

etpa

Escape - Creaturæ

Bible Graphique



NGUYEN Paul GD1A

Sommaire

Général :

Moodboard

Intensions graphiques

Concept arts :

Chara Design

Décors

UI et FX :

Elements de l'UI / Pictogrammes

Recherches de FX

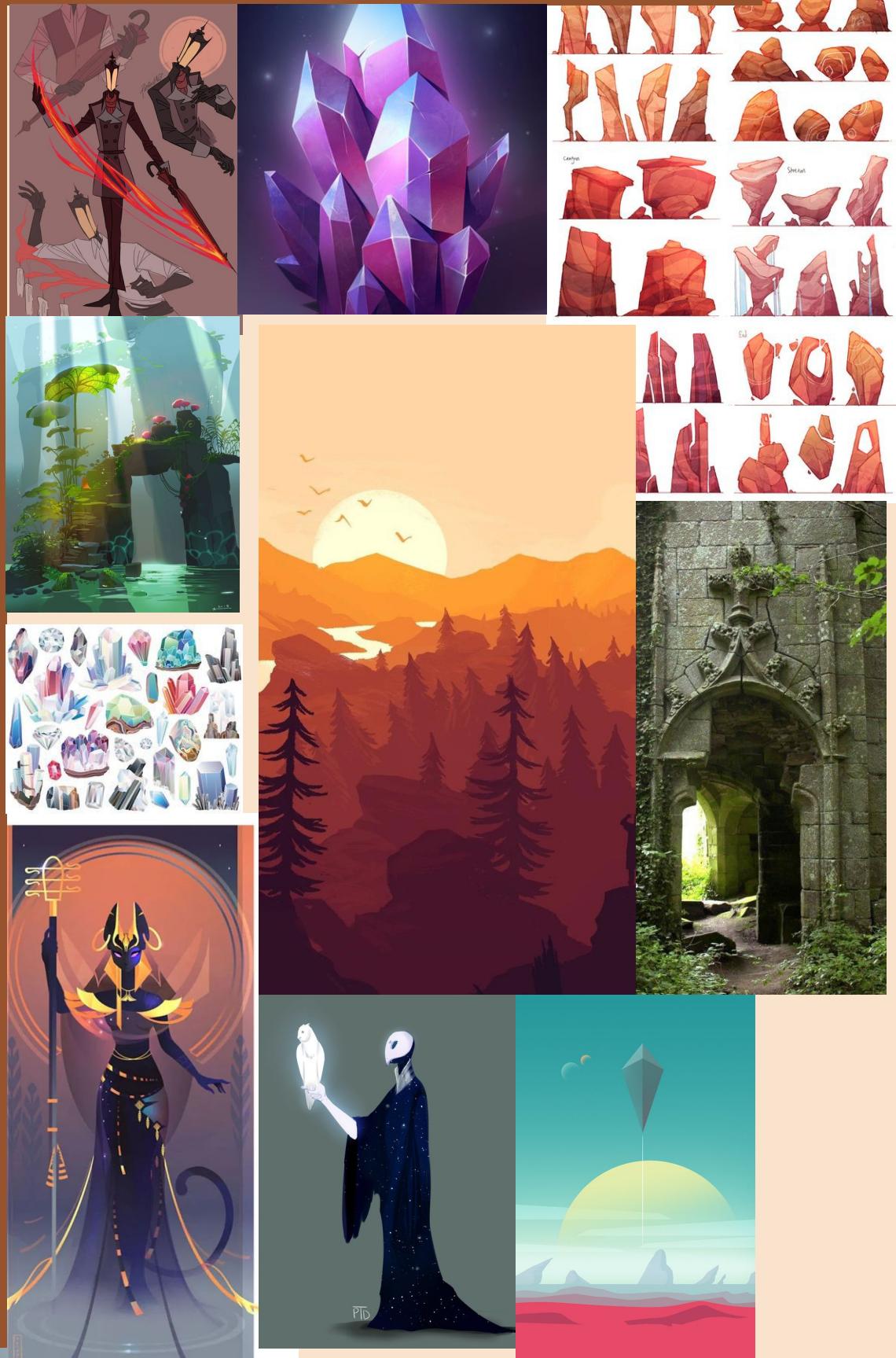
Faux écrans de jeu



Général

- Le moodboard
- L'intention graphique

Moodboard



L'intention graphique

Ce qui est voulu pour *Creaturæ - Escape* d'un point de vue graphique est de tenter de développer une certaine lisibilité dans un style 2d vectoriel imitant de la 3D (profondeur au niveau des plateformes par exemple) en utilisant de la perspective.

Au niveau des couleurs chaque niveau aura sa charte colorée, ayant cependant le point commun de permettre de remarquer facilement le personnage jouable, qui lui est en rouge. Pour ce qui est des ennemis ils seront moins visibles puisqu'inclus dans leurs environnements (un élémentaire de roche dans la roche par exemple)

Les couleurs seront en aplats et dégradés vectoriels réalisés sous Adobe Illustrator

Concepts arts

- Le personnage jouable
- Les décors
- Les ennemis

Le personnage



Le personnage sera vêtu d'un long manteau permettant de mettre en valeur ses capacités notamment liées au vent (vent faisant bouger le manteau, donnant de l'amplitude aux mouvements) il aura sans doute l'ajout d'un dispositif au niveau de son épaule droite (la plus souvent visible dans le jeu) qui lui sert à utiliser ses pouvoirs. Elle pourrait aussi changer de couleur selon la capacité active du personnage, donnant ainsi un élément d'UI supplémentaire intégrée directement au personnage.

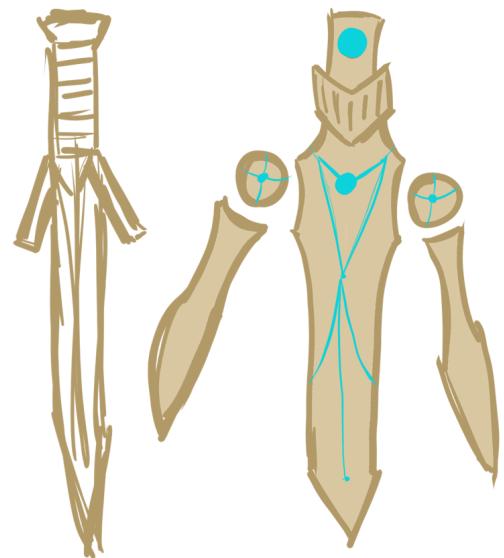
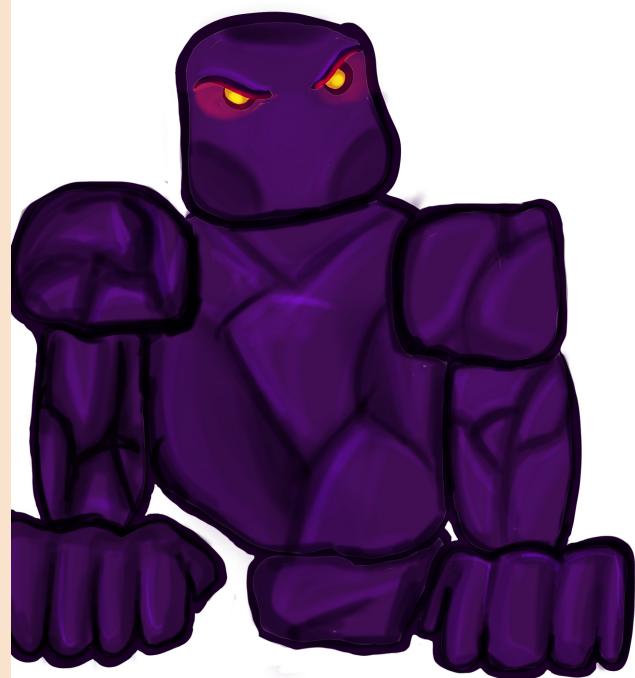
Les décors - Premier niveau



Les décors - Second niveau

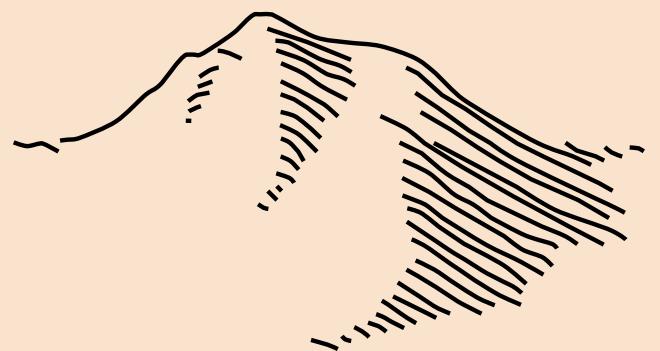


Les ennemis



Concepts arts

- Eléments de l'UI/ Pictogrammes
- Recherches FX
- Allure du jeu



Elements de l'UI / Pictogrammes

UI mobile

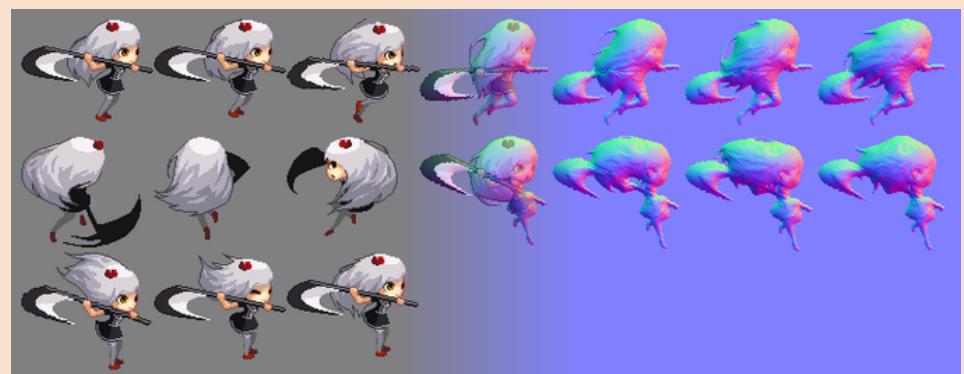
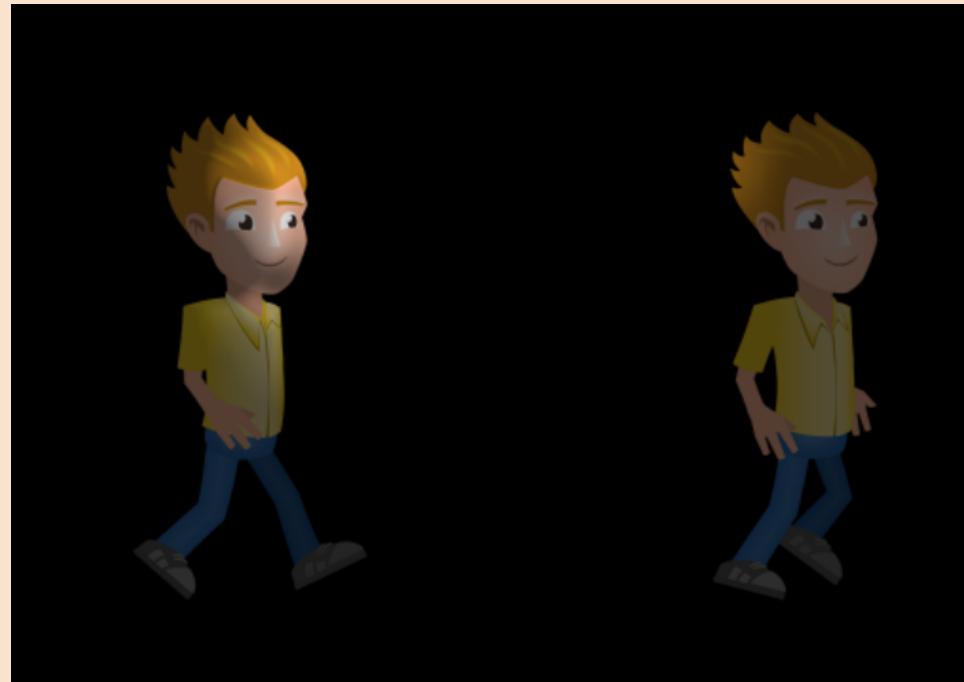


UI PC



Recherche FX

Le moteur Phaser 3 permet l'utilisation d'effets de lumière via des normal maps



Faux écran



L'UI doit se faire discrète tout en ayant des couleurs vives afin que la majorité de la place soit pour profiter du décor et des effets visuels