

# Bible Graphique



# Sommaire

01

Mood Board

02

Les intentions  
graphiques

03

Le character design



04

Props/Assets de  
décors

05

Écrans de jeu pour  
l'allure finale

06

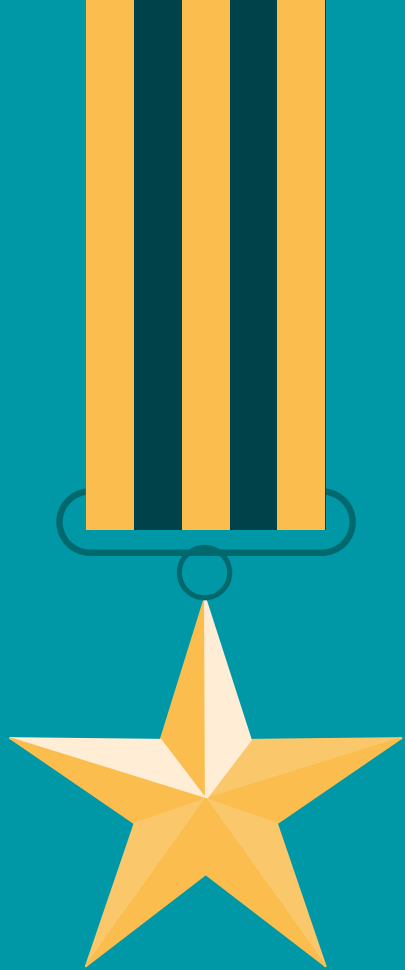
Éléments de l'UI

07

Pictogrammes et  
logos

08

Recherches de FX



01

Moodboard

# Moodboard



Le jeu présenté à gauche est Guns, Gore and Cannoli 2. Ce jeu rejoint énormément le type de jeu auquel je veux produire.



On peut distinguer une palette 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

# Moodboard



Le jeu présenté ci-dessus est Soldats Inconnus, un jeu qui représente la guerre sous de nombreux aspect. 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

# 02 Les intentions graphiques



# Les intentions graphiques

Un style dessin animé/dessin en 2,5D 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 apparent ni gros effets spéciaux pour garder l'effet cartoon/dessin animé.



# 03

## Le Character Design







04

# Props et Assets de décor

# Props et Assets de décors



05 et 06

Ecran de jeu (gameplay  
ingame) et U1

# Ecran de jeu (gameplay ingame) et UI

On peut voir que sur mon plan initial du jeu est de créer plusieurs plan.

-La zone jouable : Cette zone est évidemment celle où l'on joue, tue les ennemis, les obstacles, les différents pièges et les différents niveau du sol (trou ou montagne).

-Le second-plan : Ce plan permet de voir plus prêt ce qui se passe aux alentours (décors, props, assets divers). Ce plan permet d'accueillir des props qui provient du premier plan.

-L'arrière-plan : C'est l'endroit où tous les autres soldats se battent. Décors de ville, campagne...

L'UI est représenté sur l'image en haut à gauche.



07

# Les Pictogrammes et Logos

# Les Pictogrammes et Logos



# 08

# Recherches de FX

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**.

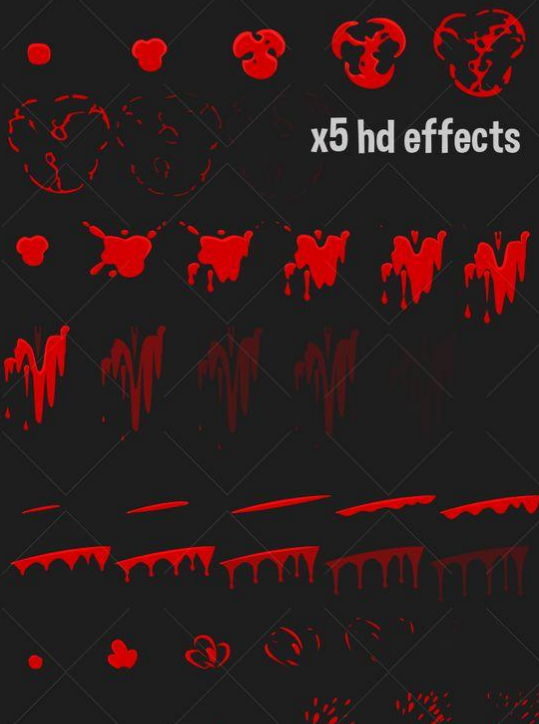


# Recherches de FX

## BLOOD EFFECTS

100% vector includes hd pngs

x5 hd effects



## Rifles + MGs Muzzleflashes

Side View

