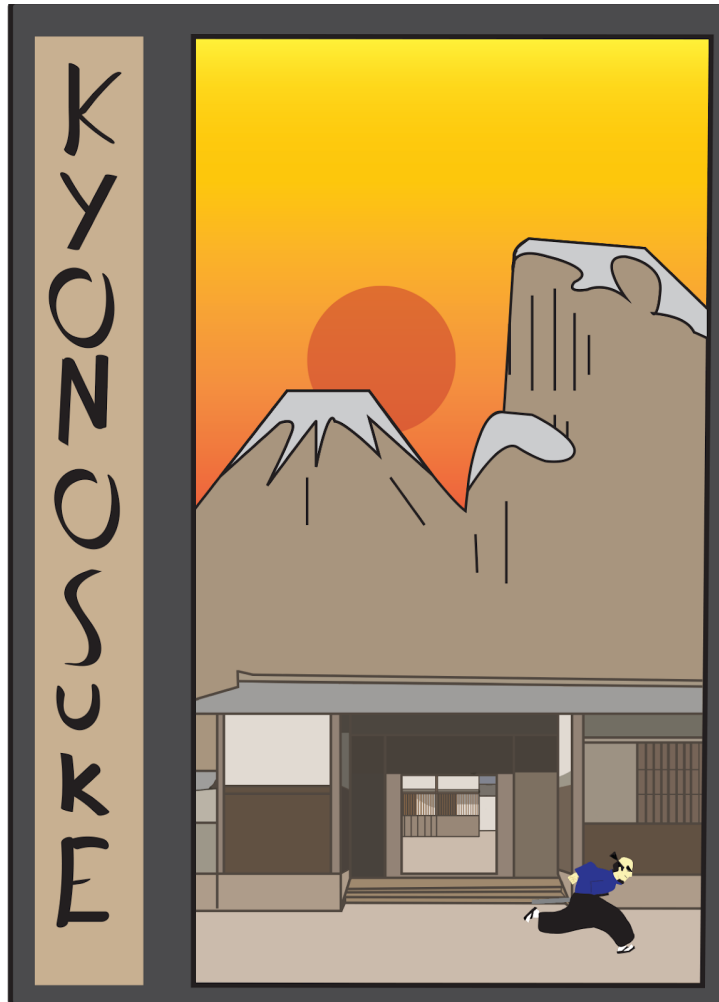
Pour le logo je voulais rester sur le même style graphique que mon jeu c'est dire un style cartoon dans un univers à l'époque Edo au Japon. pour ça j'ai utilisé plusieurs voir directement des décors de mon jeu pour directement montrer à quoi va ressembler le jeu et pousser à aller en voir plus. Dans mon jeu je voulais transporter le joueur dans un autre pays, le Japon. Pour mon logo c'est exactement pareil, j'ai cherché plusieurs lieux qui pourraient connue montrer le Japon. Ou un assemblage de lieux ou l'éventuelle joueuse se dirait "ah tiens ça me rappelle-t-elle ou t'elle chose". Au fur et à mesure de mes recherches je me suis dit que l'un des lieux les plus connus aujourd'hui au Japon et qui attire énormément de touristes chaque année et le mont Fuji. Puis pour rappeler l'époque Edo j'ai essayé d'utiliser les couleurs d'un vieux parchemin. Pour le nom du jeu sur le logo j'ai raccourci avec juste le nom du personnage principal Kyonosuke car sinon le nom prenait trop de place sur le logo.

personna:

Le jeu est surtout pour des ados occidentaux/européens qui ne jouent qu'à ce genre de jeux vidéo que pour passer le temps, dès qu'ils ont un peu 5 min dans le bus etc.... Les graphismes du jeu se rapprochent un des mangas surtout pour une grosse raison. Aujourd'hui la vente des mangas n'arrête de pas d'augmenter, tous ça pour dire qu'en Europe ou ailleurs les mangas sont plus en plus connus (lus et regardé) surtout chez les jeunes de 16-25 ans. La personne visée et donc plus susceptible d'aimer ou d'apprécier ce thème. Si une personne n'aime pas cet univers peut-être qu'il va aimer voyager au travers des différents décors car en dehors des mangas etc.... c'est aussi un moyen de voir des endroits plus ou moins connue du Japon et de ses traditions. Ou peut-être en apprendre plus sur l'époque Edo du Japon.

Moodboard





Le but de mon jeu est de faire voyager le joueur dans un autre pays en l'occurrence le Japon ici. Pour ça j'ai repris des décors du jeu comme la maison ou le personnage en bas à droite, dans le fond une montagne sous un couché de soleil. Ensuite j'ai repris le nom du personnage principale c'est à dire Kyonosuke pour le remettre sur le logo du jeu. Pour son prénom j'ai essayer de faire une sorte d'écriture au pinceau sur un parchemin comme au japon à l'époque edo. Pour les couleurs j'ai choisis des couleur claire comme du beige du blanc/gris et du jaune, orange pour le ciel dans le but de garder un logo lumineux et attractif. De plus j'ai essayé de faire des graphisme épuré pour deux raison, la première c'est pour ne pas agresser la personne avec des détails de partout susceptible de regarder le logo. Et la deuxième c'est pour respecter l'intention graphique dans le jeu qui et lui est dans un style cartoon avec beaucoup de couleur unis comme on peut le voir soir sur le personnage soit sur la maison derrière lui.