Liste ASSETS graphiques

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **format référence HD (safe zone)** |  | **2048** | **1365** |
| **Zone graphique HD** |  | **2428** | **1536** |

Rappels :

NTH : Nice To Have, à faire en dernier (généralement les petits trucs sympa à avoir mais pas indispensables sont en NTH)

## Interface :

Écrans/PopIns (pour les Écrans = taille de la graphic Zone)

* Fond TitleCard
* Fond ÉcranOptions
* Fond PopIn Pause
* Fond ÉcranLoading (doit être le plus léger possible)
* Fond de la Barre de chargement (celle qui est derrière la barre de chargement)
* Barre de chargement (celle qui avance)
* Fond PopIn Confirmation Suppression de la sauvegarde
* Fond PopIn Victoire Inter Niveaux
* Fond ÉcranVictoire finale (affiché à la toute fin du jeu, quand le joueur a ramassé tous les collectibles du jeu)
* 4 images : 1 par niveau pour l’écran de sélection
* Jauge circulaire pour écran de selection : sur l’écran de sélection est affiché le nombre de collectibles ainsi qu’une jauge circulaire pour représenter plus visuellement l’avancement du joueur dans ce niveau.
* NTH : Fond Écrans Crédits

Boutons (3 états/bouton : Normal, Survolé, Cliqué)

Les boutons peuvent être des icones (du style un petit V pour valider, une croix pour refuser etc …)

* Valider
* Refuser
* Retour
* Suppression de la sauvegarde
* Pause
* Eventuellement, une Font pour les boutons

ATH/HUD (Affichage Tête Haute / Head-Up Display)

* Icone collectible
* Font(s) speciale(s) Hud : le nombre de collectibles, le nom du niveau et une ligne de conseil seront affichés

## InGame :

Player/Perso principal :

Pour les animations, possibilité de faire des états intermédiaires (ex. « Impulsion » avant un saut)

* Animation Idle/Ne fait rien (jouée en boucle quand le joueur ne fait rien)
* Animation Course
* Animation Saut
* Animation Tir
* Animation mort
* Animation Bouclier (séparé du perso, on l’ajoutera par-dessus)
* Sprite/Animation du tir

Ennemis (rapide, tourelle, bombe, tir) :

* Animation marche/course
* Animation mort

Ennemi tir :

* Animation Tir
* Sprite/Animation du tir

Killzones (mobile / statique) :

* Animation

Objets récupérables :

* Collectibles
* Upgrade DoubleSaut
* Upgrade Bouclier
* Upgrade AimantCollectibles
* Upgrade TirChargé

Décors (x4, un par niveau) Se référer au fichier « gabarits.fla »

* Background opaque (dernier plan)
* Background transparent (avant dernier plan)
* LimitLeft
* LimitRight
* Platform0
* Platform1
* Ground
* Wall0
* Wall1
* Wall2
* Wall3
* BridgeLeft
* BridgeRight