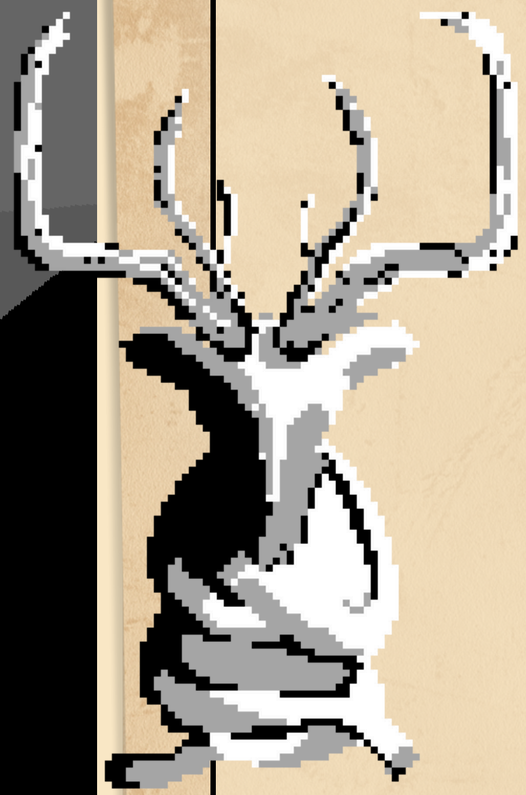
Lost Colors

SOMMAIRE



- 1 - Rappel du Brief
- 2 - Trailer
- 3 - Gestion Projet
- 4 - Veilles
- 5 - Pitch
- 6 - Game Design
- 7 - Lore
- 8 - Partie art
- 9 - UI
- 10 - Partie code
- 11 - Feedbacks
- 12 - Sound design
- 13 - Projections



RAPPEL DU BRIEF

CLIENT



ÉDITEUR INDÉ, CRÉATIF ET DÉCALÉ.

Des jeux originaux sur PC, consoles et maintenant mobile.

DEMANDE



JEU MOBILE ANDROID

Google Store

SPECIFICITES



DEMANDE

PEGI 3-7, 3 MOIS
IP ORIGINAL, EN>FR, SOLO

TRAILER



PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE



Emrys LE GALL
Chef de projet
Code/Intégrateur



Elouann JOUENNE
Lead Code
Tilesets/VFX



Lucas PÉCOUT
Code



Théo JOUAN
Code



Benjamin RENAUDIN
Lead Art
Character Designer
Animateur



Lucas Larrey
Environnement artiste



Bleuenn ROUALEC-QUERE
Concept art
Environnement artiste
UI

DEVOLVER DIGITAL - ADN

STYLE VISUEL FORT

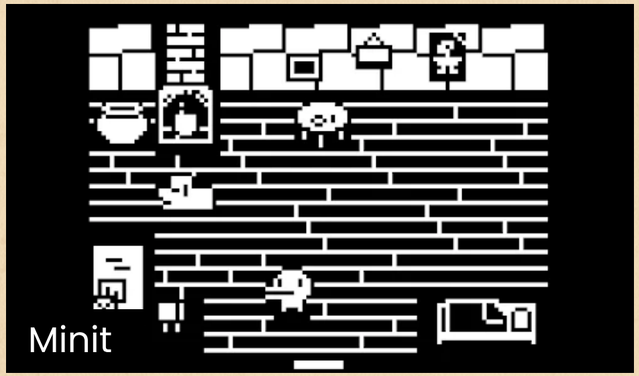


The Messenger



Loop Hero

CONCEPT SIMPLE ET ORIGINAL



Minit



Reigns

NARRATION IMPLICITE



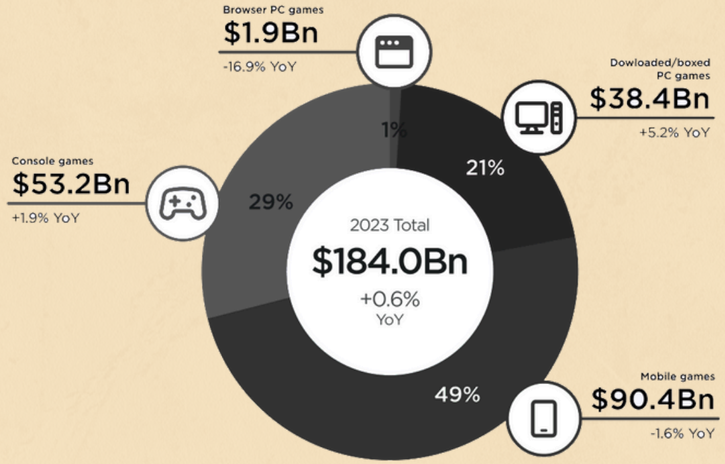
Gris



The Thalos Principle

MOBILE

CHIFFRE D'AFFAIRE JV 2023



GOOGLE PLAY

Jeux F2P avec achats intégrés
Jeux multi-joueurs à partie rapide
Une moyenne de prix des jeux payant autour de 6€ (top 30)

SPÉCIFICITÉS



Support adapté aux petites sessions



Plus grande tranche de joueur casual



Gameplay 100% tactile



Petite taille d'écran, puissance limitée

PITCH



Une jeune indigène, équipée de son pinceau magique, entreprend un voyage pour redonner ses couleurs à une nature profanée.



FICHE TECHNIQUE

3C

Control : Joystick tactile mouvement, bouton dash, bouton toile, tracé
Character : Nomade avec son pinceau magique qui peut combatre et intéragir avec l'environnement
Camera : Top down, suit le joueur

Genre

Action aventure solo, narratif, contemplatif avec des combats dynamique

Plateforme

Mobile (Android – PEGI 7 / ESRB E10+)

Cible

7 – 12 ans : curieux, joueur mobile, attiré par les mondes colorés et magiques
18 – 30 ans : amateurs de jeux narratifs indépendants, expériences émotionnelles et contemplatives

Durée

3h-6h

Stade de développement

Vertical Slice

USP

Reconnaissance de tracée tactile
Recoloration du monde

Key features

Combat ennemi dynamique
Résolution d'énigmes en lien avec l'environnement

Références clés



Tracé de forme et utilisation dans l'environnement



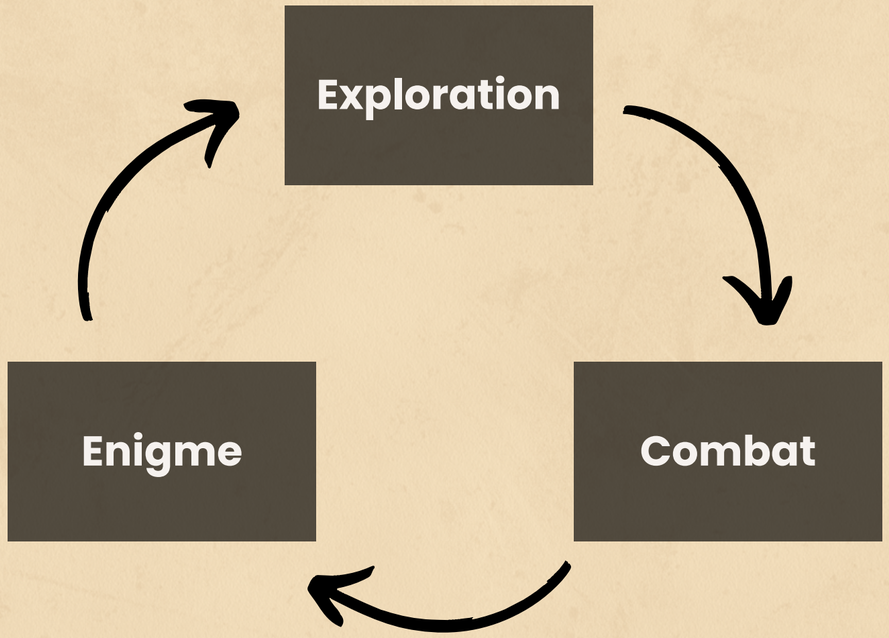
Narration visuelle et émotionnelle



Message écologique

GAME DESIGN

CORE LOOP



SPÉCIFICITÉS

Objectifs du joueur

- Evoluer de zone en zone pour trouver le cristal et lui rendre sa couleur originale

Exploration

- Passage de scène en scène
- Dash / plateforming

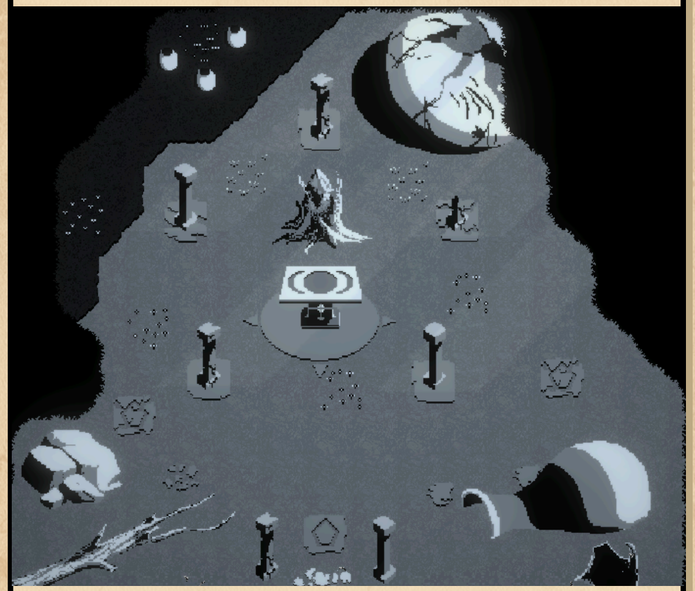
Combat

- Trait et forme pour infliger des dégâts
- Pattern pour faire casser une armure

Enigme/recherche du cristal

- Observation de l'environnement
- Résolution de l'énigme

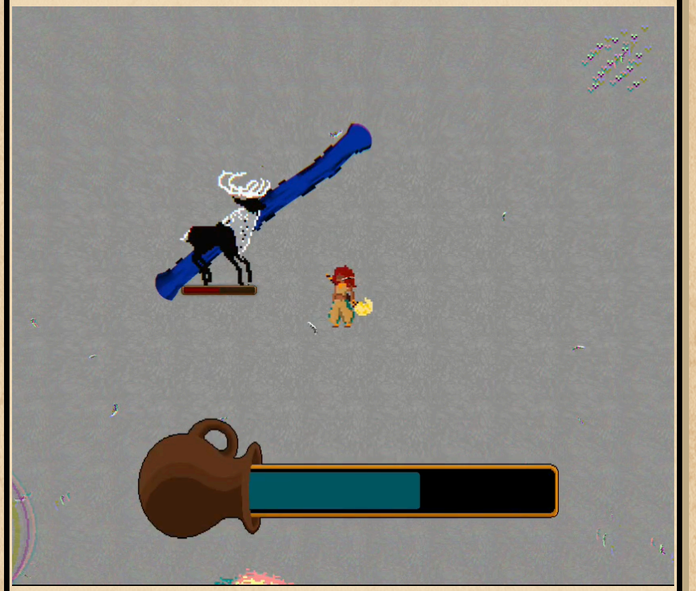
LORE



Un monde qui a perdu ses couleurs et voué à la ruine

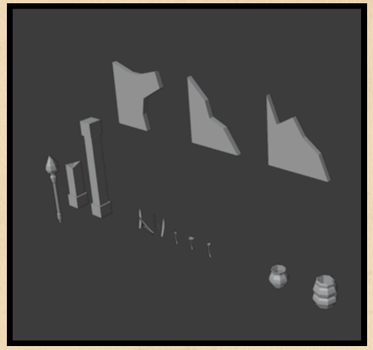


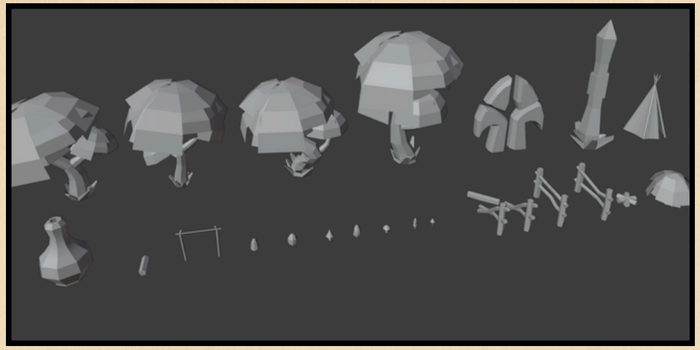
Un pinceau capable de rendre sa couleur au monde

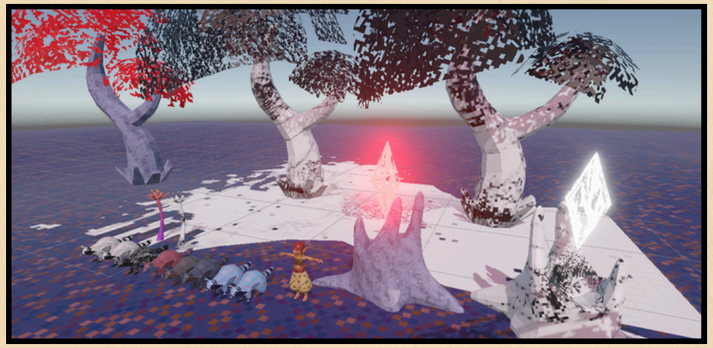


Une héroïne qui lutte pour tenter de restaurer son monde

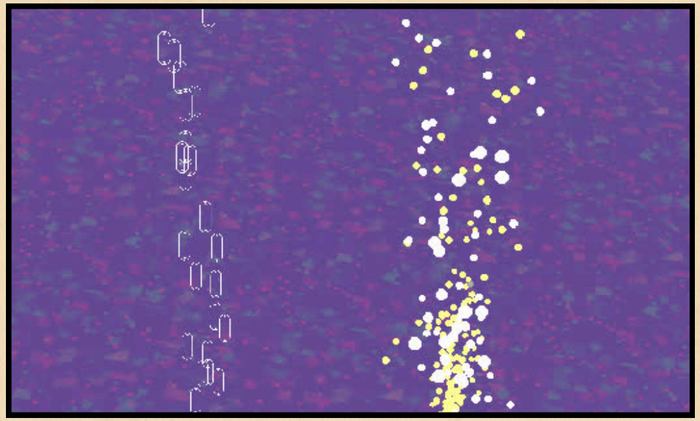
3D / POC

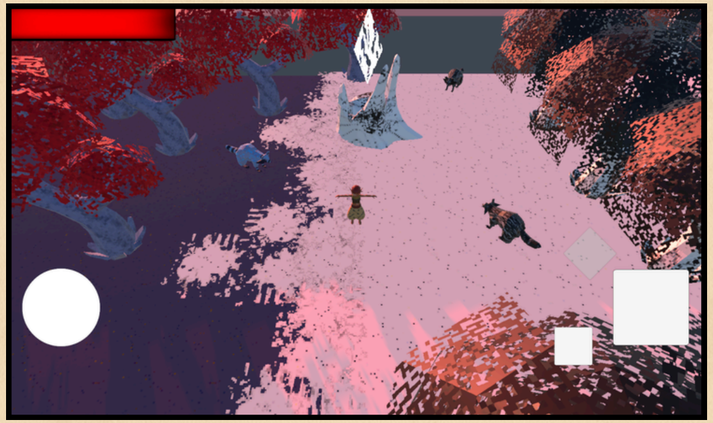








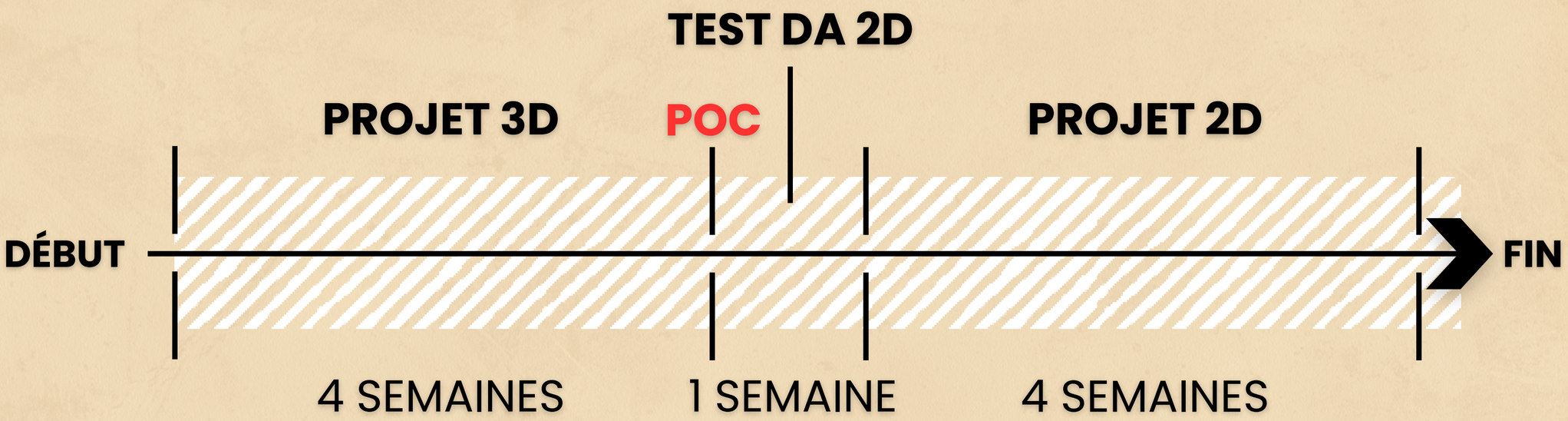




3D / POC



CHRONOLOGIE

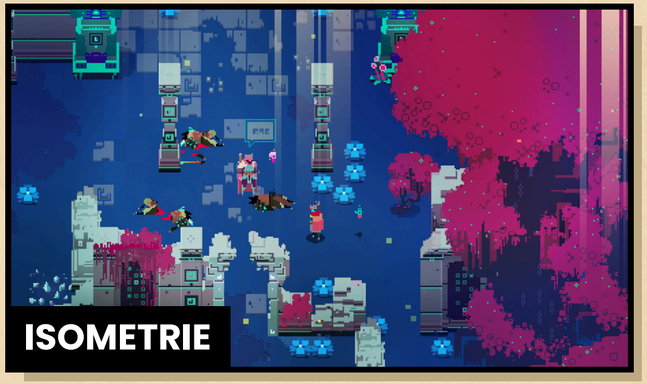


VEILLE PIXEL ART








ISOMETRIE


ENVIRONNEMENT MINIMALISTE



VUE T/D MOBILE

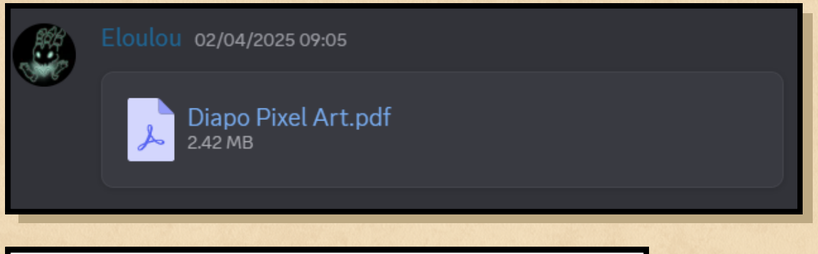

ANIMATIONS


VFX



UI

VEILLE PIXEL ART





Textures

Outlines

Monochrome Polychrome

Résolution

Dithering

Le dithering, c'est le fait de nuancer les dégradés avec des motifs pour donner l'impression que la palette de couleurs est plus grande que ce qu'elle est en vrai.



Ça permet de nuancer, de rajouter du détail dans la couleur mais aussi de préciser la texture et d'éviter les surfaces lisses.

MOODBOARD - ENVIRONNEMENT

ENVIRONNEMENT



ITÉRATIONS SPRITES

SANCTUAIRE



CRISTAUX



ARBRES

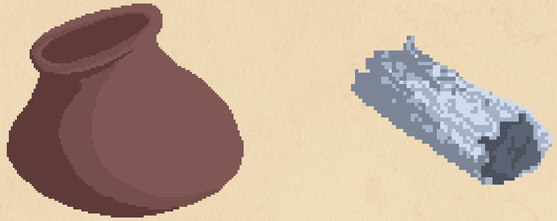


RÈGLES DE DA

3 Variations de couleur



Lumière en haut à droite



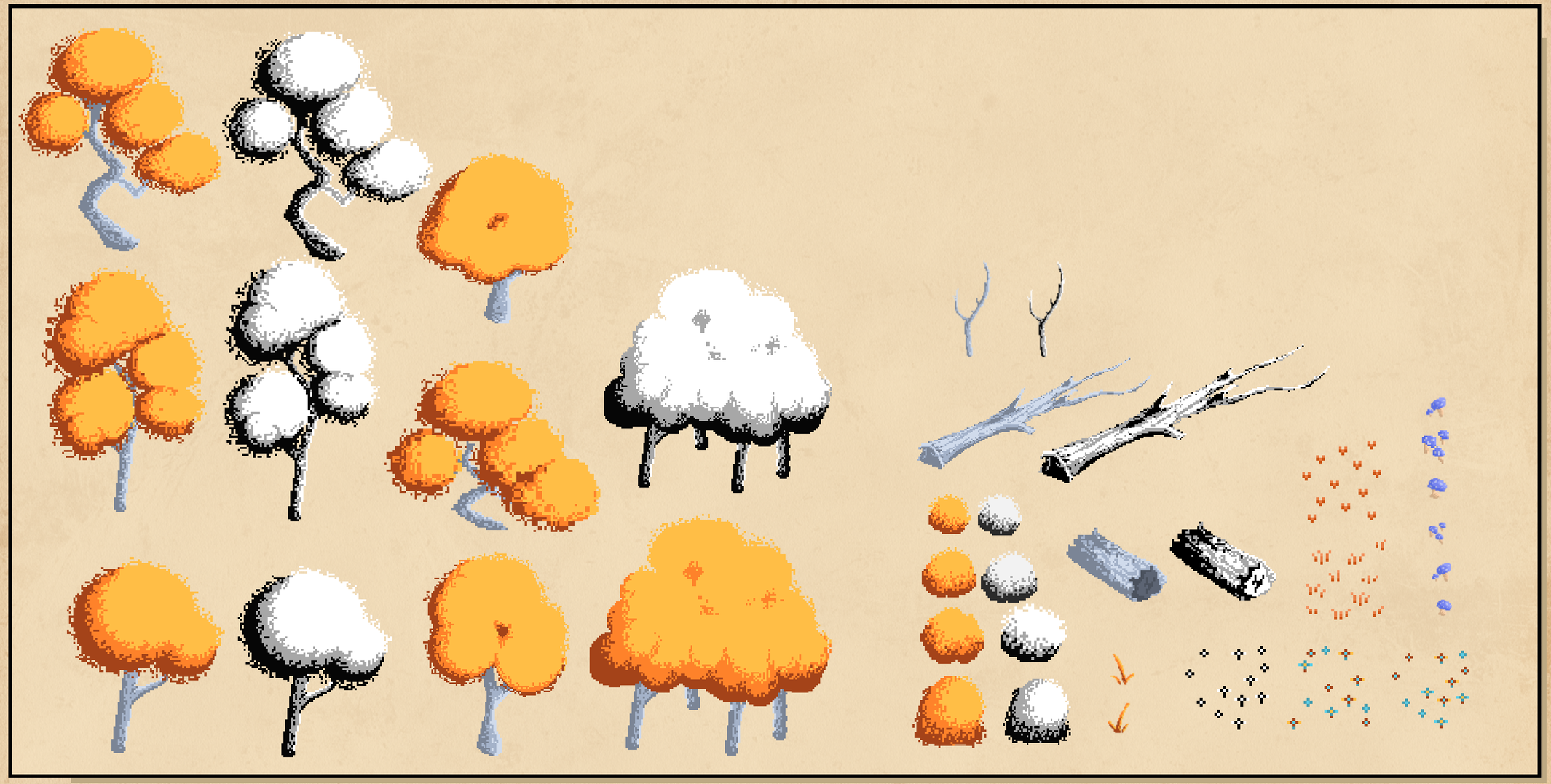
Version N&B



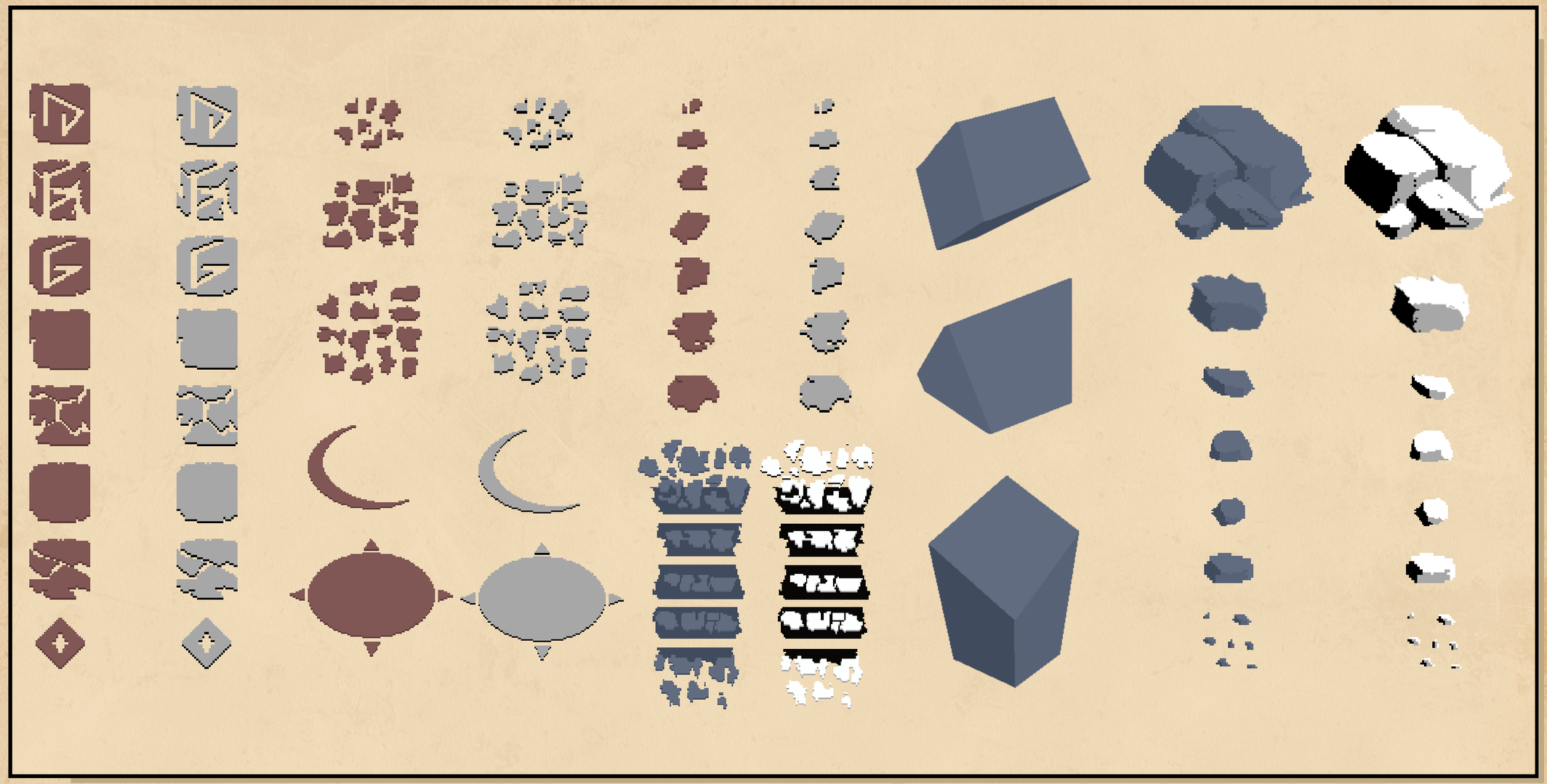
Taille du joueur



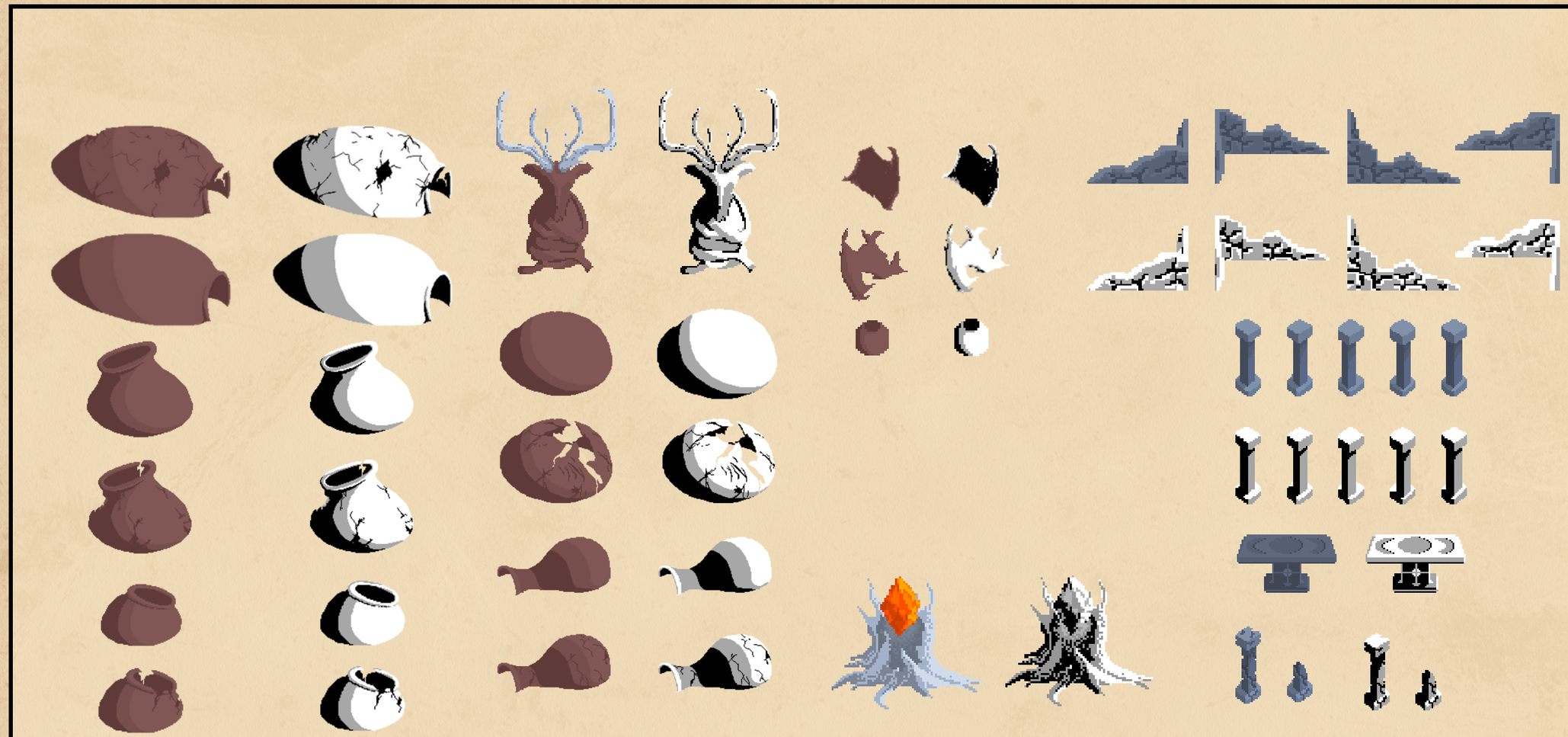
ENVIRONNEMENT 1 - VÉGÉTATION



ENVIRONNEMENT 2 - ROCHES / DALLES



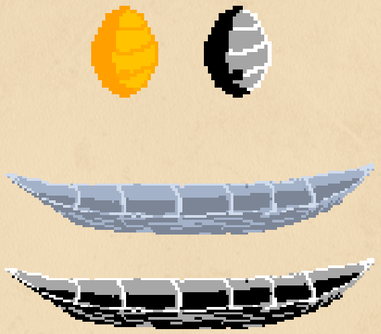
ENVIRONNEMENT 3 - POTS / RUINES



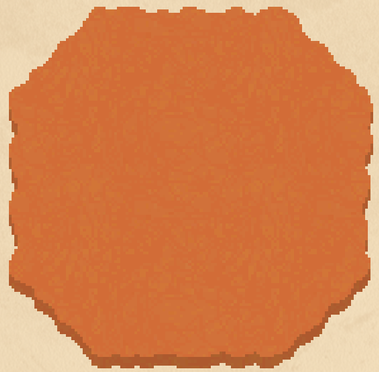
ENVIRONNEMENT 4 - INDIGÈNES



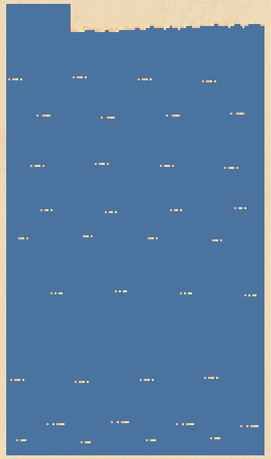


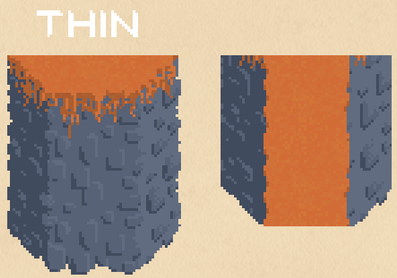


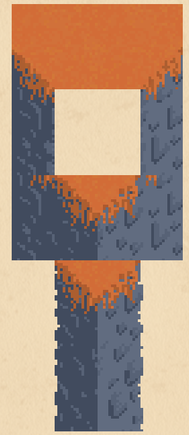
ENVIRONNEMENT 5 - TILESETS



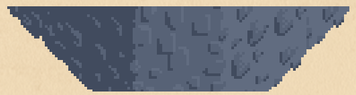






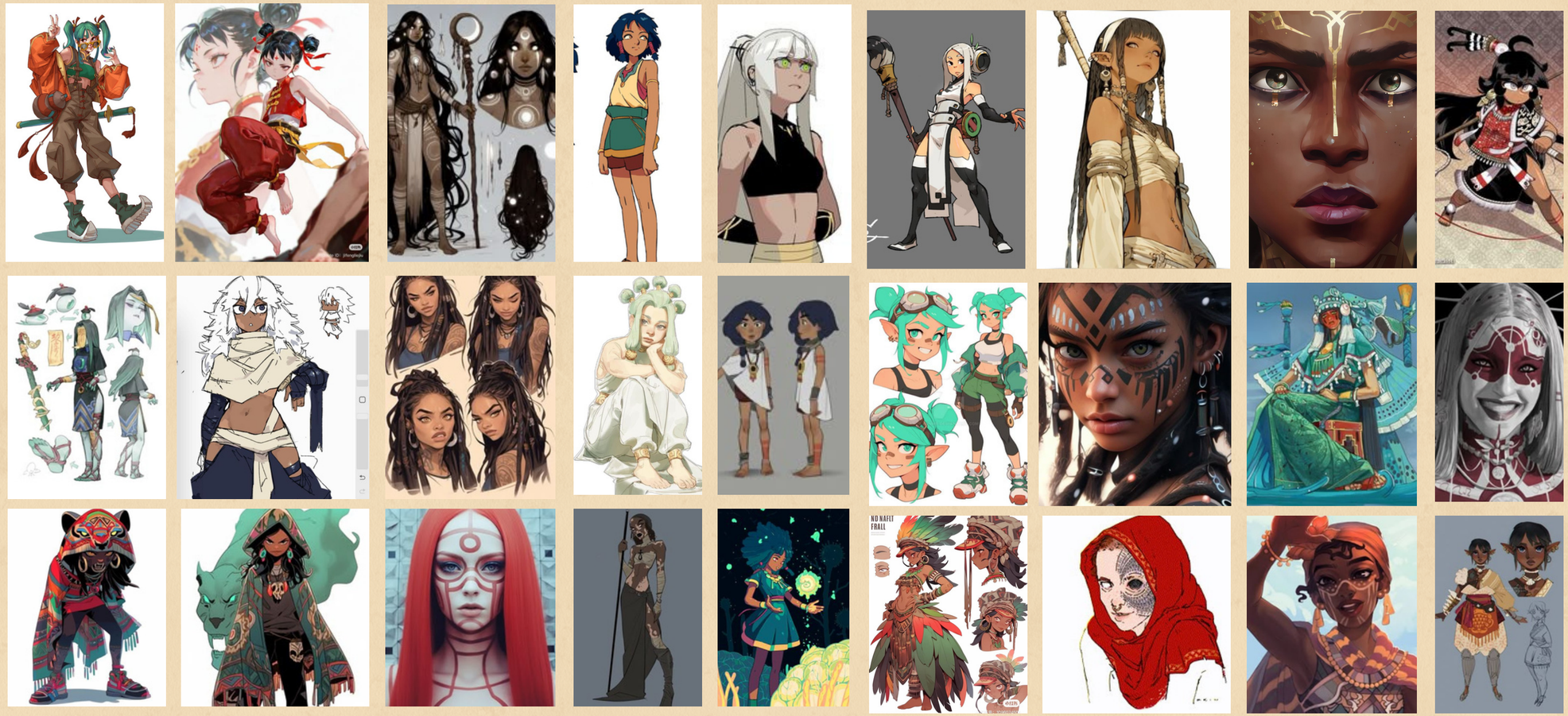






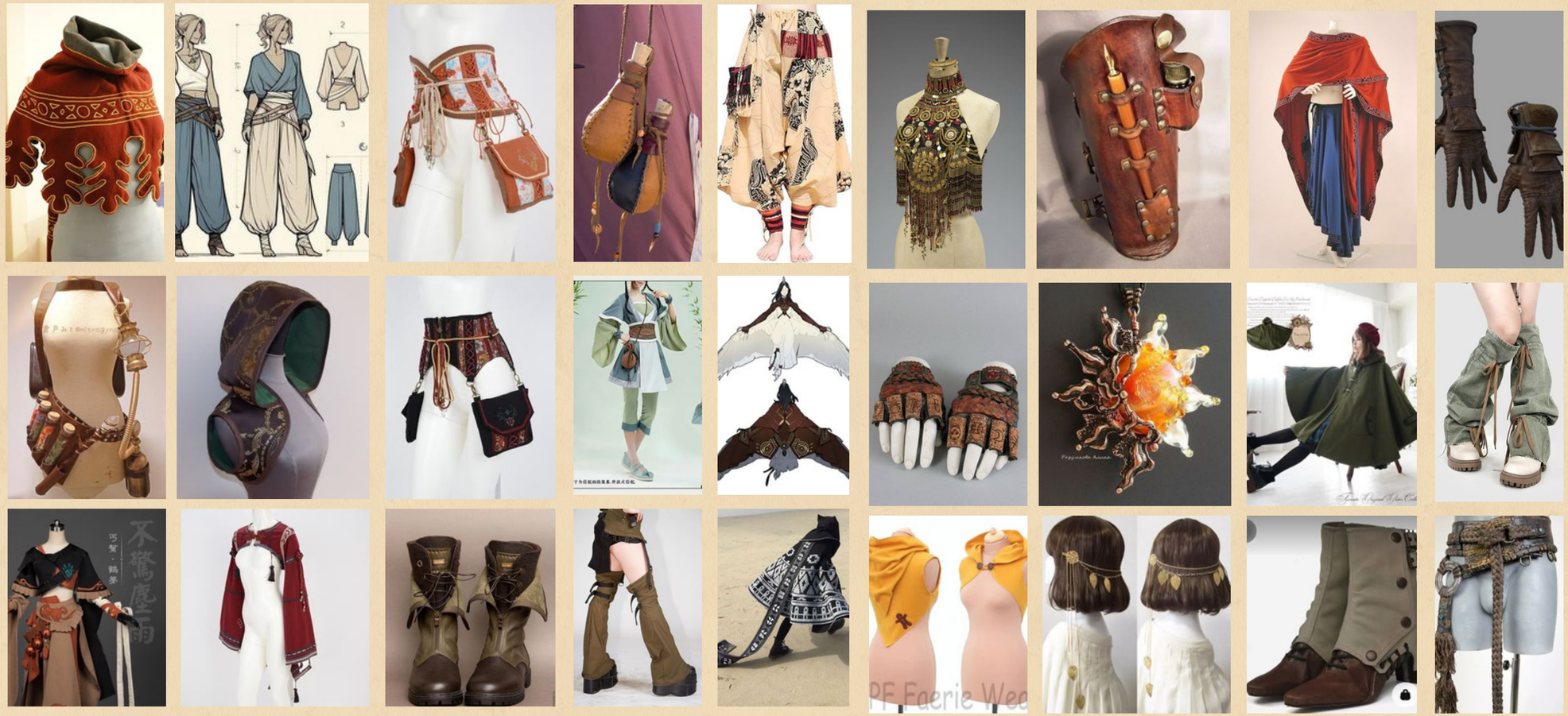
MOODBOARD - PERSONNAGE

PERSONNAGE



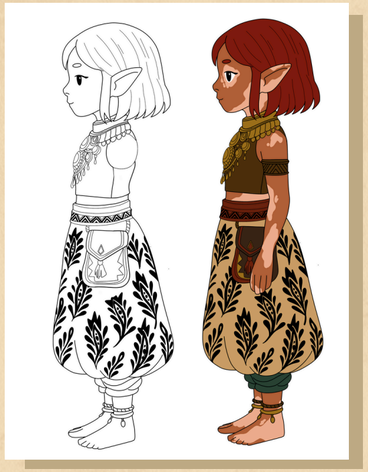
MOODBOARD - PERSONNAGE

TENUE



CONCEPT / CHARACTER DESIGN

CONCEPT





ITÉRATION



FINAL



CHARACTER - ANIMATIONS

RUN CYCLE



IDLE



HIT FRAME

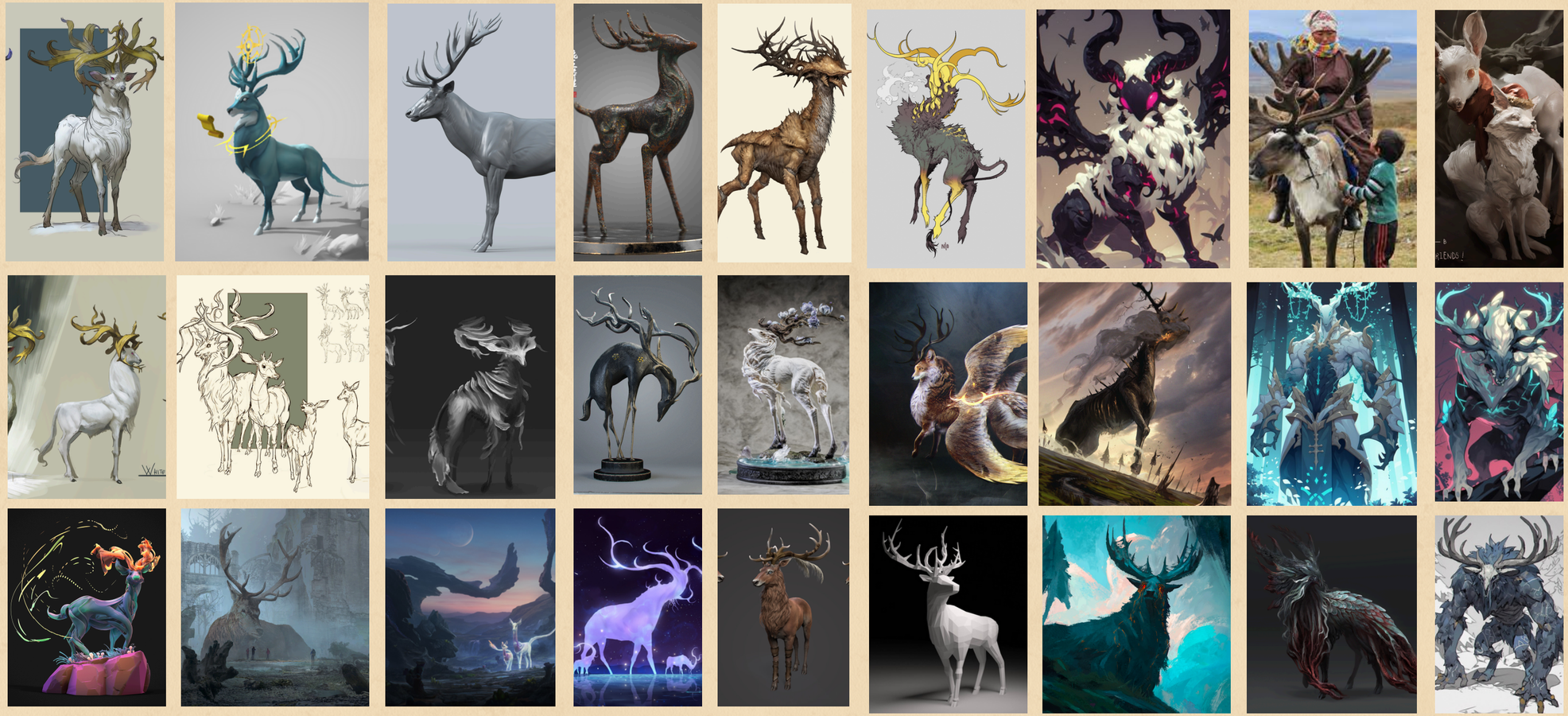


SPRITESHEET - RUN CYCLE



MOODBOARD - CERFS

CERFS



CONCEPT / CERF DESIGN

ITÉRATION / SIDE VIEW



FINAL – ¾ VIEW



ANIMATIONS - CERF

IDLE



PRÉCHARGE

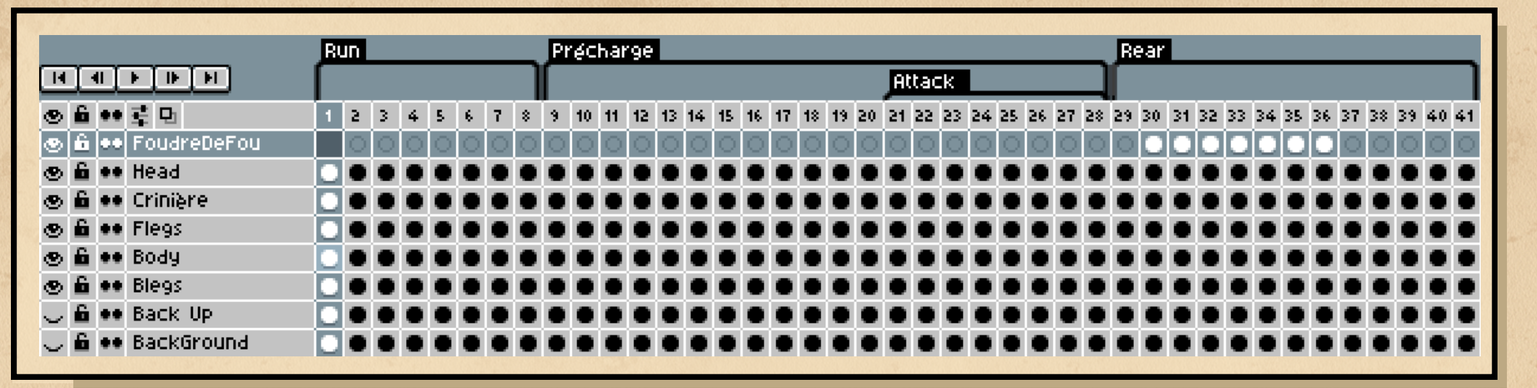


CHARGE



ÉCLAIR





MOODBOARD - LOUP

LOUP



CONCEPT / LOUP DESIGN

ITÉRATION / SIDE VIEW



FINAL – ¾ VIEW



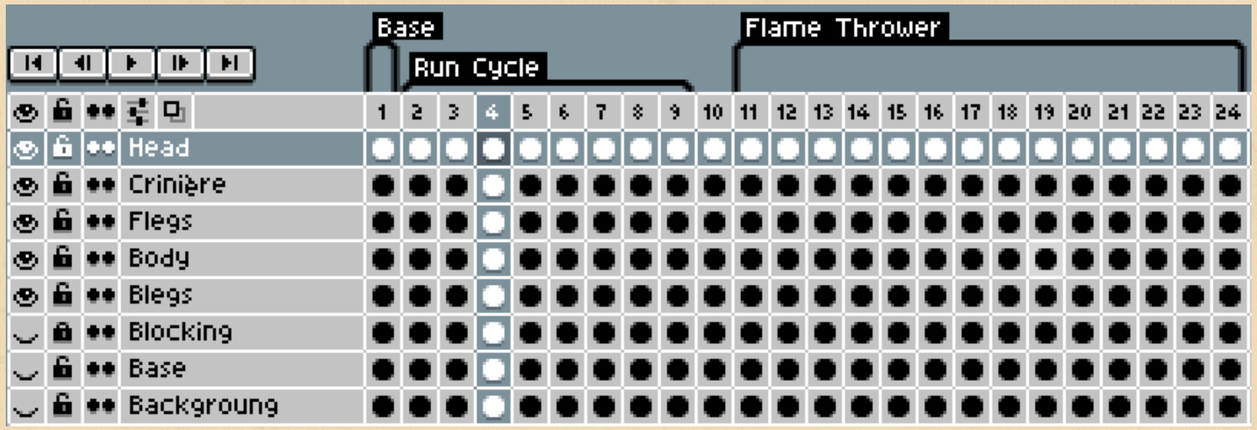
ANIMATIONS - LOUP

ANIMATION - COURSE



ANIMATION - LANCE FLAMME





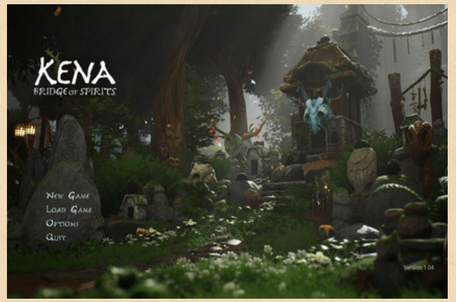
MOODBOARD – UI

UI



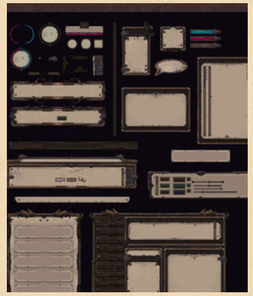














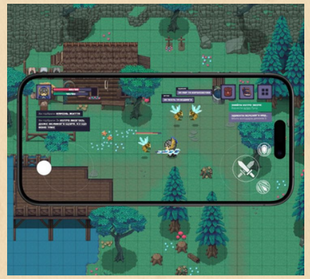


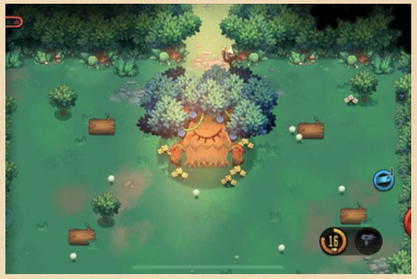






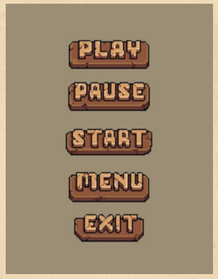










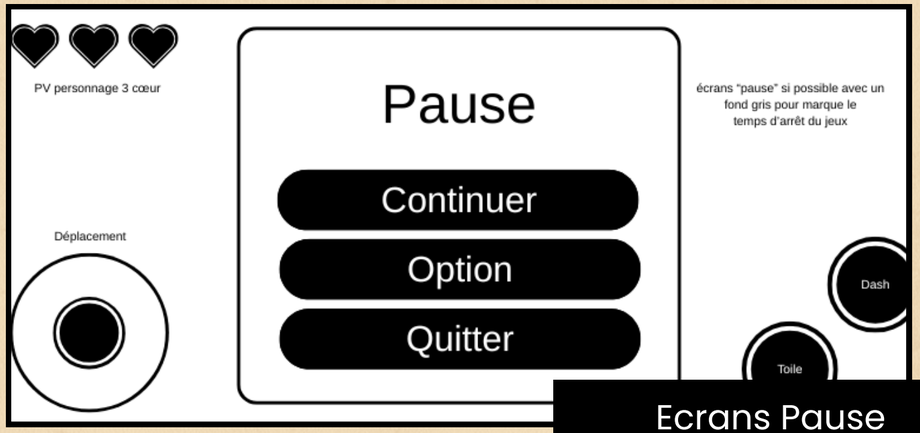


PLANS UI

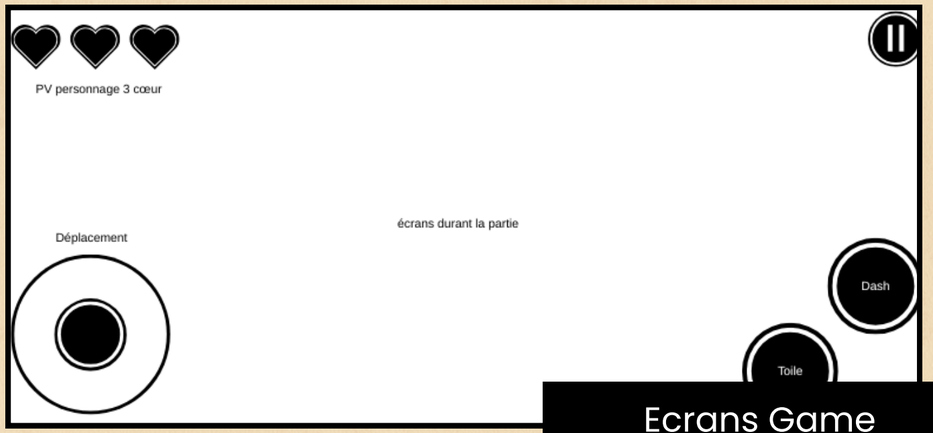
Ecrans du jeu



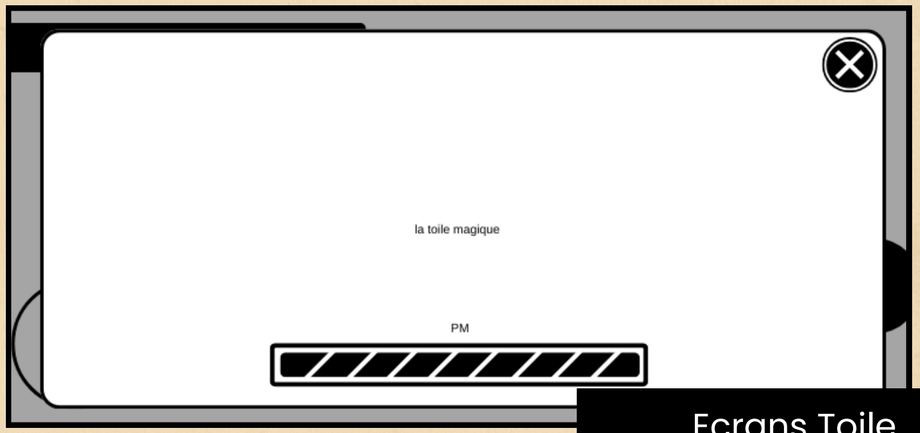
Ecrans menu



Ecrans Pause



Ecrans Game



Ecrans Toile

ITERATIONS UI

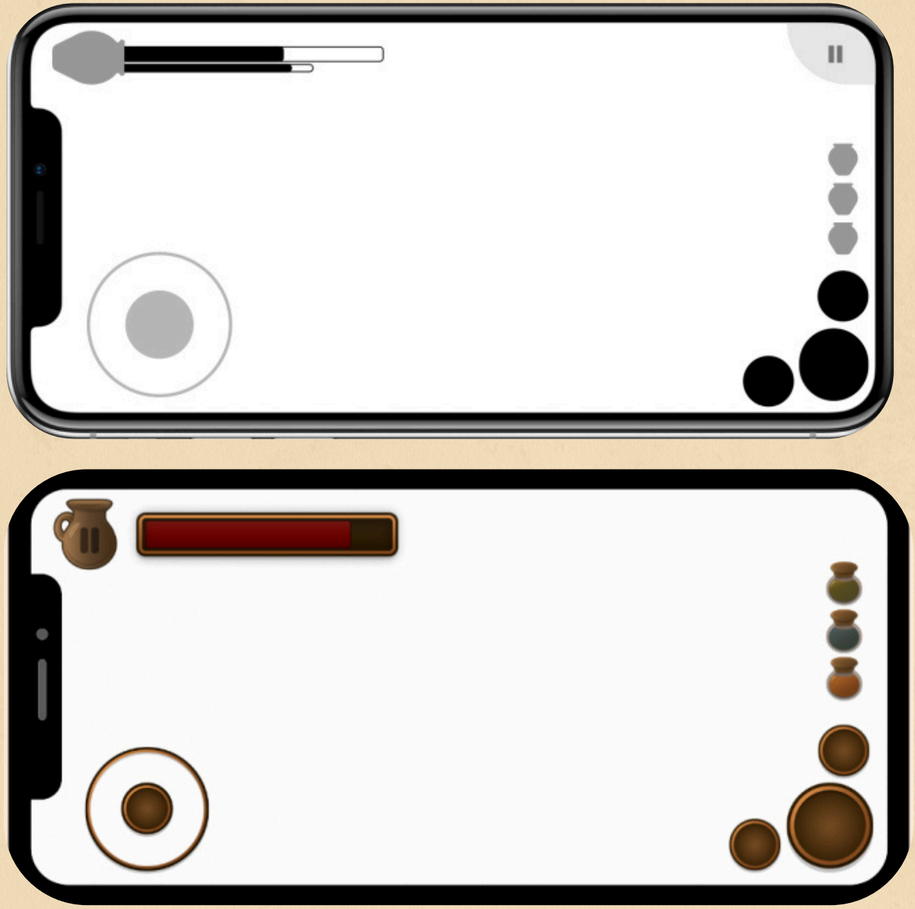
Boutons



PV/PM

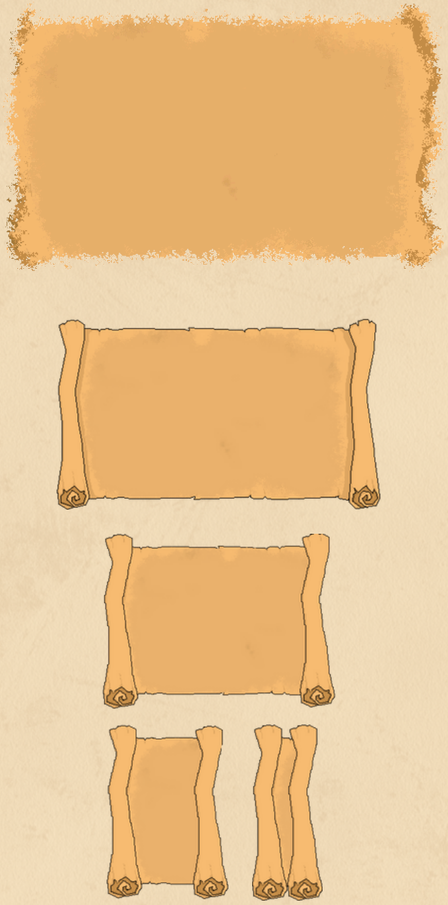


Ecrans test UI



UI

Toile de forme



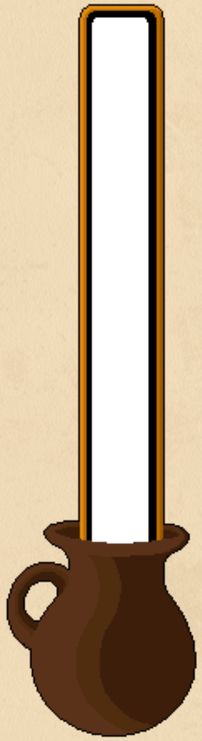
PV



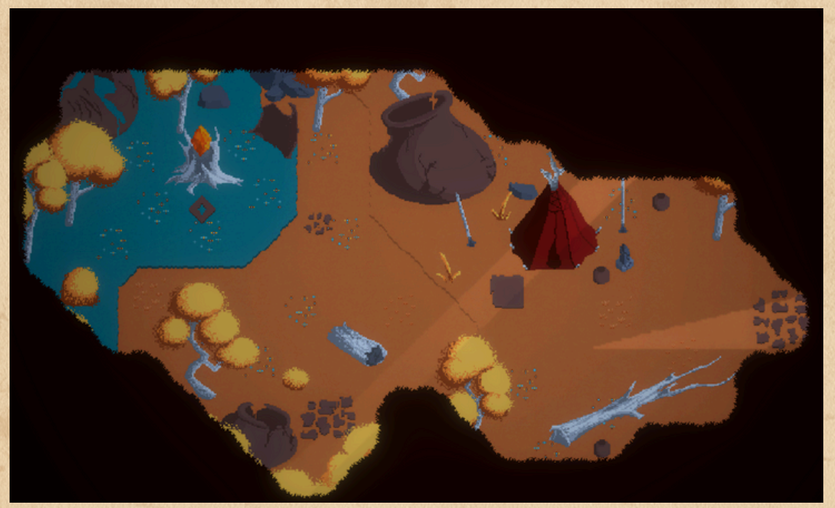
Boutons



PM

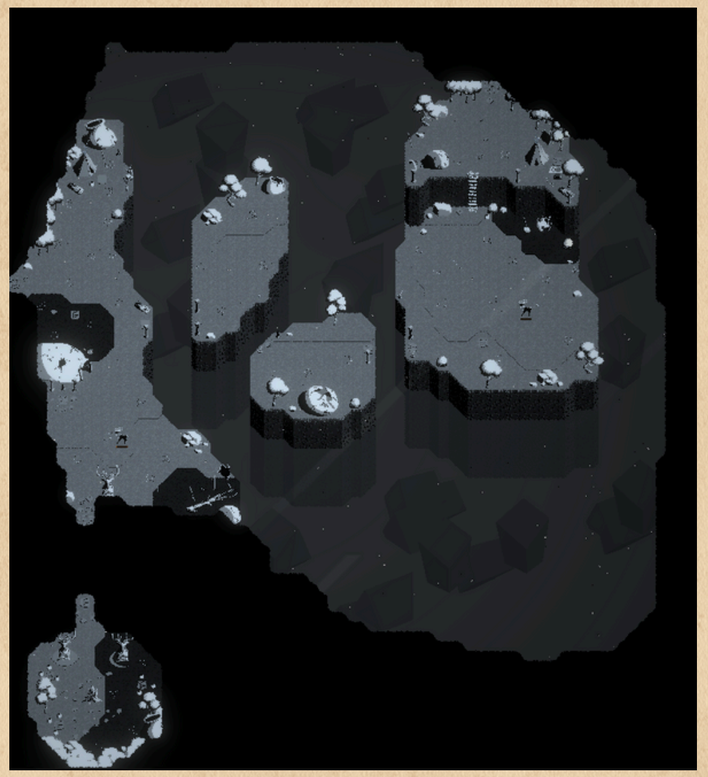


LD



FR_SP_01

Zone de départ



FR_DE_01

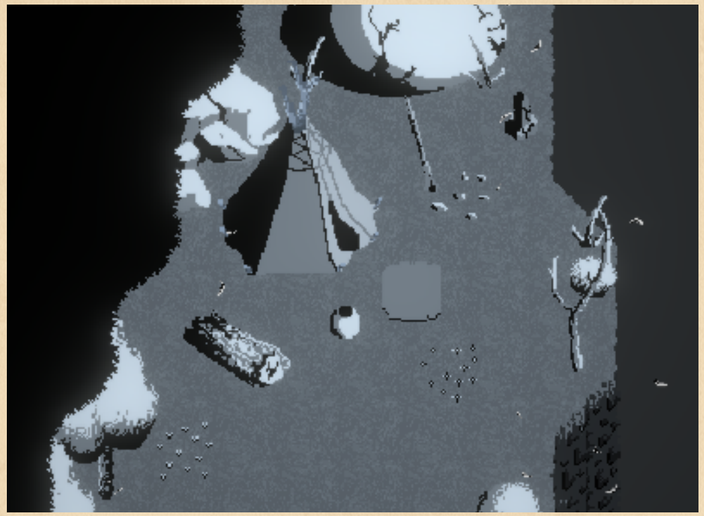
Zone des cerfs

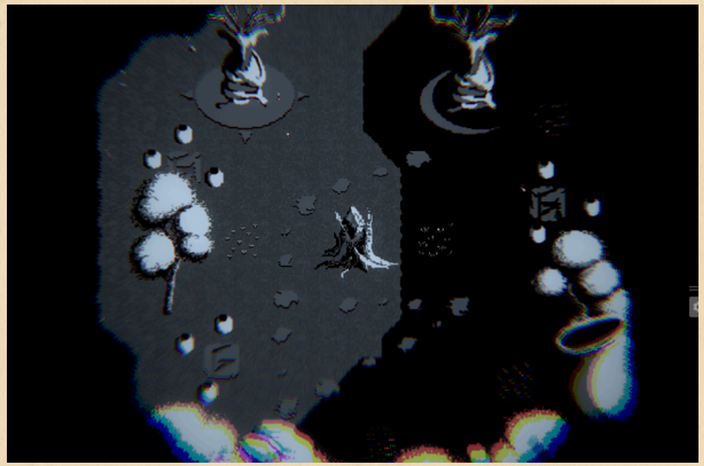


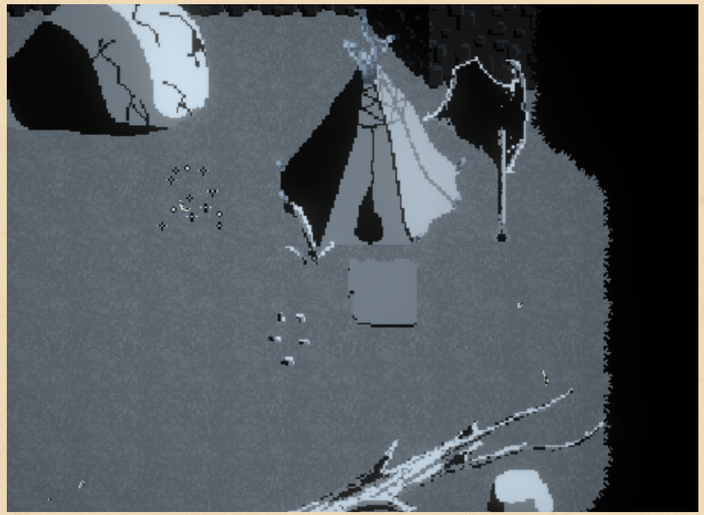
FR_WO_01

Zone des loups

LD









CODE - TOILE / RECONNAISSANCE DE FORME

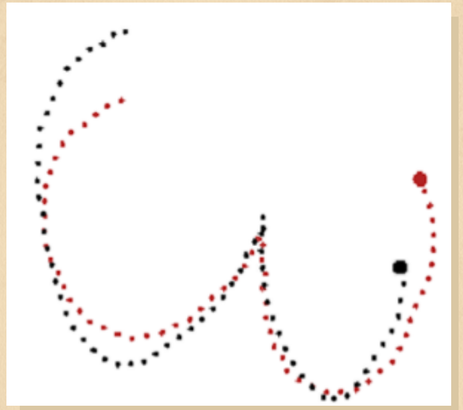
DOLLAR ONE

+

- Simple et rapide
- Compare une suite de points

-

- Ordre des points important
- Orientation dessin important



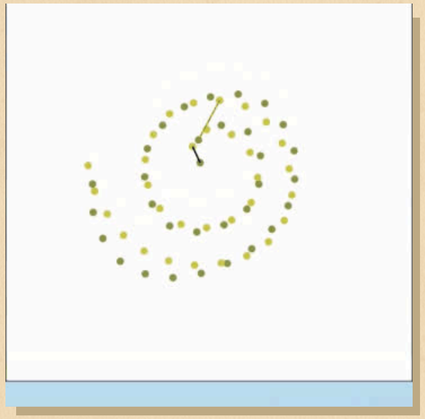
DOLLAR P

+

- Peut reconnaitre dessin à plusieurs traits
- Compare un “nuage de points”
- Ordre des points n’importe pas

-

- Orientation dessin important



CODE - ÉNIGMA / RÉSOLUTION D'ÉNIGME

FONCTIONNEMENT

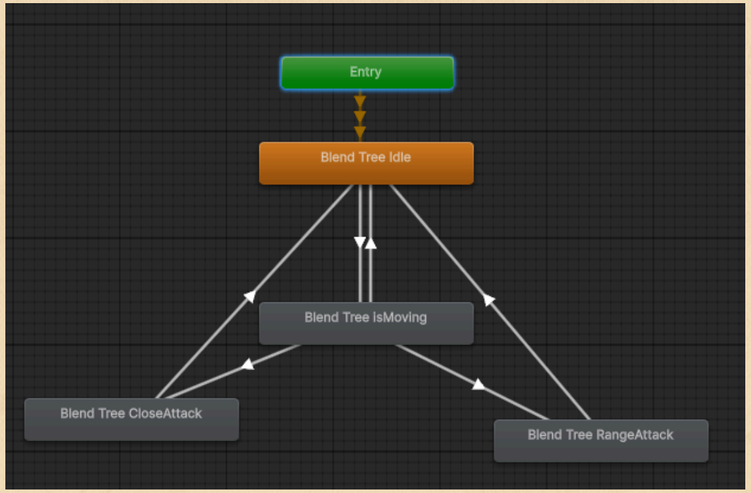




- LISTE D'OBJECT À ACTIVER
- SCHÉMA À RÉSOUDRE AVEC L'ENVIRONEMENT

CODE - INTÉGRATION ANIMATIONS

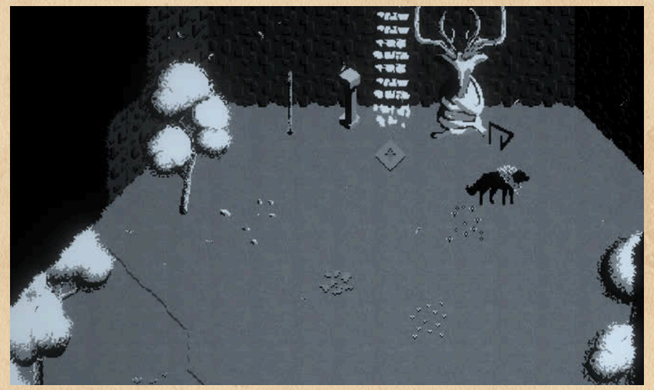
ANIMATOR ENNEMIS



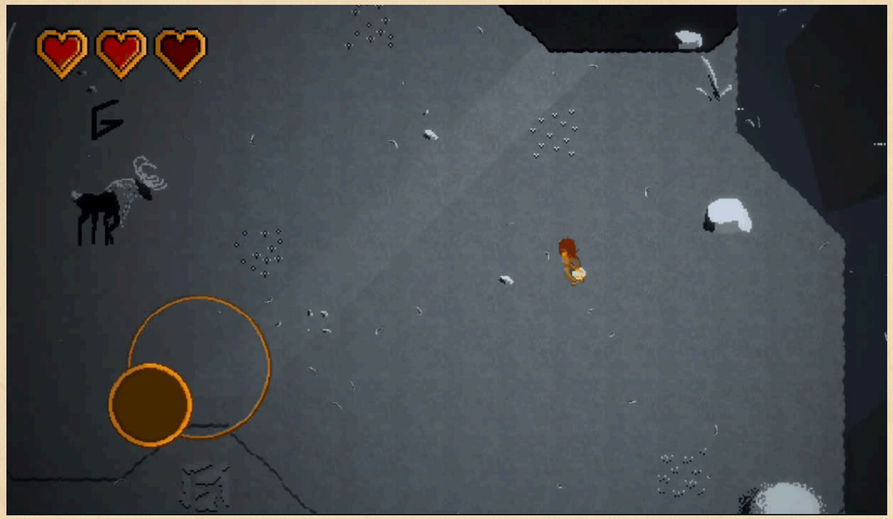


OVERRIDE ANIM





CODE - LES ENNEMIS



State machine

Noir et blanc

- Joueur pas détecté → **Patrol**
- Joueur à mi-distance → **Chase**
- Joueur proche → **Attack**

En couleur

- Joueur pas détecté → **Patrol**
- Joueur à mi-distance → **Flee**

CODE - ATTAQUES ENNEMIES

Subclass Sandbox
Fonctions générales réutilisé dans les attaques ennemis.

LANCEFLAMME

L’animal souffle vers le joueur



DASH

L’animal fonce vers le joueur





FOUDRE CERF

L’animal invoque des éclairs tout autour du joueur



CODE - LE SYSTÈME D'ARMURE

Chaque animal peut disposer d'une **armure.**

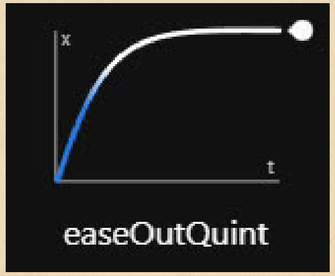
L'armure symbolisée par un Glyphe **bloque tous les dégâts.**

Réaliser le pattern du glyphe retire l'armure.

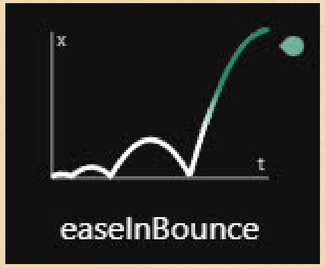


FEEDBACKS - SLOWMOTION

ABERRATION CHROMATIQUE



LENS DISTORSION



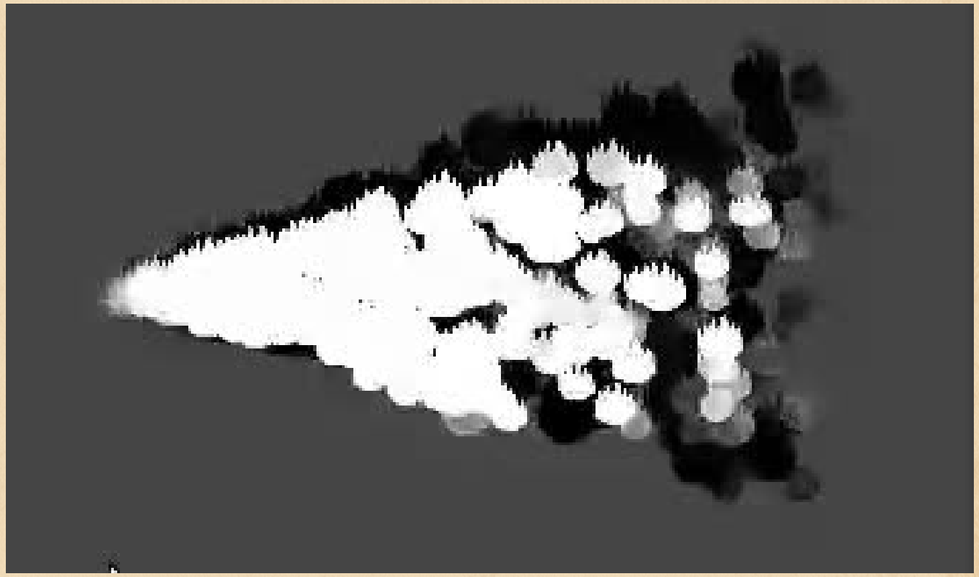


FEEDBACKS - VFX

LA FOUDRE



LANCE FLAMME



FEEDBACKS - COLOR WAVE

Shader de grayscale qui ne s’applique qu’en dehors d’une ellipse.



FEEDBACKS - RECOLORISATION SPRITES

Animation de recoloration des ennemis



SOUND DESIGN

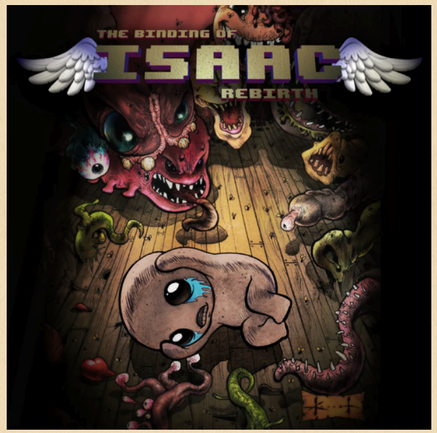
Musique, sons ambiance et effets sonores faits Par Pierre Glory

- LOST COLORS - MUSIQUE COMBAT
- LOST COLORS - MUSIQUE FORET SANS ...
- LOST COLORS - MUSIQUE MENU
- LOST COLORS - MAIN THEME
- LOST COLORS - MUSIQUE FORET COLO...

Spécificités des Sons

Tous les sons se ressemblent ou presque,
chaque son a sa variation !
Musique noir et blanc avec dissonance

Inspirations Principales





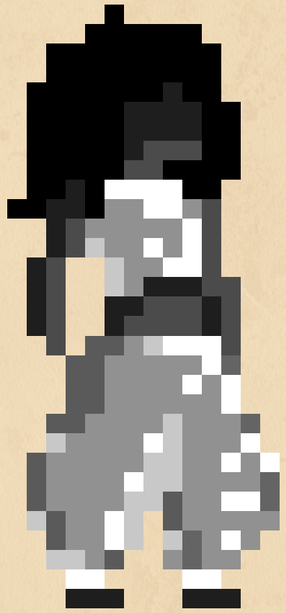
PROJECTIONS

BOSS



PROJECTIONS

TUTO/PHASE D’INTRODUCTION





Avez vous des Questions ?

GAMEPLAY

