

# Bible graphique

## JV1A Ginguéné Maxime

"Projet MarioLike"

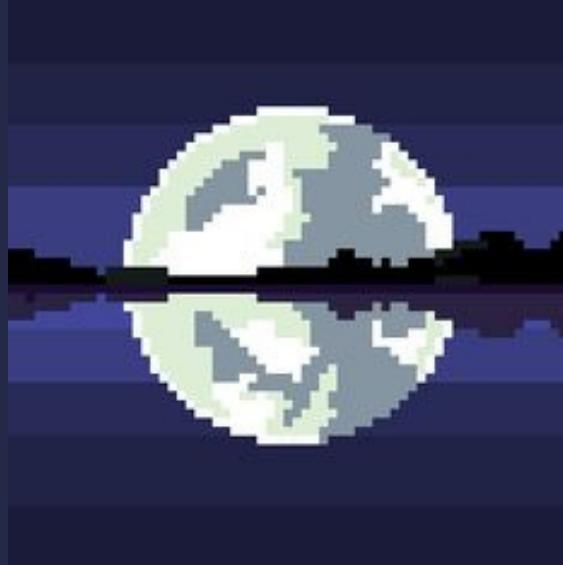
# Sommaire

1- Titre du jeu-----	page 3
2-Intentions Graphiques-----	page 4
3-Colorimétrie du jeu-----	page 5
4-Moodboards-----	pages 6 à 12
5-Typographie-----	page 13
6-Eléments Ui-----	page 14
7-Prévisualisation in-game-----	page 15
8-Assets-----	page 16
9-Recherches FX-----	page 17

Titre du jeu

*SHADOW OF GUILT*  
THE FORGOTTEN MEMORIES

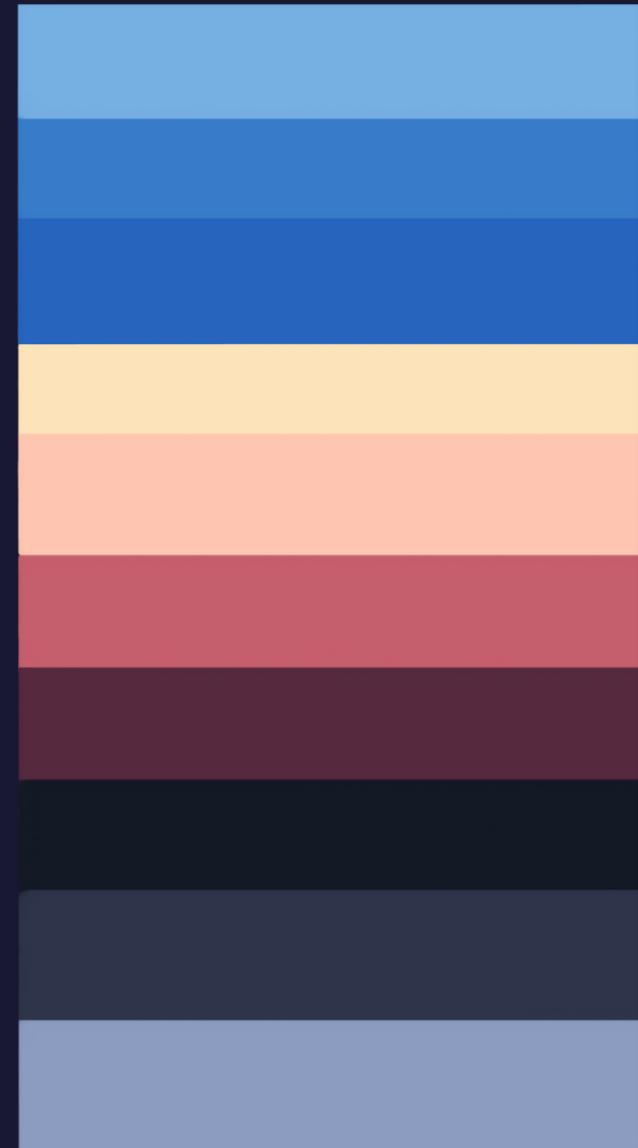
# Intention Graphique



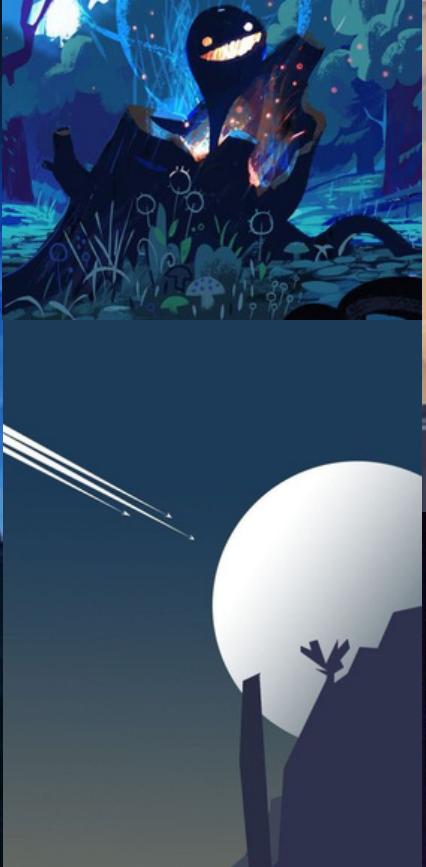
Pour le style graphique du jeu je pense partir soit sur un style dessin avec des aplats de couleurs ou encore un style pixel art simple, le choix de couleurs serait froide comme le personnage, cela représente mieux un personnage qui est en dueil.

# Colorimétrie du jeu

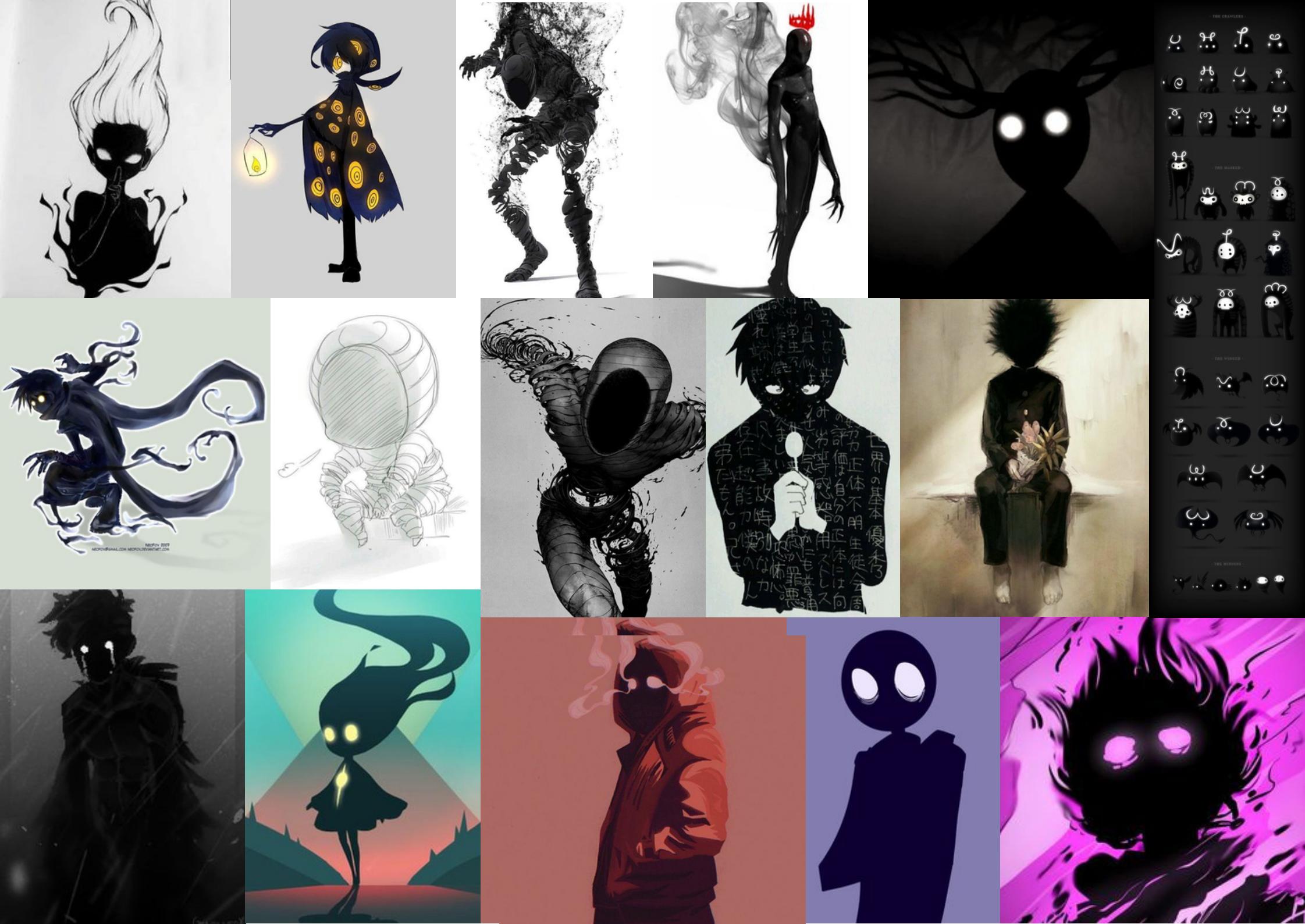
Voici à peu près ce que pourrais donner visuellement en terme de couleur le jeu. ce serait des couleurs assez froides pour le premier niveau (forêt des souvenirs) et un peu plus chaude dans la zone des esprits là où aura lieu la confrontation finale.



# Moodboard Environnement



# Moodboard Antagoniste



# Mon personnage

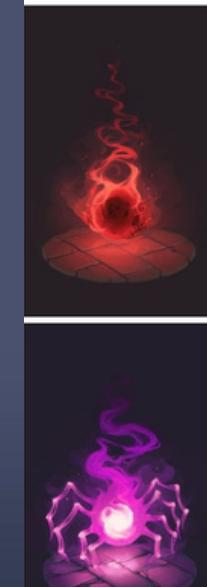
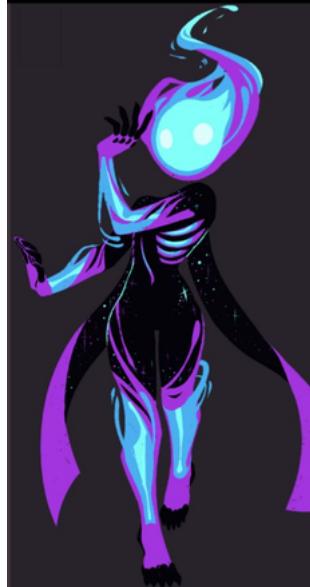


Tâche sombre

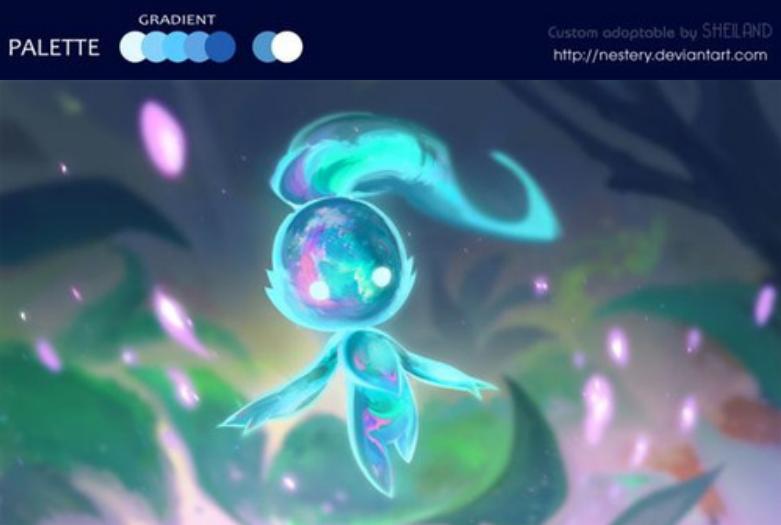


Charte colorimétrique

# Moodboard Protagoniste



## WILL O' THE WISP



# Typographie

**SHADOW OF GUILT**  
*THE FORGOTTEN MEMORIES*

**Titre: MADE Soulmaze Brush et Blood scratch modifier avec de la fx sur Photoshop**

**Source des polices: <https://fontmeme.com/polices/polices-halloween/1/>**

# Eléments UI



Les principaux éléments de l'UI sont les fragments de mémoires qui lanceront des flashback de souvenir pour le personnage principal, élément important pour la narration et enfin la barre de vie qui serait représenter par la tête du personnage.

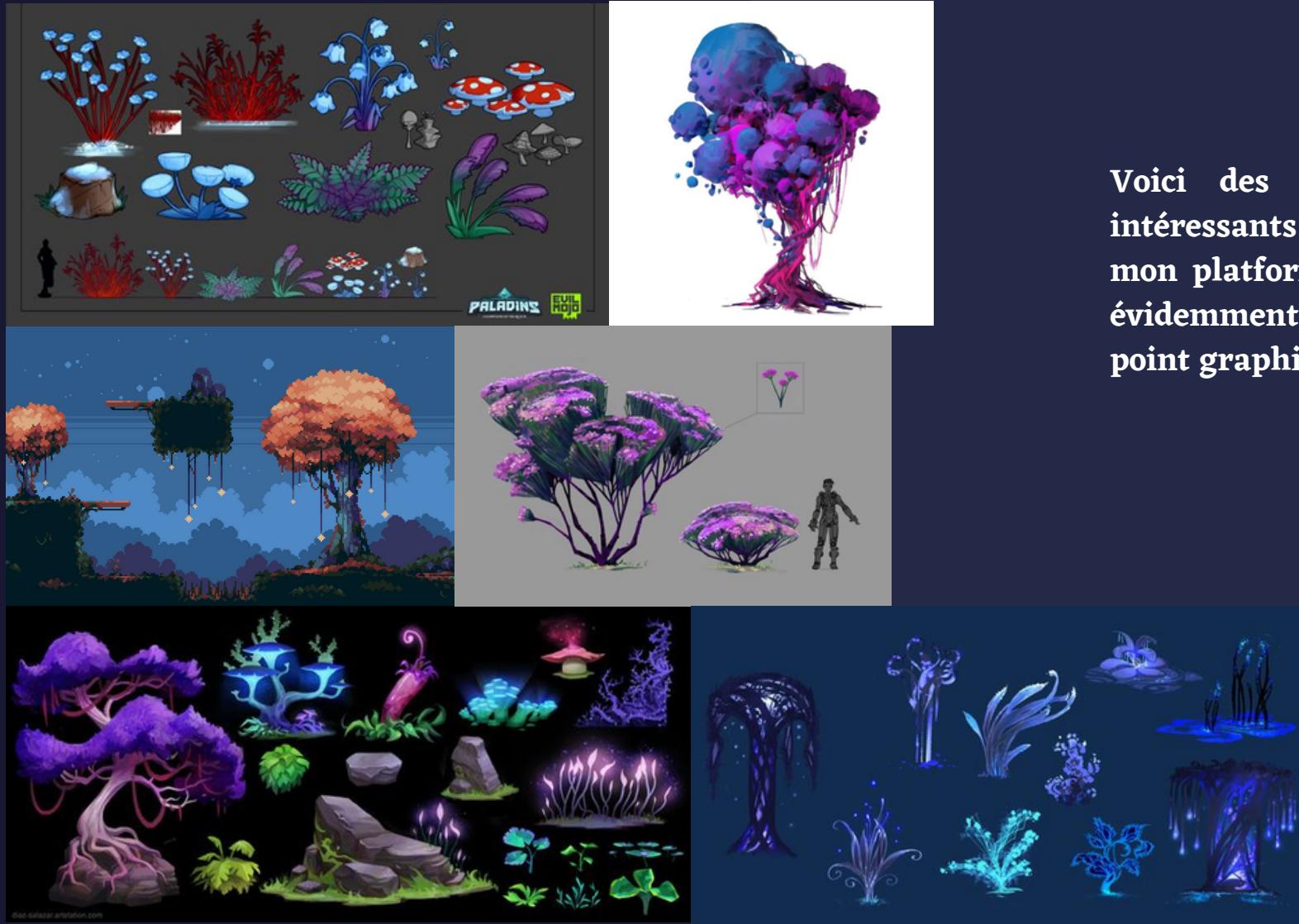


# Prévisualisation écran in-game

Voici comment je vois l'écran de jeu in-game, ce serait assez simple, il y aurait pour la barre de vie, la tête du personnage principal (cela pourrait changer), en dessous de la barre de vie, il y aurait les fragments de mémoires que le joueur récupérerait au fur et à mesure de son avancer dans le jeu. En haut à droite serait l'accès au paramètre du jeu



# Recherches Assets



Voici des exemples d'assets, intéressants dans les idées pour mon platformer, cela sera bien évidemment différent sur le point graphique.

# Recherche FX

Pour la fx, j'aimerais implémenter une traîner sombre qui s'apparenterais à de la poussière, cela serait en fait le personnage tâche sombre qui se désintégrerais car il n'a désormais plus aucun être vivant à protéger. Phaser semble me laisser cette possibilité envisageable, mais cela sera fait à la fin si le temps me le permet.

