

BIBLE GRAPHIQUE

Projet semestriel : Platformer

**ZINS Kilian
GDB1B
ETPA RENNES**

SOMMAIRE

| | |
|-----------------------------------|---------------------|
| Moodboard..... | P.3 |
| Intentions Graphiques..... | P.4 |
| Chara Design des personnages..... | P.4 |
| Props / Assets de décors..... | P.5 |
| Écran de jeu..... | P.6 |
| Éléments de l'UI..... | P.6 |
| Pictogrammes et Logos..... | P.7 |

Moodboard



Intentions graphiques

En étant inspiré de l'univers cartoon de Nanatsu no Taizai, il fallait rester dans le thème du médiéval / cartoon. C'est pour cela que le jeu sera en Cel-shading pour créer des personnages ayant un aspect cartoon.

Au premier plan, nous avons le plan "jouable" contenant les plateformes dotées de collisions permettant l'avancée et la progression dans le niveau.

En second plan, il y aura des maisons, des moulins pour rappeler le genre médiéval du niveau.

En troisième plan, il y aura des nuages et le château du royaume en haut d'une colline.

Chara Design des personnages



Buta, le personnage principal du jeu sous ses 4 différentes formes

Epéiste/Chevalier, ennemi attaquant à l'épée



Rempart, ennemi ne possédant qu'un bouclier

Props / Assets de décors



Piment qui octroie l'effet boule de feu.



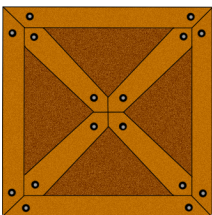
Glace qui octroie l'effet boule de glace.



Poulet qui octroie la capacité de voler.



Aliment qui permet de remplir la jauge de Roulade.

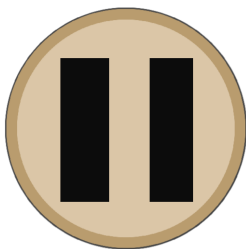


Caisse qui est un élément destructible à l'aide de la roulade ou d'une boule de feu.

Écran de jeu



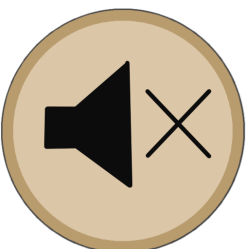
Éléments de l'UI



Bouton de pause



Bouton de volume On



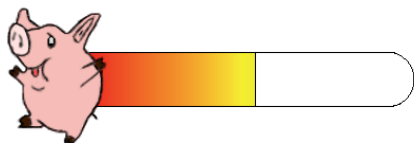
Bouton de volume Off

Pictogrammes et logos



Gamelle vide représentant une vie perdue

Gamelle pleine représentant une vie



Jauges représentant la capacité d'utilisation de la roulade

Recherches de FX



Personnage étant gelé par une boule de glace



Personnage doté d'un bouclier magique