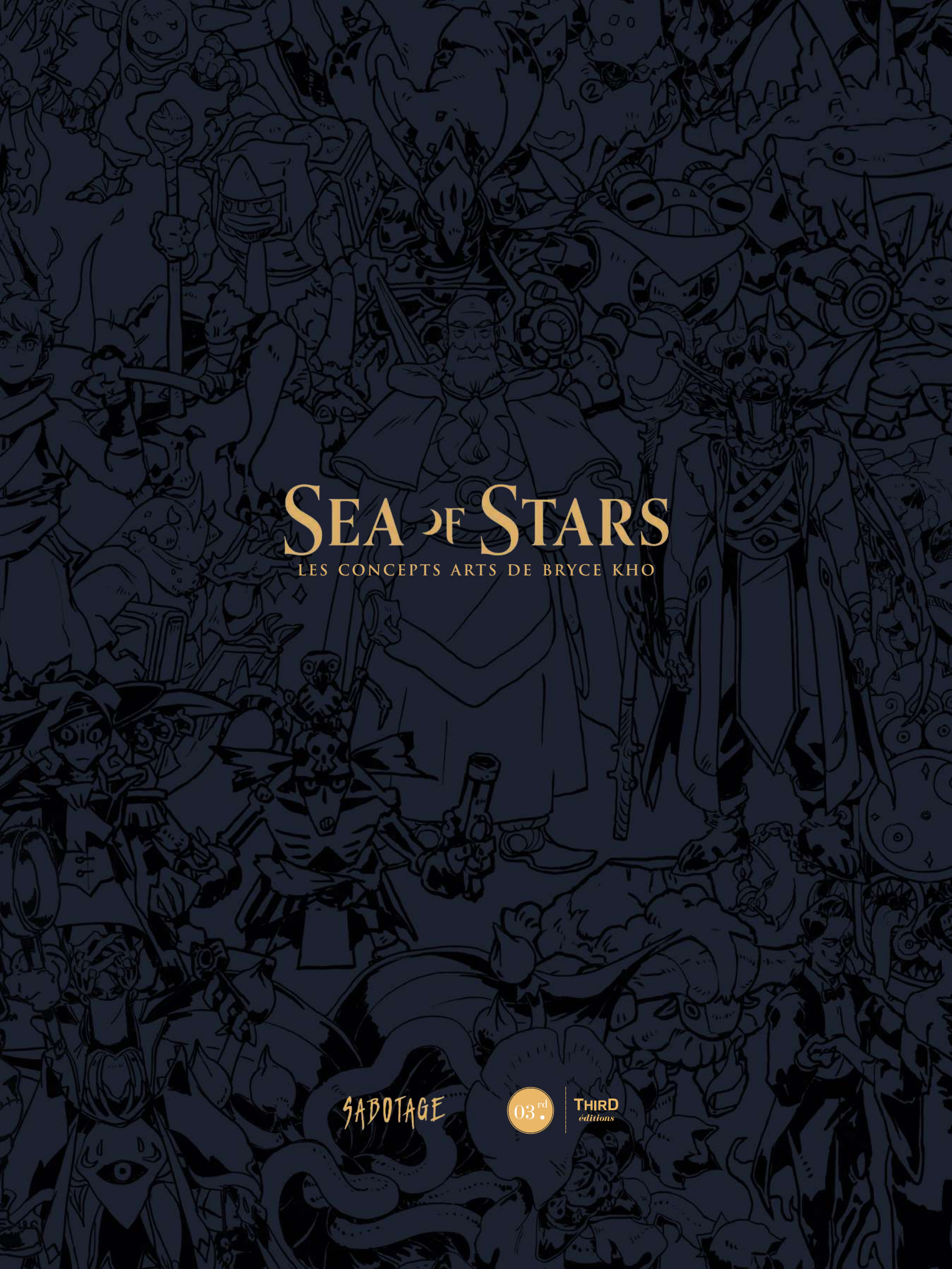




SEA OF STARS

LES CONCEPTS ARTS DE BRYCE KHO

SABOTAGE

03rd

THIRD
éditions

ÉQUIPES ARTISTIQUES

Michaël Lavoie – Artiste principal niveaux et environnements
Axel Béliveau – Artiste niveaux et environnements
Bruno Moraes – Animateur principal et dessinateur personnages
Jean-Luc Savard – Coordonnateur de l'équipe d'animation
Savannah Perron – Animatrice et dessinatrice personnages
Gregory Lazslo – Animateur et dessinateur personnages
Edouard Diamant-Robert – Animateur et dessinateur personnages
Thomas Snowden – Animateur et dessinateur personnages
Martin Paré – Animateur et artiste VFX



BRYCE AU PRÉSENT : Mes plus grands remerciements au reste de l'équipe artistique de *Sea of Stars*. Malgré la distance qui nous séparait, voir votre travail m'a continuellement impressionné et m'a énormément motivé à toujours donner le meilleur de moi-même. Je savais que chaque illustration serait traitée avec amour, soin et attention. Je vous remercie du fond du coeur !

Sea of Stars. Les concepts arts de Bryce Kho
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdections.com

Nous suivre :
Twitter @ThirdEditions
Facebook.com/ThirdEditionsFR
Instagram Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 92-597 du 1^{er} juillet 1992 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Assistants d'édition : Ken Bruno, Ludovic Castro et Damien Mecheri
Traduit de l'anglais par : Bruno Provezza
Relecture sur épreuves : Hélène Furic et Sylvie Bernard
Mise en pages : Bruno Provezza
Couverture : Bryce Kho
Montage de couverture : Ken Bruno

3dtotalPublishing

Édition originale :
Sea of Star The Concept Art of Brice Kho
2024, 3dtotal Publishing
Copyright © 2024. Tous droits réservés.

Concept Artist : Bryce Kho
Directrice éditoriale : Rhiannon Joseph
Éditrice : Samantha Rigby
Mise en pages : Joseph Cartwright
Directeur : Simon Morse
Directeur Général : Tom Greenway

Sea of Stars © 2024, 3dtotal Publishing. Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans l'accord écrit préalable de l'éditeur. Toutes les illustrations, sauf indication contraire, sont protégées par le droit d'auteur de © Bryce Kho. Toutes les œuvres d'art qui ne sont pas protégées par le droit d'auteur de l'artiste présenté sont marquées en conséquence.

Tous les efforts ont été faits pour s'assurer que les crédits et les informations de contact énumérés sont présents et corrects. En cas d'erreur, l'éditeur renvoie respectueusement les lecteurs à store.3dtotal.com/pages/information pour toute mise à jour et correction. Les pensées et les opinions exprimées dans ce livre appartiennent à l'auteur et non à l'éditeur.

Édition française, copyright 2024, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-512-5
Dépôt légal : novembre 2024
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris.

SOMMAIRE

Préface	6
Kickstarter	8
Personnages principaux	18
Personnages secondaires	52
Environnements	88
Ennemis :	
Acte 1	110
Acte 2	120
Acte 3	132
Acte 4	144
Acte 5	154
Acte 6	164
Acte 7	176
Acte 8	192
Acte 9	208
Acte 10	228
Épilogue	242
Couvertures	250
Remerciements	268



SEA OF STARS

LES CONCEPTS ARTS DE BRYCE KHO



BRYCE AU PRÉSENT :

Les commentaires de ce livre sont à 90 % issus de conversations par courriel et Slack [ndt: une plateforme de communication collaborative] entre Thierry, le directeur créatif de *Sea of Stars*, et moi-même, de mars 2020 à juillet 2023. Vous trouverez peut-être quelques fautes de frappe, mais bon, c'est aussi ça le développement d'un jeu vidéo !

Amicalement,
Bryce Kho



Enfant des années 1990, j'ai toujours aimé cette forme de magie qui se crée lorsque l'imagination et les compétences sont au service du divertissement. Au fil des ans, la découverte d'innombrables univers et histoires a fait naître en moi un sentiment de beauté et d'inspiration ; la véritable étoffe dont sont faits les rêves. Avec le temps, il devenait de plus en plus clair que cet amour s'était transformé en un temple ; un lieu riche et merveilleux où, grâce aux efforts conjugués de nombreux auteurs de jeux vidéo, je peux m'évader dès que je le souhaite. C'est un vrai ravissement.

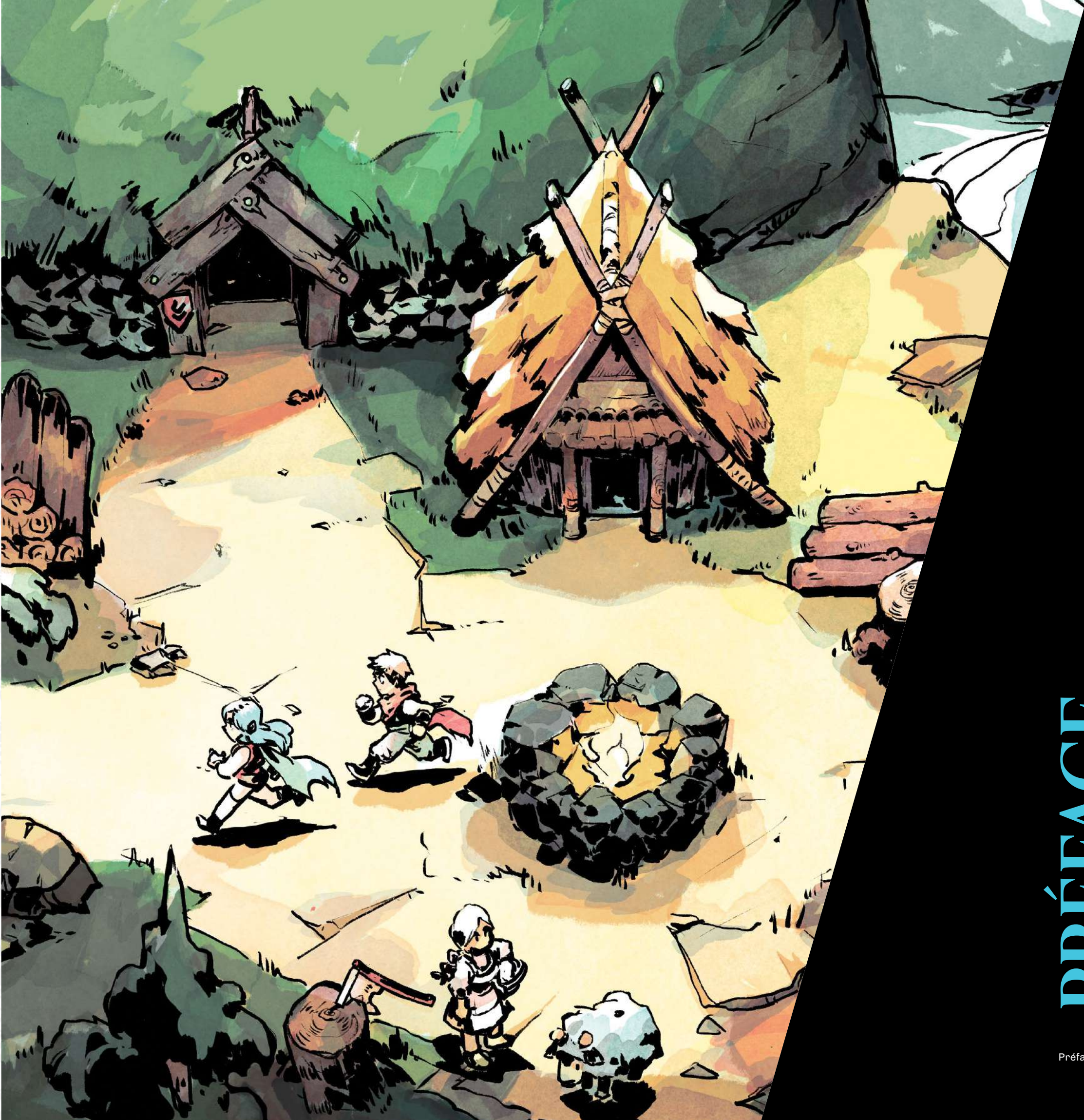
Mon parcours créatif a démarré à l'école primaire, lorsque j'ai commencé à jeter les bases du monde fantastique dans lequel se dérouleraient mes propres jeux vidéo. Même si les années ont permis d'affiner ces idées pour certaines ridicules (elles le sont toujours un peu), au moins, elles m'appartenaient.

Lorsqu'il est apparu clairement que ces visions pouvaient se concrétiser, j'ai été aussitôt confronté à l'envie de les partager, non seulement avec le public, mais aussi, plus largement encore, avec d'autres créateurs. Il serait difficile d'expliquer la profondeur de notre relation avec Bryce. Bien que je ne possède aucune de ses compétences, il semblerait que nous ayons établi une sorte de lien mutuel et inconscient de ce qui fait l'intérêt d'une idée et le genre d'émotions qu'elle véhicule, souvent en rapport avec notre enfance. Malgré notre rencontre dans un cadre professionnel, nous avons tout de suite ressenti – à bien des égards – à quel point nous étions identiques, et probablement qu'en d'autres temps, nous serions devenus les meilleurs amis.

Si ce qui précède peut vous sembler un brin sentimental, laissez-moi vous parler de la capacité de Bryce à percevoir une idée et à s'en saisir. Malgré toute ma sensibilité, mes divagations, mes incohérences et mon obsession pour les détails (souvent sans importance), je ne lui ai jamais demandé quelque chose qu'il n'était pas capable de réaliser. En vérité, ce fut un voyage très émouvant : rencontrer enfin les personnages qui avaient vécu dans ma tête depuis si longtemps, et accueillir un autre créateur dans ce monde, en lui faisant assez confiance pour le modifier et l'enrichir. D'une certaine manière, Bryce m'a aidé à lâcher prise et à supporter qu'il ne s'agissait plus seulement de mon histoire, ce qui m'a permis d'accepter qu'elle serait un jour exposée à la vue de tous.

Les illustrations, ébauches et conversations dévoilées ici forment un aperçu concret du processus créatif quotidien qui nous a permis de donner vie à l'incroyable univers de *Sea of Stars*. Découvrir la version finale de ce livre m'a conforté dans l'idée que cette collaboration a été une véritable aubaine, et je n'aurais pu choisir un meilleur artiste. De nos cœurs aux vôtres, bonne lecture !

Thierry Boulanger, directeur créatif de Sabotage



PRÉFACE



KICKSTARTER

1re Mission



THIERRY : Salut Bryce ! Ça faisait un moment, j'espère que tu vas bien. Phil et moi parlions de notre prochain jeu, et nous pensons tous les deux que tu serais la personne idéale pour travailler dessus. Serais-tu disponible pour créer et envoyer tes propres key art [ndt : illustrations qui contribuent à transmettre une vision du jeu à l'équipe de développement] avant le 10 mars ? Ci-joint les concepts actuels et les compositions que nous avons essayés...



BRYCE : Salut les gars ! Merci de m'avoir contacté, c'est un plaisir d'avoir de vos nouvelles, je suis ravi de votre nouveau projet ! Je m'efforce de vous envoyer des esquisses d'ici le milieu de la semaine prochaine.



BRYCE : J'ai commencé par des versions *chibi*, en me basant sur leurs *sprites*, puis je les ai dessinés dans mon propre style.

Si vous souhaitez des versions définitives, n'hésitez pas, je peux aussi vous proposer des designs alternatifs. Pour l'instant, je cherche surtout à me familiariser avec eux, puisqu'ils possèdent déjà leurs propres *sprites*.



①



②



③

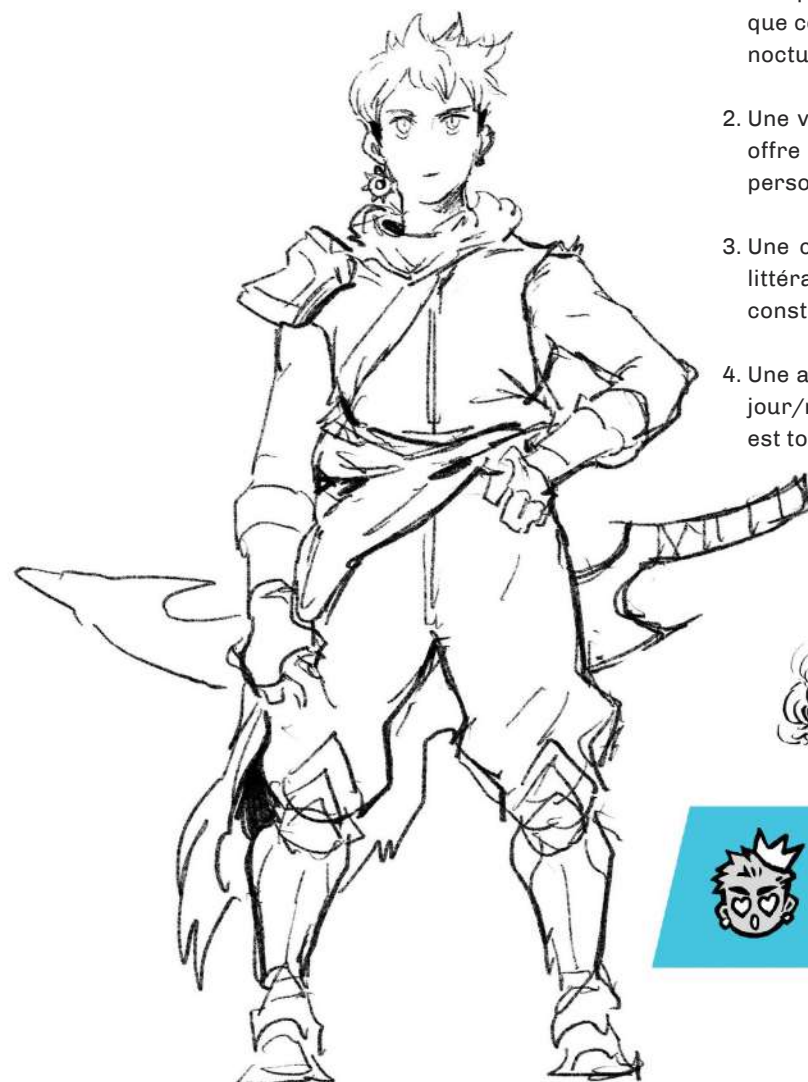


④



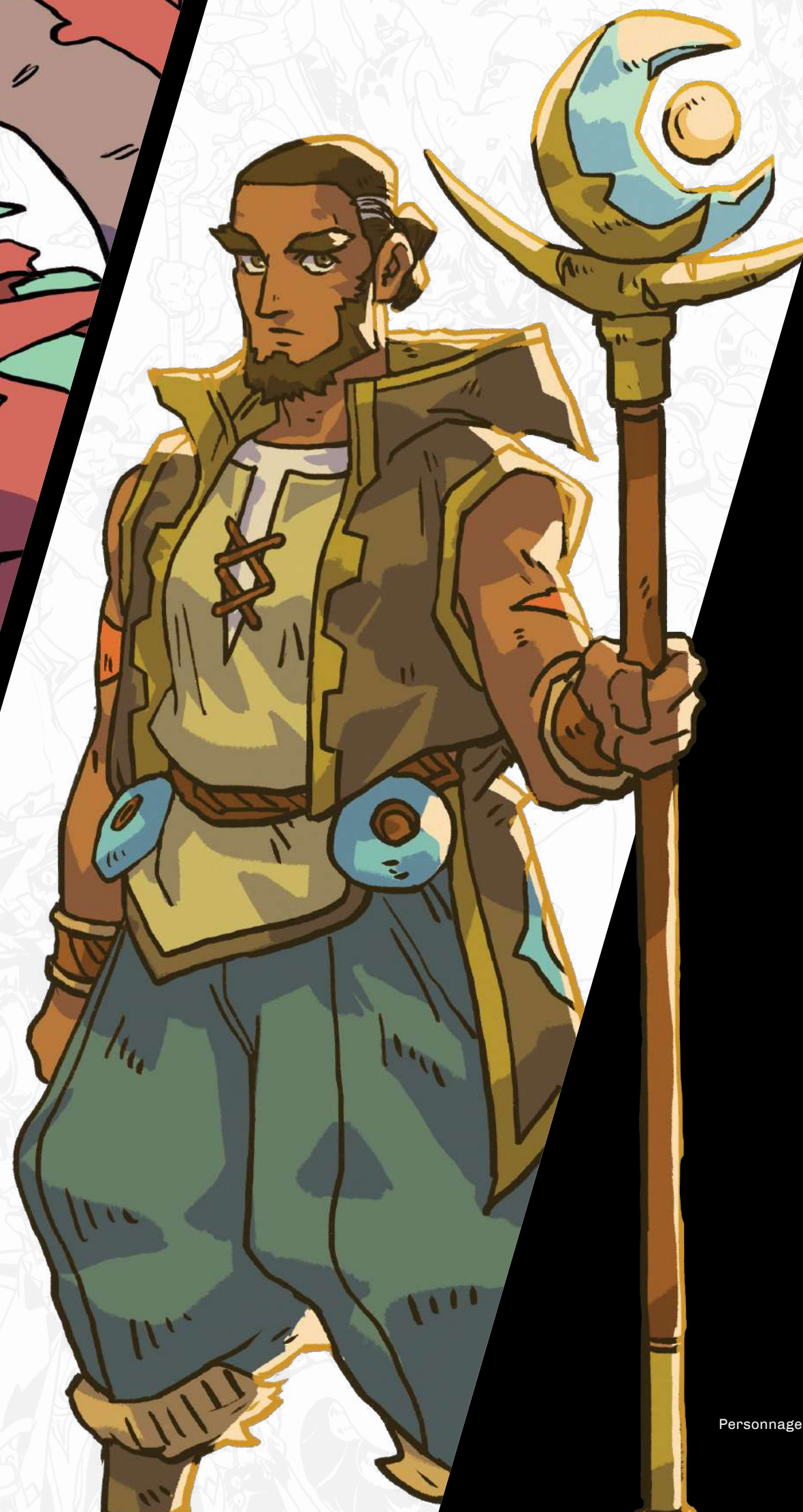
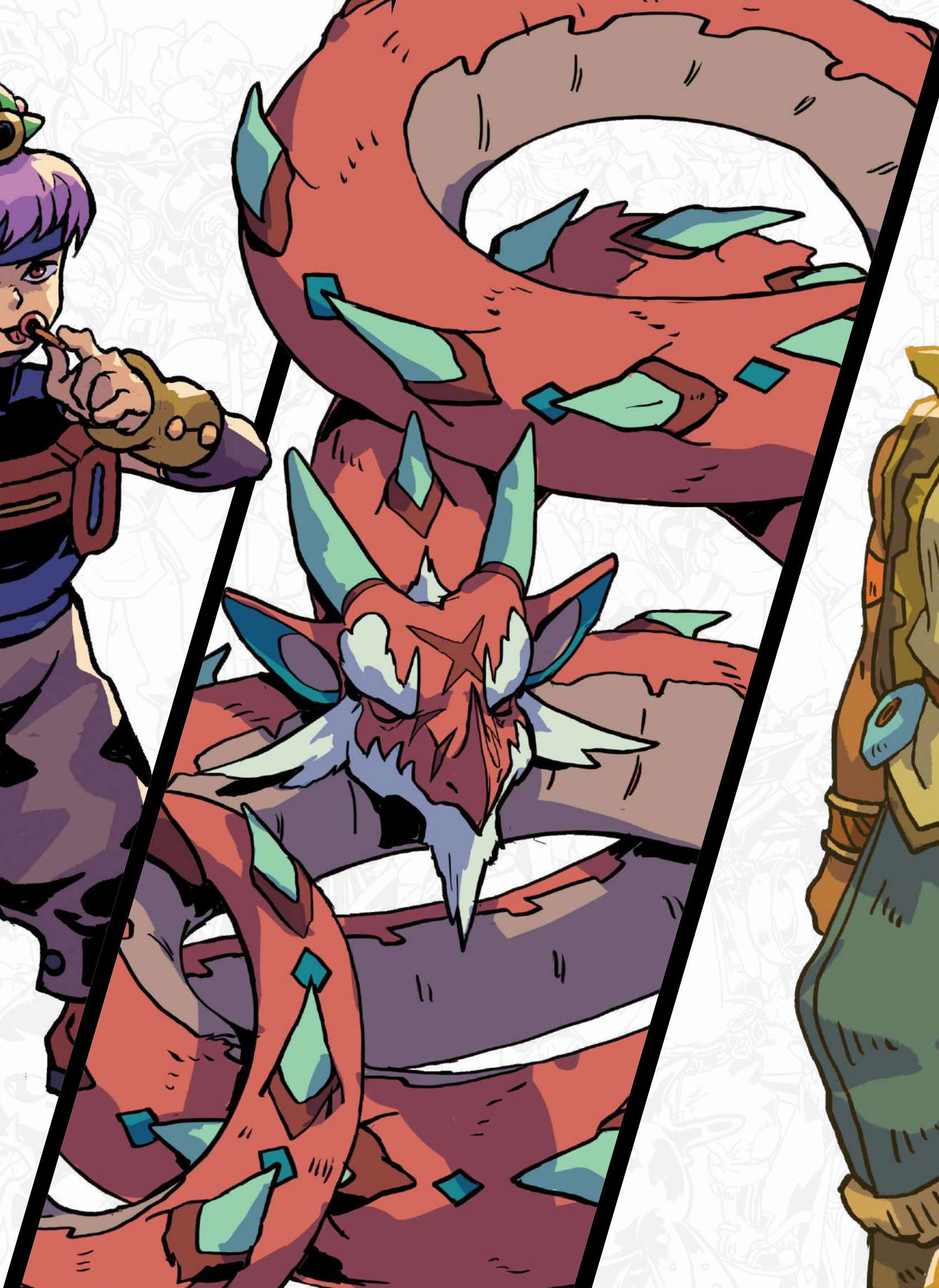
BRYCE : Voici quelques propositions de key art :

1. Une première, principalement centrée sur les lieux et surtout la tour. Je pense que cela fonctionnera mieux avec un système d'éclairage diurne, car l'éclairage nocturne pourrait faire perdre beaucoup de détails à la scène.
2. Une version alternative, davantage axée sur les personnages. Je dirais qu'elle offre une plus grande marge de manoeuvre pour l'éclairage. En outre, les personnages ont la même importance visuelle que la tour.
3. Une composition nocturne, toujours centrée sur les personnages, qui essaie littéralement d'illustrer la « Sea of Stars » en titre. Les armes et les vêtements constituent un autre point d'accroche visuel.
4. Une approche différente, pour varier : un thème qui met en avant la mécanique jour/nuit du jeu et les pouvoirs solaires/lunaires des personnages. Le paysage est toujours représenté, mais avec beaucoup moins d'ampleur.



THIERRY : Après avoir fait le tour du studio, la proposition n°3 est de loin notre préférée, donc à moins que tu n'exprimes un très fort intérêt pour un autre concept, c'est celui-là que nous choisirons.





PERSONNAGES SECONDAIRES

Directeur Moraine



THIERRY : Moraine est un Guerrier du Solstice de la Lune. Tel un vieux sage, il dirige par intérim l'Académie du Zénith, où sont formés les Enfants du Solstice dès leur plus jeune âge. Moraine est un mage plutôt ordinaire. Son apparence est classique – dans la veine de Dumbledore ou de Gandalf. Il porte une robe de mage, un sceptre lunaire, et peut-être une barbe. Bien sûr, il arbore également les couleurs des Guerriers du Solstice !



BRYCE : Je sais que vous cherchiez quelque chose de classique, mais je pense que le visage peut nous éclairer davantage sur sa personnalité, donc j'y ai inclus quelques éléments distinctifs. Nous pouvons les interchanger selon vos envies.



THIERRY : Il y aura normalement un flashback au cours de l'Acte 6. Pour cette séquence, il faudrait qu'Erlina et Brugaves soient âgés de dix ans environ, tandis que Moraine aura vingt ans de moins, quelle que soit la façon dont tu l'imagines !





ENVIRONNEMENTS

Académie du Zénith



THIERRY : Maintenant que nous en avons presque fini avec l'Acte 1, il y a une chose que nous aimerions refaire complètement, c'est le *design* extérieur du bâtiment (sa forme et ses couleurs). Voici quelques captures d'écran (à droite).



Tu noteras la forme octogonale sur le dessus. Nous devons l'incorporer d'une manière ou d'une autre dans un système de toit coulissant afin de laisser passer une plate-forme – octogonale elle aussi – qui s'élève vers le ciel (se rapprocher des étoiles augmente les pouvoirs des élèves de l'Académie). Pour rendre l'ensemble plus intéressant, nous aimerions également supprimer les escaliers situés de part et d'autre de la terrasse, ainsi que les bouts de terrains adjacents. À la place, le temple pourrait avoir l'air de surgir de la brume.



BRYCE : Voici le travail de la semaine ! Contrairement aux personnages, j'ai besoin de plus de temps pour peaufiner, haha.



THIERRY : En l'état, je pencherais plutôt pour l'option n°3 (dans la mesure où il y a une trappe sur le toit pour que la plate-forme puisse passer), mais les deux autres options sont aussi très sympas. Comme il serait dommage de les mettre de côté, elles méritent donc d'être réexaminées.

Les toits des tours annexes (option n°1) sont superbes. On pourrait peut-être essayer d'en rajouter aux étages inférieurs, tout en s'assurant que le sommet soit bien doté d'une trappe octogonale.



L'option n°3 est originale avec ces beaux croissants de lune. Il s'agit d'un élément architectural fort, dont on se souviendra plusieurs années après avoir joué. Cela dit, j'ai vraiment du mal à abandonner les tours annexes de l'option n°1. Tu penses que c'est possible de les inclure avec la troisième option ?



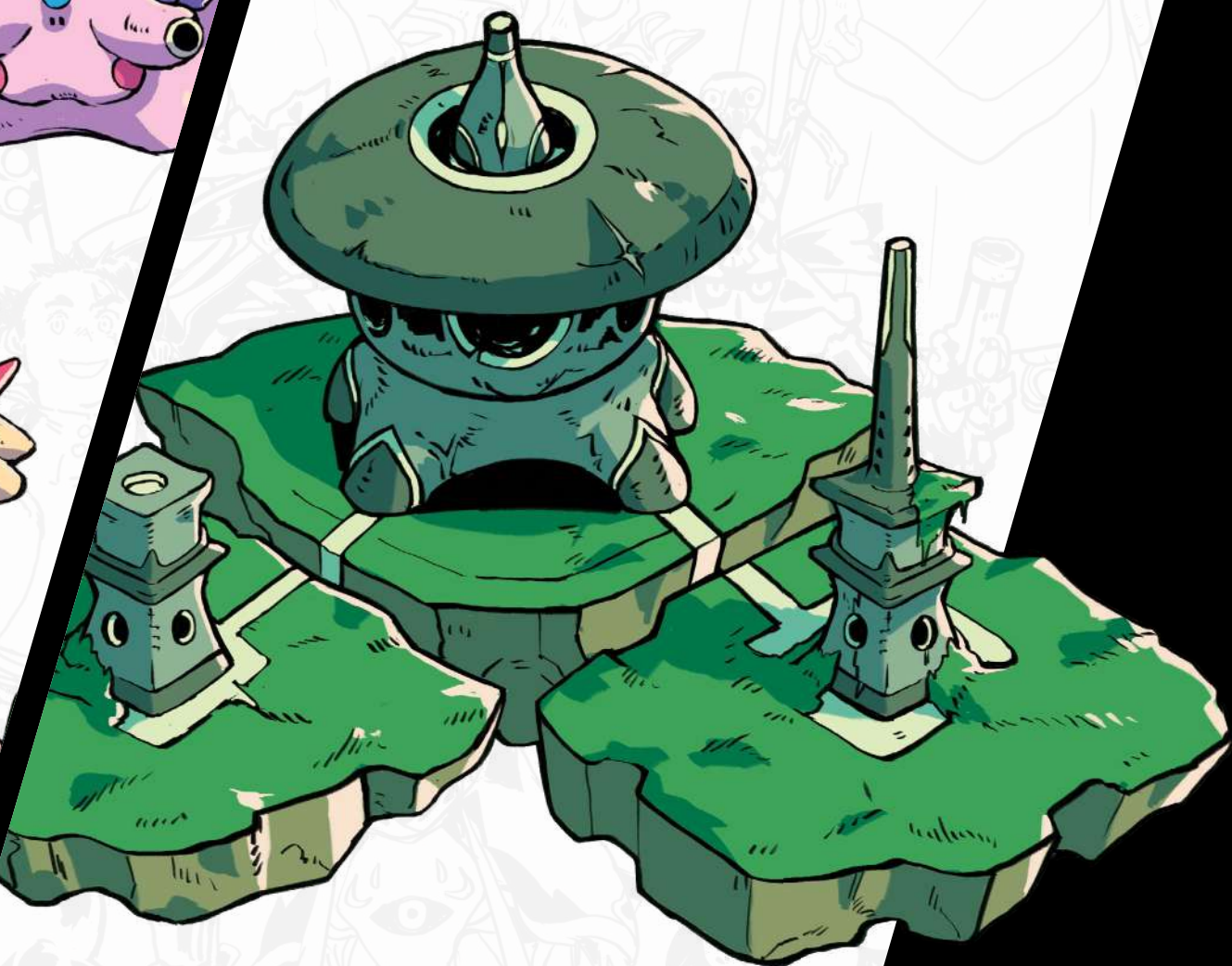
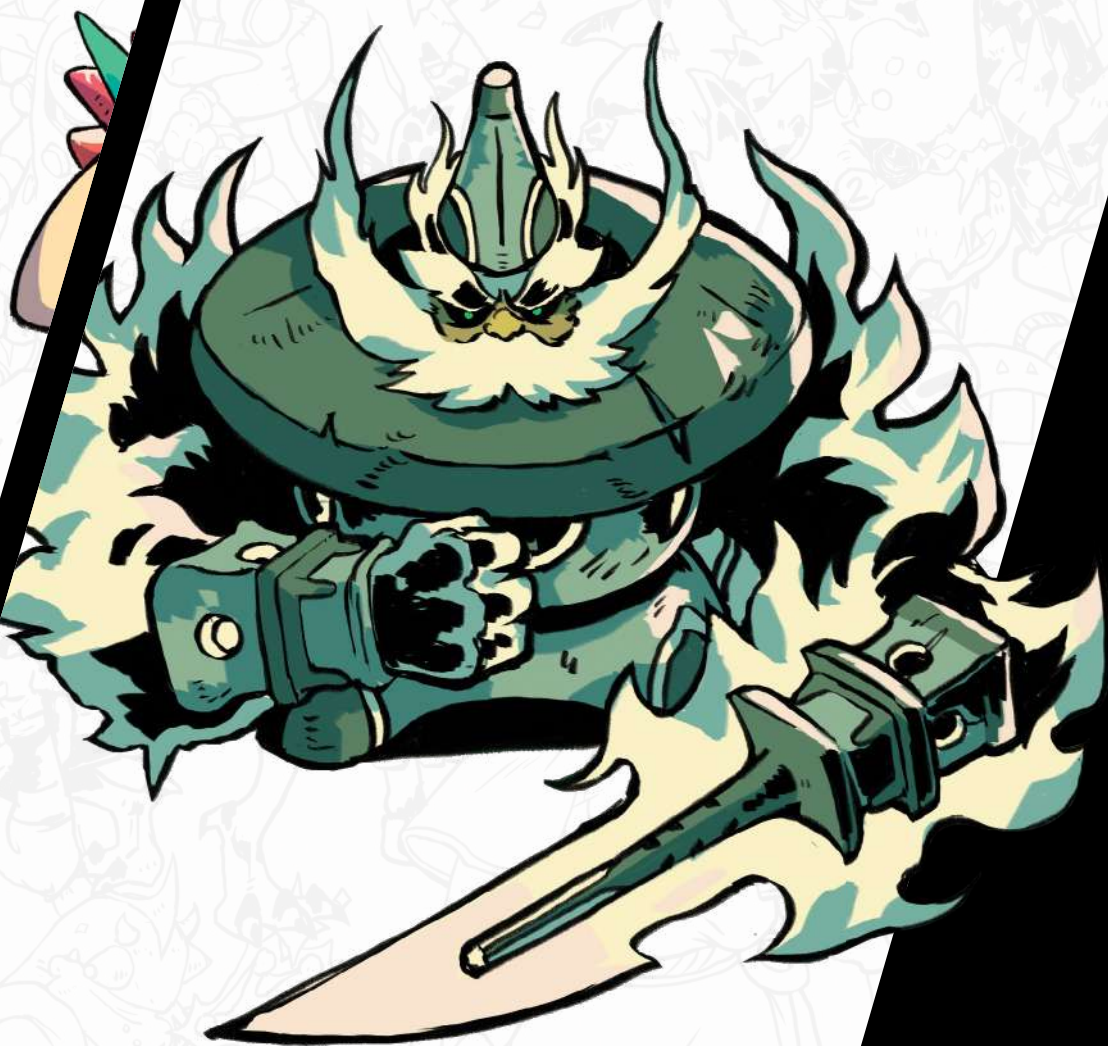
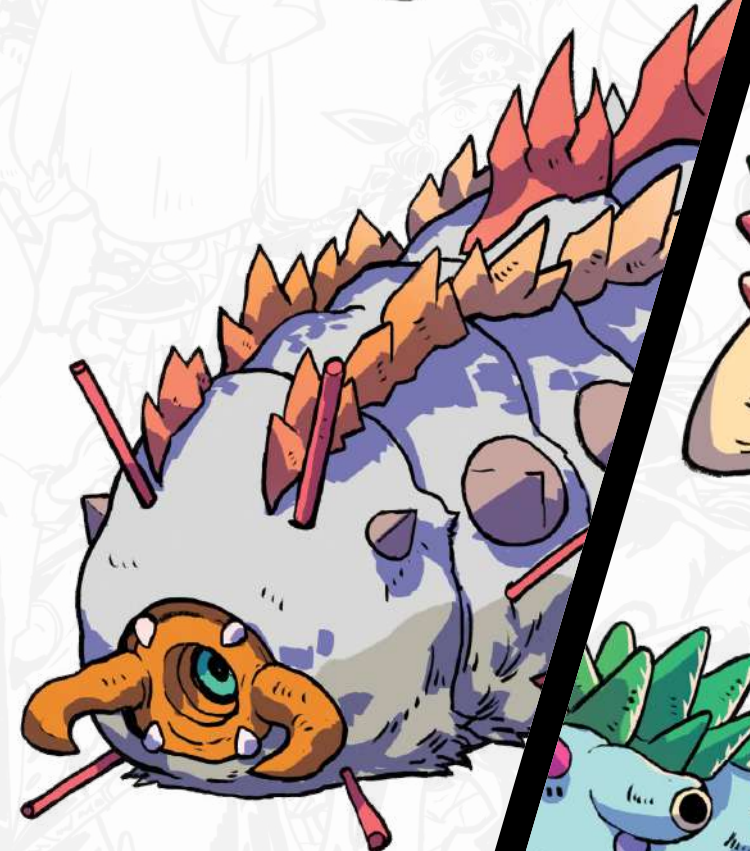
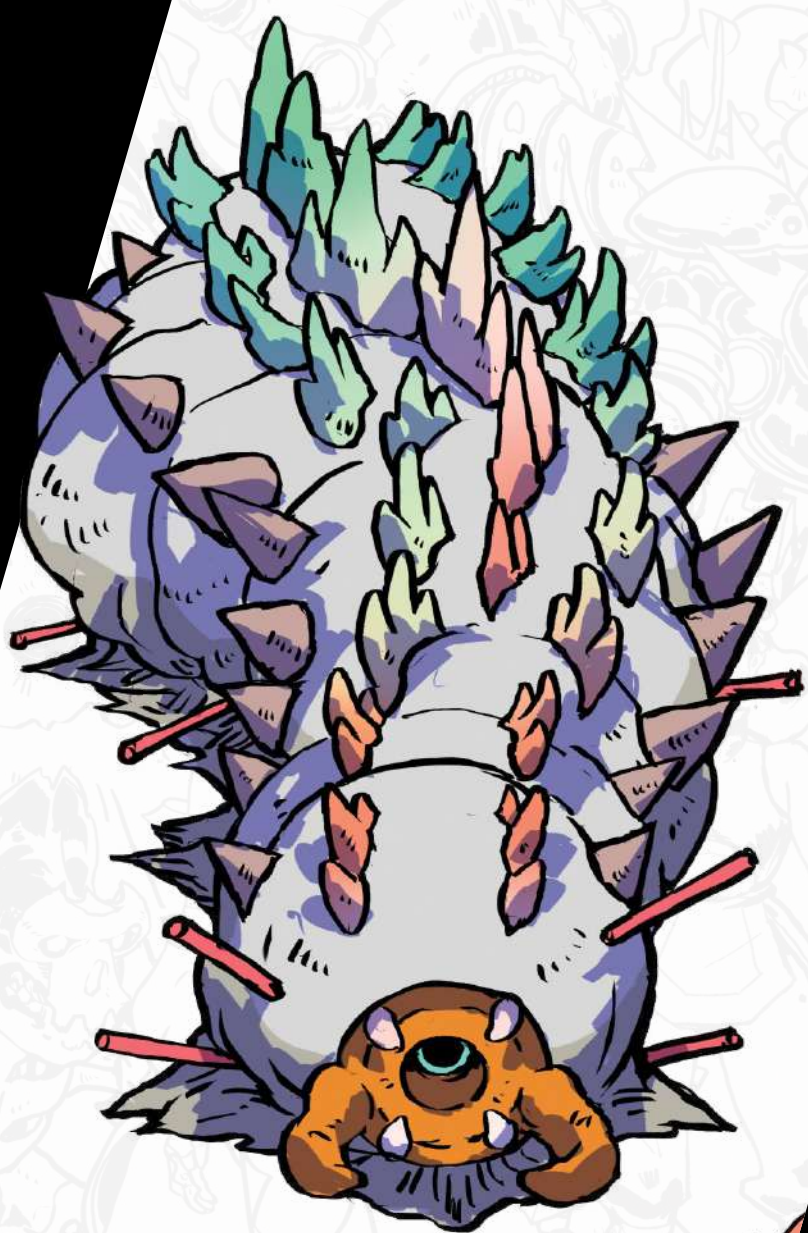
BRYCE : Voici un deuxième passage à l'Académie du Zénith !

1. J'ai repris l'idée des clochers, en plus d'un plateau central pour permettre à la plate-forme d'émerger. J'ai gardé l'emblème de vos concepts originaux...
2. J'ai mélangé les clochers et les croissants de lune pour former une Académie volante. J'ai peut-être exagéré un peu le nombre de croissants, mais il est possible d'en enlever un ou deux. Le bureau de Moraine est situé en haut à droite, dans la tour avec la cheminée !
3. Un bâtiment qui flotte dans les airs et ressemblant vaguement à une station spatiale avec ses structures célestes en orbite. Je trouve que son style architectural se prête bien à être recouvert de mousse, pour donner l'impression que l'Académie émerge de la forêt environnante.



THIERRY : Merci pour ces excellentes propositions ! L'option n°2 se démarque vraiment – elle a tout pour elle !



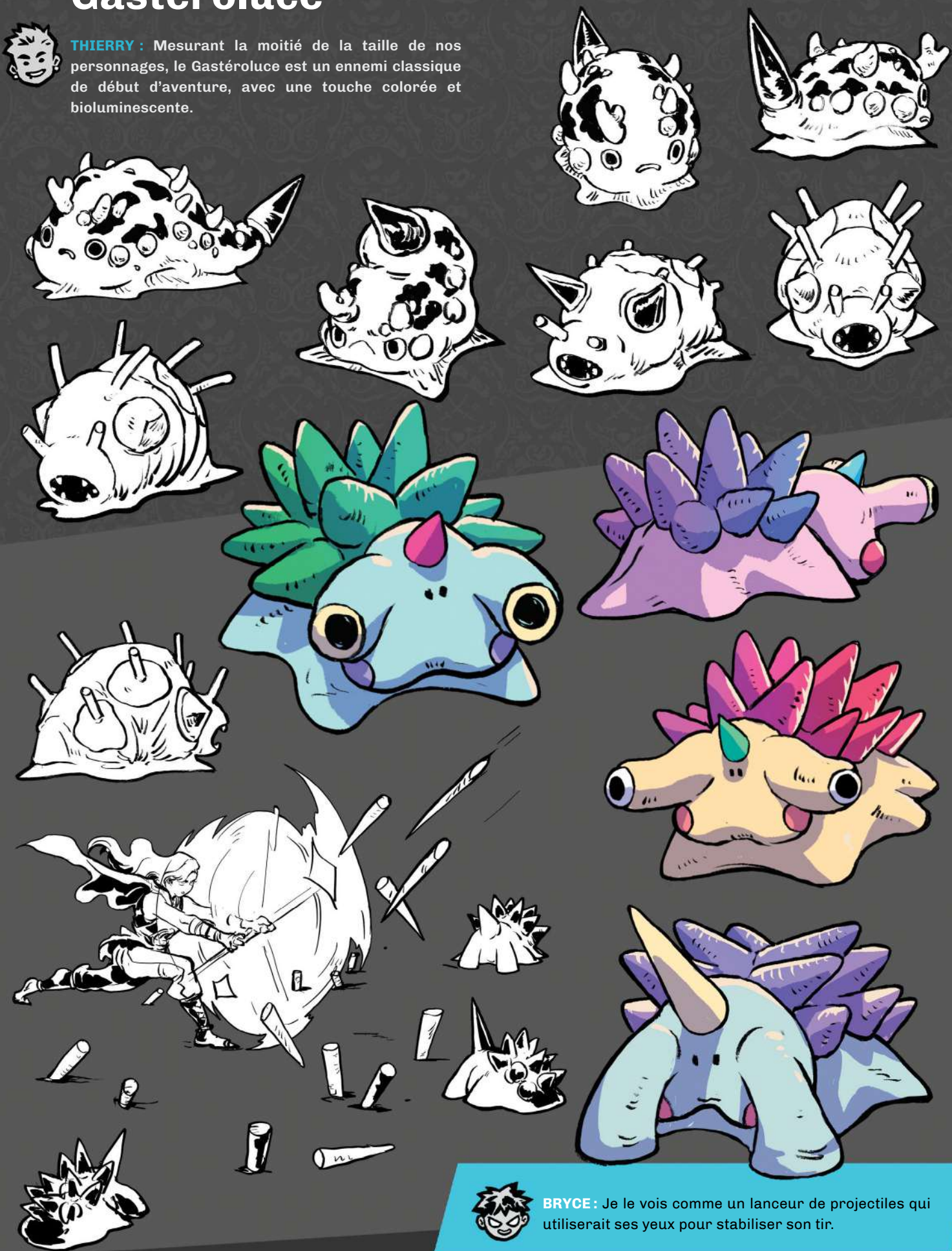


ENNEMIS ACTE 1

Gastéroluce



THIERRY : Mesurant la moitié de la taille de nos personnages, le Gastéroluce est un ennemi classique de début d'aventure, avec une touche colorée et bioluminescente.



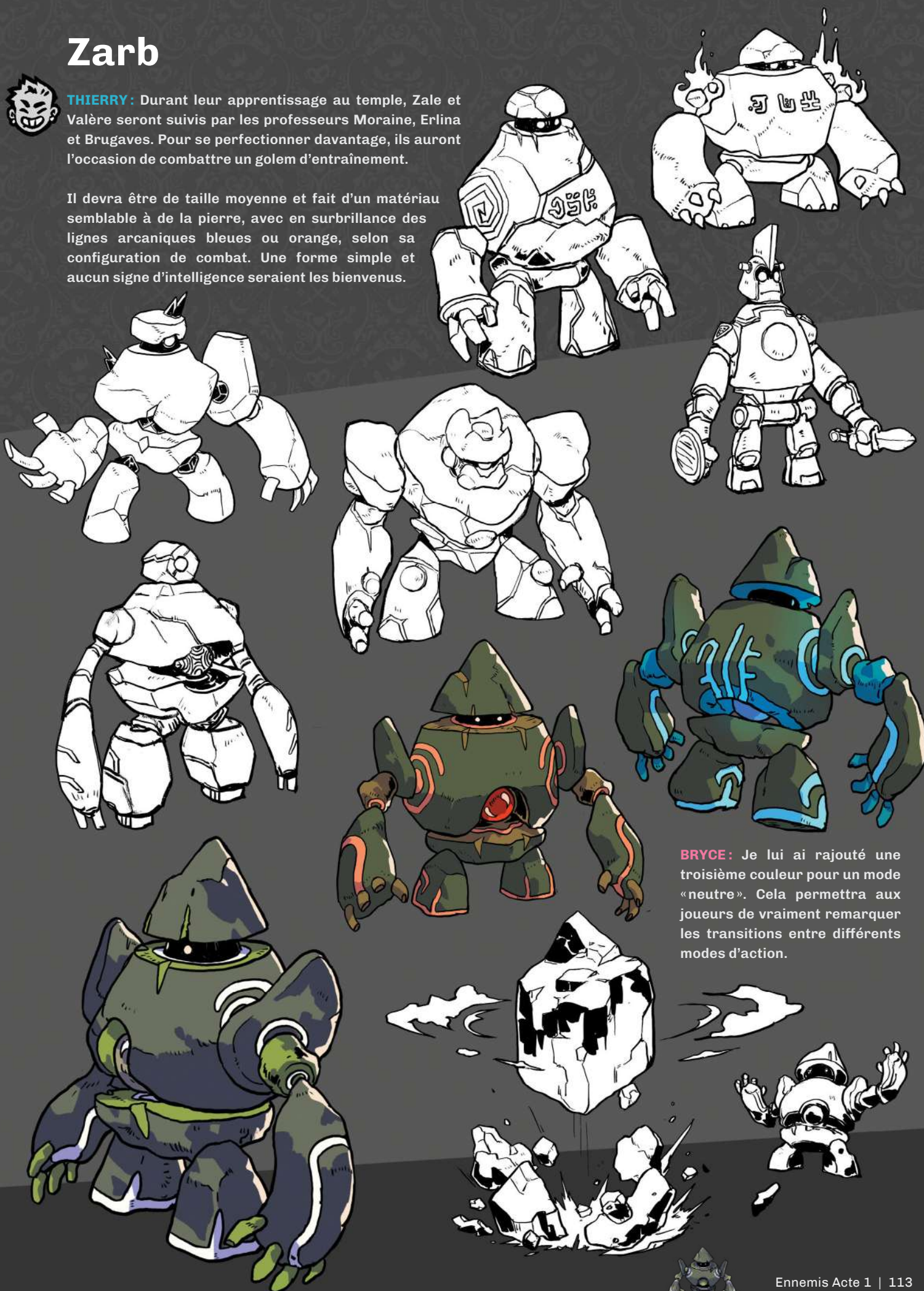
BRYCE : Je le vois comme un lanceur de projectiles qui utiliserait ses yeux pour stabiliser son tir.

Zarb



THIERRY : Durant leur apprentissage au temple, Zale et Valère seront suivis par les professeurs Moraine, Erlina et Brugaves. Pour se perfectionner davantage, ils auront l'occasion de combattre un golem d'entraînement.

Il devra être de taille moyenne et fait d'un matériau semblable à de la pierre, avec en surbrillance des lignes arcaniques bleues ou orange, selon sa configuration de combat. Une forme simple et aucun signe d'intelligence seraient les bienvenus.



BRYCE : Je lui ai rajouté une troisième couleur pour un mode « neutre ». Cela permettra aux joueurs de vraiment remarquer les transitions entre différents modes d'action.

