

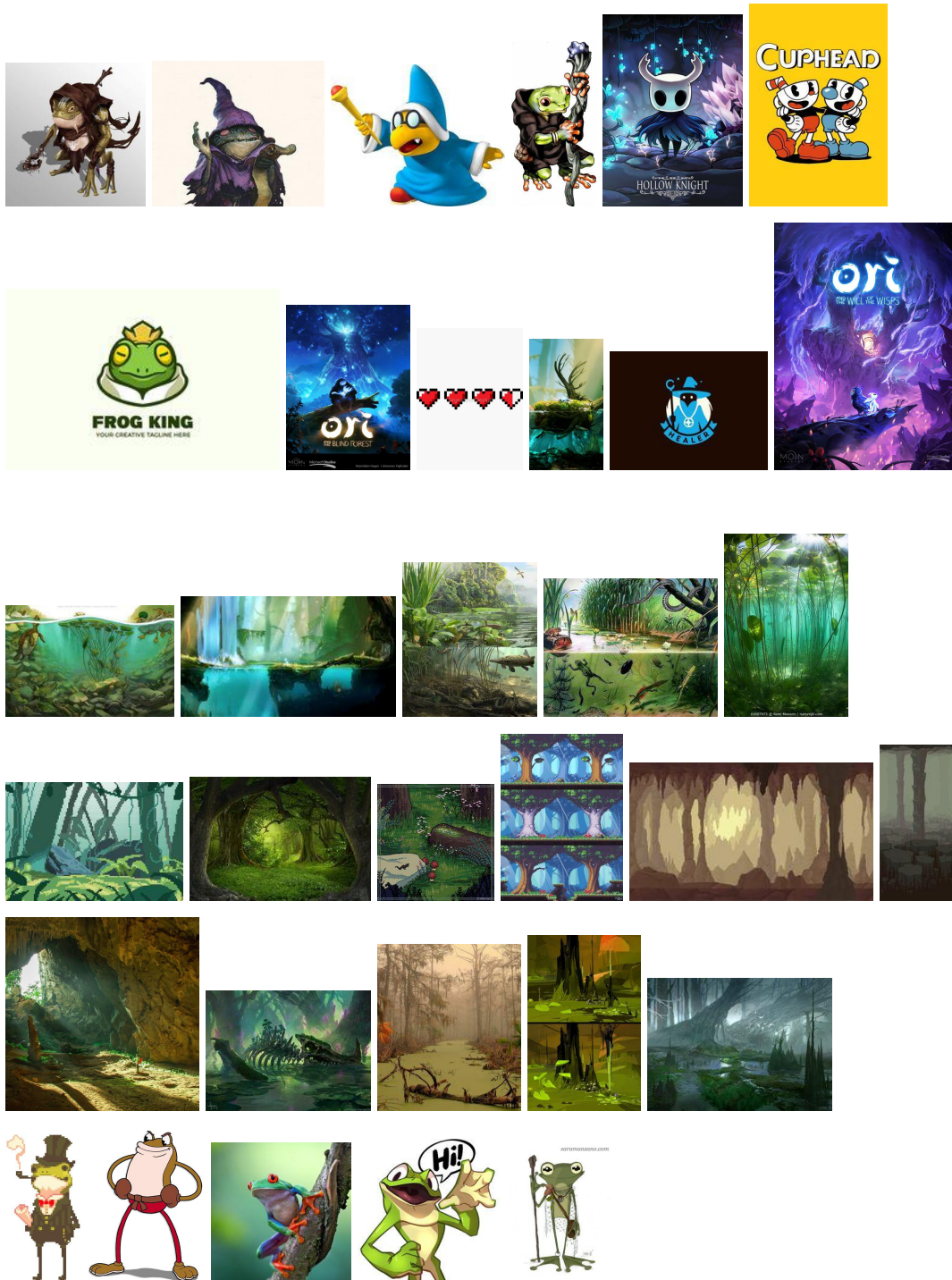
Project Frog

Sommaire:

- 1- Moodboard
- 2- Intention Graphique
- 3- Chara Design
- 4- Assets de décors
- 5- Élément de l'UI
- 6- Prévisualisation de l'écran de jeu
- 7- Logotype
- 8- Recherche de FX

1- Moodboard

lien vers toutes les images: <https://pin.it/3W5k48J>



2- Intention Graphique

Pour mon intention graphique je souhaite partir sur un style cartoon comme le jeu Cuphead pour les personnages. Cela me permettra de faire des animations assez simples mais parlantes. Au niveau des couleurs, se sera des couleurs assez ternes.

Les éléments du premier plan seront dans le même style quant au éléments d'arrière plan, je compte resté dans un style cartoon mais moins appuyé comparé au premier plan.



3- Charac Design

Protagoniste:

Ce personnage est une grenouille assez basique dans sa couleur donc verte sans vêtement mais il porte un chapeau ! De base ce chapeau sera un haut de forme mais on pourra possiblement le changer dans le jeu.



Antagoniste:

Encore une fois ce personnage est une grenouille mais cette fois étant un mage, il possède une tenue dont la capuche cache la partie haute de son visage, quelques pustules parcourent son corps orangé.



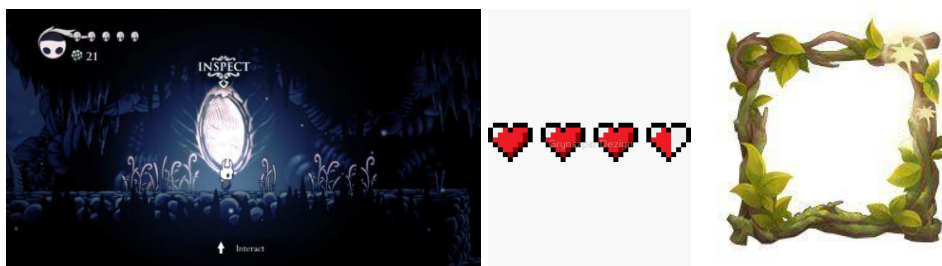
4- Assets de décors

En dehors des plateformes qui seront stylisées selon la zone avec des nénuphars dans la zone étang par exemple, on retrouvera des plantes selon l'environnement, l'arrière-plan sera une image fixe. Des éléments comme des plantes ou des arbres pourront être dans le premier plan, le joueur passant derrière pourra donc être caché, cela pourra permettre de cacher des petits secrets.

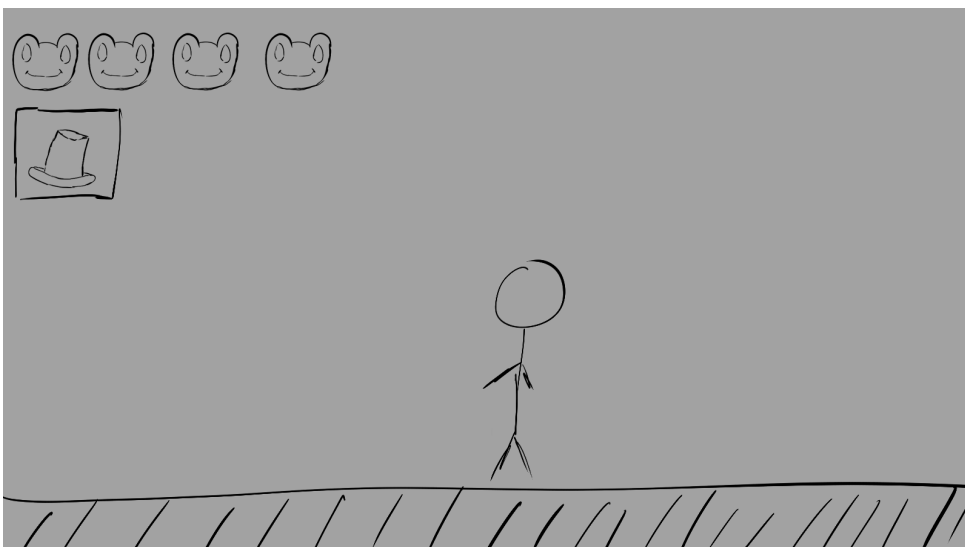
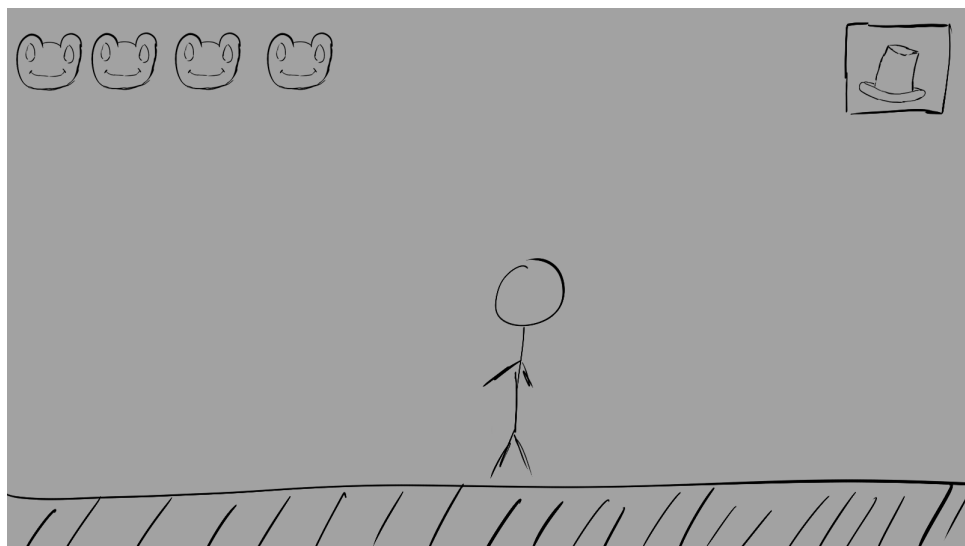
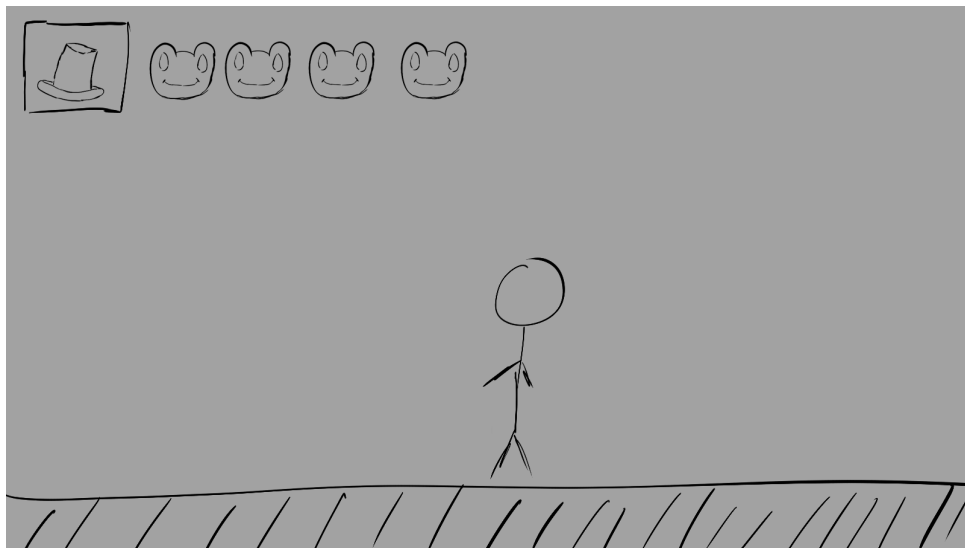


5- Eléments de l'UI

L'UI sera composé de deux différentes choses, la barre de vie qui sera en cœur stylisée en tête de grenouille ou en chapeau étant les éléments rappelant le personnage, un cadre de sélection de pouvoir montrant le pouvoir sélectionnée.



6- Prévisualisation Écran



Voici les différentes dispositions auxquelles je pense, l'UI sera caché lors de dialogue entre personnage si elle semble trop présente dans ces derniers.

7- Logotype

Pour le logo, je pensais à une tête de grenouille simple avec un chapeau, le titre suivant la courbure de la mâchoire de la tête.



8- Recherche de FX

En terme de FX, je pensais principalement à des particules comme des gouttes d'eau quand le personnage rentre et sort de l'eau par exemple, mais aussi à des effets de sorts que le protagoniste utilisera pour montrer sa puissance. Des FX en arrière plan viendront aussi augmenter l'image des différentes zones comme par exemple des bulles de vapeur remontant de l'eau du marécage pour montrer le côté toxique de l'eau.