

Bible Graphique

Outer Snail



Sommaire :

- Mood Board
- Intentions Graphiques
- Chara Design
- les props / Assets de décors
- Écrans d'allure finale
- Les Éléments de l'UI
- Pictogrammes
- Recherche de FX

- Mood Board :

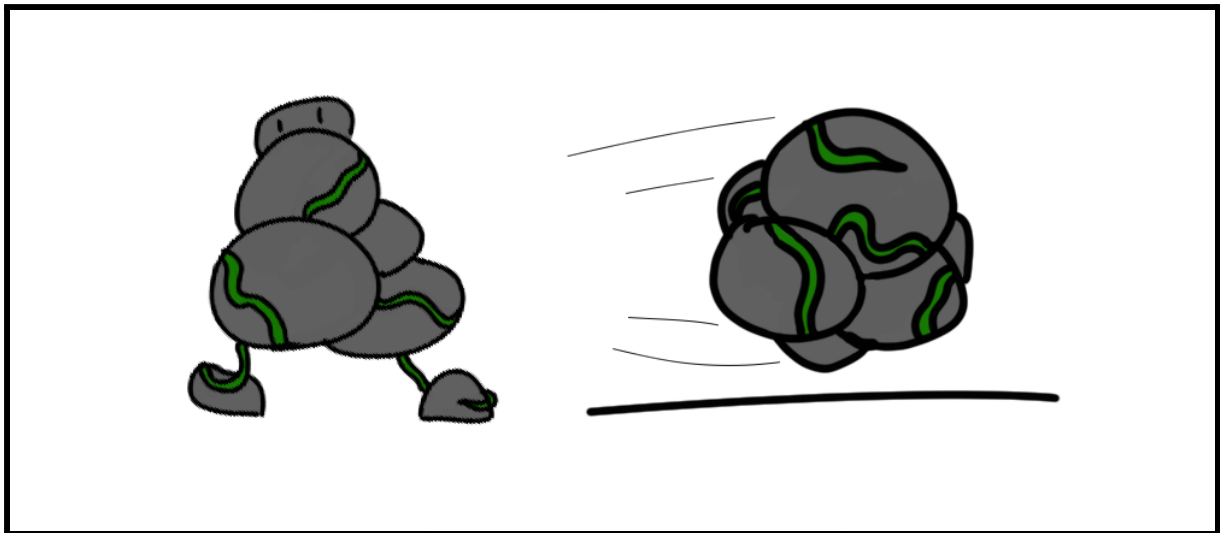


- Intentions Graphique :

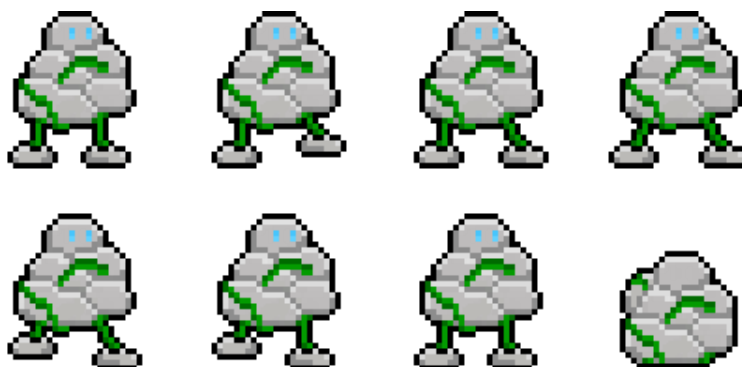
Le jeu est destiné à des joueurs cherchant du challenge et prêts à recommencer plusieurs fois avant d'y arriver. Il peut aussi attirer les joueurs "collectionneurs" qui termineront le jeu à 100%.

- Chara Design

Runner :



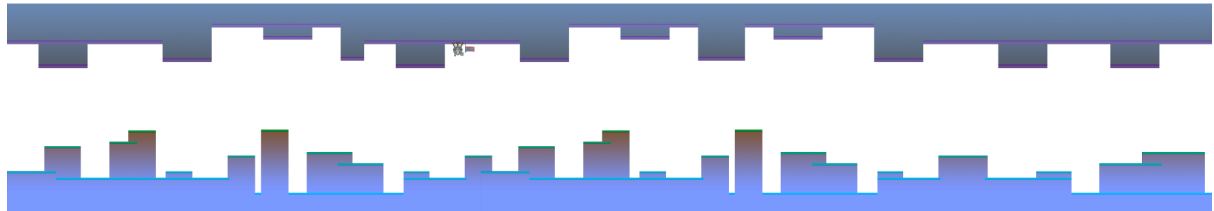
Sprite In game :



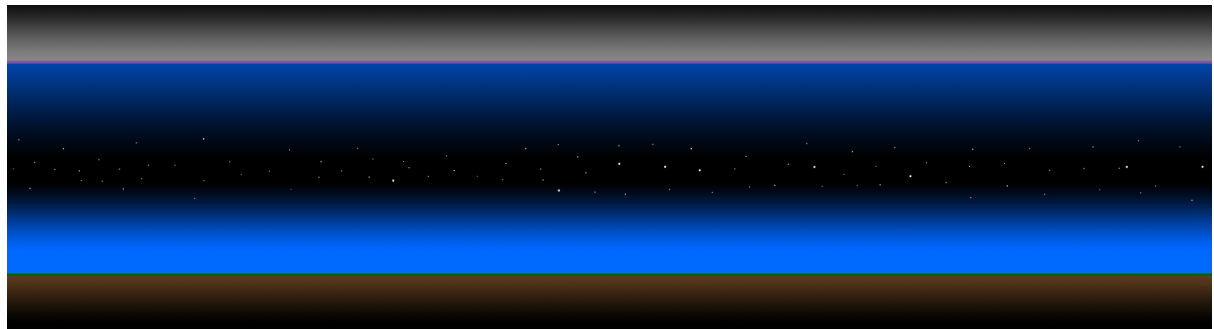
- Les Props / Assets de décors :

Arrière-plan parallaxe :

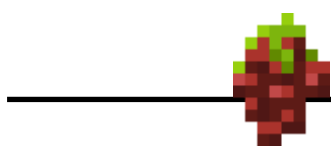
Plan 1



Plan 1



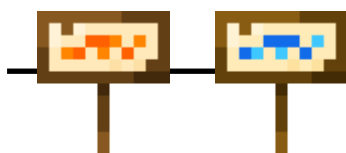
Props :



Fruit 3 par niveaux



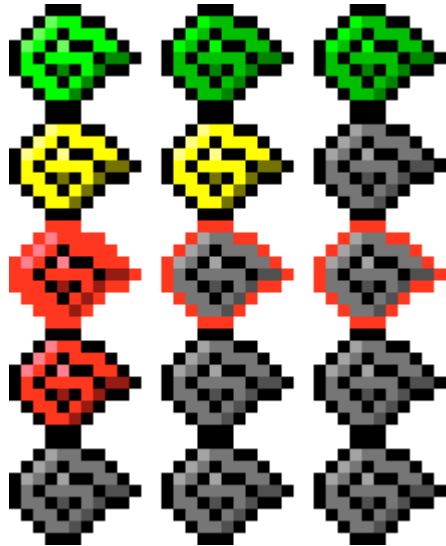
Panneaux d'information



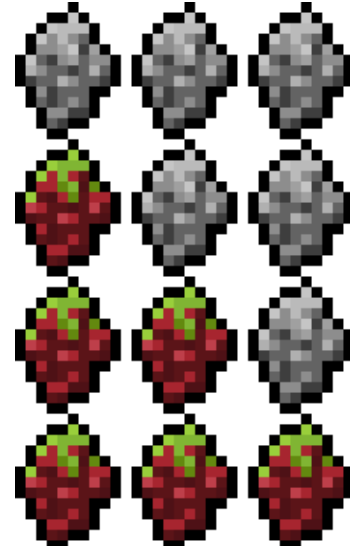
Panneaux de pouvoir

- Élément d'UI :

Barre de Vie



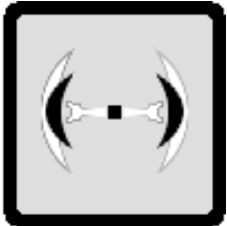


Nombre de fruits




- Pictogrammes :

Inventaire (fait aussi partie de l'UI) :

Vide	<u>Dash</u>	<u>Shield</u>
		

- Recherche de FX :

Pour les FX je compte me servir de pixel propulser dans certaine direction

Particules : 

Effet rechercher :

