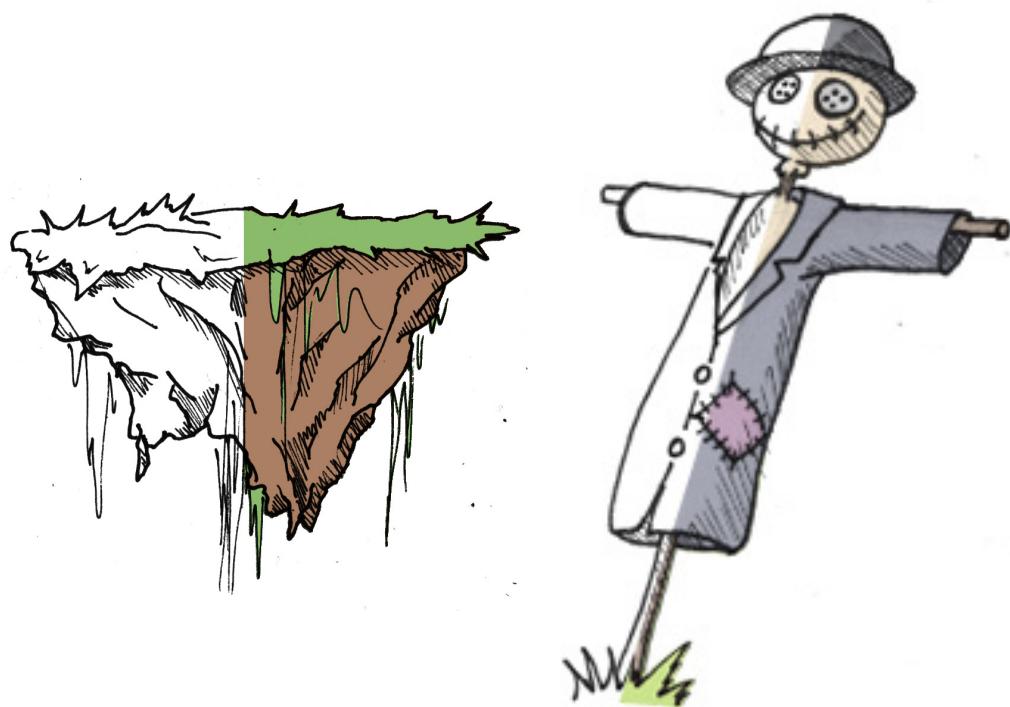




The Great Paper Artbook



Idée originale : Damien Mayance
Dessins : Thibault Person
Réalisation : Matthieu Oger

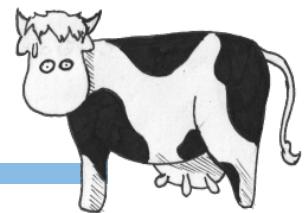
Sommaire

Préface

- 1) Héros
- 2) Mondes
- 3) Menus
- 4) Poulpi
- 5) Divers
- 6) Storyboard et cinématique

Crédits

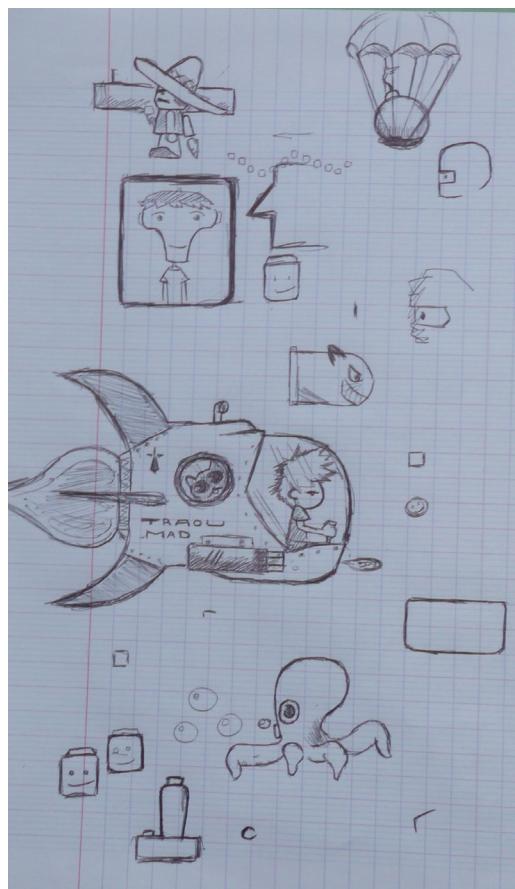




Préface

Ce document retrace toute la conception graphique du jeu The Great Paper Adventure, soit près d'une centaine de feuilles de dessins sur une année de travail. Tout a été réalisé par LapinouFou, alias Thibault Person, à grands coups de crayons à papier.

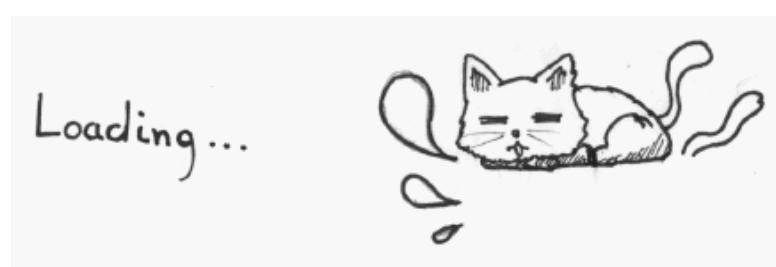
Mais il n'y aurait pas eu autant de dessins sans les innombrables demandes de Valrylon, alias Damien Mayance, le développeur, ni sans les coups de fouets de notre cuisinière Semoule, alias Anaïs Noblanc toujours prête à remotiver les troupes.

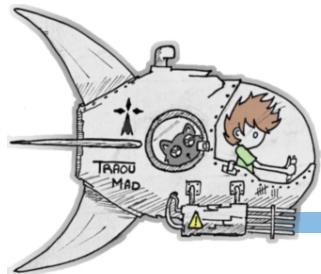


Voici les tous premiers sprites de TGPA. A l'époque, Damien venait tout juste de terminer un prototype de moteur de shoot-them-up et cela donna à Thibault l'envie de faire quelques dessins histoire que le «jeu» ait meilleure allure.

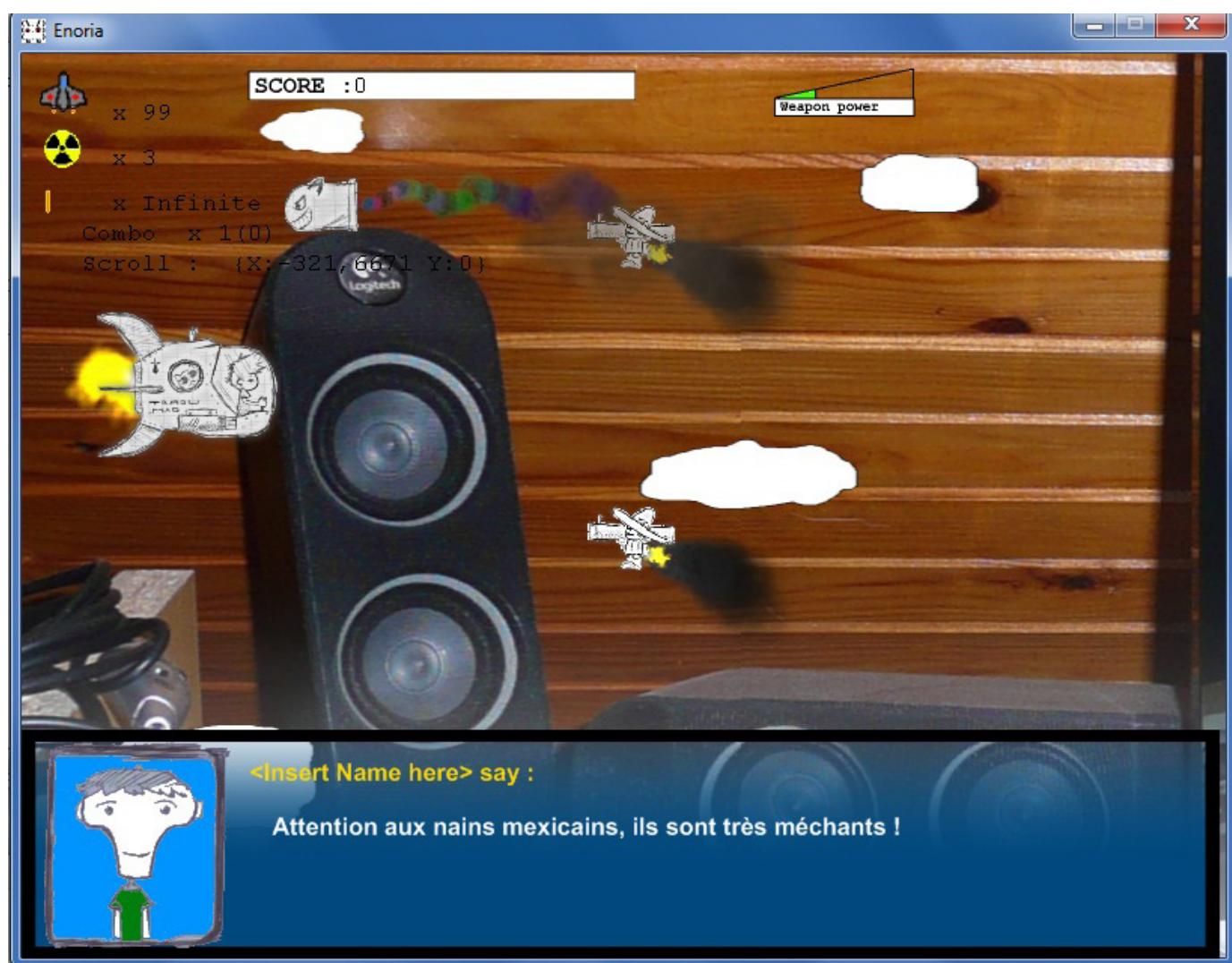
Dessiner sur une feuille de cours à carreaux, prise en photo sur le rebord du lit faute de scanner, forcément le résultat n'était pas le même qu'aujourd'hui. Le jeu ressemblait alors à ce que vous trouverez sur la page suivante.

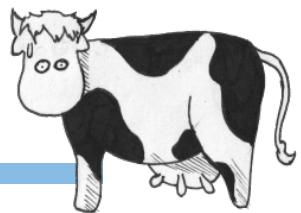
Mais l'idée du vaisseau Traou Mad (on est bretons !) va rester, et le plus intéressant est que le sprite (dessin) du nain mexicain à jetpack est toujours présent dans la version actuelle du jeu, après un gros traitement sur ordinateur (l'image est quand même assez abîmée par rapport au dessin originel).



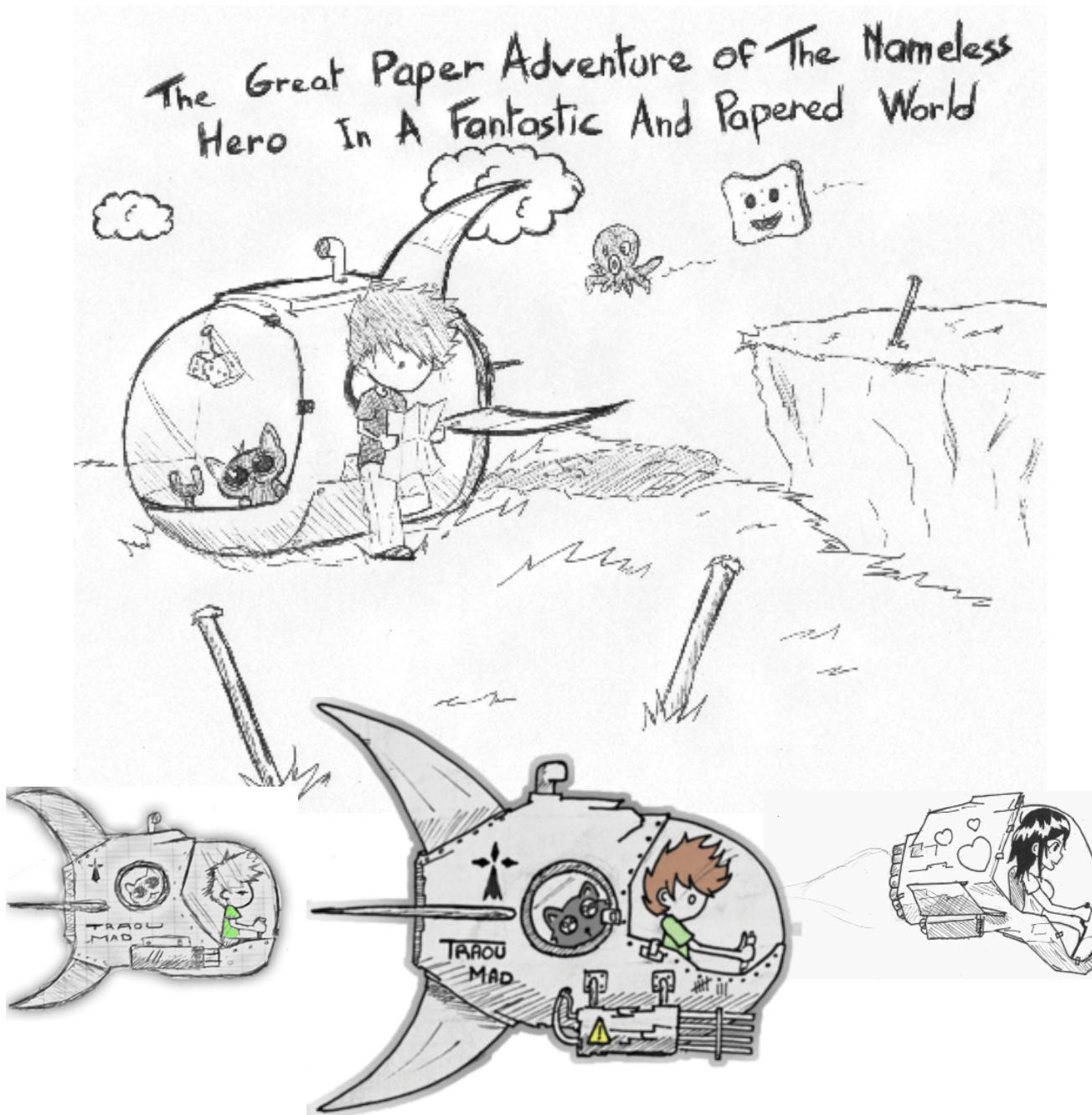


TGPA, version 0.0.0.(0.0?).1





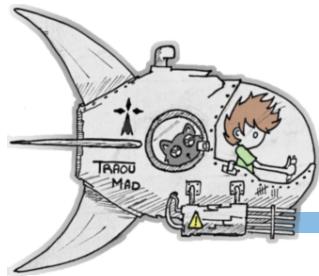
Les «Héros»



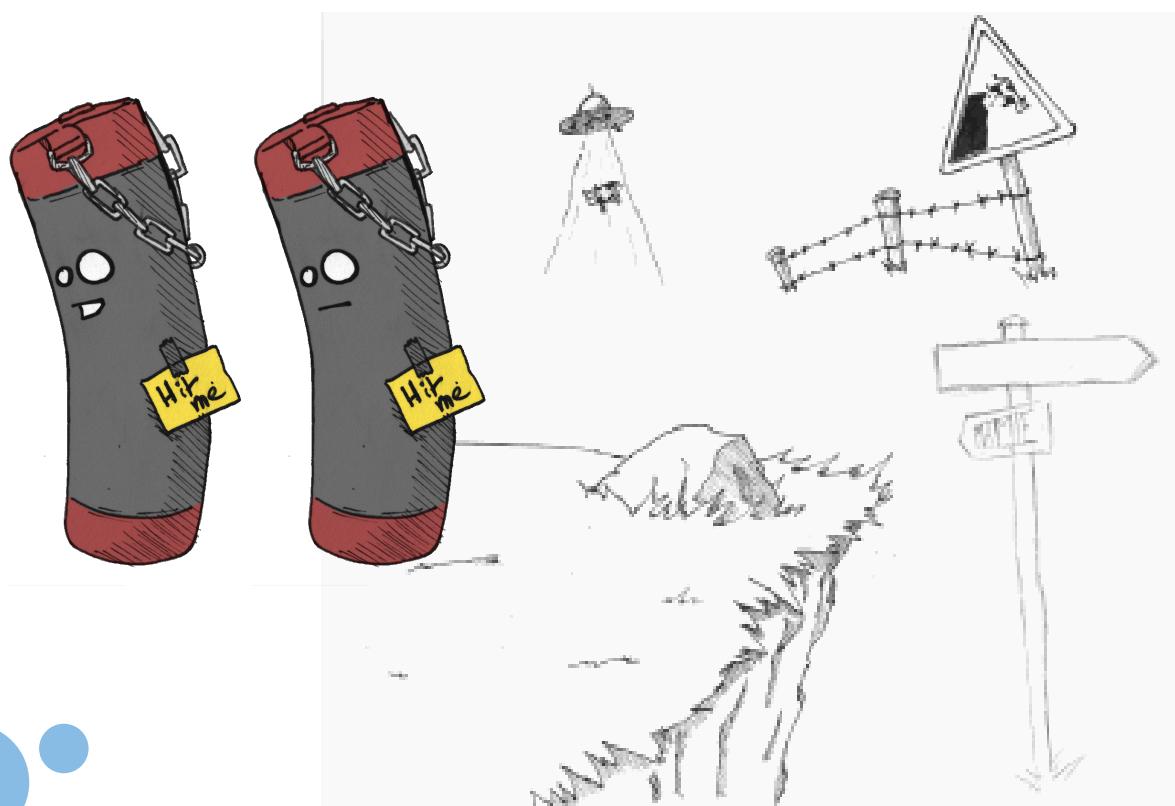
Très inspiré par lui-même, LapinouFou a dessiné un petit héros innocent, sans nom, accompagné d'un petit chat qui aurait dû être la mascotte du jeu et voyageant dans un drôle de vaisseau.

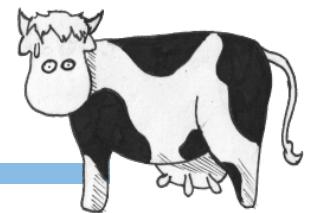
Ce vaisseau connaîtra deux versions, correspondant à chaque style que le jeu a traversé.

Pour l'accompagner et pour permettre le jeu à deux joueurs (avec sa copine), nous avons décidé d'ajouter une héroïne.



Monde : Campagne



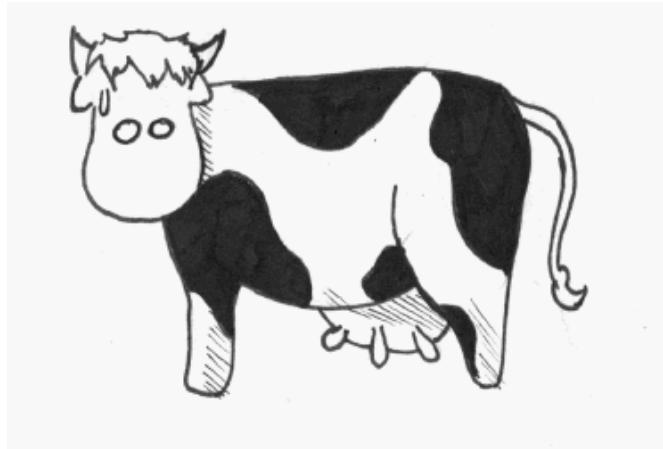


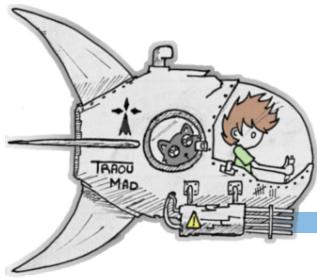
Monde : Campagne



Premier niveau du jeu, faisant office de didacticiel. La campagne offre un cadre calme, joli et rationnel. Le décor sombre peu à peu dans le délire avec les vaches enlevées par des ovnis, la falaise débouchant sur un vide, les punching-balls volants...

Quelques éléments ne seront pas ajoutés, comme la chute d'eau ou la pancarte indiquant au joueur qu'il n'est pas sur la bonne direction.

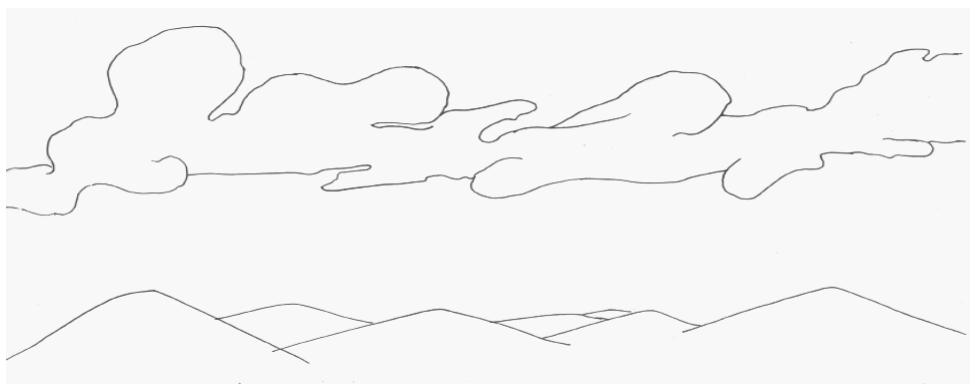


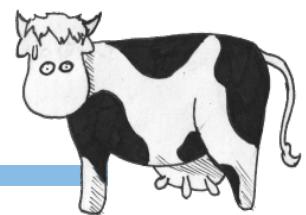


Monde : Campagne

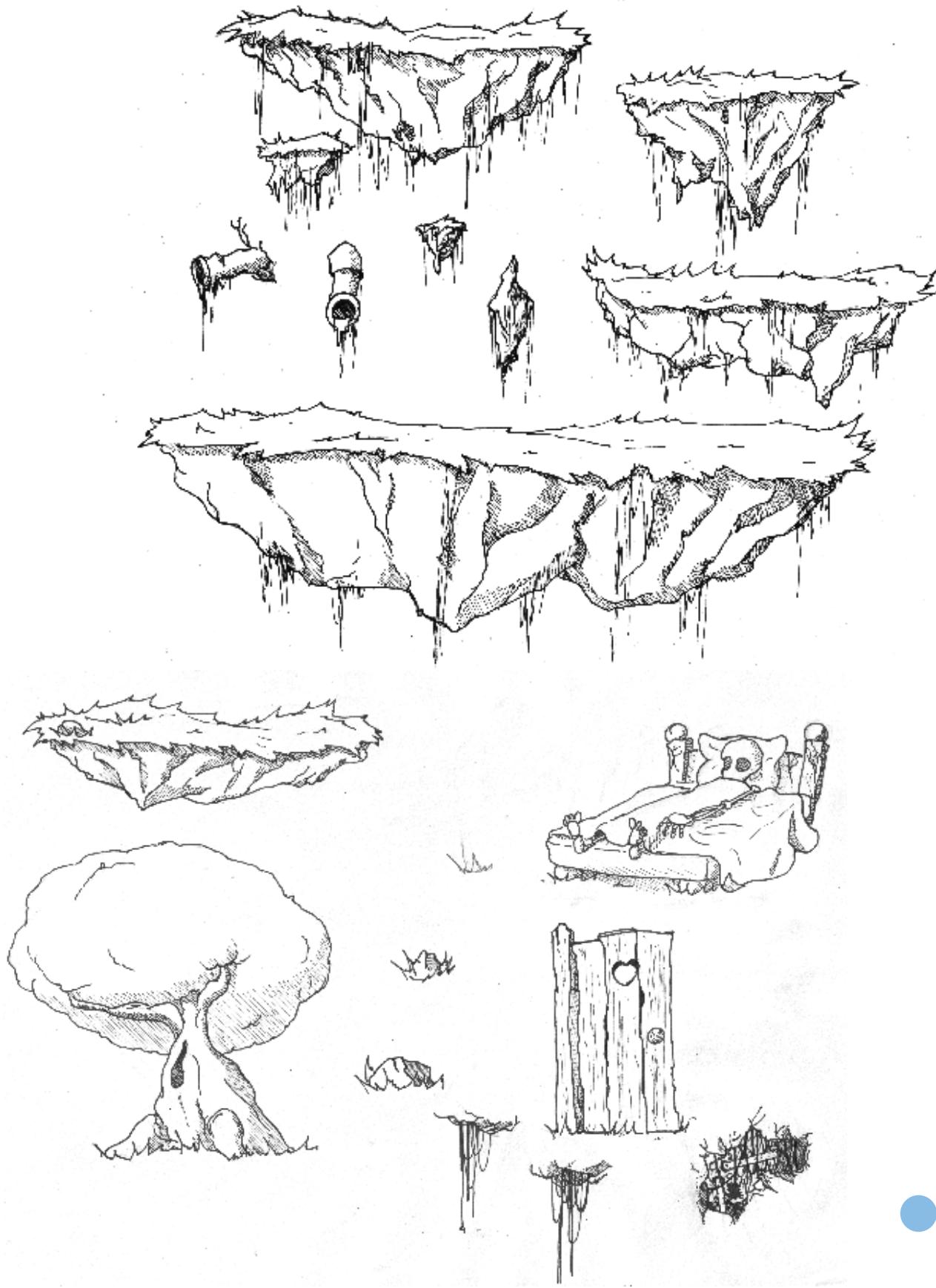


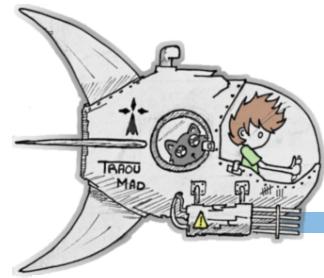
On continue sur le vide du niveau précédent en le poussant à son paroxysme. Dans ce monde il n'y a plus de sol, seulement quelques bouts de terres dans les airs. Le joueur rencontrera même une sorte d'habitation surréaliste composée d'un assemblage de plate-formes volantes datant d'un autre âge, vu l'état de la propriété et du propriétaire...





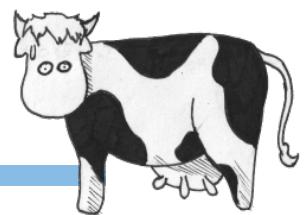
Monde : îles flottantes



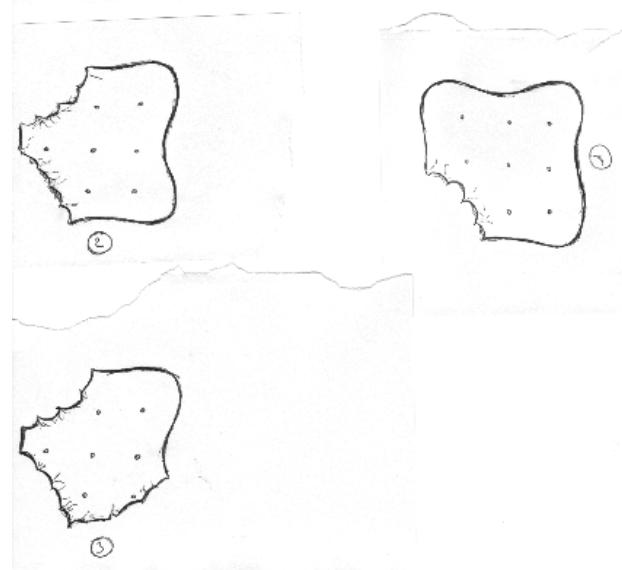
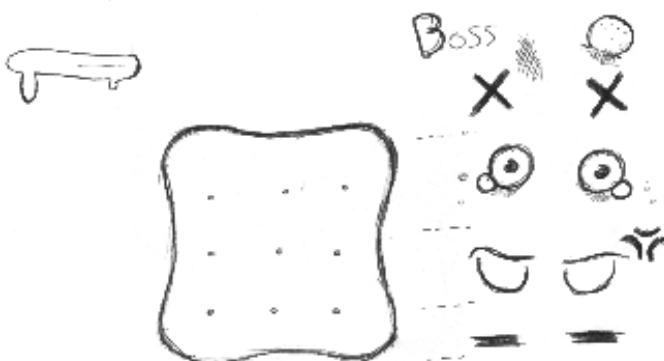
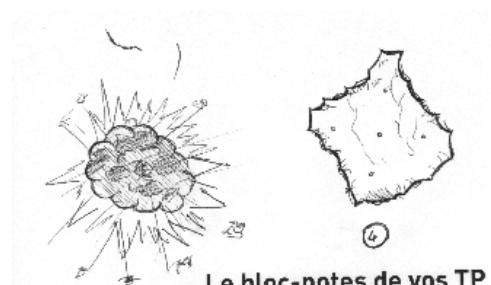
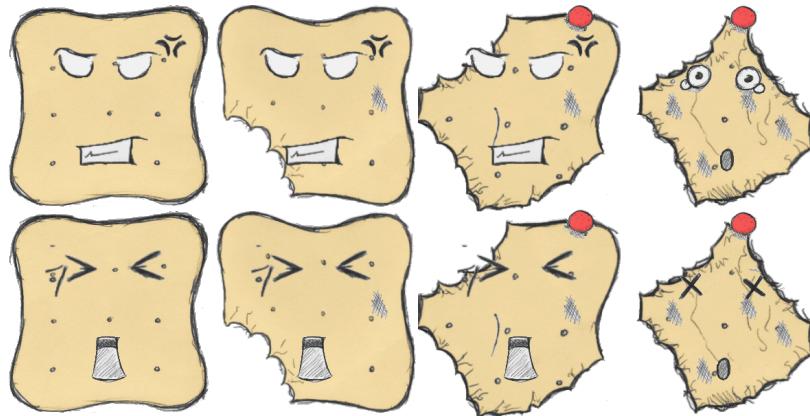


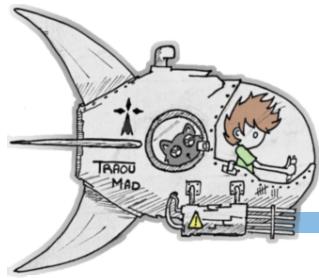
Monde : Îles flottantes



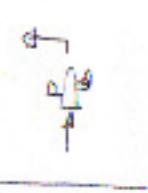
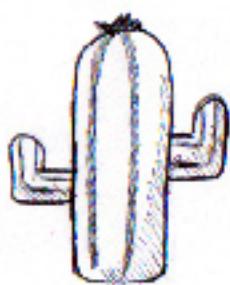
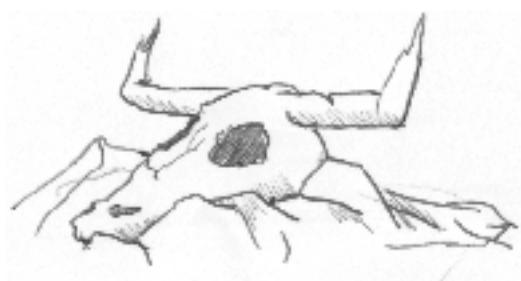
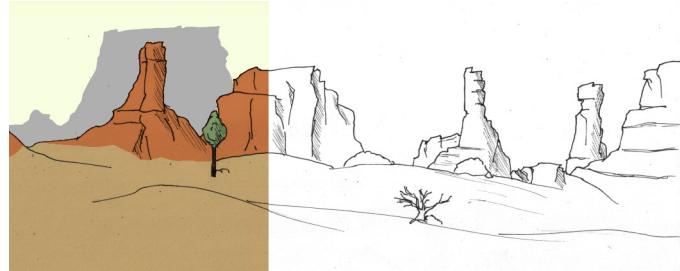


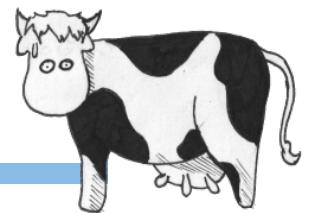
Monde : Îles flottantes, boss



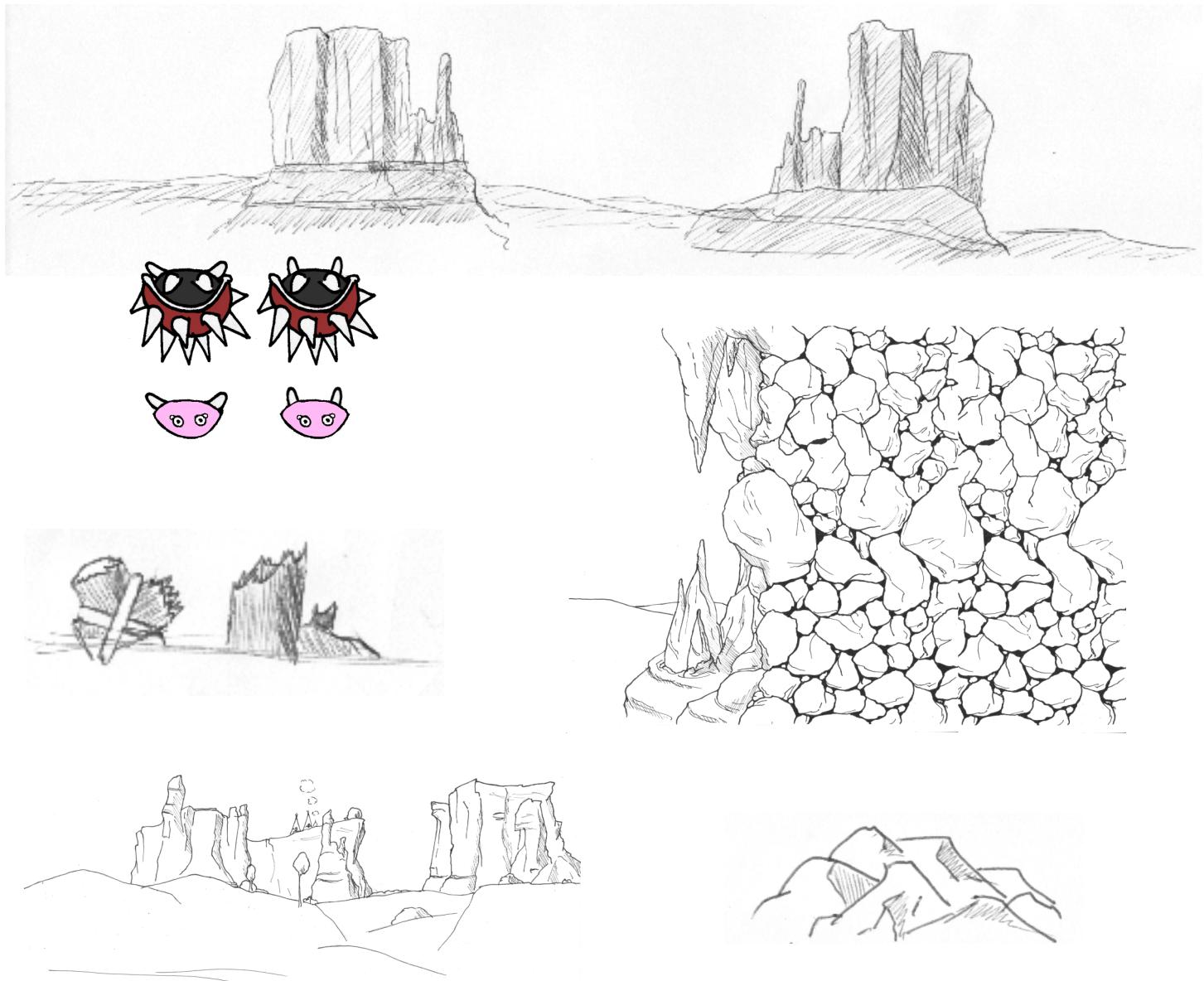


Monde : Canyon

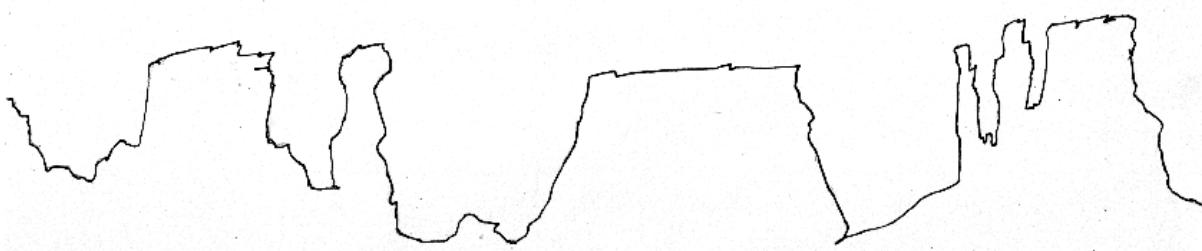


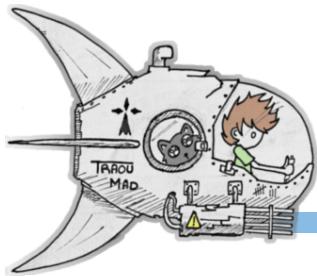


Monde : Canyon

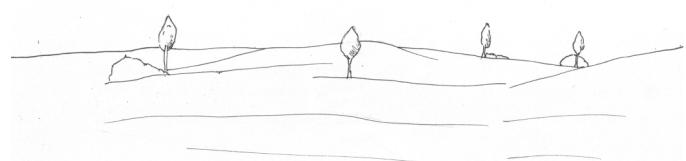
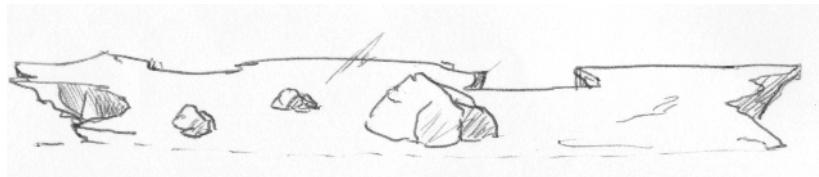
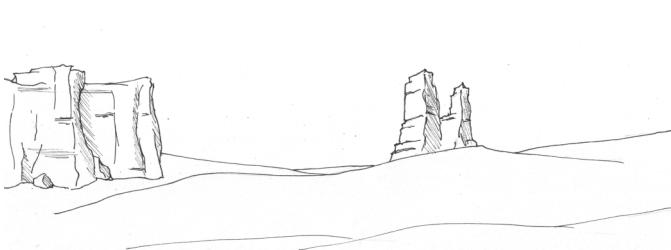
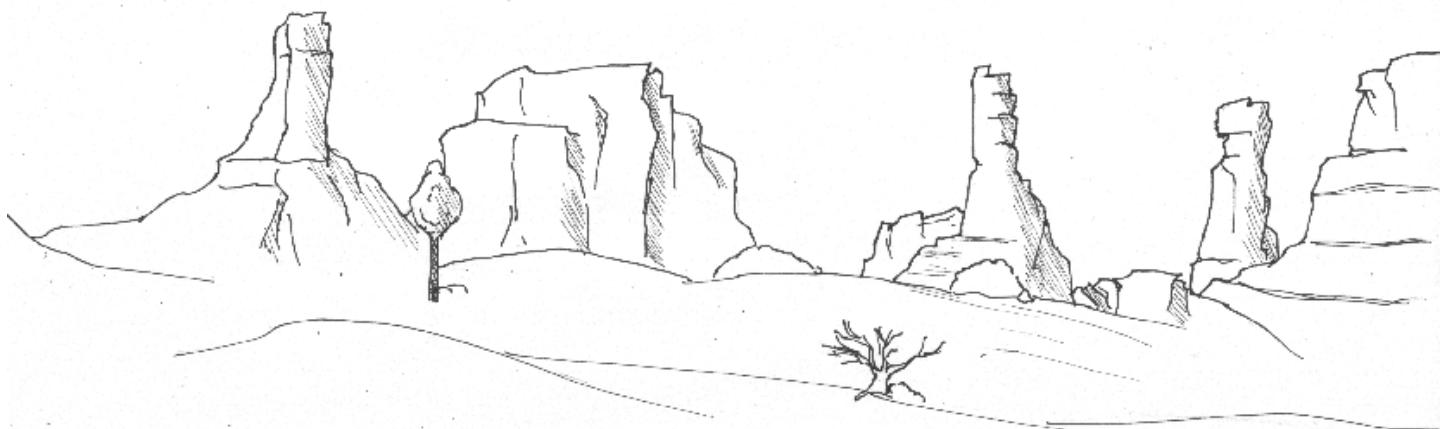


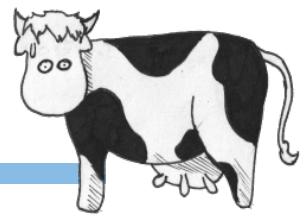
Ce niveau désertique est un vestige des premières versions de TGPA, bien que tous les dessins aient été refaits. Le joueur est confronté à un environnement hostile, et l'idée d'une grotte permet d'introduire des variations dans le level-design : bords de l'écran mortels, changement de direction pour le scrolling, etc.



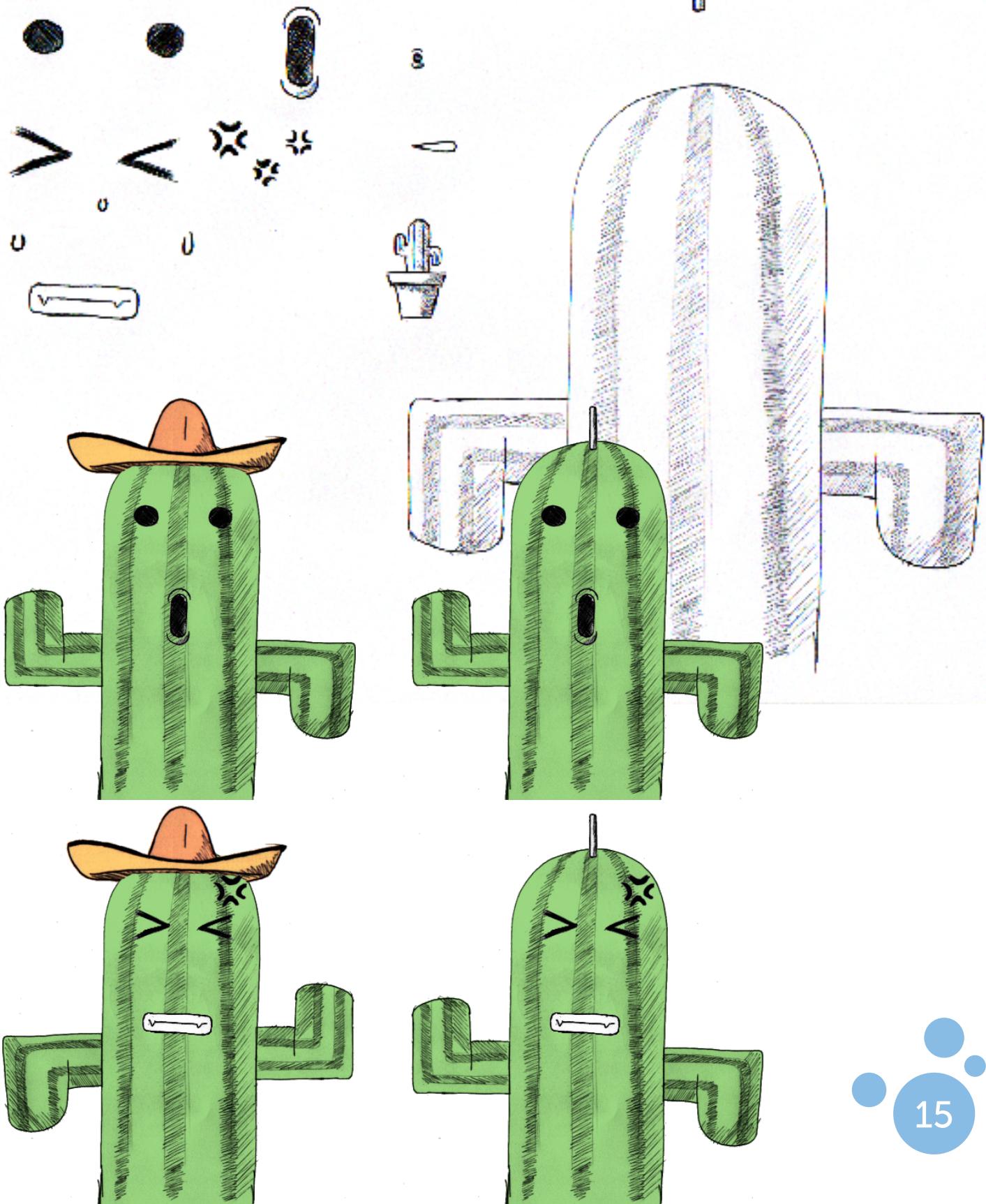


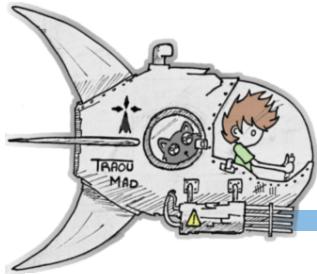
Monde : Canyon



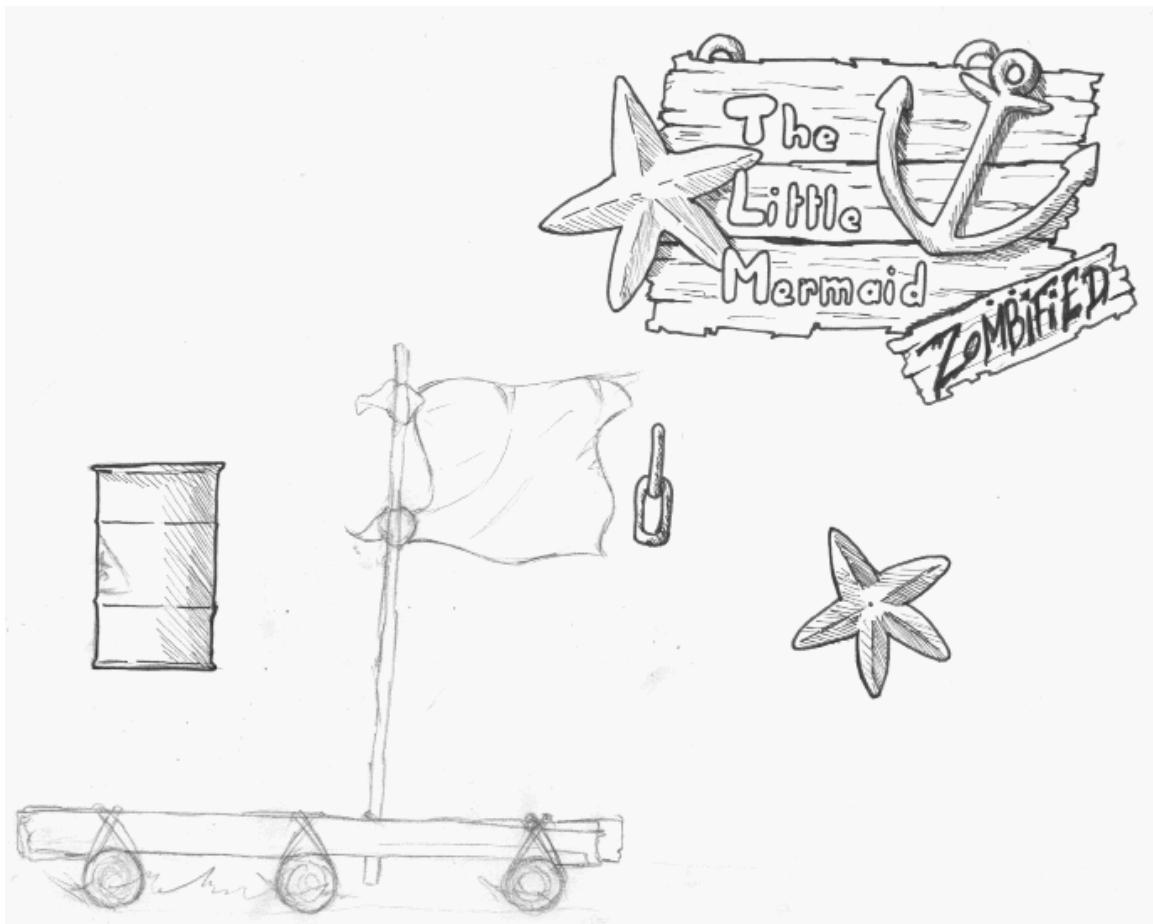


Monde : Canyon, boss



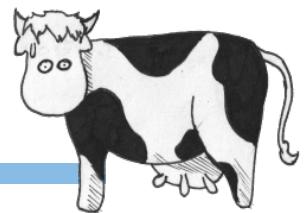


Monde : Souvenirs

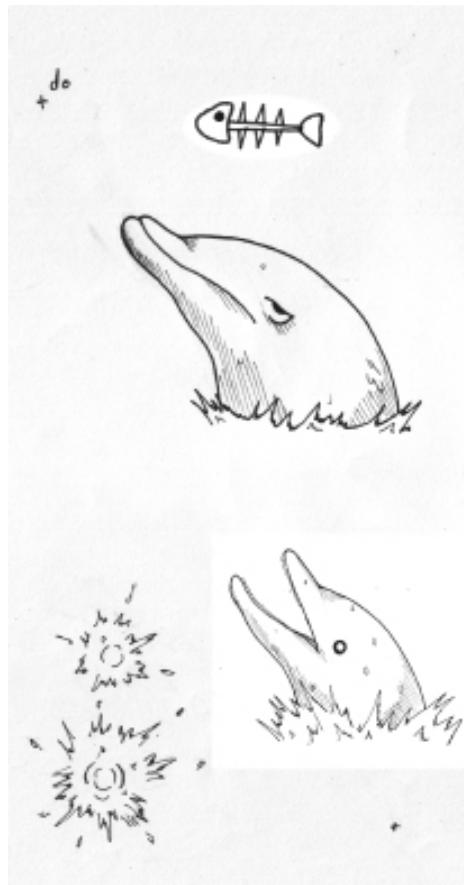
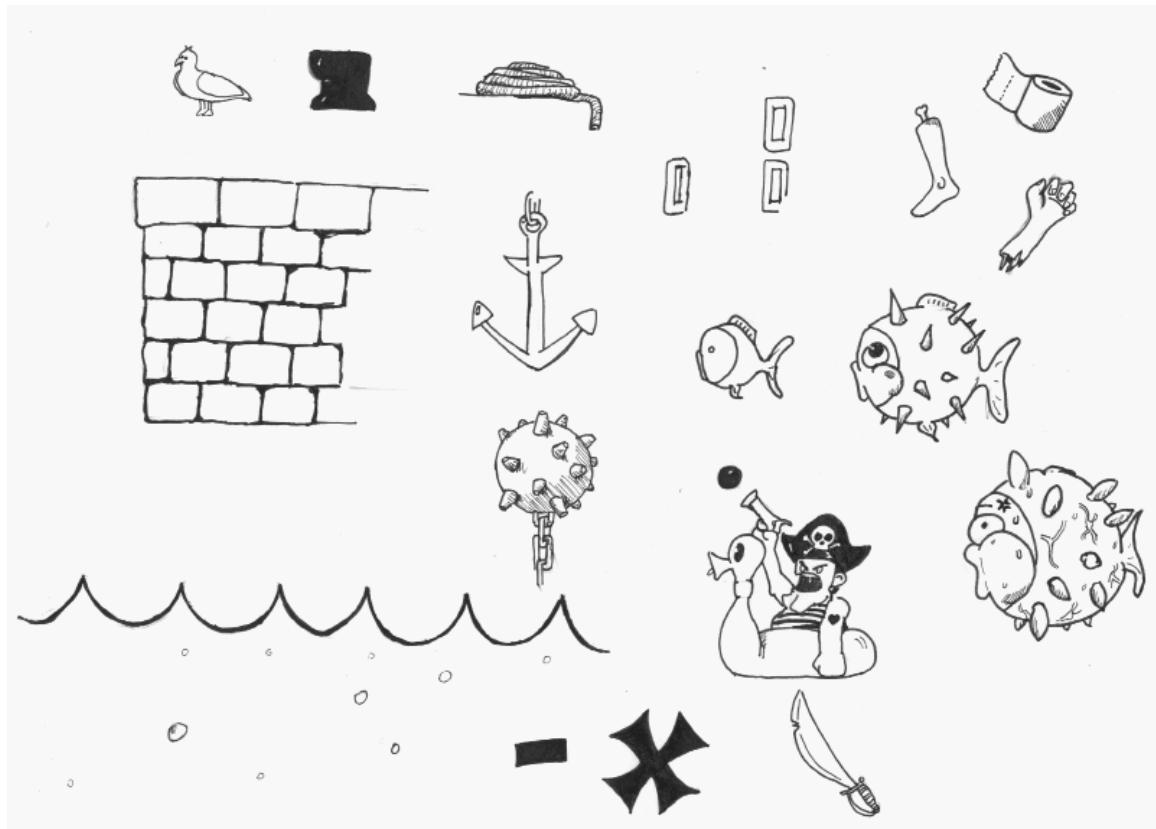


Inspiré par le port de Camaret, petit port coloré du Finistère, le troisième monde de TGPA est un clin d'oeil aux charmes de la Bretagne. Il n'a pourtant pas été facile de concevoir un niveau à la fois dans le thème Breizhoneg et TGPA, malgré nos nombreuses idées.

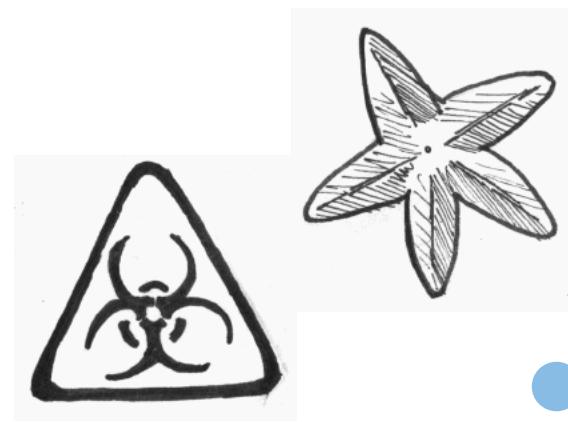


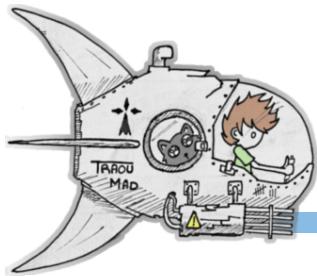


Monde : Souvenirs



Nous avons décidé d'utiliser les références les plus simples à la mer pour ajouter des nouveaux ennemis : animaux marins (poulpes, dauphins), mouettes, pirates.



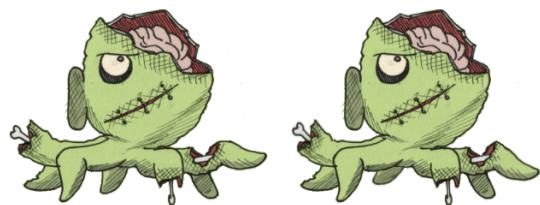


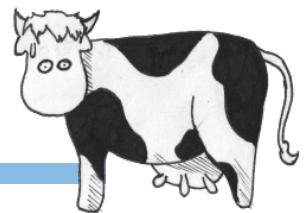
Monde : Zombies



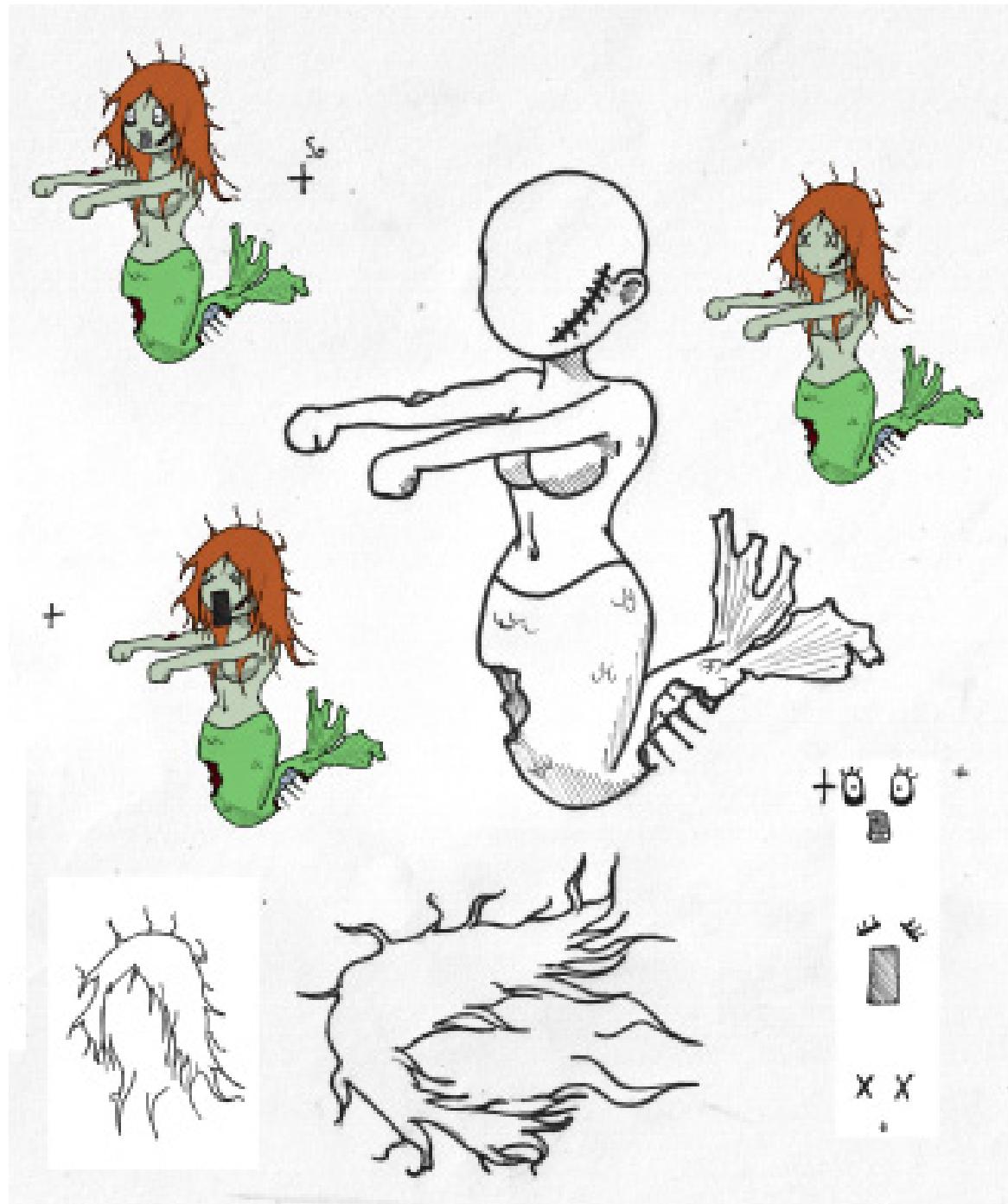
Un niveau suprenant correspondant à un petit retournement du jeu dans tous les sens du terme : scrolling inverse, ennemis très très nombreux mais qui ne tirent plus, nouvelle arme. Le joueur est plongé dans un univers d'apocalypse, débordé par une horde d'ennemis zombies, y compris le boss.

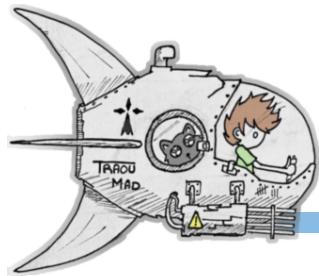
Le décor fourmille de petites modifications par rapport à sa version bretonne. Vous pouvez notamment voir la petite sirène dès le début de la première partie, qui se transforme en horrible monstre dans la deuxième partie.



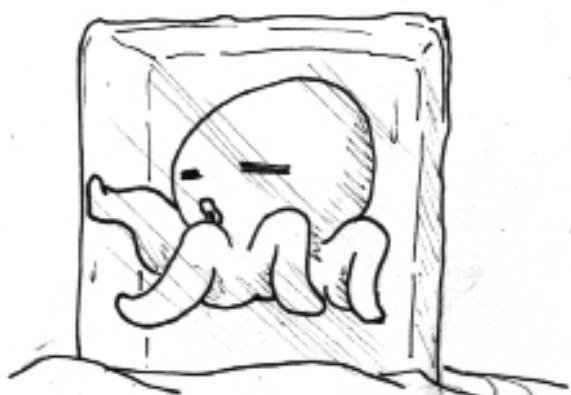
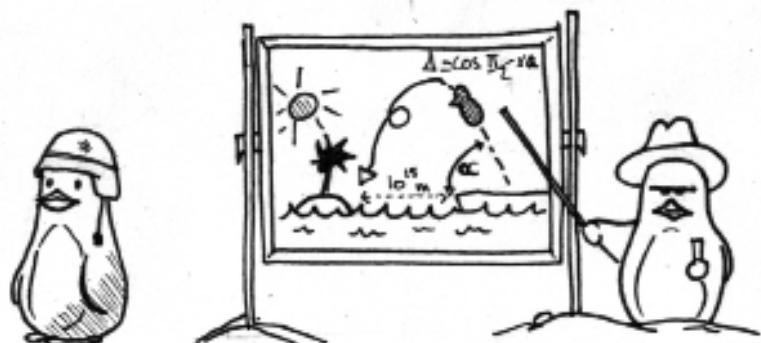


Monde : Zombies, boss

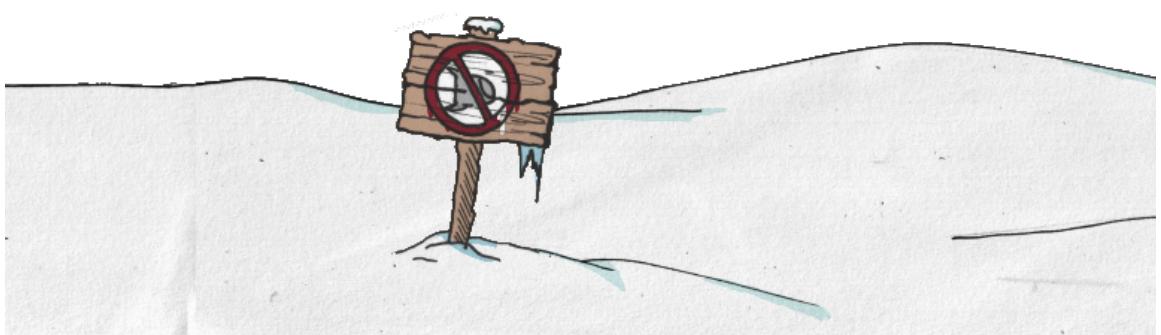


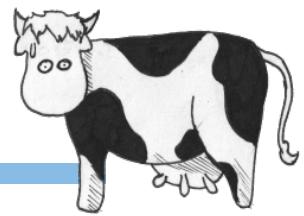


Monde : Montagne

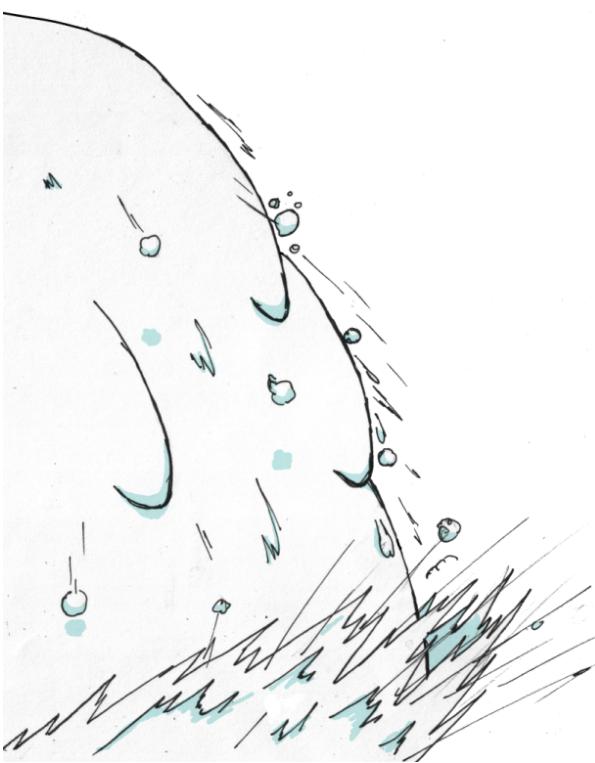


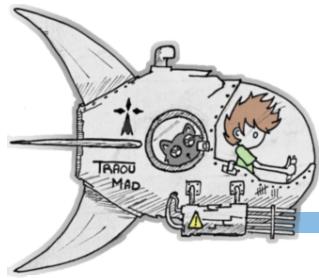
Avez-vous trouvé le double jeu de mots incarné par le boss ? Une glace appelée Magnum habillée comme Tom Selleck... la consécration du jeu. On ajoutera au passage un niveau course/poursuite variant une fois de plus le level-design.



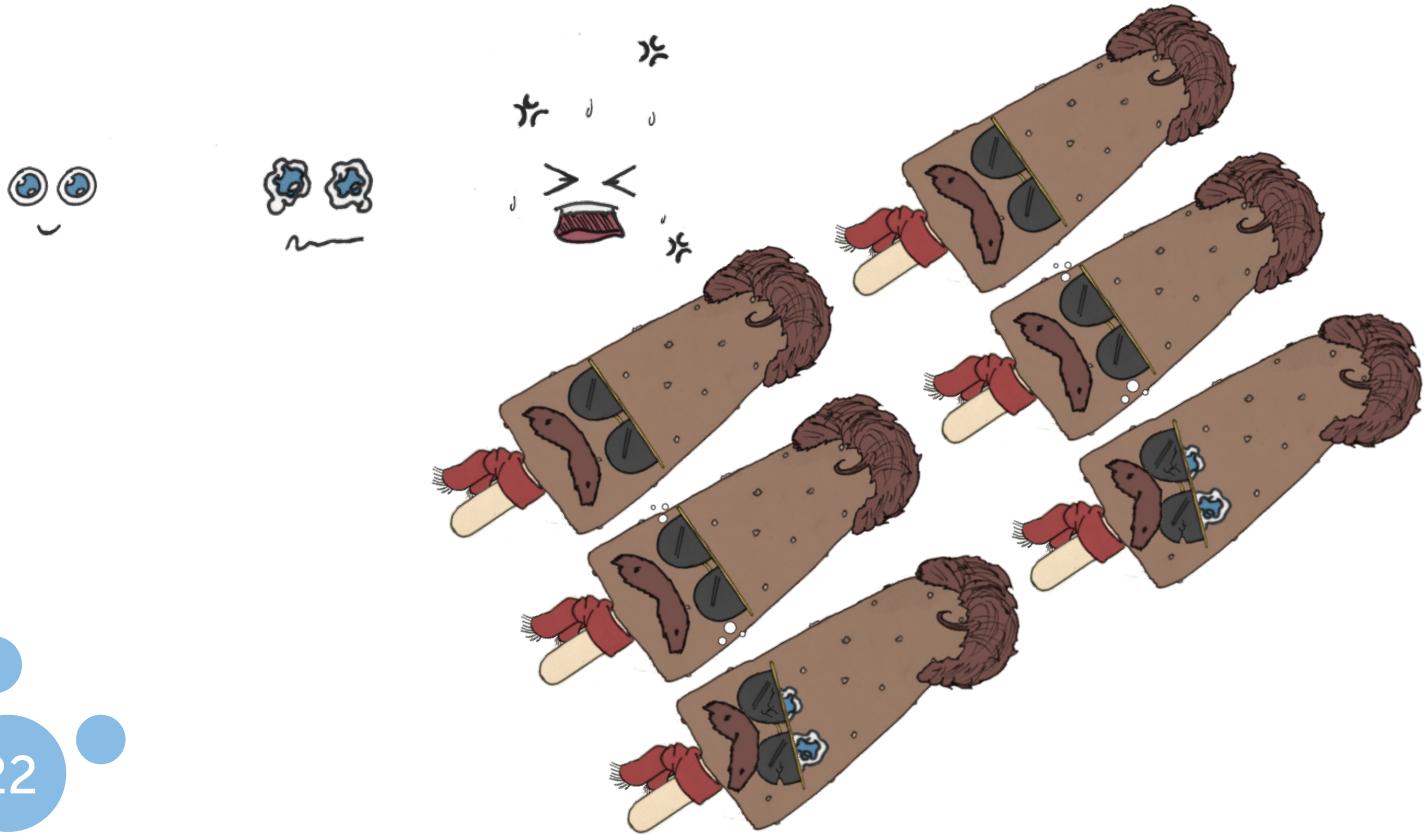
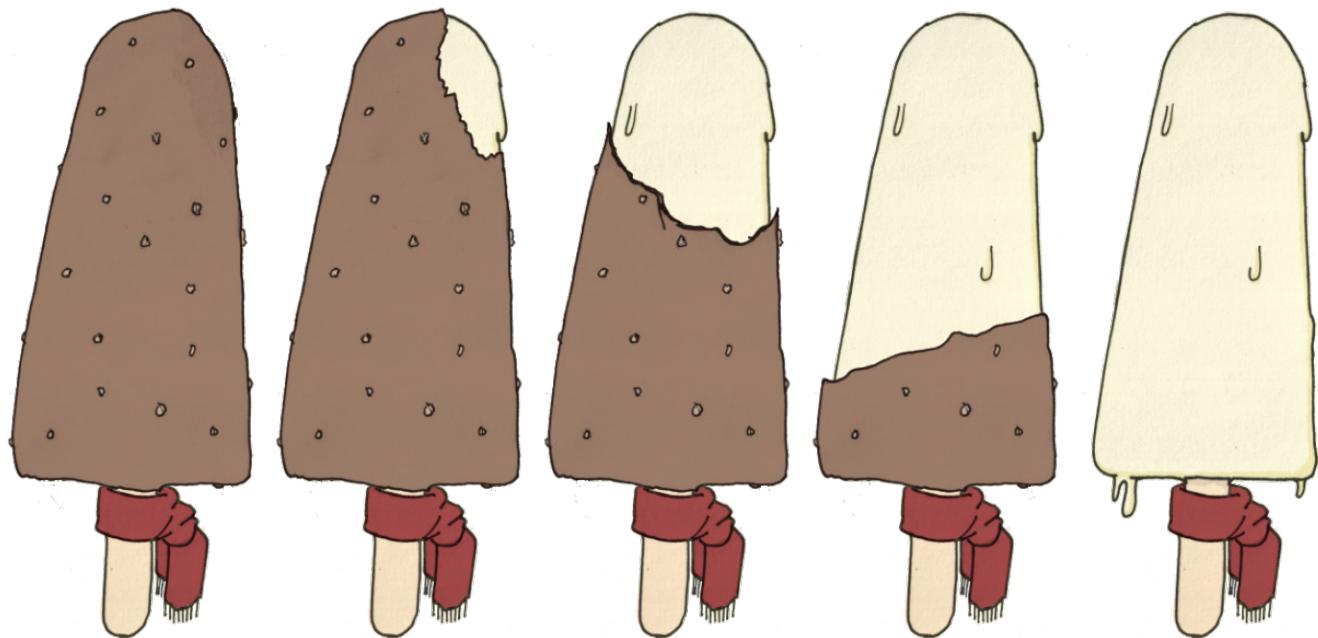


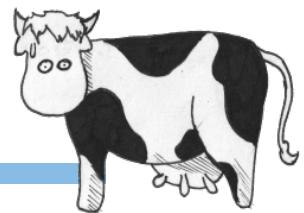
Monde : Montagne



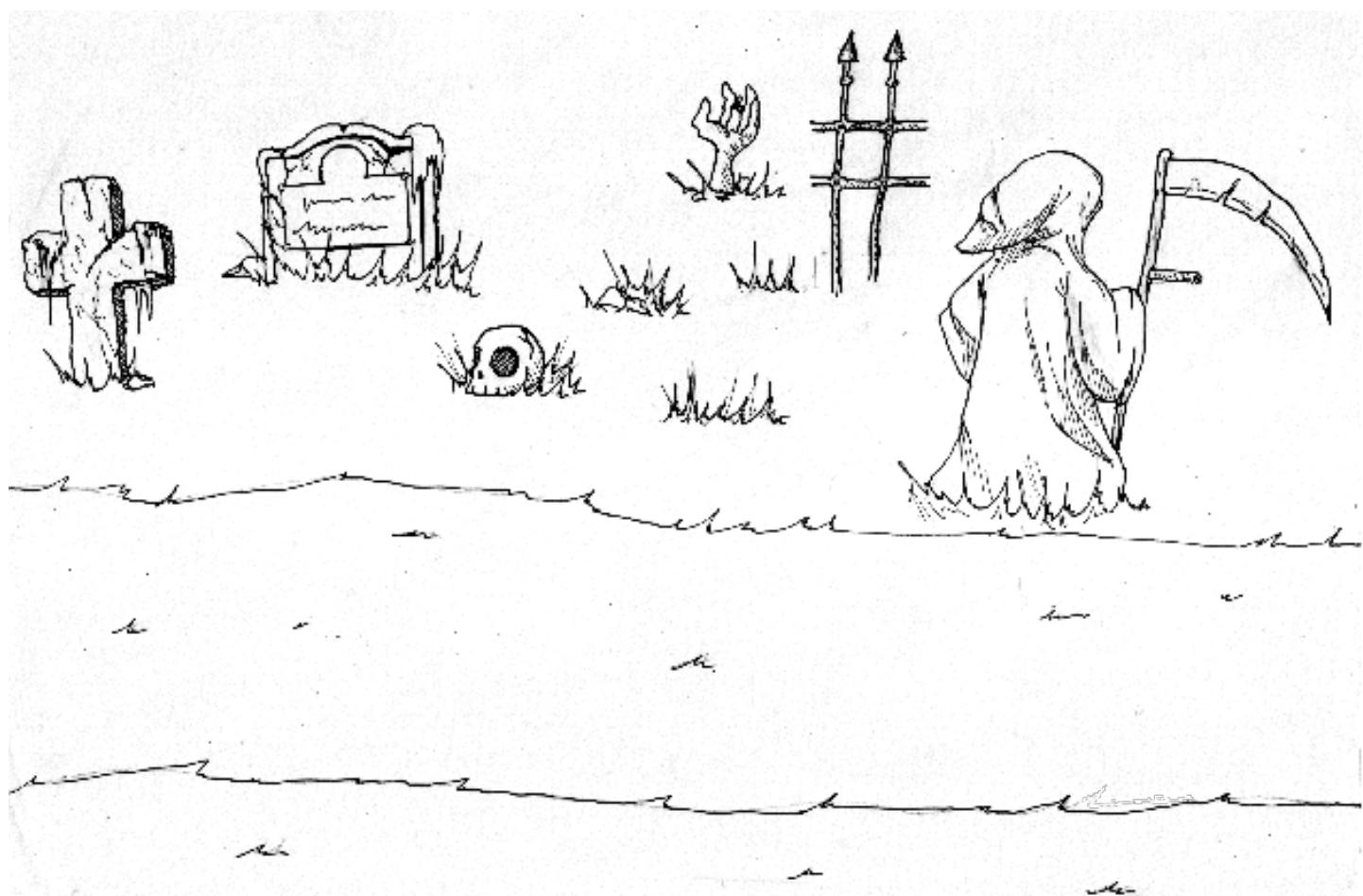


Monde : Montagne, boss



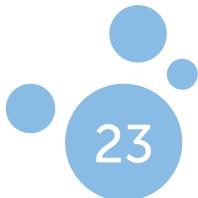


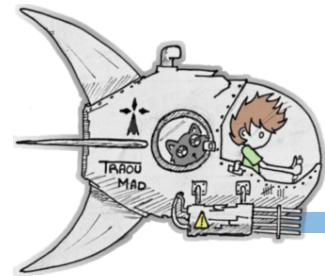
Monde : Horreur



Niveau demandé par notre cuisinière, qui a été conçu bien après les autres (plusieurs mois après). On remarque déjà que le style de lapinouFou a évolué. Ce dernier s'est inspiré des jeux Ghouls'n Ghosts pour le fond.

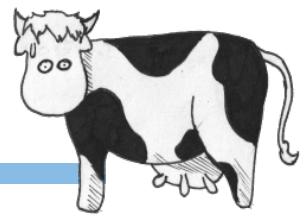
Le boss est un mélange de lapin et d'Eggman (Sonic). Le pattern d'attaque de la dernière forme du boss est un petit clin d'oeil aux Shoot them up hardcore dont LapinouFou raffole tant. C'est aussi le seul moment où il y a autant de tirs à l'écran dans le jeu.



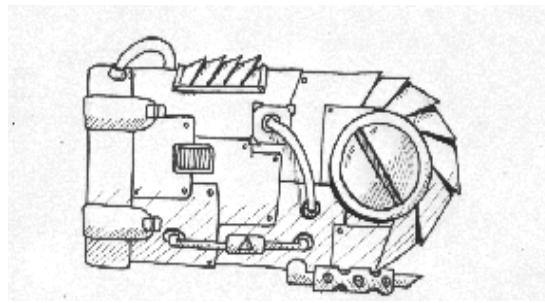
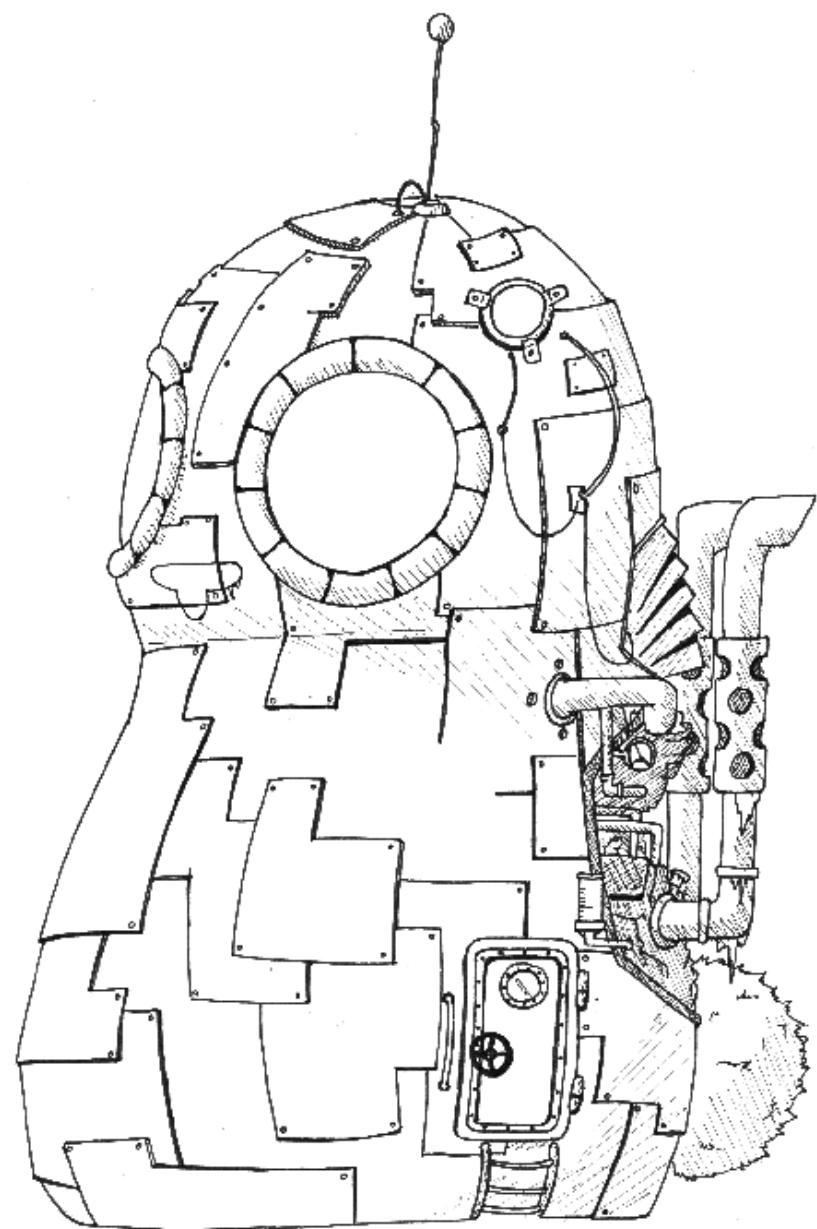
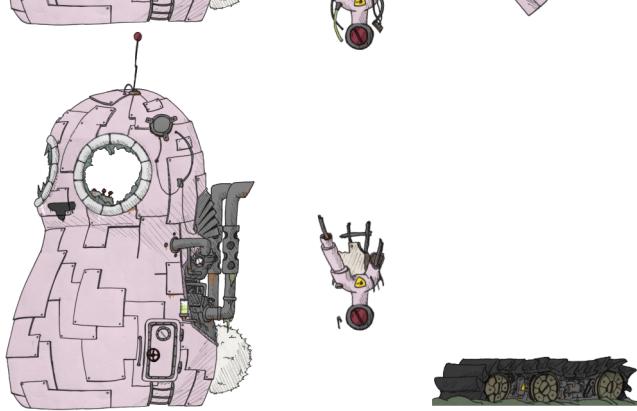
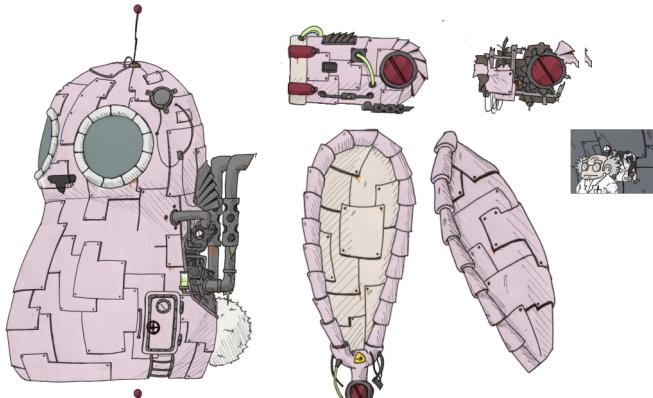


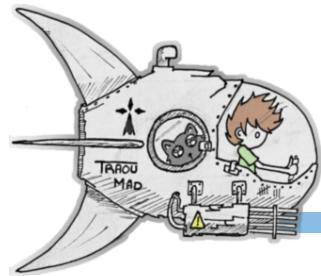
Monde : Horreur



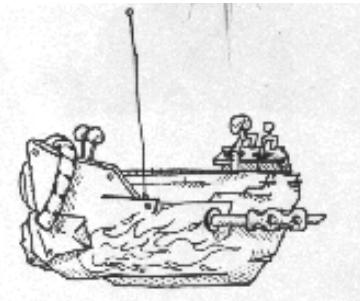
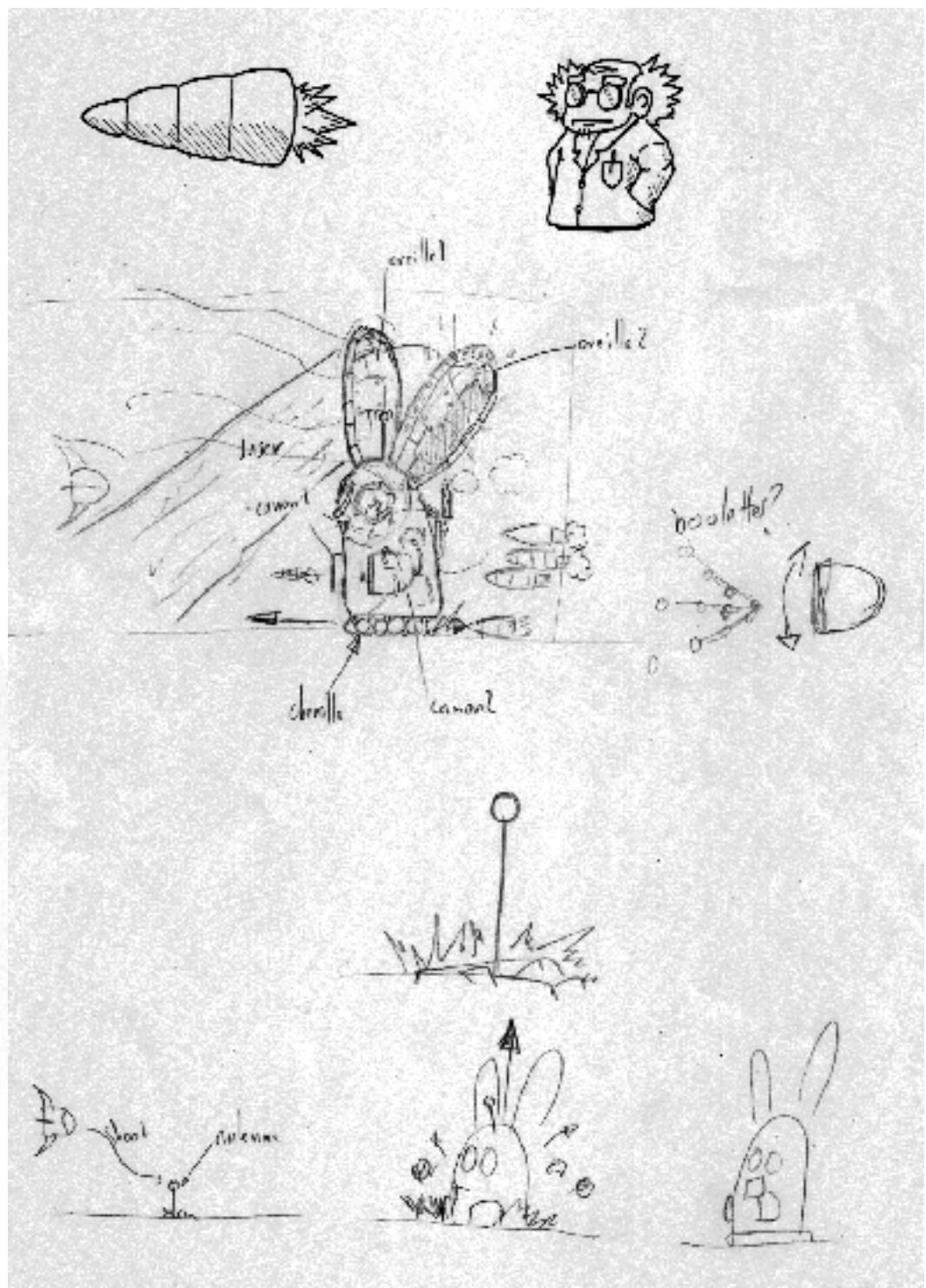


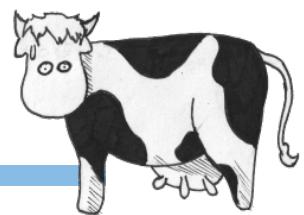
Monde : Horreur, boss final



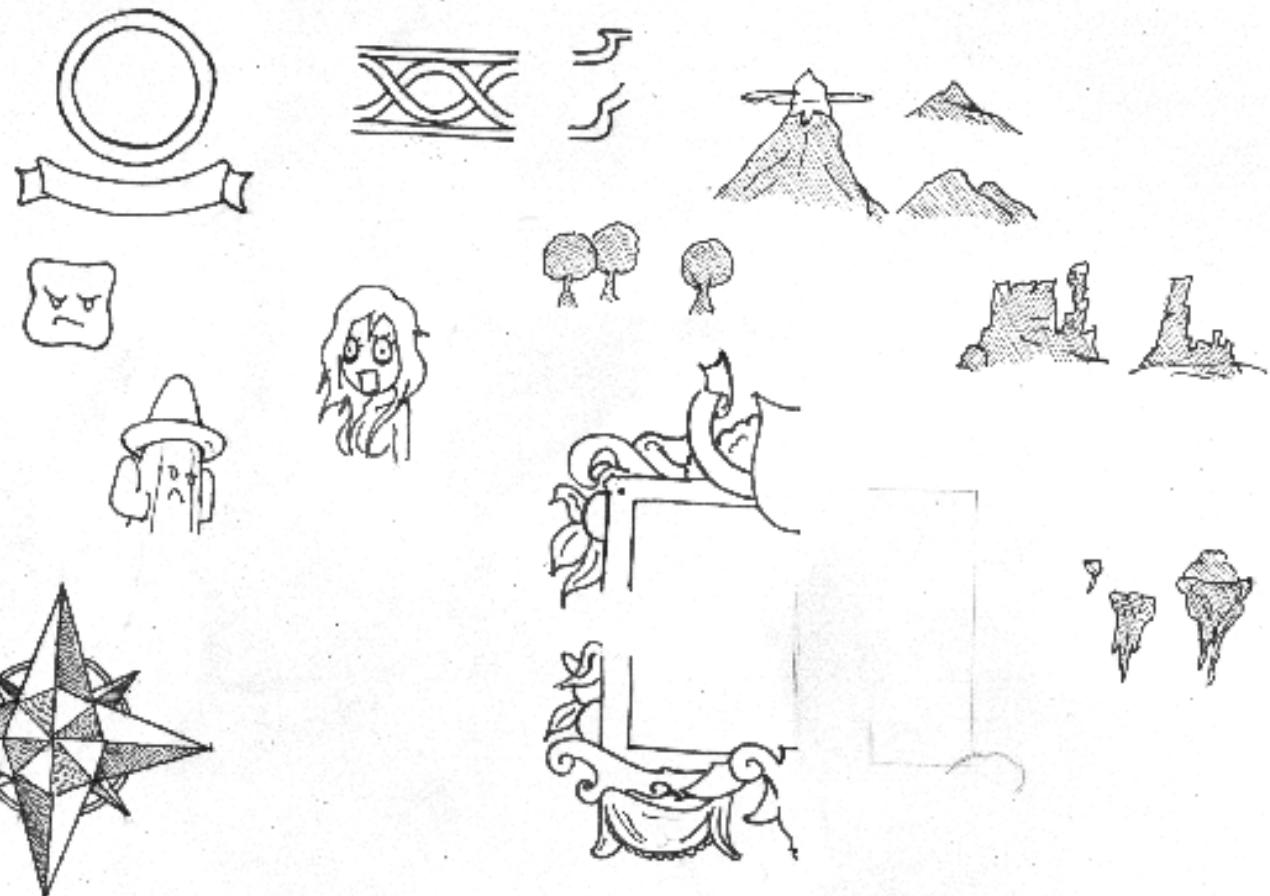
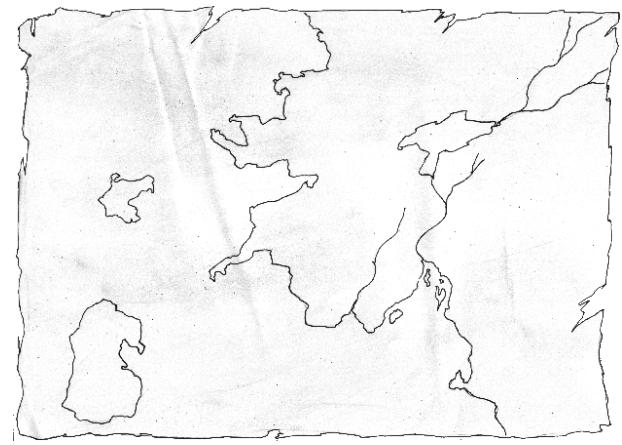
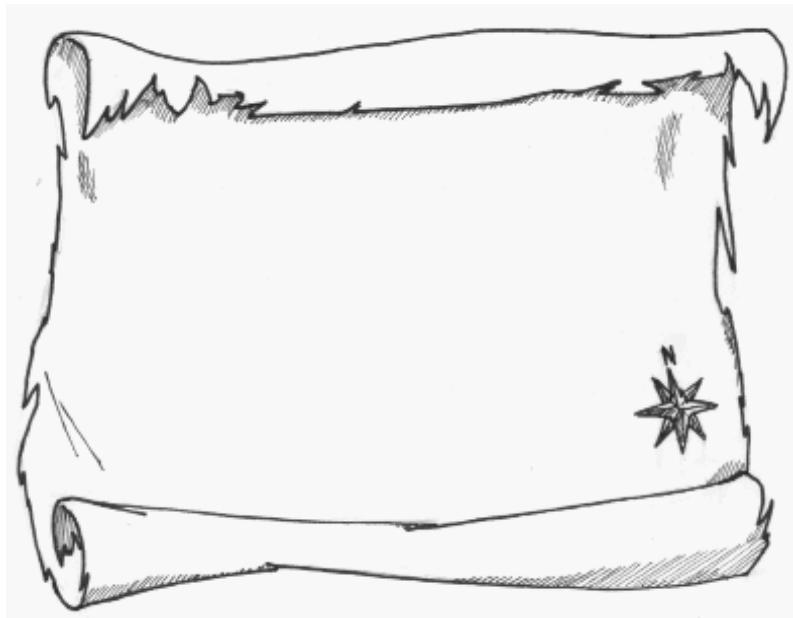


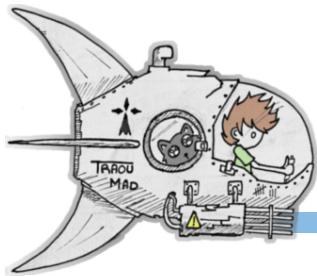
Monde : Horreur, boss final



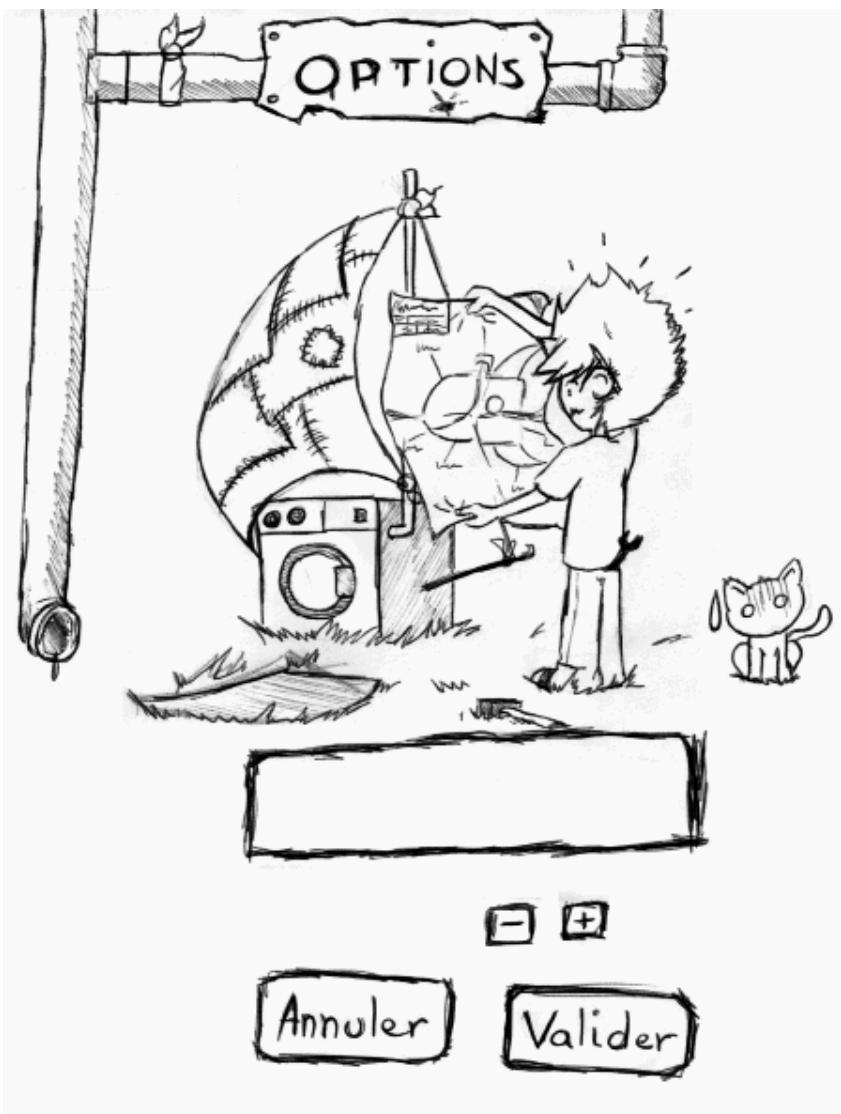
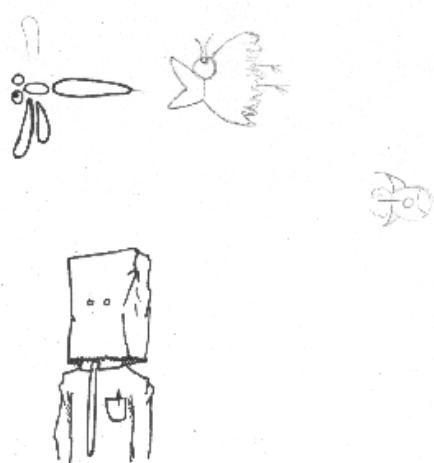


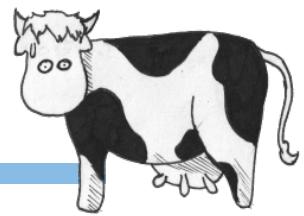
Menus : carte





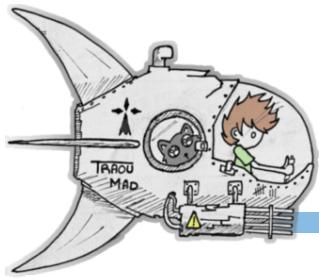
Menus : divers



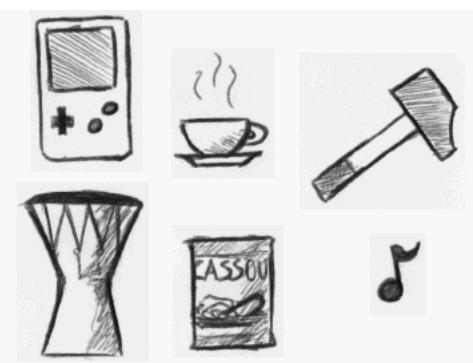
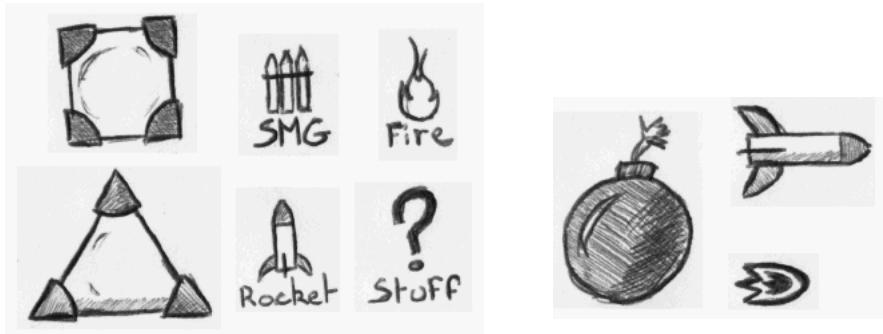
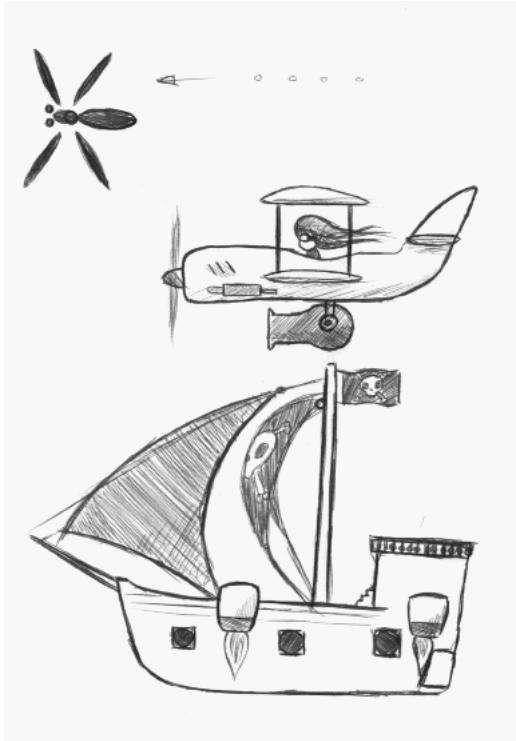


Poulpi !

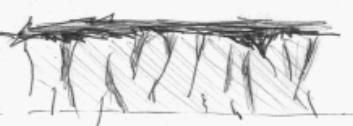
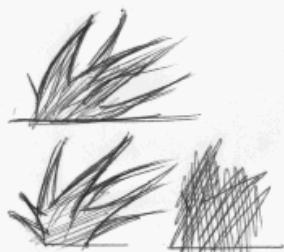
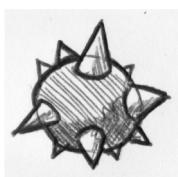


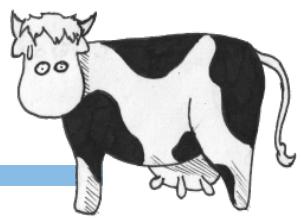


Divers

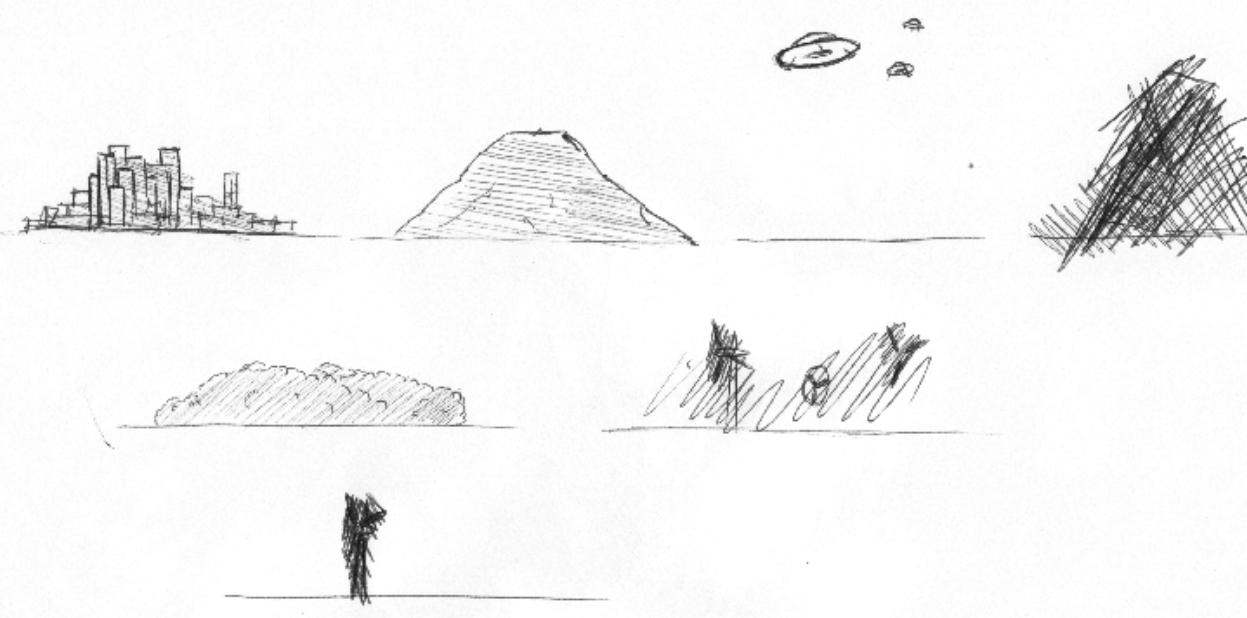
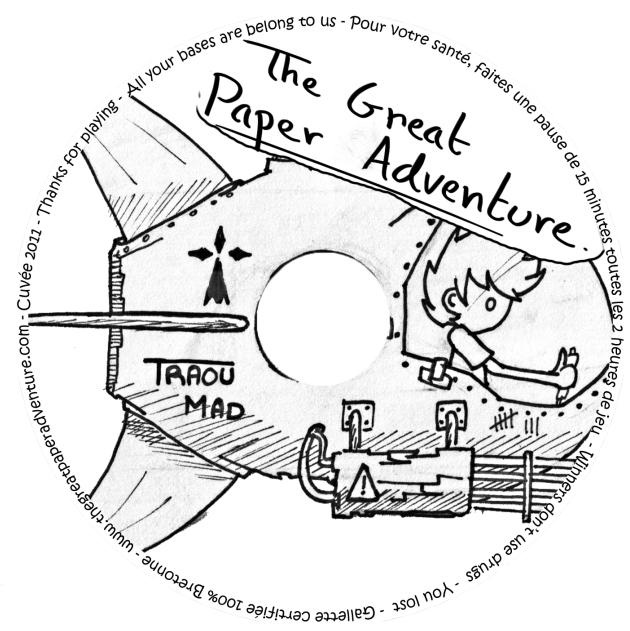
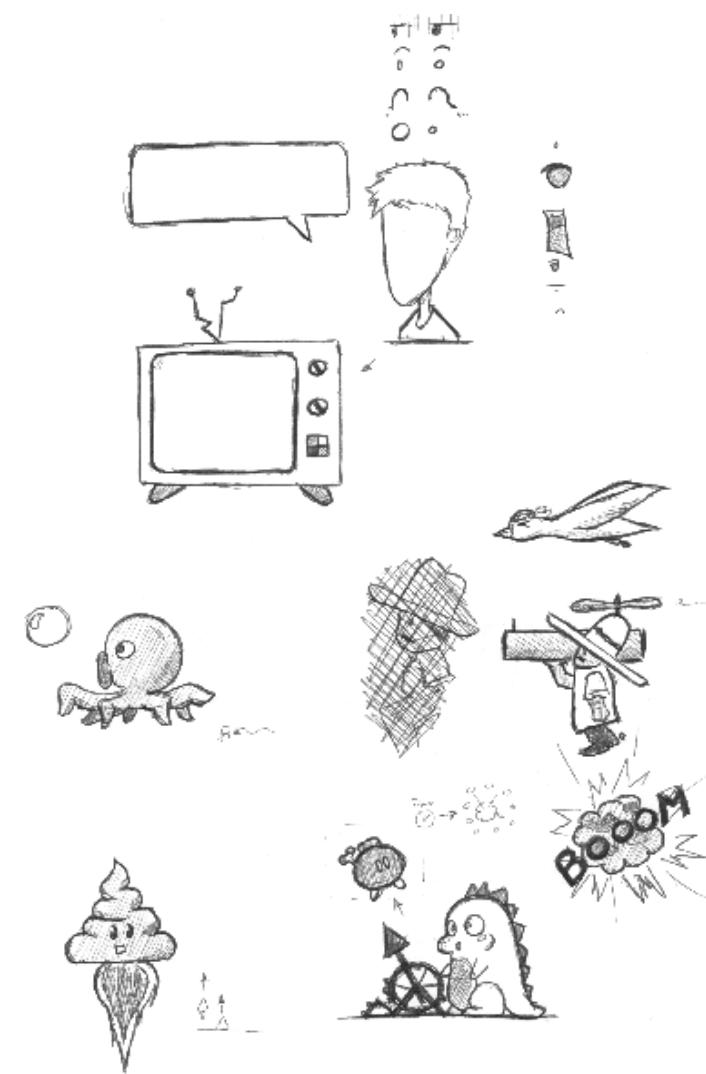


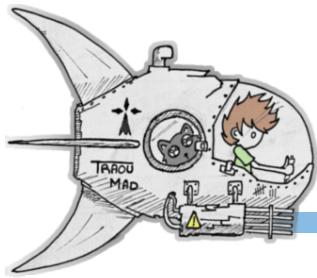
DECORS 1er plan



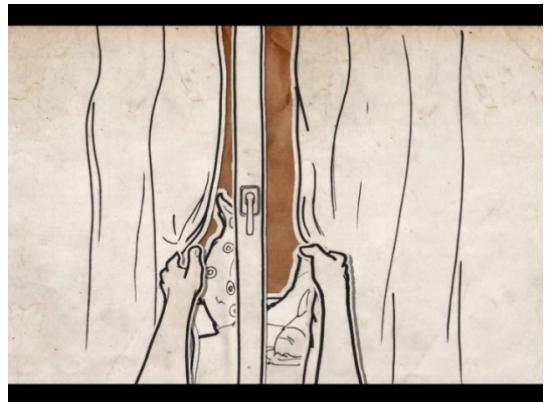
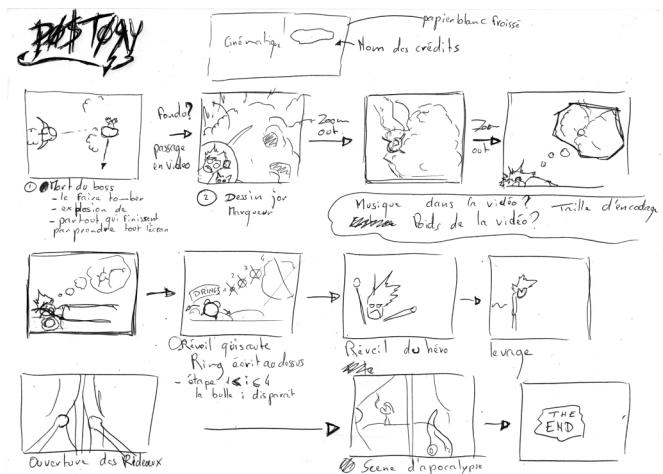


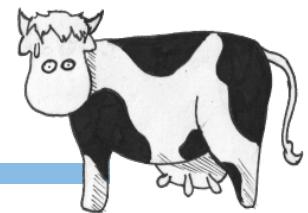
Divers





Storyboard et cinématique





Crédits

The Great Paper Adventure Artbook

Réalisé par Matthieu Oger

Jeu développé par Damien Mayance et Aymeric De Abreu

Graphismes par Thibault Person

Remerciements :

Anaïs Noblanc

Cyril Brouillard

Louis Lagrange

nos familles et nos amis (on vous aime)



THE GREAT PAPER ADVENTURE

of a nameless hero in
a papered world

