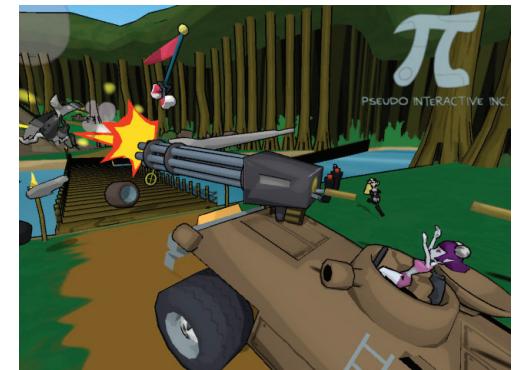
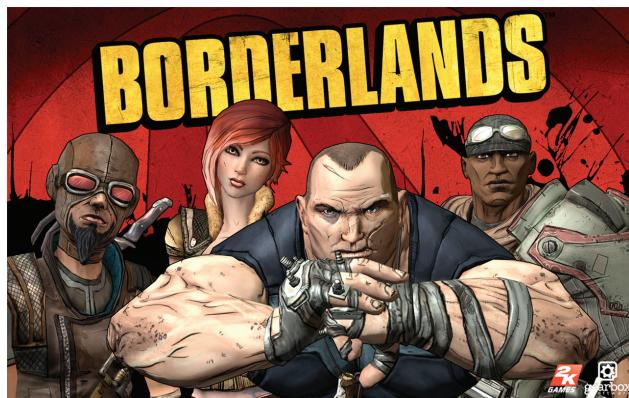
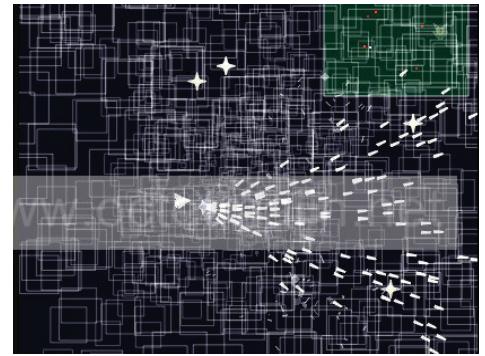
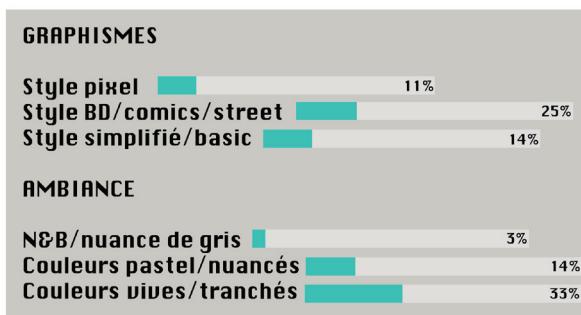
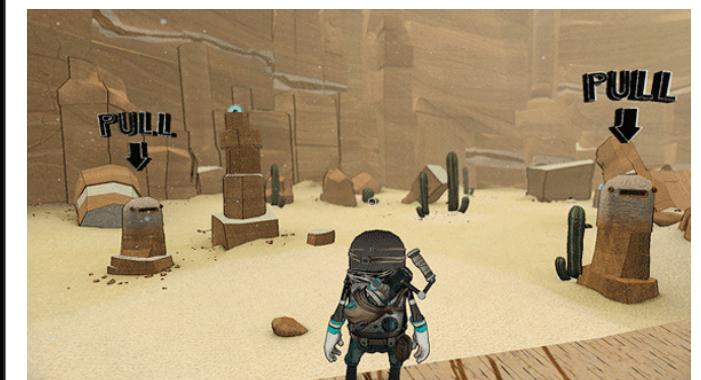
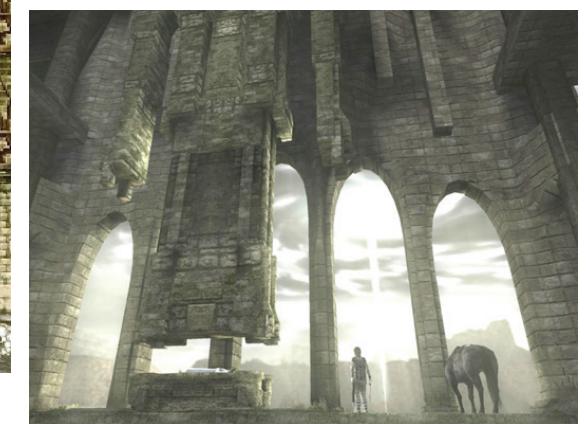
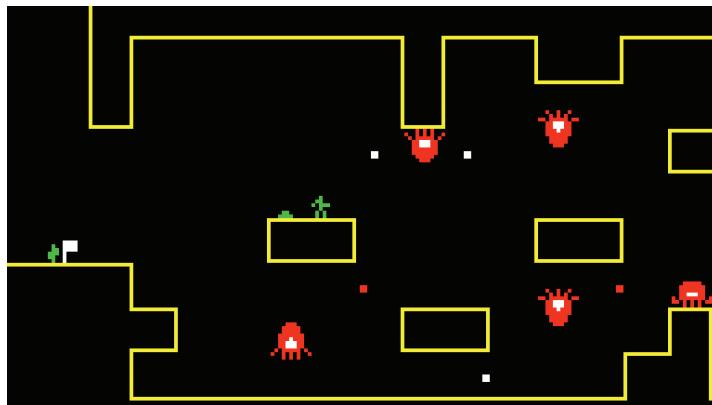


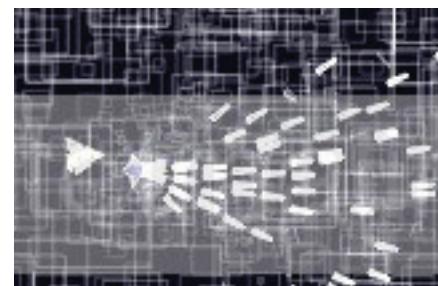
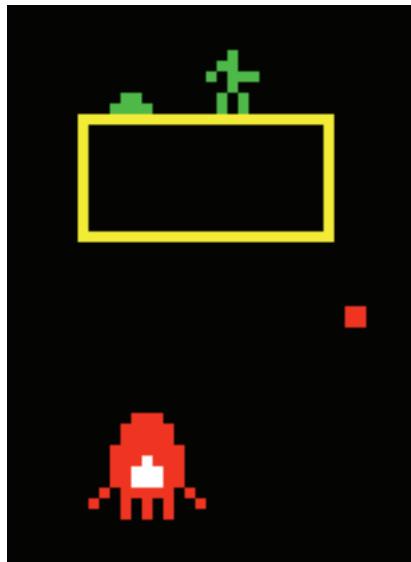
INSPIRATION / GRAPHISMES



INSPIRATION / GRAPHISMES

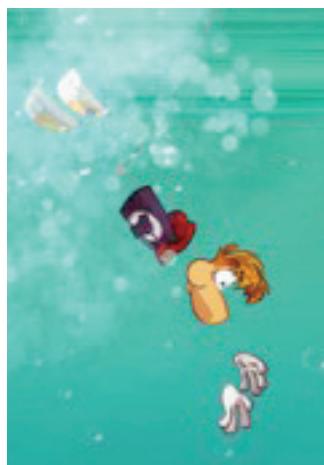
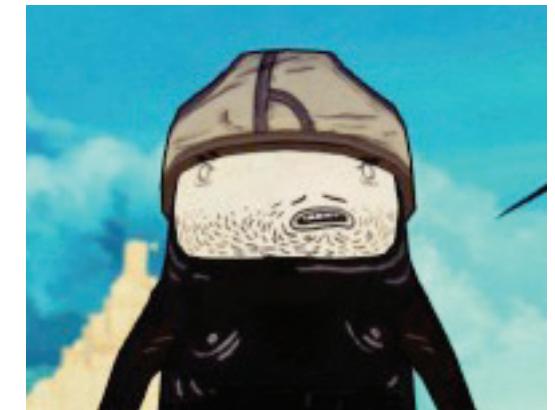


CHARTE GRAPHIQUE / GRAPHISMES

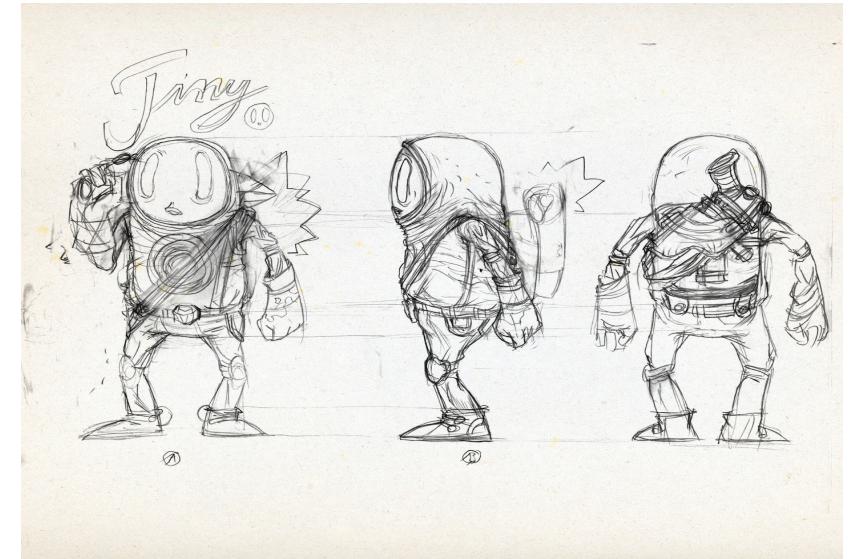
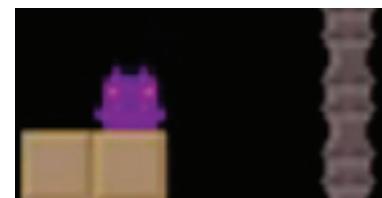


< Style pixel

Style BD/comics/street >



< Style simplifié/basic



CHARTE GRAPHIQUE/ AMBIANCE



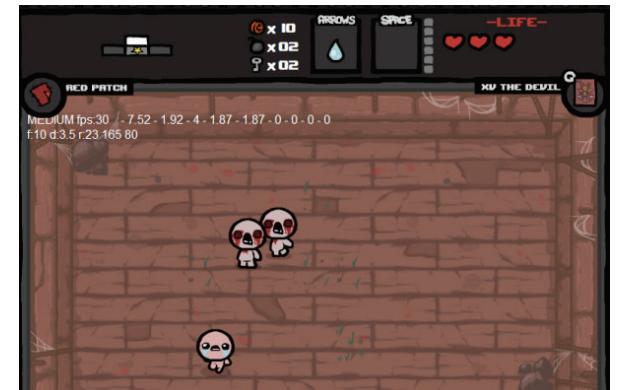
< Couleurs vives/tranchés

Couleurs pastel/nuancés >



Style noir et blanc/
nuance de gris

▼



ECHELLE DÉCORS

Le décor (ou monstre) est gigantesque face au «héroï» et donne un sentiment d'insécurité et de menace.

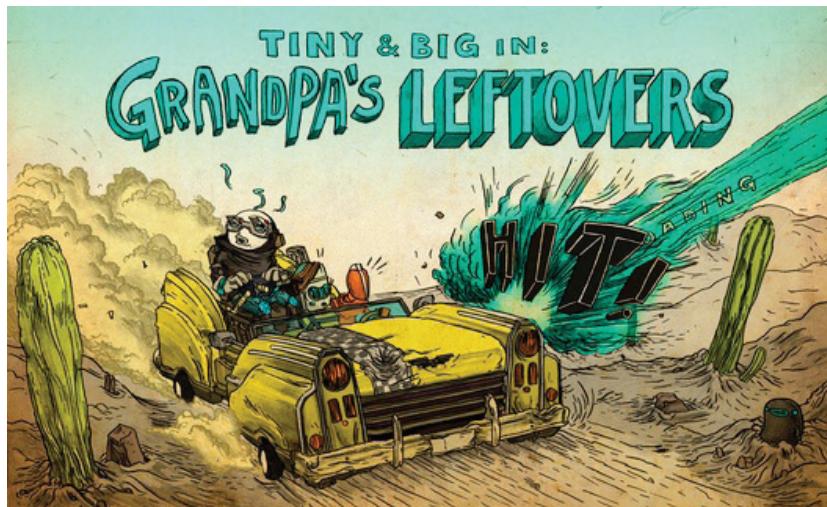


ECHELLE DÉCORS



Les décors à échelle humaine sont plus commun à des jeux d'aventure de longue haleine ou l'action sera au rendez vous, tandis que des niveau puzzle/labyrinthe aux graphisme abstraits serons dans une ambiance fun.

ALTERNATIVES COULEURS



Il est possible de faire un compromis dans le style des ambiances comme on peut le voir avec Tiny & Big qui allie les tons pastel peut contrastés avec un pantone bleu turquoise « pétant » du ciel sur l'image en haut à droite qui tranche avec le reste. On peut donc, si envie, faire ressortir certains éléments conférant un aspect étrange à la scène.



Voilà à peut près toutes les options qu'on a , reste plus qu'à choisir... Si vous avez des suggestions ou que vous pensez à des aspects que j'aurais oublié de mentionner n'hésitez pas.

