

# Frame Fight

Dossier artistique

Promotion Fantasia 2023-2024

# 1. Description générale

- a. Présentation
- b. Direction artistique globale
- c. Interfaces utilisateurs et menus
- d. Personnages
- e. Niveaux et stages

## Présentation du projet

Frame Fight est un jeu étudiant de combat multijoueurs (1 contre 1) en side scroller. Ce dernier est supervisé par l'antenne d'Angoulême de Objectif 3D et développé par des élèves de la promotion Fantasia (2021-2025).

Ce dernier a pour but d'être développé dans des délais courts (~2 mois) et de servir d'exercice sur l'utilisation de certains outils d'animation présents sur l'Unreal Engine 5 à des fins vidéoludiques. Le jeu en lui-même est donc assez simple comportant 2 personnages aux carrures différentes et 2 niveaux différents (comportant chacun des sous stages).

## Synopsis

Vers les années 90-2000, au moment où les cinéphiles frissonnaient face à l'avènement du piratage de films, un vidéoclub indépendant de Lyon ouvrit ses portes, proposant une solution hybride au problème majeur que causait internet à la concurrence. Cette solution étant tout simplement de continuer la location de films en matériel, mais également en ligne. Cependant, cette solution miracle fût surtout appréciée d'un internaute arborant le pseudonyme "CITIZENWAYNE" qui ne se fie pas à prier pour pirater le vidéoclub dans le but de récupérer leur catalogue gratuitement. La propriétaire du magasin, Mathilde Bryn, se rendit alors compte de l'attaque et elle décida alors de le rejoindre dans ses films pour se faire justice. C.W. doit alors se battre contre cette dernière pour pouvoir s'échapper avec son butin, et Bryn doit alors éviter ce cambriolage et régler son compte à cet intrus.

## Direction Artistique Globale

La Direction Artistique globale se fait sous 3 traits :

- L'esthétique des menus et des tenues des personnages propre aux années 90-2000,
- L'inspiration cinématographique des niveaux et certains plans de caméra,
- Tout en gardant une qualité graphique actuelle avec notre époque.

Peu importe dans lequel de ces 3 catégories un élément est dépendant, l'imagerie et l'ambiance finale se veut d'être coloré, beau, et donner une atmosphère "fun" à l'ensemble même si pour cela le réalisme doit être contourné à certains égards.

Par exemple, concernant la lumière, cette dernière doit être colorée et en accord avec l'environnement derrière même si pour cela elle doit se passer de la cohérence du réalisme (par exemple un source lumineuse n'est pas nécessairement utile à ces lumières, l'important étant qu'elles rendent l'imagerie belle).

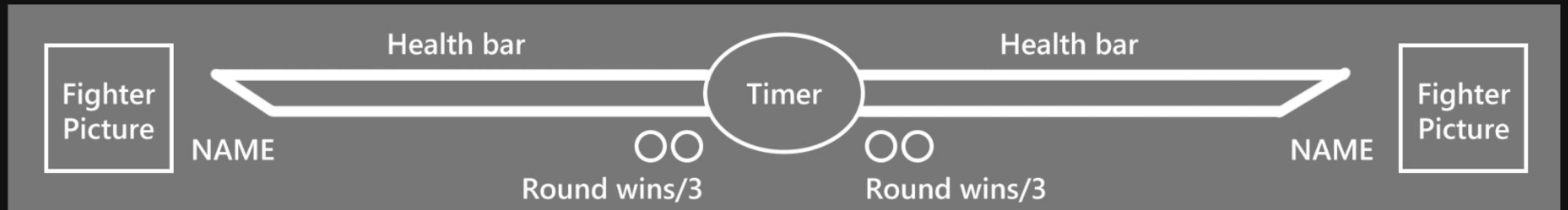
Le seuil de réalisme en comparatif avec d'autres jeux de combats, est similaire à Street Fighter 6, c'est à dire ni trop "cartoonesque" à la façon d'un Guilty Gear, ni trop réaliste à la façon d'un Mortal Kombat.

Chaque niveaux, personnages et interfaces possèdent leurs descriptions et références artistique (et/ou documentaire) dans les pages suivantes de ce document.

# Interface Utilisateur et Menus

## Interface Utilisateur

L'interface utilisateur affichée durant les phases de combat est similaire à beaucoup de jeux de combats déjà existant. Ce dernier est ancré en haut de l'écran pour ne pas gêner la lisibilité et comporte un timer en son centre, les bars de vies de chaque combattant de part et d'autre de ce chronomètre au bout desquels se trouve les images des combattants actuels ainsi que leur nom. Juste en dessous des barres de vies, proches des timers se trouve des cases qui se cochent, permettant au joueurs de savoir combien de round ont ils gagnés.



## Menus

Les menus quand à eux sont réalisés de sortes à donner une impression de dynamisme que ce soit par le biais de motif mouvant, de designs colorés ou de formes agréables à l'oeil. 5 menus sont disponibles aux joueurs : L'écran titre, l'écran de selection de personnage, l'écran de selection de niveau, l'écran de pause et l'écran d'informations de commandes et combos.

# Personnages

## Mathilde Bryn

### Etat civil

**Prénom** : Mathilde

**Nom** : Bryn

**Genre** : Femme

**Profession** : Propriétaire d'un vidéoclub

### Personnalité

**Adjectifs** : Energique, **bornée**, sarcastique

**Détaillé** : Bien qu'elle vive à Lyon, Mathilde possède une personnalité semblable à ceux de certains serveurs parisiens. En effet cette dernière est très férue de sarcasme et elle n'hésite pas à tourner les gens en dérision que ce soit des proches à elle ou de simple clients. Elle est bornée et se fiche bien des conséquences que peuvent avoir certaines de ses actions, elle se contente de suivre sa propre vision des choses ne laissant que très peu de choses ou de gens interférer et n'hésite pas à recouvrir aux poings pour corriger les problèmes les plus tenaces.

### Morphologie

**Carrure** : 1m73 - 68kg - Carrure athlétique

**Main dominante** : Droite

**Colorimétrie** : Yeux noisettes - Peau blanche - Cheveux noirs avec mèches bleues nuit - Lèvres rosées - Eyeliner noir - Fard à paupière rosée - Sourcils noirs - Vernis bleu nuit.

### Stylisme

**Coiffure et tenue** : Cheveux mi-longs en pagaille tombant au niveau des épaules. Crop-top tie and dye à motif bleu et rouge, pantalon de jean bleu déchiré, Converse hautes rouges, bonnet rouge.

**Maquillage** : Lèvres rosées, eyeliner noir, fond de teint rosé.

**Accessoire** : Pansement sur le nez, collier en argent.

**Equipement** : Armes de poings.

# Personnages

## CITIZENWAYNE

### Etat civil

**Pseudo** : CITIZENWAYNE

**Genre** : Homme

**Profession** : Ingénieur informaticien

### Personnalité

**Adjectifs** : Incertain, **erratique**, décalé

**Détailé** : CITIZENWAYNE est quelqu'un qui semble aux premiers abord sur de lui, cranant dans les milieux qu'il métrise et fuyant les problèmes. En effet, là où il peut garder un sang froid presque spartiate et même en jouer quand ses plans se passent comme prévu, notre antagoniste perd toute consistance lorsqu'un élément imprévu arrive, le faisant alors rapidement paniquer et agir de façon presque erratique, contrastant alors drastiquement avec ses compétences poussée, sa carrure sportive et sa tenue formelle.

### Morphologie

**Carrure** : 1m76 - 71kg - Carrure athlétique

**Main dominante** : Droite

**Colorimétrie** : Yeux noisettes - Peau terne - Cheveux châains - Sourcils noirs

### Stylisme

**Coiffure et tenue** : Cheveux coiffés à la Patrick Bateman. Chemise grise chaude à motifs, col blanc, chino marron, chaussures de costume marrons, bretelles marrons.

**Accessoire** : Lunettes d'aviateur argentée, montre couleur cuivre, ceinture en cuir marron, badge d'identification accroché à la ceinture, cravate jaune à carreaux.

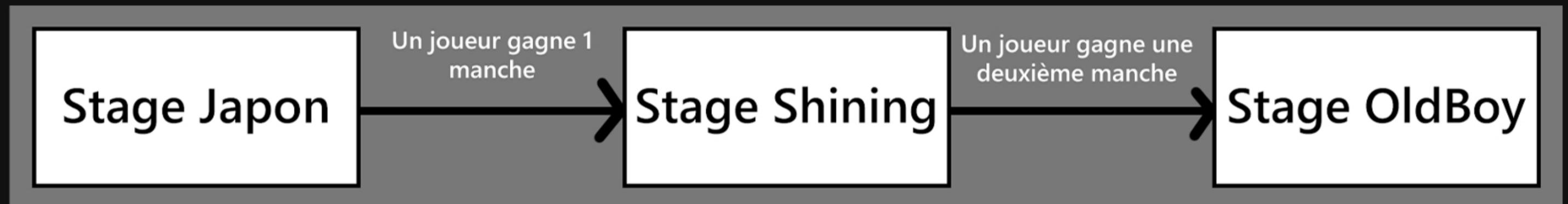
**Equipement** : Avant bras virtuels métallique (forme semblable à un powerglove).

## Niveau et stages

Le projet n'ayant pas pour ambition de devenir un véritable jeu mais d'avantage une démo, un niveau unique composé de 3 stages a été décidé. Ce dernier se base donc sur 3 scène culte du cinéma :

- Un couloir japonais dont une lumière rouge illumine les murs en papiers, ne laissant que quelque faisceau passer au travers de certaines déchirures
- Un couloir d'hôtel à la Shining avec son fameux sol géométrique aux couleurs chaudes
- Et un couloir semblant désaffecté, dans une ambiance d'avantage verdâtre, semblable au passage culte de OldBoy

Ces niveaux seront accessible soit individuellement, soit dans un niveau complet dans lequel des transitions permettront de changer d'un stage à l'autre en suivant cette règle :



## 2. Bible Graphique

- a. Direction artistique globale
- b. Interfaces utilisateurs et menus
- c. Personnages
- d. Niveaux et stages

## Direction Artistique Globale : Références

### Seuil de réalisme



- Peu de petits détails
- Formes semi réaliste loin du stylisé
- Couleur et formes primant sur le réalisme
- Lumières et effets colorés, beauté > cohérence

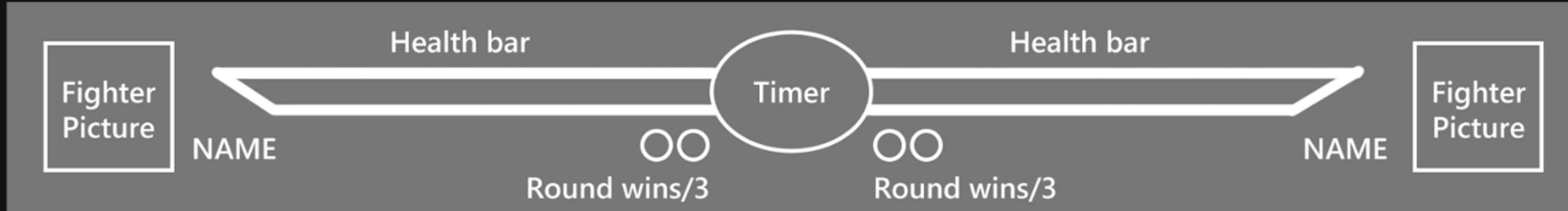
### Beauté > Cohérence



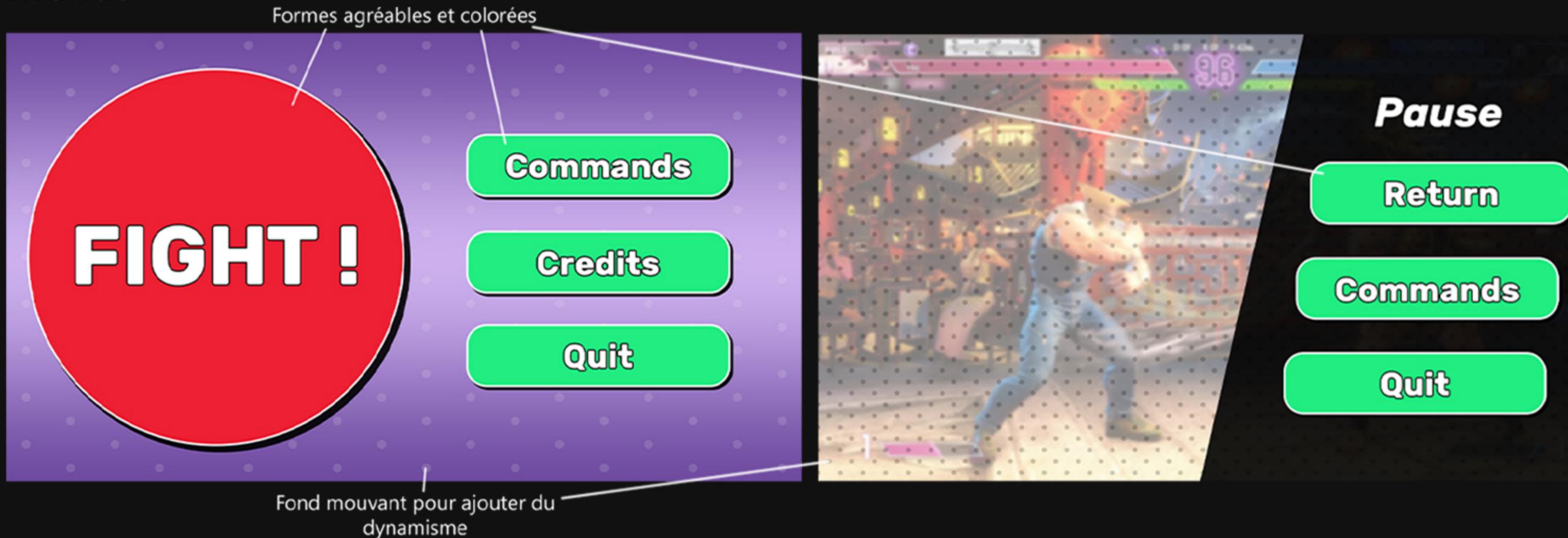
- Lumières colorées et belles, cohérence de leurs sources peu importante
- Effet colorés, dynamique et stylisé

# Interfaces et Menus : Références graphiques

## Interface



## Menus



## Interfaces et menus : Références documentaires

### Interface

Bien que son concept graphique ne soit pas encore terminé, sa structure quand à elle est établie. Ne cherchant pas à réinventer la roue elle se compose donc des classiques.



### Menus



L'objectif des menus est d'être épuré, agréable et coloré. Et pour ça les menus de jeux Nintendo Switch sont un très bon exemple de références, ces derniers ayant justement pour objectif de donner une atmosphère amusante et familiale.

# Mathilde Bryn : Références graphiques

Hairstyle



Hair color



Top type



Top Style (but red)



Makeup



Eyes



Jean



Body Type



Shoes



## Mathilde Bryn : Références documentaires



L'apparence physique de Mathilde est inspirée pour le côté vestimentaire du mouvement Grunge des années 90, permettant de la mettre en opposition avec son assailant.

Le côté purement carrure et physique quant à elle est inspirée de personnages combattif tel que Jolyne Cujoh (Jojo's) ou encore Mikasa Ackerman (SNK).

Le caractère de Mathilde est inspiré entre autre par 2 personnages : Ryuko Matoi (Kill la Kill) et Julie Powers (Scott Pilgrim). En effet ces deux personnages possèdent une forte énergie et un certains désintérêt pour les conséquences de leurs actes, et bien que Julie ne soit pas du style très combattante, Ryuko elle aime régler ses problèmes par la force.

# Mathilde Bryn : Concept, color kit et références



## Mathilde Bryn : Expressions faciales



Neutre



Haine



Douleur



Joie



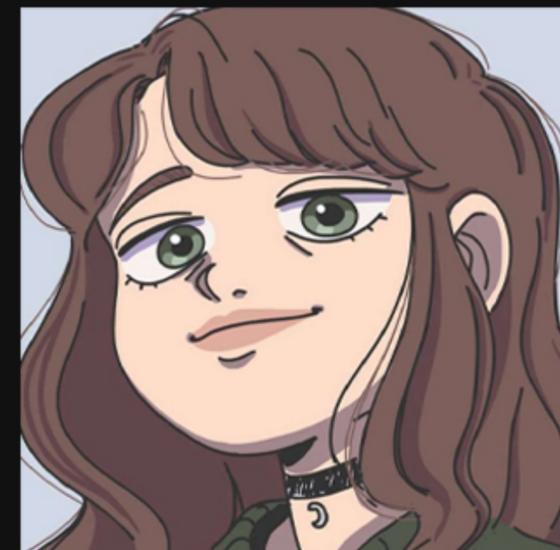
Surprise



Provocation



Tilt / Agacement



Assurance

# CITIZENWAYNE : Références graphiques

Hairstyle



Eyes



Outfit Type



Body Type



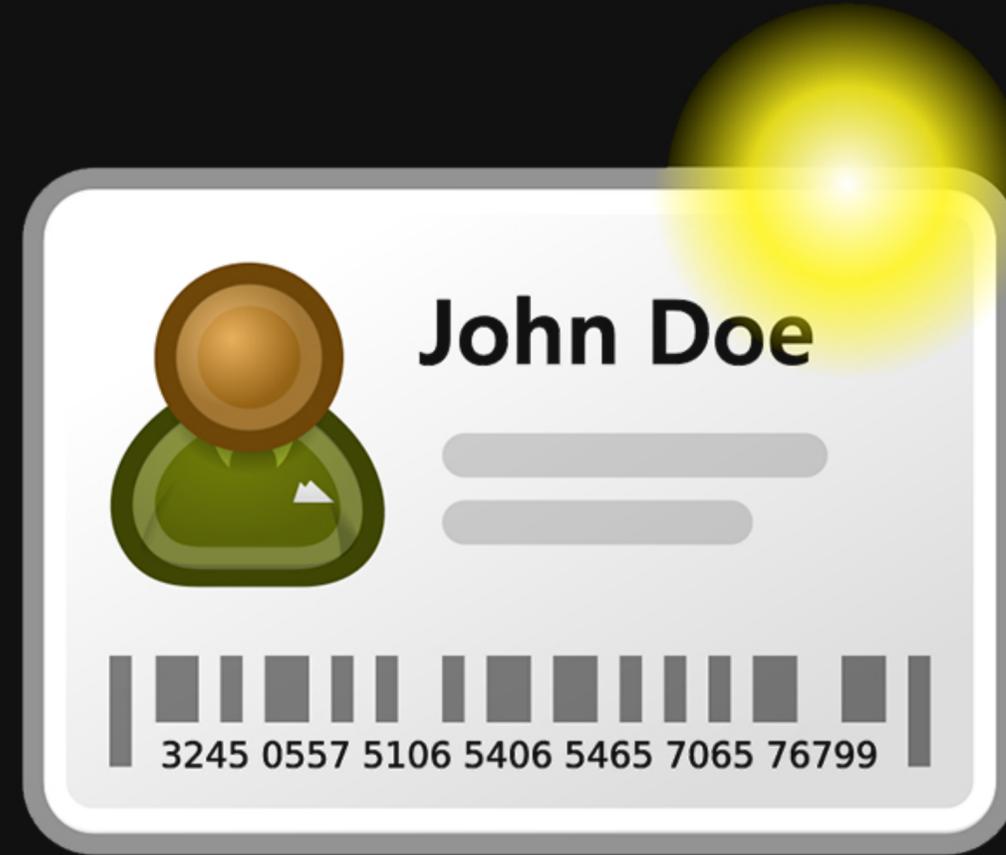
Shoes



Id Card



## CITIZENWAYNE : Références documentaires



L'apparence physique de C.W. est inspiré pour le côté vestimentaire des tenues formelles omniprésentes dans les représentation de bureaux des années 90.

Le côté purement carrure et physique quant à lui est inspiré de Jotaro Cujoh, personnage emblématique de Jojo's Bizzare Adventure.

Son caractère n'est pas inspiré d'un personnage en particulier mais plutôt à un caractère assez cliché que l'on peu retrouver chez certains personnages dis "comic relief".

# CITIZENWAYNE : Concept, color kit et références



# CITIZENWAYNE : Expressions faciales



Neutre



Haine



Douleur



Joie



Surprise



Provocation



Tilt / Agacement



Assurance

# Niveau et stages : Références graphiques

Japan



Shining



OldBoy



## Niveau et stages : Références documentaires



Dans tout les jeux de combats, les stages sont réalisés de sorte à donner une impression d'espace pour se battre, même dans des lieux qui sont de base d'avantage claustrophobe. Ces derniers possèdent toujours des éléments pour donner de la profondeur au niveau, et ce, même si cela doit donner une impression de gigantisme au décor.