

BIBLE GRAPHIQUE

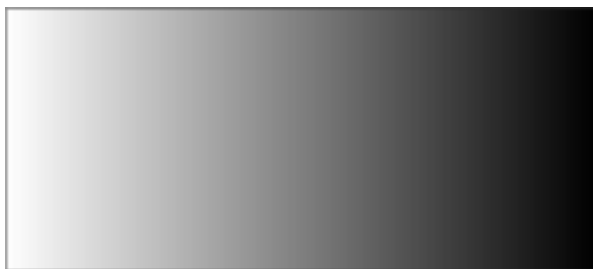
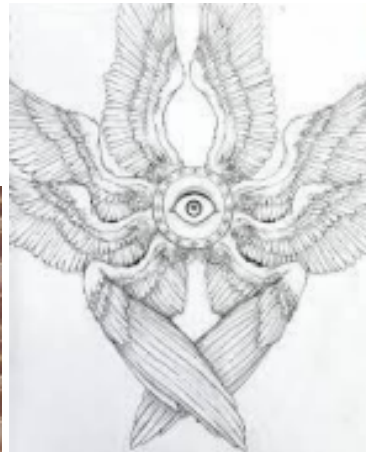
# hell IN OTHER WORDS



# SOMMAIRE

Moodboard	3
Intention Graphiques	4
Chara Design	5
Preview d'Assets	6
Autre	7

# MOODBOARD



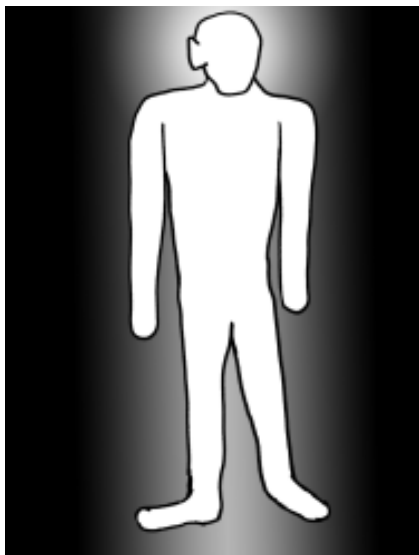
# INTENTIONS GRAPHIQUES

J'ai comme idée pour le style et la direction artistique du jeu de le rendre très sombre, semblable à "l'histoire". Ainsi, les couleurs seront principalement des nuances de noir, gris, blanc. Le personnage et ennemis seront blancs, couleur pure, le perso et ennemis étant respectivement une âme et des anges. Il y aura un côté rocheux, donjon, juste pour rappeler le côté mort (littéralement) et froid des lieux. En résumé, le jeu sera sombre, les couleurs et environnement aussi, en contraste avec les éléments "vivants" (perso/ennemis).

Palette chromatique :



# CHARA DESIGN



Le personnage qu'incarne le joueur est celui-ci, une âme ayant gardé la forme seulement de son enveloppe charnelle.



L'ennemi le plus récurrent sera celui-ci, un ange de la bible, un Séraphin.



Un des ennemis sera lui, un Throne, autre ange de la bible.

# PREVIEW D'ASSETS



Les trois premiers blocs seront les plateformes, les plus sombres au début du jeu (en bas) vers le plus clair (en haut). Le bloc avec l'œil sera (avec dérivés) celui qui compose principalement les murs qui limiteront le joueur.

AUTRE

# hell IN OTHER WORDS



Le logo du jeu

Pour l'UI il n'y en aura pas réellement car il n'y en aura pas d'utilité (de ce que j'ai imaginé pour le moment). Il n'y a pas de barre de vie, si un ennemi nous touche c'est instantanément Game-Over. Pas de barre d'énergie/stamina non plus. Je n'ai pas vraiment d'idée d'une quelconque utilité à une UI. Je compte dans les prochains jours commencer les assets du jeu et peaufiner le game/level design.