

Rules of Overlord



Sommaire

- *01 : Moodboard*
- *02 : Les intentions graphiques*
- *03 : Le character design*
- *04 : Props/Assets de décors*
- *05 : Écrans de jeu pour l'allure finale*
- *06 : Élément de l'UI*
- *07 : Pictogrammes et logos*
- *08 : Recherches de FX*

Moodboard



Le jeu présenté au-dessus et en dessous est Guns, Gore and Cannoli 2. Ce jeu rejoint énormément le type de jeu auquel je veux produire.

On peut distinguer une patte graphique très dessins animés, une physique grossière et des effets de sangs, d'explosions...

Un effet chaotique de la scène peut expliquer de manière simple et efficace l'horreur de la guerre





Le jeu présenté ci-dessus est **Soldats inconnus**, un jeu qui représente la guerre sous de nombreux aspects. Un aspect très sombre, dangereux et un aspect d'une peur insoutenable.

On peut remarquer un style assez simpliste, mais efficace
L'effet de sombre ajoute une ambiance effrayante et de solitude.

Le visage caché par les casques ajoute une disparition de la personnalité du soldat et ce qu'il était avant.



Les intentions graphiques

Un style dessin animé/dessin en 2D qui rejoint beaucoup le style de Guns, Gore and Cannoli dans l'ensemble pour donner un effet simple de la situation comme si la guerre était un jeu d'enfant fait pour tout le monde.

Les assets seront simplistes sans détails apparents ni gros effets spéciaux pour garder l'effet cartoon/dessin animé.

**SOLDATS INCONNUS**
- Mémoires de la Grande Guerre™ -



Le character design

Les personnages du jeu se ressemblent, mais disposent d'un équipement visuel différent pour les différencier. Ils ont tous des équipements différents par rapport à la zone où ils sont.

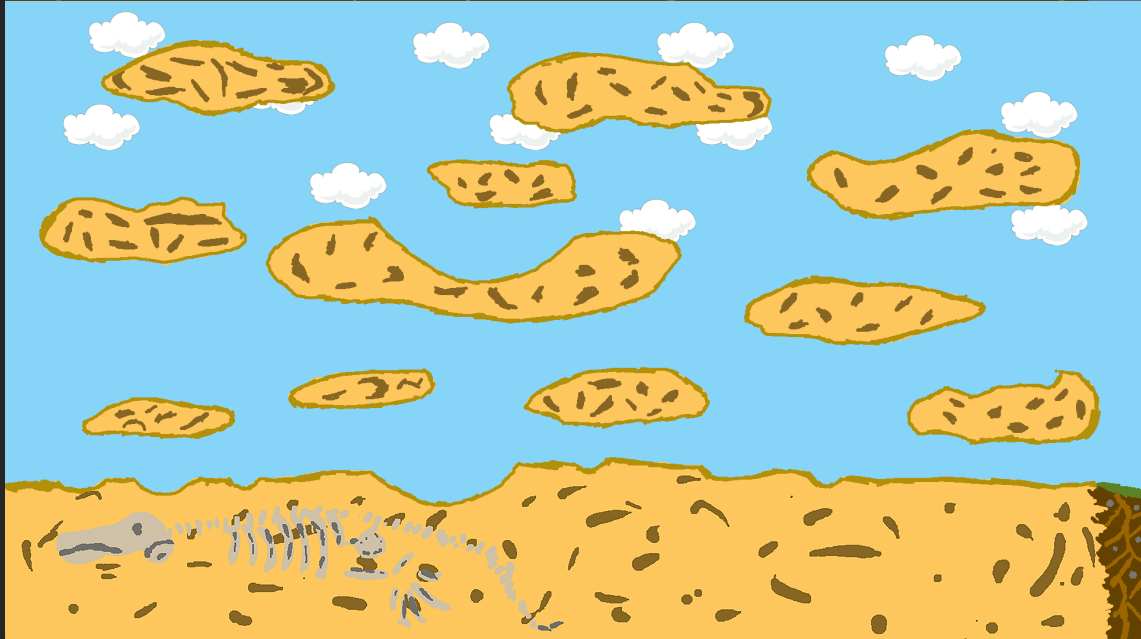
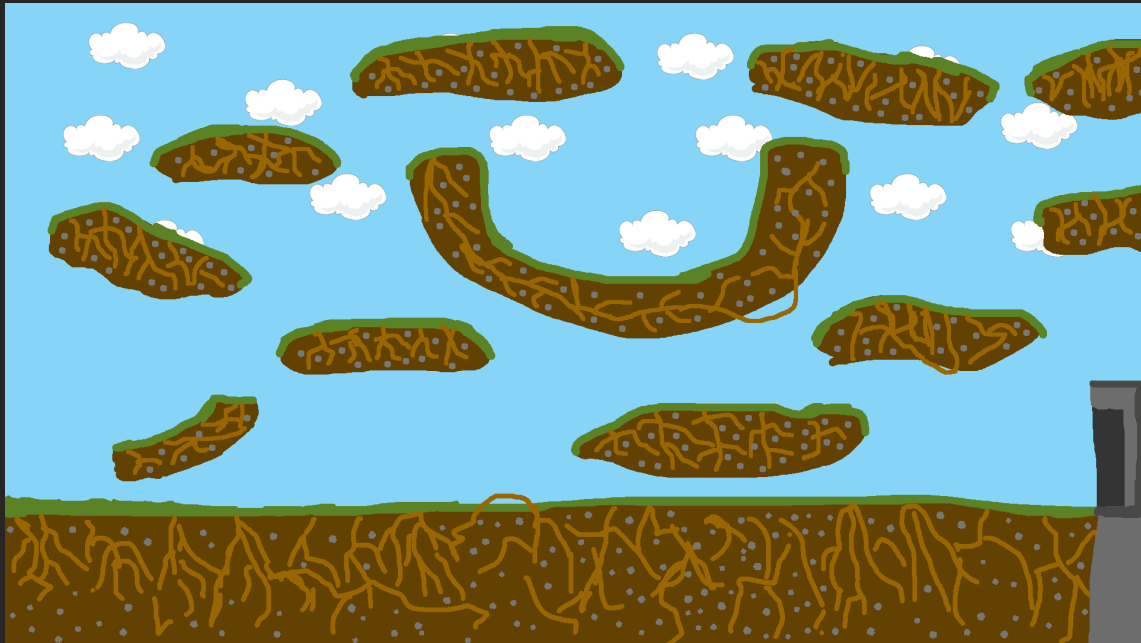
Le soldat vert représente notre personnage donc le protagoniste

Les soldats gris, jaunes et noir seront dans les zones respectives : Zone 1 (Sable), Zone 2 (Herbe), Zone 3 (Bunker).

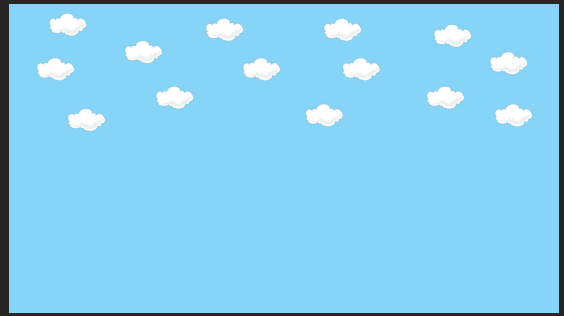
Le soldat rouge est le boss dans la dernière zone



Props/Assets de décors



Props/Assets de décors



Le décor du jeu sera varié en fonction de la zone par exemple la zone 1 contient du sable, la zone 2 de l'herbe et la dernière zone sera dans un bunker.

Le ciel en décors de parallaxe avec des nuages style cartoon. Quand le joueur utilisera sa compétence de Rage Overlord, le ciel changera de couleur.

Des props seront disposées sur la map comme des tanks, des bombes et autres choses liées à la guerre.



Ecrans de jeu



Image du jeu



Ecran titre

Éléments de l'UI



Point de vie en forme
de casque



Compétence Rage Overlord avec le cooldown à côté



Nombre de munition restantes



Les plaques ramassées lors des combats

Pictogrammes et Logo



La tête de mort en rouge avec l'inscription « Rage » permet au joueur de comprendre instantanément à quoi sert le logo

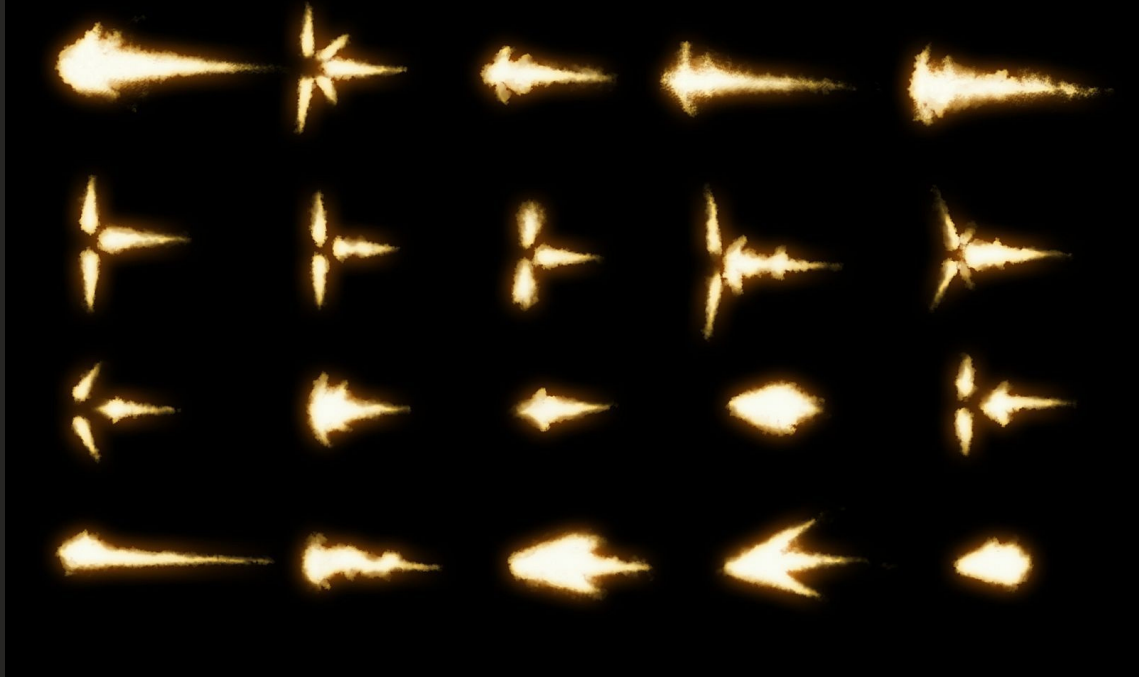


Logo du jeu simple et efficace

Recherches de FX

Rifles + MGs Muzzleflashes

Side View



Des effets spéciaux basiques plaisants aux yeux et qui amènent une certaine satisfaction quand on touche un ennemi et qu'il saigne

BLOOF FX



Recherches de FX

Pour ce qui est des ambiances sonores, j'ai voulu choisir ceci pour que le joueur soit immergé dans le jeu

<https://www.youtube.com/watch?v=Ul9Da5c2UXw>

"WW2 Distant Battle Ambiance | 1 Hour Loop"

J'ai choisi de ne pas utiliser de musiques pour des raisons d'immersion