

Charte graphique

sommaire

Ambiance _ _ _ _ _ p.2

Inspirations visuels _ _ _ _ _ p.3

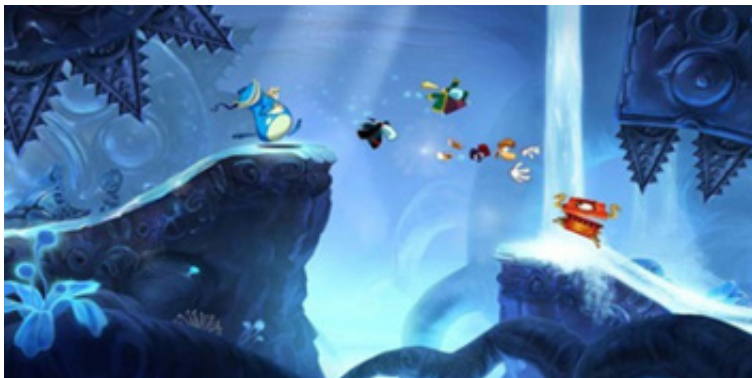
Makup interface Labo _ _ _ _ _ p.4

Gamme de couleur _ _ _ _ _ p.4

L'esprit général du projet tourne autour de l'univers de **savant fou**, des séries B d'horreur (dans la veine des productions Hammer). Aussi, afin de permettre l'identification du joueur à un Frankenstein junior, l'ambiance général du soft s'orientera autour d'une thématique scientifique, propice aux expérimentation.

Néanmoins, **l'humour** et la dérision reste au centre du jeu, l'aspect visuel du jeu sera traité de manière à rester dans le domaine du mauvais goût, mais sans pour autant inspirer le dégoût (ça rime et ça vient de moi). De plus, afin de privilégier la visibilité et la performance, un traitement simple mais une esthétique efficace sera privilégiée.

Dans le registre des couleurs (voir plus de détails dans la dite section). Des **couleurs froides et désaturées** seront privilégiées. Afin de mettre en valeur la lisibilité, nous



orienterons vers un style cartoon. Le jeu sera principalement découpé en interfaces interactive, les différents assets seront en 2D, mais implémentés en superposition sur l'axe Z. Les différentes variantes de couleurs permettent de démarquer certains éléments et assets du décor. Basé sur diverses couches, la profondeur se fera ressentir via de simple effet de lumière et l'utilisa-

tion d'un sfumato pour les éléments d'arrière-plan.

Le labo (objets, ambiance, profondeur,...)



Inspiration interface Garde-manger :



Inspiration créatures:



Décor de face, objets, personnages, animations de divers objets ou animaux,(ex : araignée , rats, fiole).

Les différents éléments de l'interfaces seront directement intégré dans le décor du menu afin d'améliorer l'immersion du joueur. Chaque élément sera néanmoins mis en évidence par un changement de couleur, et par un changement de luminosité (par exemple par le biais d'un projecteur) lorsque l'on survolera la zone avec la souris.



(Visuel provisoire)

Gamme de couleur

Il sera attribué à chaque élément conduisant à une interface secondaire (garde-manger, labo, zone de mini-jeux) un nuancier de couleur qui lui sera spécifique. Les éléments neutre et inactifs resteront dans une gamme de bleu/gris.

Neutre	Labo	Salle de jeux	Garde manger

Pour des questions d'optimisation, nous partirons sur une forme simple pour décrire la créature. L'objectif étant de la faire évoluer au fur et à mesure de la progression du joueur, il faut se préparer à l'éventualité que l'aspect polymorphique puisse représenter une contrainte exigeante pour la conception visuelle et de son animation.

Nous nous baserons donc sur un modèle style «monsieur patate», sur lequel différentes extensions pourront être greffées en fonction de l'évolution de notre créature.

