

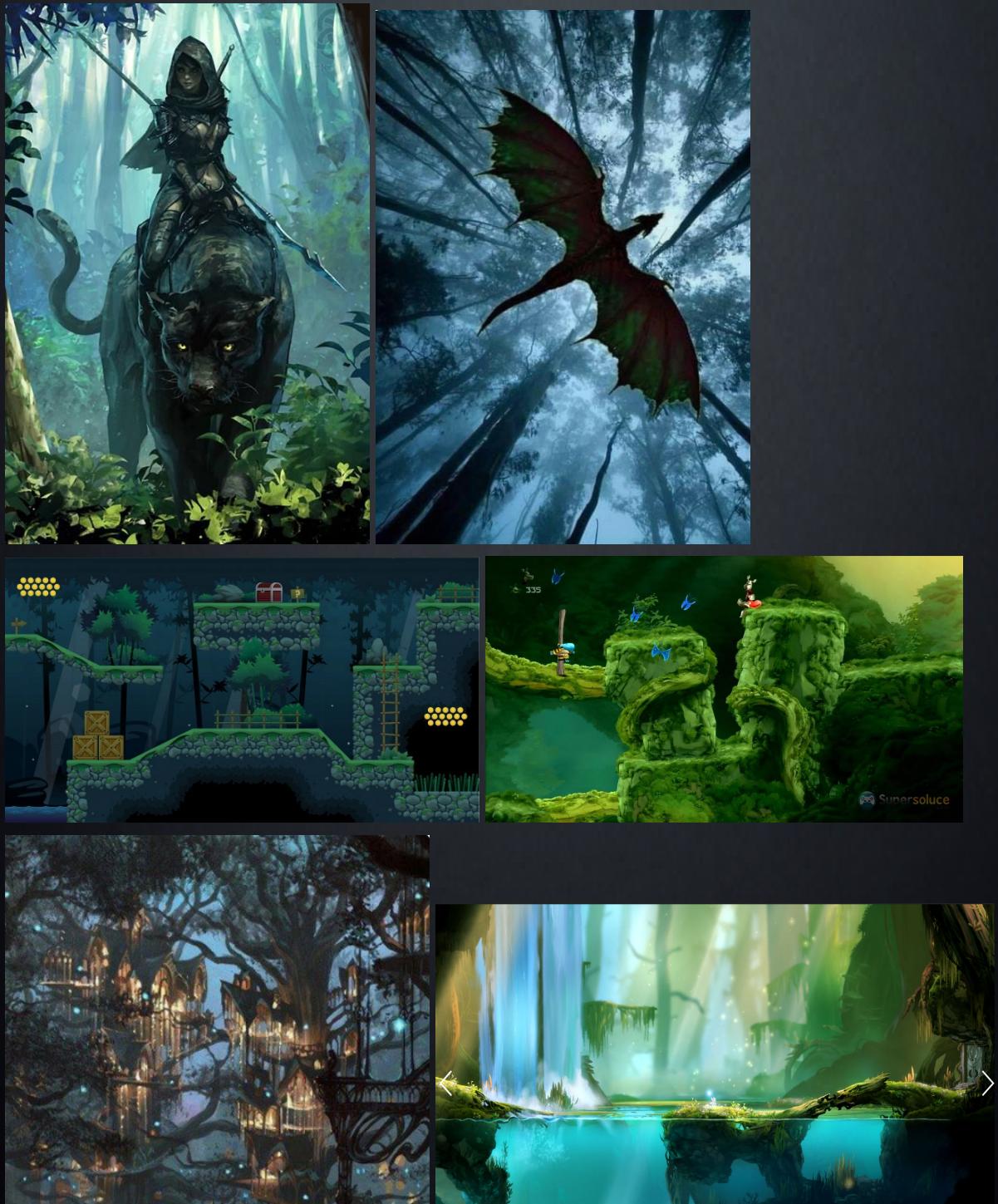
Danger Forest

(Nom et logo provisoire)



écrit par Kylian Chasselin CRJVB1A

1- MOOD BOARD



2. les intentions graphiques

l'intention graphique du jeu est d'émerveiller le joueur avec les décors forestiers, les cascades et autre élément naturel ou fantastique tout en restant dans le thème du jeu qui est la forêt.

Le but est vraiment que le joueur observe l'entièreté des paysages, qui seront détaillés sans être trop complexes pour éviter que cela surcharge la vue, et qu'il continue de jouer sans se soucier des décors.

3. le Chara Design des personnages

Les personnages principaux sont inspirés d'une image présente dans le mood board. La panthère est représentée plus grande pour qu'elle puisse être montée par le deuxième personnage. Ses poils bleus sur le dos, le bout de la queue et légèrement sur les pattes sont là pour donner le côté "fantasy" au jeu, de façon à ce que la panthère ne soit pas trop "normale ou basique".

Le second personnage (qui monte la panthère), a été pensé de façon à ce que le personnage reste un petit peu secret vis à vis de l'histoire, une grande cape avec capuche est une option qui correspond au caractère du personnage ainsi que son histoire. Son arc a été pensé de façon à ce qu'il ne soit pas trop grand pour pas que le personnage jouable ne prenne trop de place.



4. les props / Assets de décors

Les props ne sont pas très nombreux de façon à ce que le joueur puisse observer les décors sans avoir trop de choses différentes à regarder.

Il y a un prop très important dans le jeu, ce sont les flèches plantées dans le sol.



Elles ont été faites entièrement blanches avec un petit effet de surbrillance pour qu'elles soient facilement repérables par le joueur.

5. des écrans de jeu pour préfigurer de l'allure finale



les blocs seront remplacé par le sol, des branches d'arbres ou des énormes tronc sur lesquelles se déplacer





6. les éléments de l'UI

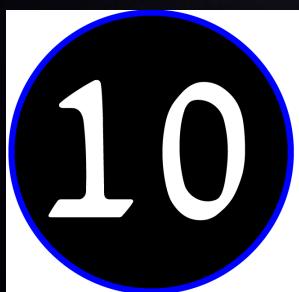
le jeu étant basé sur l'observation des décors, l'interface ne comprend seulement qu'un nombre qui correspond au carquois de flèche porter par le joueur, les seules autres choses que l'on pourra retrouver seront des phrases d'explication du jeu pour les commandes avec une police d'écriture adaptée pour se fondre dans le décor mais voyante quand même de façon à ce que le joueur puisse les voir.

7. les pictogrammes et logos

Le logo du jeu est assez simple et représente l'histoire du jeu : la panthère à l'intérieur de l'arbre représentant la forêt, le dragon à la cime de l'arbre représentant sa suprématie et son pouvoir afin de détruire la panthère.



ce deuxième pictogramme représente le nombre de flèche que le joueur pourra avoir et donc pourra toujours avoir un œil sur ce qui lui reste



8. Recherches de FX

Les seules fx que l'on pourrait trouver dans le jeu seraient l'eau de la cascade, la fin et l'effet des ennemis qui disparaissent dans une espèce de magie bleue qui les absorbent.

