

Castle Of Demise

Fiche de méthodologie

par sqrt(100)

Paul Lacanette - Amadéo Héaulme - Jean Herail - Roni Yildiz - Clément Grondin

Textures :

Les textures en deux dimensions sont fortement inspirées des techniques mises en place dans les jeux 3D des années 90 tels que Doom dans lequel les ennemis sont modélisés en 2D, Zelda Ocarina of Time ou encore Mario 64 qui avaient leurs arbres et d'autres éléments de décors en 2D pour économiser des ressources comme la mémoire vive. Cela nous a également permis d'économiser du temps au lieu de modéliser les éléments en 3D tout en donnant un sentiment de nostalgie aux joueurs ayant connu les jeux en question.

Couleurs :

Les couleurs rouge-orangé du ciel rappellent le crépuscule. Le crépuscule précède le début de la nuit représentant les ténèbres et le danger. Il symbolise donc le pont entre le monde des vivants et celui des esprits. C'est l'effet recherché pour immerger le joueur dans ce monde en proie au déclin (tout comme dans le nom du jeu). Les murs ont un aspect délabré et décrépit pour accentuer cet aspect du déclin et annoncent la présence des monstres. En opposition à cela, la verdure est d'un vert éclatant pour montrer qu'il reste un espoir, à savoir le joueur. Ce contraste nous met directement dans l'ambiance et nous notifie de notre objectif.

Image de marque :

Nous souhaitons montrer que nos produits sont de haute qualité. C'est en ce sens que nos principaux outils de communication avec l'utilisateur sont teintés d'un mélange de noir et de blanc, mélange qui allie élégance et sobriété à propreté et pureté, comme vous allez l'apercevoir dans les sections qui suivent.

Interface utilisateur :

Notre interface utilisateur est à la fois sobre et élégante, en parfaite adéquation avec l'image que notre entreprise souhaite véhiculer. Elle est lisible et discrète à la fois afin que le joueur ne soit pas dérangé par un amas de couleurs et de boutons difformes. Elle est claire et concise. La police d'écriture est la police d'écriture *God Of War* du jeu éponyme. Selon nous, cette police encapsule et combine parfaitement l'élégance et l'ambiance du jeu, que nous avons déjà décrit dans la section sur les couleurs.

Site internet :

À l'image de ce qui a été évoqué précédemment concernant notre interface utilisateur, notre site est sobre, élégant et minimaliste pour garantir une excellente lisibilité et un accès rapide aux informations essentielles. Là aussi nous avons préconisé l'usage du mélange noir mat et blanc. Nous avons pris le choix délibéré de nous inspirer des sites de documentation divers pour des projets informatiques que l'on peut apercevoir sur Github notamment. On peut également prendre pour exemple la documentation de la *forge* Epita dont l'apparence nous a inspiré pour notre propre site.

Langue :

Notre site internet est notre principal outil de communication et de promotion, par conséquent le public intéressé par notre jeu sera principalement francophone. Il est donc naturel de faire notre jeu en français pour simplifier et rendre plus agréable l'expérience pour les joueurs.

Nom et Logo de l'entreprise :

Le nom de notre entreprise, sqrt(100), a été consciencieusement choisi en quête de simplicité et de clarté. Dans le domaine des mathématiques, la racine carrée de 100 équivaut à un nombre rond et est souvent associée à la perfection. Ce chiffre symbolique incarne notre ferme engagement à simplifier des énigmes complexes pour le produit final, tout comme la racine carrée simplifie la recherche de la valeur d'un nombre, évoquant la précision et l'excellence. En somme, sqrt(100) est un emblème de clarté et de simplicité.

Nom et logo du jeu :

Castle Of Demise signifie le château du déclin, de la fin ou même de l'apocalypse. Le mot *Demise* met bien en lumière l'ambiance du jeu. La raison de l'utilisation de l'anglais pour le titre vient principalement de nos inspirations vidéoludiques à savoir *Castlevania* et *Doom* (qui est d'ailleurs un synonyme de *Demise*). Ce mot englobe parfaitement les sensations qu'on souhaite transmettre au joueur en parcourant notre jeu. Le château était initialement prévu comme l'élément central du jeu, d'où sa présence dans le titre.

Nous avons décidé d'écrire littéralement le nom du jeu avec une police qui est en accord avec la vision que nous avons envisagée pour le jeu. Cette police a un aspect médiéval qui contraste avec le zombie dans l'arrière-plan. Cela s'inscrit dans l'univers du jeu, qui se déroule dans une *uchronie vaporiste*. L'intrigue se déroule néanmoins dans un village à côté d'un château. Le jeu possède cet aspect décalé dans son essence même et ce logo le retransmet parfaitement.

Packaging :

Nous avons cherché à faire un packaging de qualité dans notre produit; les couleurs mates et blanches de la boîte donnent un côté sobre à l'ensemble du produit. Le packaging dispose également du logo du jeu sur le dessus du couvercle et du logo de l'entreprise sur les faces latérales les plus larges. Le placement de ces logos permet de mettre en avant le jeu en premier et en deuxième, l'entreprise. L'intérieur est entièrement blanc et contient uniquement la clé USB contenant l'installateur du jeu.