

BIBLE GRAPHIQUE

**PROJET
PLATFORMER**

TABLE DES MATIERES

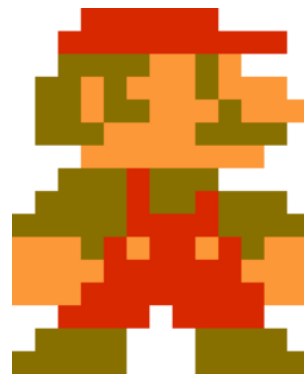
- Moodboard.....3
- Histoire de l'art : Pixel art.....4
- Traité Graphique.....5
- Environnements.....6
- Personnages.....7
- Props.....9
- VFX.....10
- Ambiance/Keyframe.....11
- Interface et menus.....12

MOODBOARD



HISTOIRE DE L'ART : PIXEL ART

Le pixel art est apparu aux débuts des jeux vidéo. À l'origine, le pixel art est utilisé non pas pour son apparence mais à cause des limitations techniques de la machine. En effet, les consoles de l'époque sont beaucoup moins puissantes qu'aujourd'hui et la capacité graphique de celles-ci est limitée. Les résolutions étaient basses et peu de couleurs peuvent être affichées à l'écran. Cela a donc donné ce style particulier pendant quelques années, le temps que les consoles gagnent en puissance et que la 3D arrive. Le style connaît toutefois un renouveau aujourd'hui, de nombreux jeux reprennent le style en l'adaptant aux consoles d'aujourd'hui. Cela permet ainsi de rajouter plus de couleurs et aussi en ajoutant d'autres effets (VFX, Interface etc...). Ce style vise à toucher les joueurs dans leur nostalgie et apporter un certain cachet aux jeux.



Space Invaders et Super Mario Bros sont deux exemples d'anciens pixel art, limités par les performances de la machine.



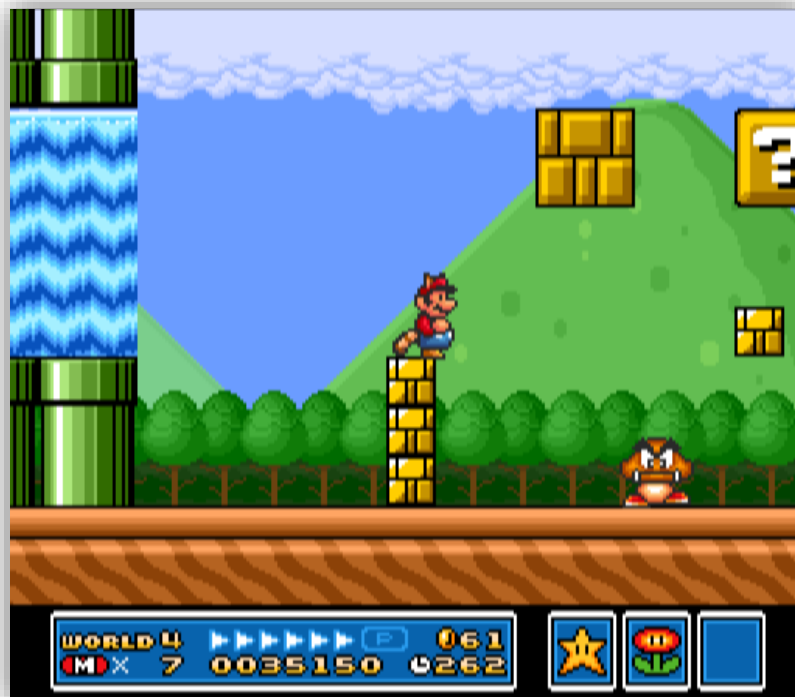
Shovel Knight et Celeste sont deux exemples de pixel art moderne. Shovel Knight reprend tous les codes des anciens jeux tandis que Celeste y ajoute des effets d'aujourd'hui (VFX, Lumière etc...)

TRAITE GRAPHIQUE

Le traité graphique de Terra's Sorcerer sera donc du pixel art à l'ancienne. Le but de cela sera de rendre hommage aux vieux jeux vidéo utilisant le pixel art par limitation technique. Ici, il n'y a pas vraiment de limitation technique, cette direction artistique est voulue. On utilisera donc des assets avec peu de pixels et on se limitera aussi pour le nombre de couleurs utilisées, afin de coller aux performances de l'époque



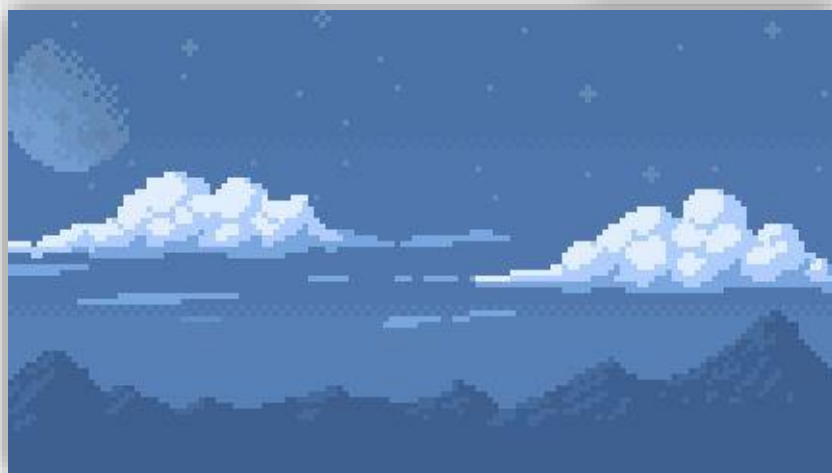
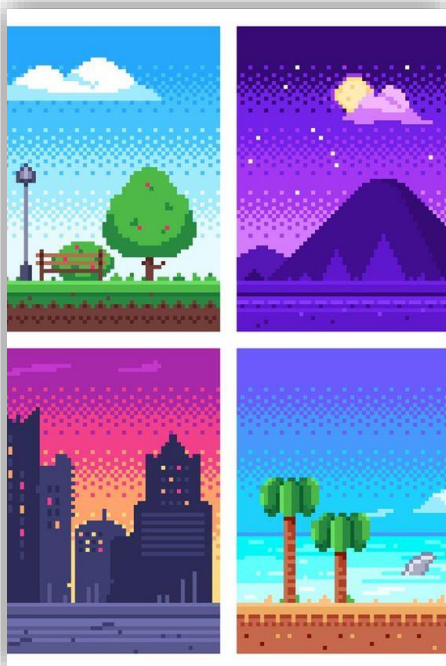
The Legend of Zelda: A link to the past (1991, SNES)



Super Mario All Stars (1993, SNES)

ENVIRONNEMENTS

Les environnements de Terra's Sorcerer seront la plupart du temps des environnements extérieurs. Il y aura beaucoup de nature en toute sorte : Plaines, Forêt, Colline, Désert etc... Mais ces environnements feront contraste avec ceux qui sont industriels. En effet, dans le scénario du jeu, Chi combat les machines qui essayent de transformer la terre en métal. Chi devra donc se confronter à des paysages plus industriels/artificiels. Il devra parfois même traverser les deux types de paysages dans le même niveau. On utilisera aussi le parallax afin de donner un effet de profondeur dans le fond du niveau.



Exemples de paysages possibles possible dans le jeu.

PERSONNAGES

CHI, PERSONNAGE PRINCIPAL ET AVATAR DU JOUEUR :

Chi étant un mage de la terre, il faut que le joueur puisse le voir en toute circonstance lors du jeu. Chi est habillé d'une longue robe de mage verte. Il porte un chapeau afin de cacher son visage, comme tous les mages de ce monde. Au bout de son chapeau, une feuille y est accrochée, comme si elle avait poussé au bout de celui-ci. Il porte dans sa main son bâton de mage : une branche recourbée au bout, avec un morceau de terre lévitant à l'intérieur du cercle.

La palette de couleur utilisée ici devra faire rappeler la nature/la terre. On utilise beaucoup de vert et de marron pour rappeler le sol naturel et la végétation.

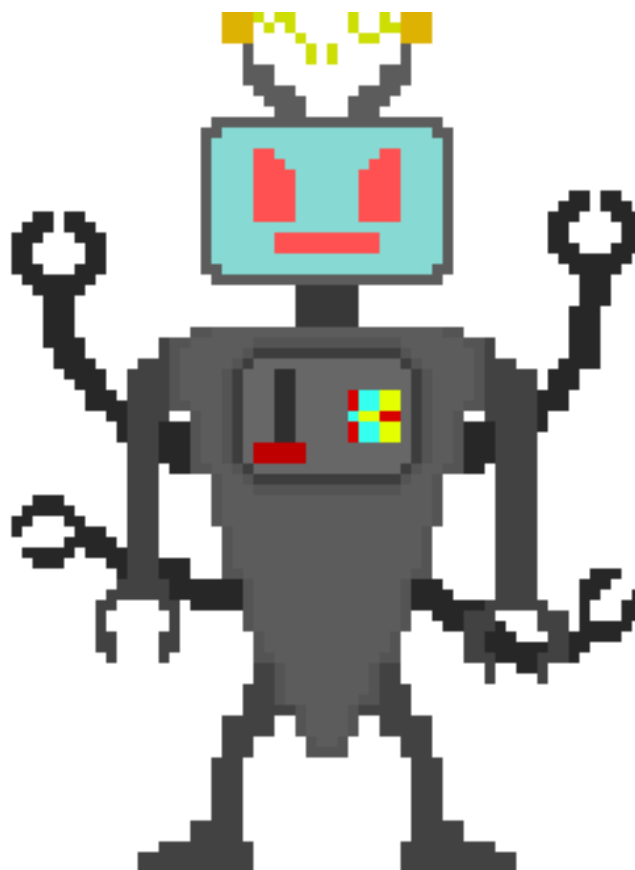


Concept de sprite pour Chi

KIKAI-TEKI, ANTAGONISTE PRINCIPAL :

Kikai-Teki est l'émissaire de la technologie et est l'antagoniste principal de Terra's Sorcerer. Il représente le côté technologie du jeu, en opposition au côté naturel de Chi. Kikai est un robot, il doit donc faire penser à une machine. Il a un corps tout en métal et son visage n'est qu'un écran qui projette des yeux et une bouche. Sur le sommet de l'écran, il y a deux électrodes créant de l'électricité entre les deux. Ses mains sont très rudimentaires : ce sont de simples pinces. Il possède aussi d'autres bras dans son dos. Sur son torse, il y a tout un panneau de commande avec un levier et des leds pour rappeler l'aspect robotique du personnage.

Ici, la palette de couleur vient en complète opposition de Chi : Ici on utilise beaucoup de couleurs artificielles. Beaucoup de gris rappelant le métal et aussi du bleu et du rouge, des couleurs peu présentes dans la nature.

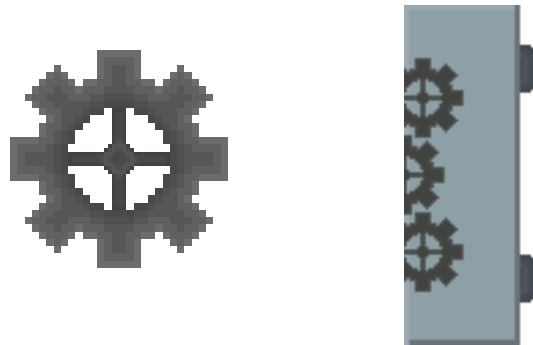


Concept de sprite pour Kikai-Teki

PROPS

Le nombre de props présents dans les décors ne sera pas très nombreux pour garder l'aspect des jeux de l'époque. Il y aura cependant quelques buissons et autres pour ne pas que ce soit trop vide. Il y a aussi la porte pour accéder à la fin du niveau qui ne s'ouvrira que lorsque l'on a récupéré les 3 engrenages.

Cependant, il y aura beaucoup de props "objets". En effet, comme spécifié plus haut, il y a les trois engrenages à récupérer. Ils seront placés à différents endroits du niveau et le joueur devra les récupérer avant de passer la porte finale. Lorsque la porte s'ouvrira, les trois engrenages devront se voir sur cette porte.



Il y a aussi les projectiles qu'envoie Chi pour éliminer les ennemis. Ce sont des projectiles de terre visant à tuer les machines. Ceux-ci ressemblent donc aux plateformes que Chi peut créer pour se déplacer. Les ennemis envoient eux aussi des projectiles mais ceux-ci ressemblent plus à des lasers pour s'allier avec l'aspect machine.



Enfin, il y a aussi les objets collectables dans le monde pour donner des capacités à Chi, notamment la potion de mana. Cette potion régénère le mana de Chi afin qu'il puisse envoyer d'autres projectiles et créer des plateformes. Cette potion est représentée par un flacon avec un liquide verdâtre pour rappeler l'aspect mana de la terre.



VFX

Terra's sorcerer aura assez peu de VFX dans sa direction artistique car l'intention est de répliquer le style des anciens jeux en pixel art. A l'époque, les VFX étaient très peu présentes en raison de la limitation de puissance des consoles. Ici, c'est plus une question de respect de la direction de l'époque plutôt que des limitations techniques.

Le seul VFX visible de Terra's sorcerer est la traînée de terre laissée par le projectile de terre. Le projectile laissera sur son passage des morceaux de terre à cause de la vitesse de celui-ci.

AMBIANCE/HEYFRAME

Les ambiances du jeu diffèrent en fonction de l'environnement dans lequel le niveau évolue. En effet, lorsque Chi évoluera dans les parties naturelles du jeu, l'ambiance sera plutôt paisible, colorée. On se sentira bien d'évoluer dans ces environnements. Cependant, lorsque le joueur arrivera dans les parties corrompues par les machines, la palette de couleur sera beaucoup plus triste et les environnements moins plaisant à regarder. Les couleurs seront plus ternes et la vie sera moins présente. Tout cela pour faire comprendre au joueur que la nature doit exister malgré l'arrivée de machine.



Ambiance Nature



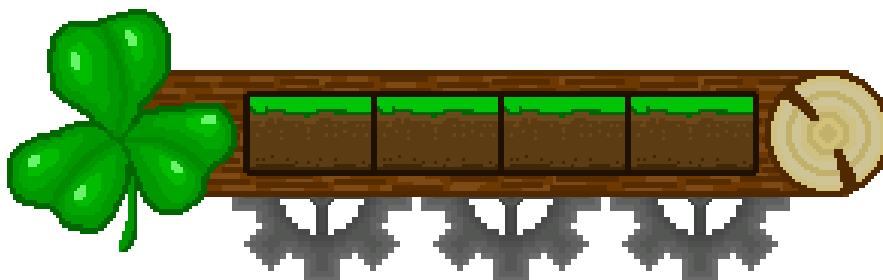
Ambiance Usine/Machine

UI ET MENUS

L'interface sera stylisée pour se rapprocher du thème du jeu. Elle prend les codes de l'aspect naturel et aussi l'aspect machine. La barre de vie ici est un trèfle à trois feuilles. A chaque fois que le joueur perdra une vie, une des feuilles du trèfle se transformera en métal pour représenter la transformation en machine de la nature.

Il y a aussi la barre de mana. Celle-ci est représentée dans un tronc d'arbre pour faire encore une fois un rappel à la nature. Le mana sera représenté par de la terre qui disparaît lors de l'utilisation d'un sort. Aussi, au bout du tronc d'arbre se trouve une souche dans laquelle apparaîtra la potion de mana si le joueur en possède une.

Enfin, en dessous de cette interface sera présent 3 rouages, d'abord grisés. Ces engrenages représentent les trois « clés » que le joueur doit obtenir pour ouvrir la porte à la fin du niveau. A chaque fois que le joueur ramassera un rouage, celui viendra se placer en dessous de la barre de mana afin qu'il puisse se rappeler du nombre de rouages qu'il possède.



Enfin, le menu principal du jeu doit rester simple tout en gardant encore une fois l'aspect nature du jeu. Il y a donc trois boutons représentés par des feuilles : Le bouton jeu pour lancer le jeu, le bouton Tutoriel pour afficher les commandes et un bouton quitter pour fermer le jeu. Il y aussi un bouton en bas à gauche de l'écran servant à permuter les contrôles PC (clavier souris) et les contrôles portables.

