

# Lola :

# La malédiction

# de Night !



Game Design Document :

GUERIN Corentin

ETPA , Année 2020-2021.

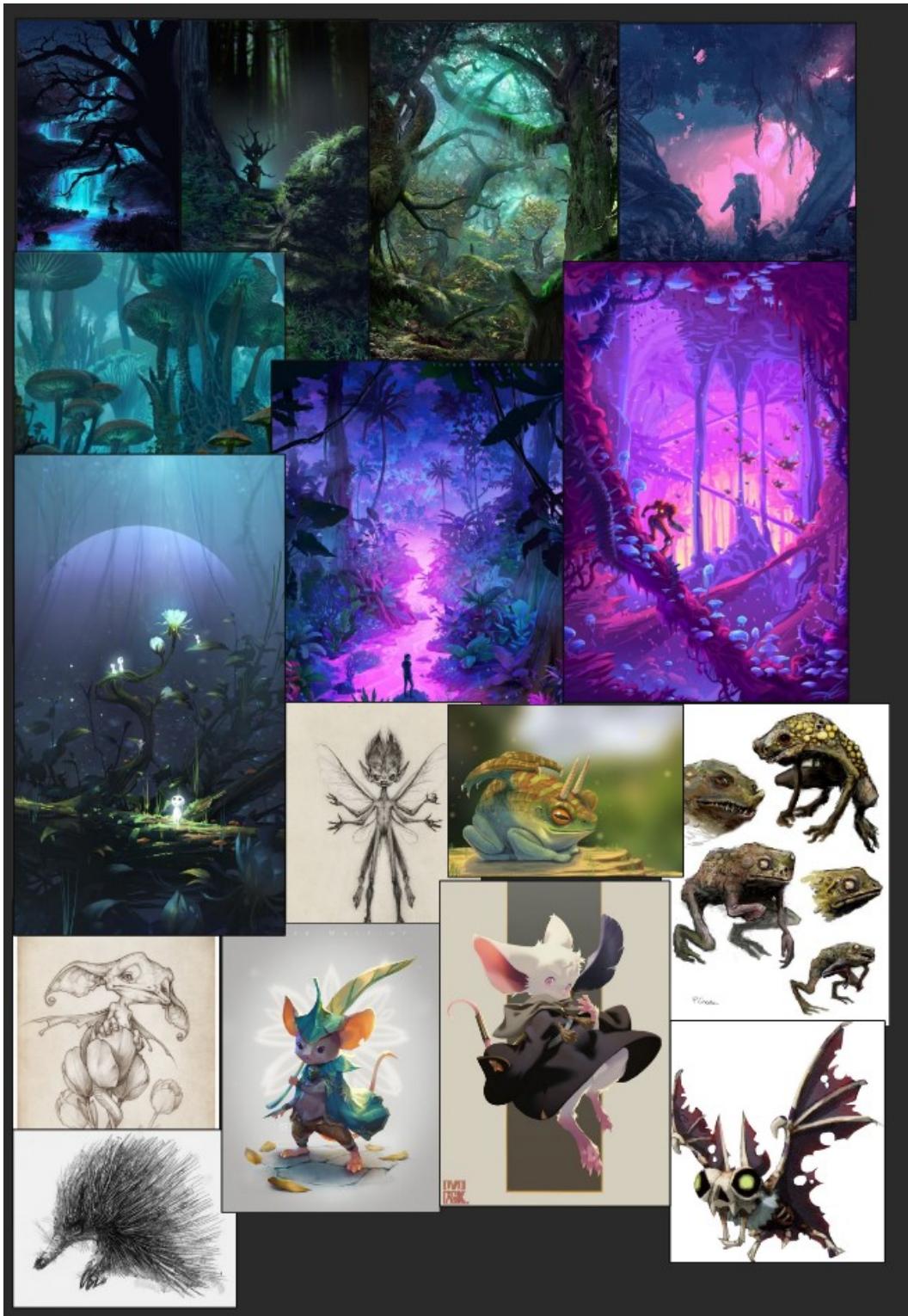
Bachelor Game Design, Première Année Classe B.



# **SOMMAIRE**

<b>1. Mood board : .....</b>	<b>Page 3</b>
<b>2. Les intentions graphiques: .....</b>	<b>Page 4</b>
<b>3. Chara Design des personnages : .....</b>	<b>Page 6</b>
<b>4. Les props / Assets de décors : .....</b>	<b>Page 9</b>
<b>5. Les écrans de jeu : .....</b>	<b>Page 10</b>
<b>6. Elément de l'UI : .....</b>	<b>Page 11</b>
<b>7. Les pictogrammes et logos : .....</b>	<b>Page 11</b>
<b>8. Recherche de FX : .....</b>	<b>Page 12</b>

## 1. Mood board :



## 2. Les intentions graphiques :

Les intentions graphiques du jeu sont basées sur les contes fantastiques. On retrouve par cette occasion de nombreux ornements que ce soit sur l'interface ou dans les dialogues. Mais aussi dans les éléments de menu et décors.

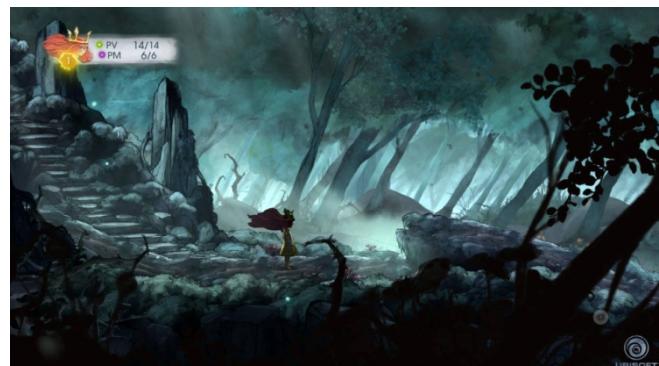
Les intentions graphiques s'inspirent des œuvres du studio Ghibli.



Ainsi que des jeux vidéo où l'on peut retrouver ce genre de mise en scène tel que Trine développé par le studio Finlandais FrozenByte.



Ou encore Child of light un jeu plateforme développé par Ubisoft Montréal.



### 3. Chara Design des personnages :

Dans ce jeu, on retrouve principalement 5 personnages, 3 d'entre eux sont des habitants de ce monde que l'on retrouve sous leur forme normale et possédée.

Le premier est une fée inoffensive possédant des ailes et se déplacent en volant. Son apparence est très colorée et amicale sous ça forme normale, puis une fois sous forme possédé elle se retrouve plus grise tout en gardant un coté inoffensif.

Inspiration :



Le second est un animal s'apparentant à une grenouille qui lorsqu'elle se retrouve possédée voit son apparence ce transformé en crapaud plus terrifiant.

Inspiration :



Le dernier quant à lui est un animal inspiré par le Echidna qui lorsqu'il se retrouve possédé renforce ses épines et les propulses dans différentes directions.

Inspiration :



L'avatar incarné par le joueur se trouve être Lola une petite souris albinos vêtue d'un manteau marron à l'apparence inoffensive, qui sous l'emprise de la brume deviens agressif et vois ses yeux et ses déplacements changer pour devenir plus agressif au point de pouvoir attaqué par instinct les créatures qui l'entourent.

Inspiration :



Et enfin Night un être au corps fantomatique avec une tête rappelant une chauve-souris. Celui-ci est vêtu d'un grand habit avec des voiles noirs flottant. Il possède un comportement très sérieux, mais perd ces moyens lorsqu'il est blésé.

Inspiration :



Croquis :



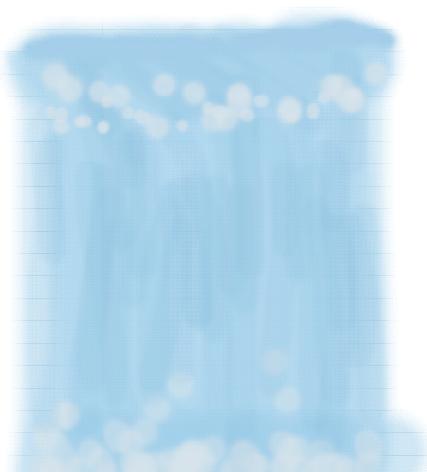
#### **4. Les props / Assets de décors :**

Le joueur évolue dans un monde fantastique, accentué par une atmosphère pesante et un côté sombre.

Brume :



Assets de fond:

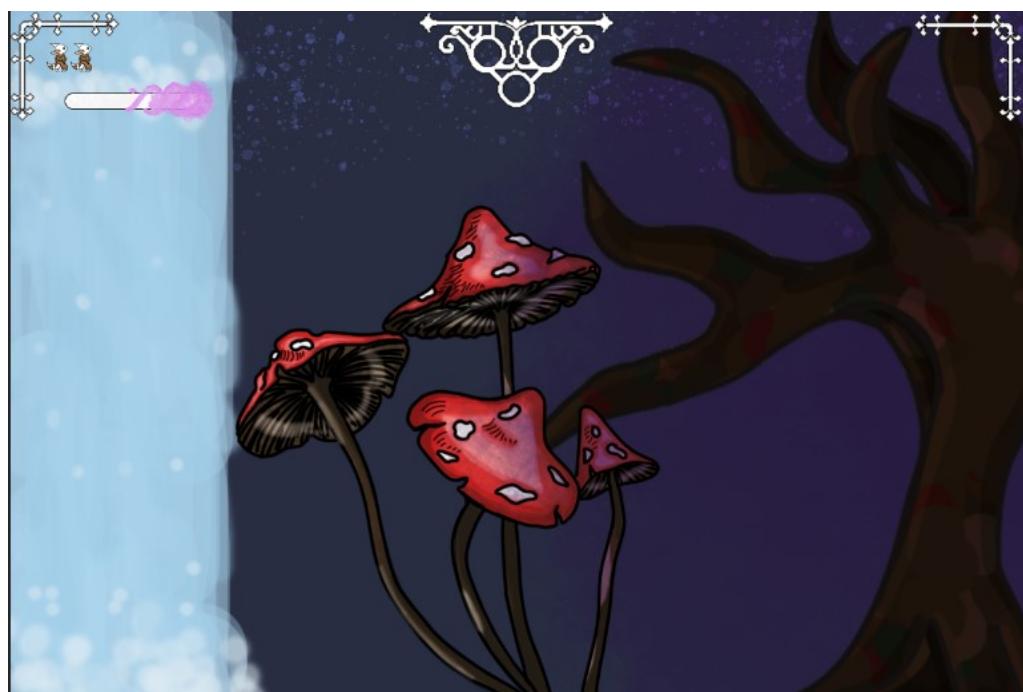


## 5. Les écrans de jeu :

### Menu de lancement :



### En jeu :



## 6. Elément de l'UI :

Bouton menu :



Controles

Credits

Il était une fois ...

En jeu :

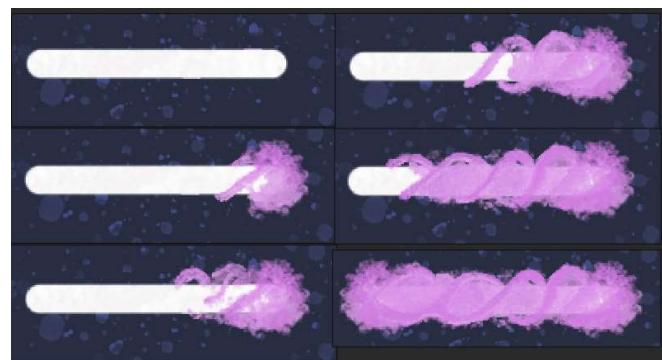


## 7. Les pictogrammes et logos :

Logo du jeu :



Jauge de corruption :



Point de vies :

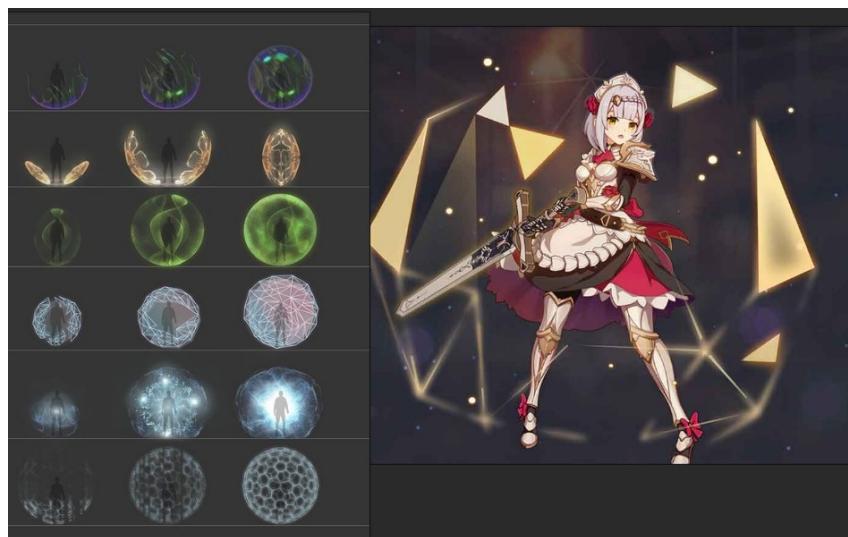


Power up :



## 8. Recherche de FX :

### Power up bouclier :



### Missile du boss :

