



Notice - Outrun (Mode Terrestre)

Sommaire

1. [Introduction au template](#)
2. [Paramètres graphiques configurables](#)
3. [Visuels du véhicule](#)
4. [Visuel de l'horizon](#)
5. [Obstacles](#)
6. [Bonus / Malus](#)
7. [Décors bords de piste](#)
8. [Décors latéraux](#)
9. [Ligne d'arrivée](#)
10. [Exportation](#)
11. [Exemples de rendus](#)

Introduction au template

Introduction au template .psd

- Le template Photoshop se compose de 2 plans de travail représentant la vue Desktop et la vue Mobile de la mécanique de jeu.
- Les différents éléments composant la mécanique de jeu sont modifiables depuis la vue Desktop dans le groupe de calques *MODIFY / EXPORT*
- Vous pouvez prévisualiser la vue desktop en affichant le groupe de calques *PREVIEW / DO NOT MODIFY*
- La vue Mobile permet uniquement la prévisualisation du rendu Ingame de la mécanique sur un device mobile.

La vue mobile ne doit pas être modifiée directement dans le .psd template.

Introduction au template - Pages mobile et desktop

- **Image de fond desktop au format .jpg**

Si votre campagne est publiée uniquement sur une url dédiée, le fond desktop a une largeur libre (1200 pixels recommandés) sur une hauteur libre (1000 pixels recommandés).

Si votre campagne est publiée sur Facebook, le fond doit faire 810 pixels de large sur une hauteur libre (**800 pixels recommandés**)

Si votre campagne est publiée à la fois sur Facebook et sur une url dédiée, votre configuration doit reprendre les dimensions imposées par Facebook, votre arrière plan peut cependant faire 1200px de large.

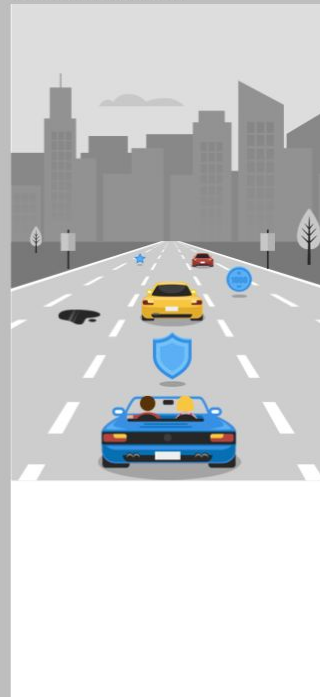
- **Pour le Outrun il n'y a pas besoin d'image de fond mobile car le jeu s'affiche automatiquement en Full Screen.**



Desktop View



Preview mobile / DO NOT MODIFY



Layers Paths Channels

Q Kind

Normal Opacity: 100%

Lock: Fill: 100%

Desktop View

MODIFY / EXPORT

- Sides visual1
- Track edges visual
- Malus losing control
- Bonus point 02
- Bonus point 01
- Shield
- Road barrier 02
- Road barrier 01
- Vehicle Right
- Vehicle Left
- Vehicle
- Horizon

PREVIEW // DO NOT MODIFY

MODIFY COLORS ONLY

Background

Preview mobile / DO NOT MODIFY

fx

Spécificités Outrun

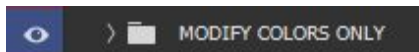
- Tous les éléments personnalisables sont disponibles dans le groupe de calques bleu



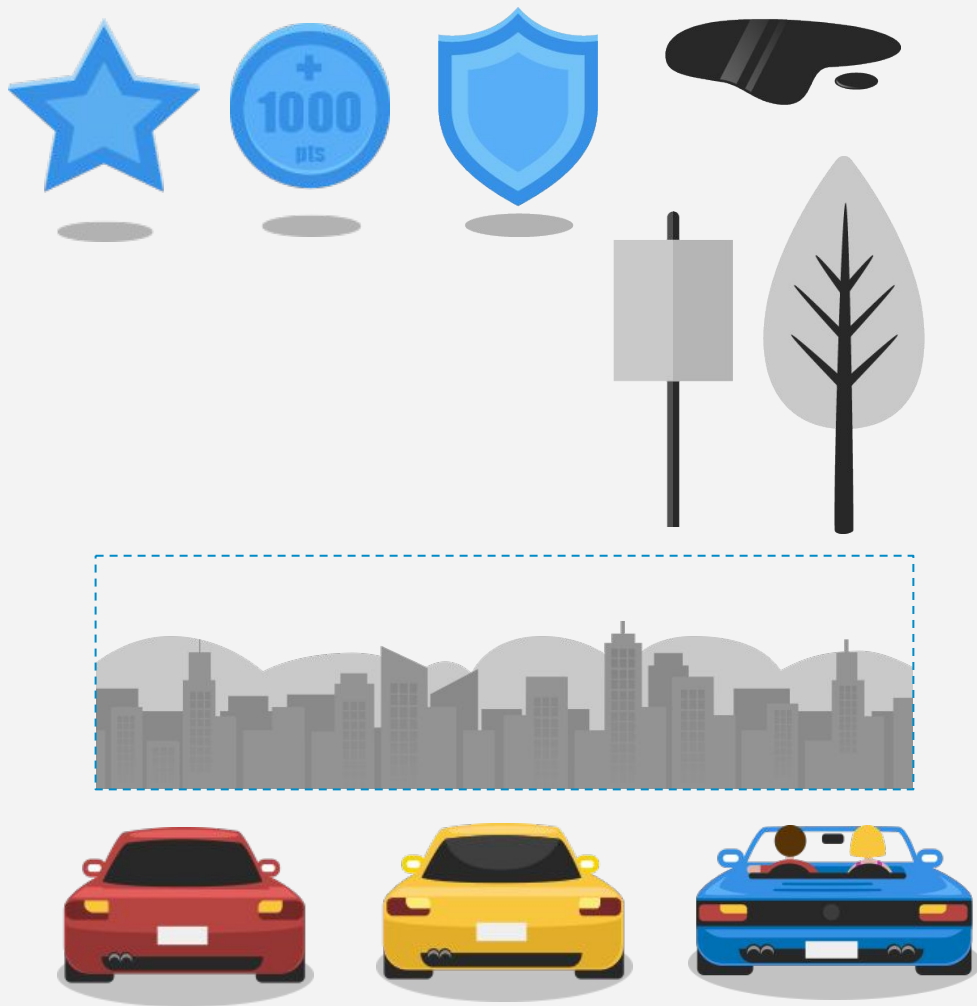
À **MODIFIER / EXPORTER** contient 12 calques

Ces 12 calques sont des objets dynamiques que vous pouvez ouvrir et modifier via un double-clic.

- Tous les éléments dont les couleurs sont personnalisables lors de l'intégration sont disponibles dans le groupe de calques bleu



Vous pouvez double-cliquer sur chacun de ces calques pour en changer la couleur et [reporter les couleurs sélectionnées lors de l'intégration](#).



Paramètres graphiques configurables

Paramètres graphiques configurables

- Vous pouvez configurer **uniquement des couleurs unies** sur certains éléments du décor lors de l'intégration box :

Sky color:



Ground color:



Main road color:



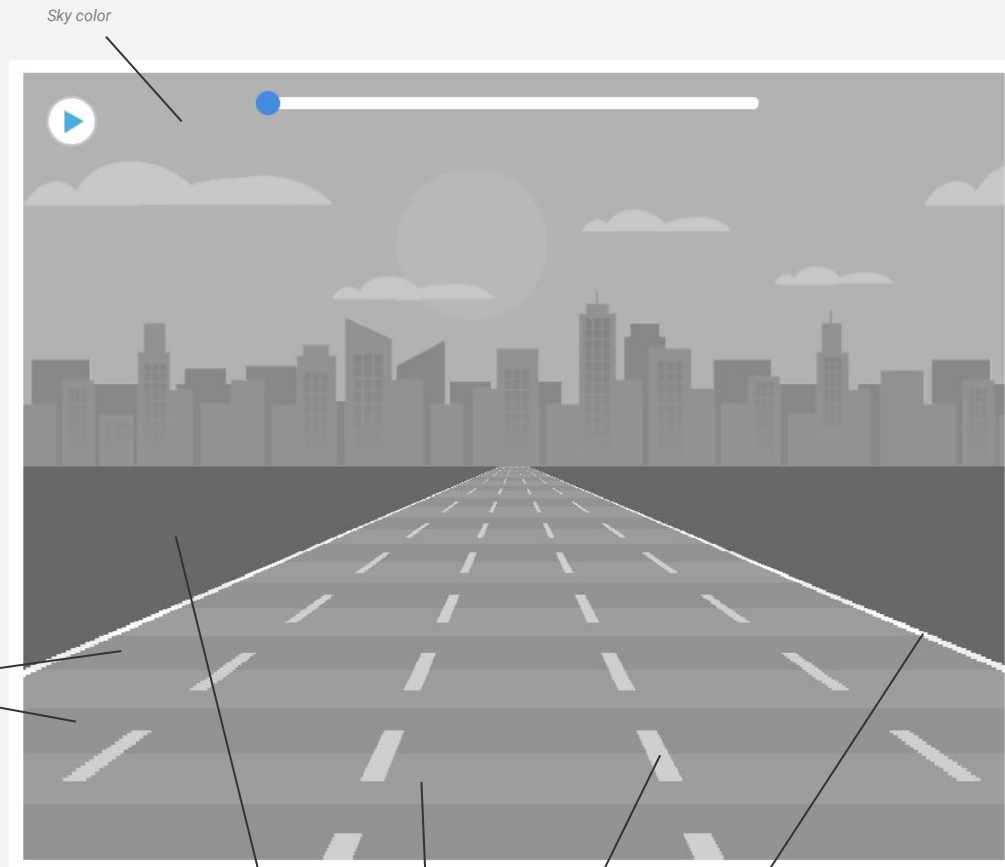
Roadside color:



Road line color:



- Des bandes horizontales plus foncées sont automatiquement générées par rapport à la couleur sélectionnée pour la piste afin de simuler un effet de défilement.



Ground color

Main road color

Road line color

Roadside color

Visuels du véhicule

Visuels du véhicule

- La taille du visuel est libre mais nous recommandons de ne pas dépasser une taille de 300 x 300 px
- Il est placé automatiquement en bas et au centre de la route
- Vous pouvez créer des visuels spécifiques lorsque le véhicule se déplace vers la droite et la gauche de la piste.



Taille libre

Taille max recommandée : 300 x 300 px



Visuel de l'horizon

Visuel de l'horizon

- Le visuel de l'horizon doit faire 850 x 230 px
- La gauche et la droite du visuel doivent correspondre pour pouvoir être répétées dans la largeur sans que l'on ne voit de coupure lorsque le mode "virage" est activé



Taille : 850 x 230 px



Do



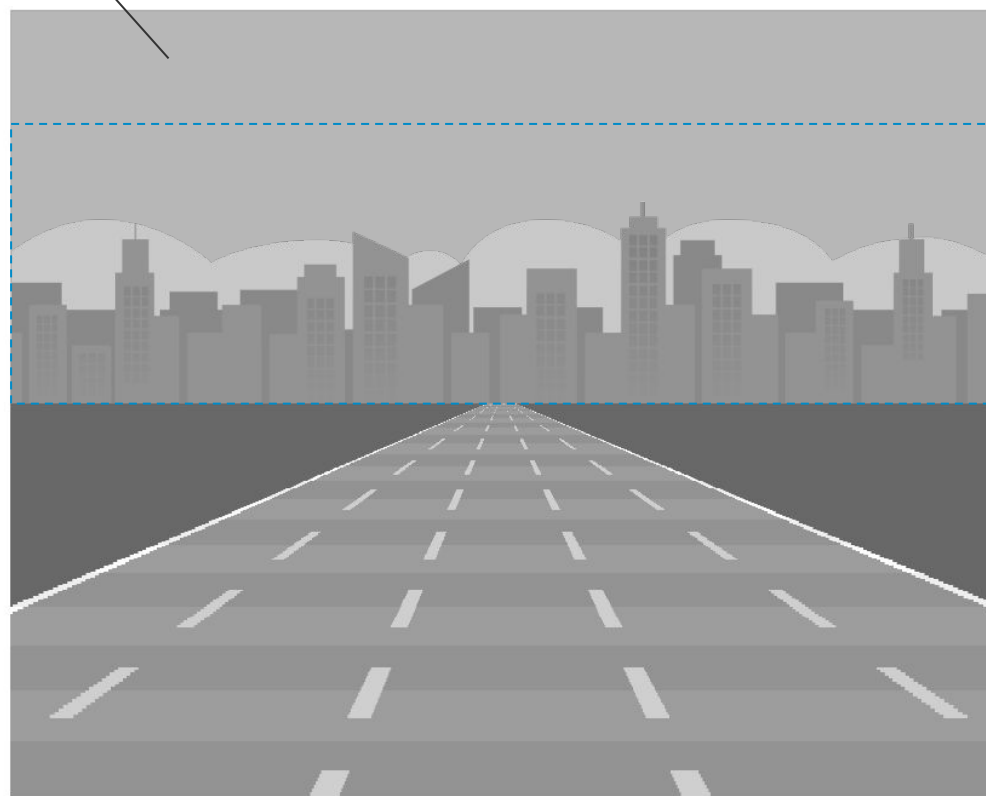
Don't

Répétition du fond de jeu
Correspondance du décor pour duplication
et défilement horizontal sans coupure

Visuel de l'horizon

- Le visuel de l'horizon se place automatiquement juste au dessus de la ligne d'horizon de la piste.
- La couleur sélectionnée pour le ciel est visible au dessus du visuel de l'horizon, nous vous conseillons donc de laisser la partie haute de votre visuel vide ou d'une couleur identique à celle du ciel pour une meilleure intégration visuelle.

Sky color

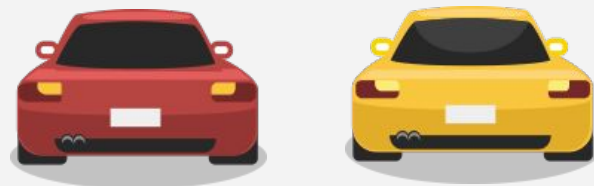


Placement visuel horizon

Obstacles

Obstacles

- Vous pouvez créer jusqu'à 4 visuels différents pour les obstacles à éviter
- La taille des visuels est libre mais nous recommandons de ne pas dépasser une taille de 300 x 300 px
- Ils se répartissent automatiquement sur la piste.



Taille libre

Taille max recommandée : 300 x 300 px

Bonus / Malus

Bonus bouclier

- Le visuel du bonus bouclier est facultatif
- La taille du visuel est libre mais nous recommandons de ne pas dépasser une taille de 70 x 70 px
- Ils rendent le joueur invulnérable aux obstacles pendant un certain laps de temps
- Ils se répartissent automatiquement sur la piste



Bonus Bouclier

Taille libre

Taille recommandée : 70 x 70 px

Bonus point

- Le visuel du bonus point est facultatif
- Vous pouvez créer plusieurs visuels différents
- La taille des visuels est libre mais nous recommandons de ne pas dépasser une taille de 70 x 70 px
- Lorsque le joueur les ramassent il obtient des points supplémentaires
- Le nombre de points obtenus est unique pour tous les visuels et est configurable
- Ils se répartissent automatiquement sur la piste



Bonus Point générique
Taille libre
Taille recommandée : 70 x 70 px



Bonus Point chiffré
Taille libre
Taille recommandée : 70 x 70 px

Malus perte de contrôle

- Le visuel du malus perte de contrôle est facultatif
- La taille du visuel est libre mais nous recommandons de ne pas dépasser une taille de 70 x 70 px
- Lorsque le joueur roule sur le malus il perd le contrôle de son véhicule pendant un certain laps de temps
- Ils se répartissent automatiquement sur la piste



*Malus perte de contrôle
Taille libre
Taille recommandée : 70 x 70 px*

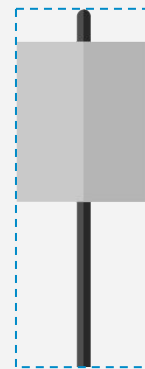
Décors bords de piste

Décors bords de piste

- Vous pouvez créer jusqu'à 4 visuels différents pour les décors des bords de piste
- La taille est libre mais ils doivent être proportionnels au visuel du véhicule
- La densité d'affichage de ces décors est configurable directement lors de l'intégration
- Vous pouvez différencier les décors des bords droit et gauche de la piste



Décors bords de piste - Mise en situation

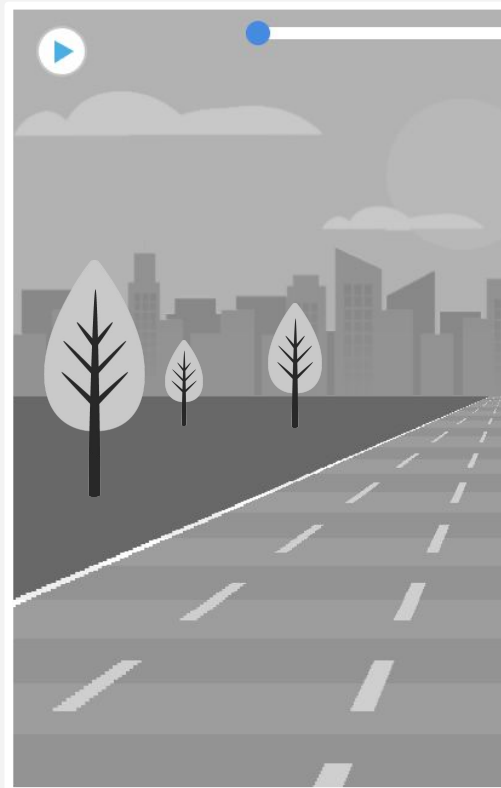


Décors bords de piste
Taille libre

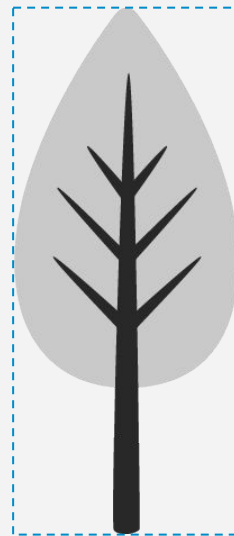
Décors latéraux

Décors latéraux

- Vous pouvez créer jusqu'à 4 visuels différents pour les décors latéraux
- La taille est libre mais ils doivent être proportionnels aux visuels du véhicule
- La densité d'affichage de ces décors est configurable directement lors de l'intégration
- Vous pouvez différencier les décors latéraux du bord droit et gauche de la piste



Décors latéraux - Mise en situation

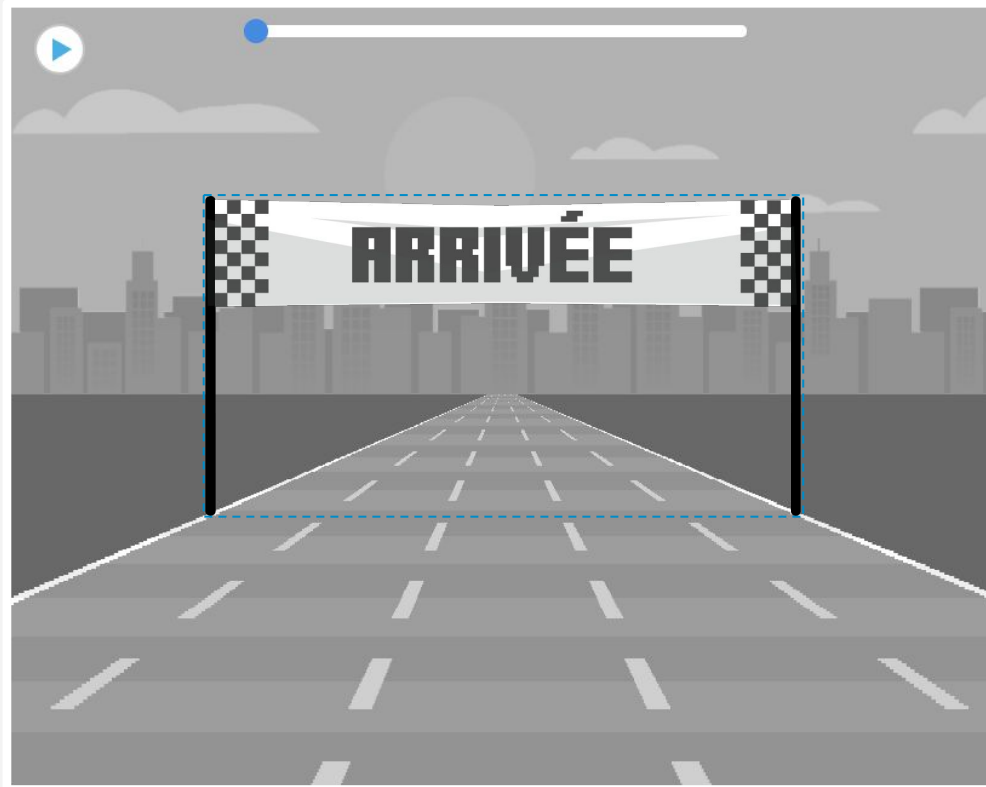


Décors latéraux
Taille libre

Ligne d'arrivée

Ligne d'arrivée

- Vous pouvez créer un visuel personnalisé pour la ligne d'arrivée qui s'affiche automatiquement à la fin de la course au dessus de la piste.
- La hauteur du visuel est libre mais nous vous recommandons de ne pas excéder 500 px de haut
- La largeur du visuel dépend du nombre de voies et de la largeur des voies paramétrées.
- Vous pouvez configurer de 3 à 10 voies
- Largeurs de voie disponibles : 50 / 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600 px *(Les voies auront toutes la même largeur sélectionnée)*



Ligne d'arrivée

Taille recommandée: (nombre de voie x largeur de voie) x 500 px

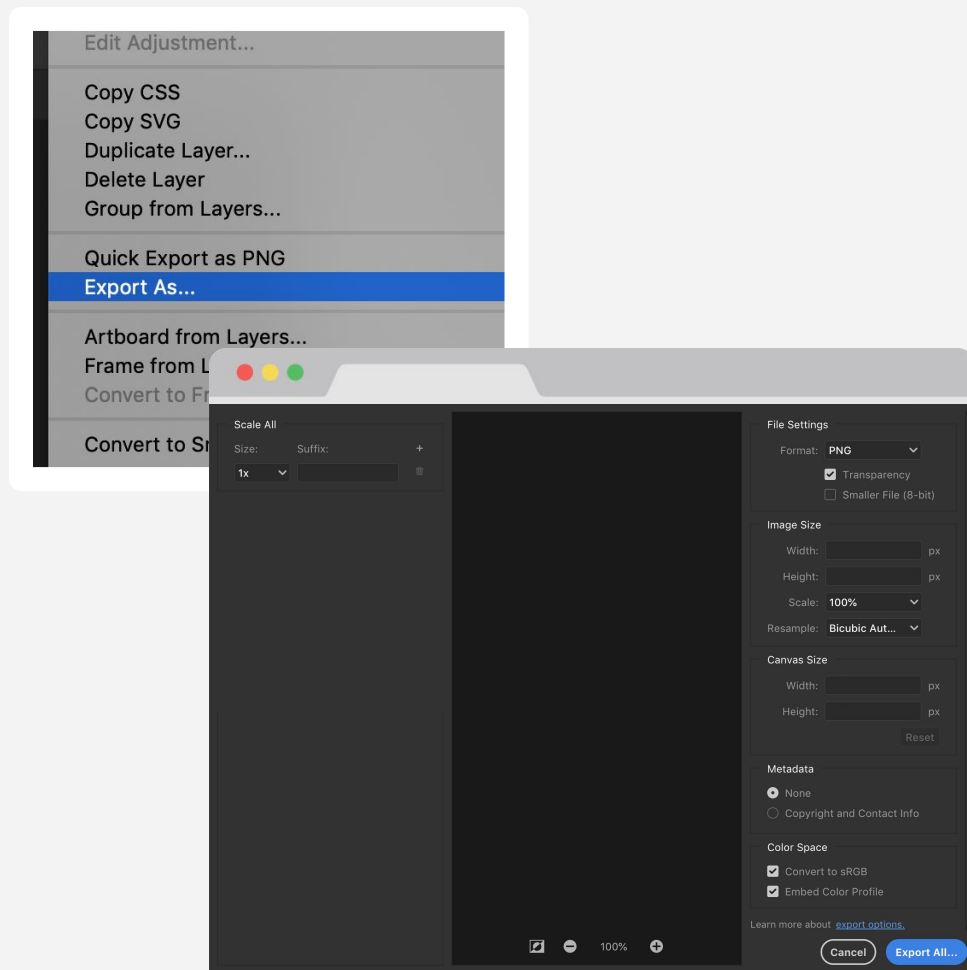
Poids max: 200 Ko

Exemple ci dessus: 5 voies de 200px - Taille visuel ligne d'arrivée : 1000 x 500px

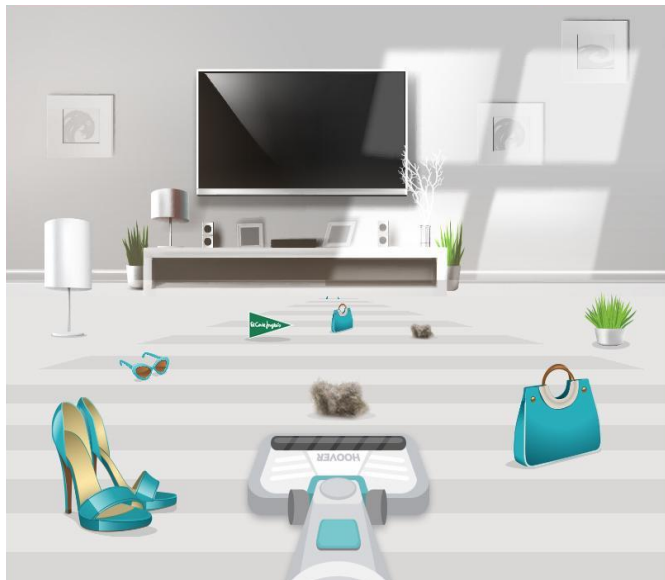
Exportation

Exportation

- Sélectionnez les 12 calques
- Cliquez droit sur l'un d'eux et sélectionnez **Exporter sous...**
- Sélectionnez les paramètres suivants dans la popin d'exportation :
 - Format : PNG
 - Transparence : activée
 - Convertir en sRGB : activé
 - Incorporer le profil couleur : activé
- Cliquez sur le bouton **Tout exporter...** et sélectionnez le dossier de destination "**Assets - Outrun**" de votre répertoire de Rendu.
- Cette méthode rogne automatiquement l'espace vide autour des assets.



Exemples de rendus





<https://support.adictiz.com>

Euratechnologies
2 rue Fourier 59000 Lille

Webedia - 2 Rue Paul Vaillant
Couturier 92300 Levallois-Perret

+ 33 3 66 72 09 99
contact@adictiz.com