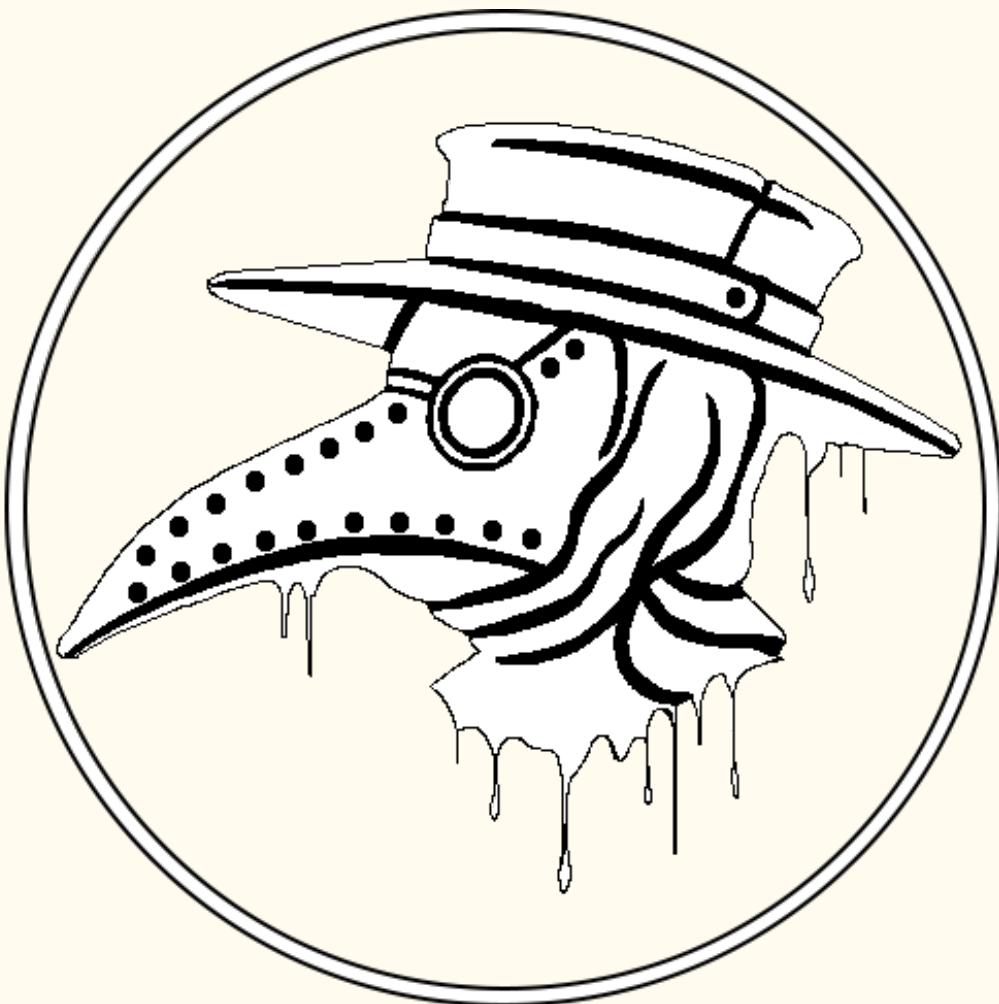


# BIBLE GRAPHIQUE

---

## Overwhelmed



ETPA, année scolaire 2020-2021

TILLY Nathan

CRJV1A

---

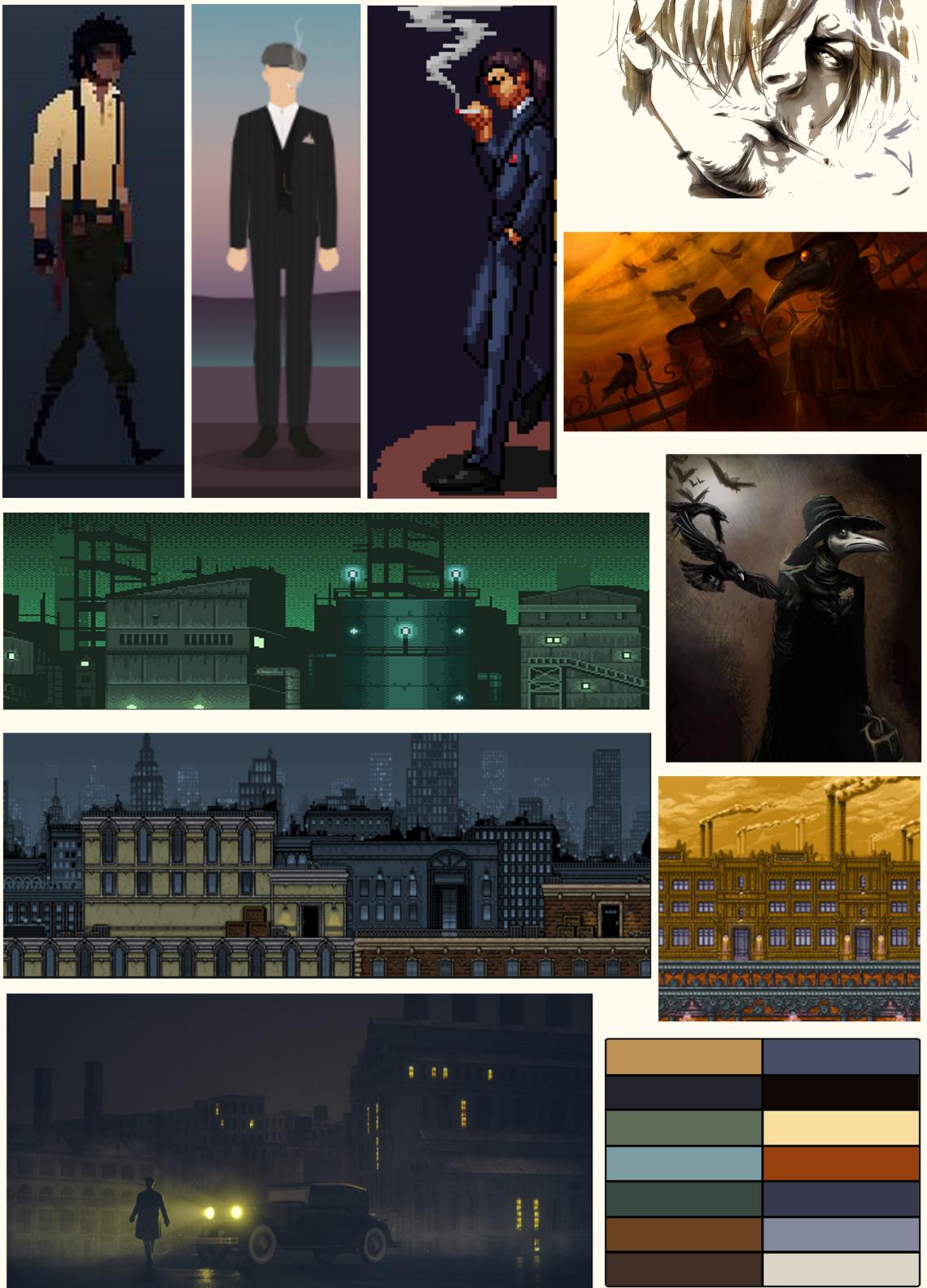
# Sommaire

---

- **Moodboard** (Pages : 3-5)
- **Intentions graphiques** (Pages : 6-7)
- **Chara Design des personnages** (Pages : 8-9)
- **Props / Assests de décors** (Page : 10)
- **Écrans de jeu** (Page : 11)
- **Éléments de l'UI** (Pages : 12-14)
- **Pictogrammes et logos** (Pages : 15-16)
- **Recherches de FX** (Pages : 15-16)

# Moodboard

---



# Intention graphique

---

Pour ce projet j'ai choisi de me diriger vers un univers Steampunk/Temps Modernes le but étant que le joueur puisse au premier coup d'œil avoir une idée d'où il se situe temporellement.

Pour réaliser cet univers j'ai décidé d'utiliser le pixel art pour plusieurs raisons.

Tout d'abord le format demander est 896x448 pixels le personnage devra donc être relativement petit et le nombre de pixels disponibles pour le faire est donc limité.

J'ai également choisi ce genre car je ne me sentait pas capable de faire un autre genre plus compliqué qui m'aurait pris plus de temps.

L'univers que j'ai choisi me passionne, toutes les histoires de Sherlock Holmes ou de Jack l'éventreur sont ce qui m'a poussé à choisir cet temporalité pour raconter mon histoire.

Je trouve également que cet univers n'est pas surexploité dans le milieu des jeux vidéos ou du moins cet temporalité, je pense donc que c'est un choix pertinent

# Chara Design des personnages

---

## Protagoniste



J'ai choisi un design assez cliché d'un détective pour mon personnage principal

## Ennemis



Pour mon ennemi normal j'ai opter pour une version miniature du boss final

# Props / Assets de décors

---

## Décor



Au niveau du background je vais utiliser le défilement parallax, le background ci dessus se décomposera en quatre "calques" différents avec la ville la brume le ciel et la lune.

Je pense que cette ambiance colle bien au thème que j'ai choisi et la ville avec la tour horloge qui fait un rappelle à Big Ben et donc aux fait que notre décor se situe dans les rues de Londres.

## Plateformes



Au niveau de la plateforme de base je suis resté sur quelque chose de simple et épuré.

# Écrans de jeu

---

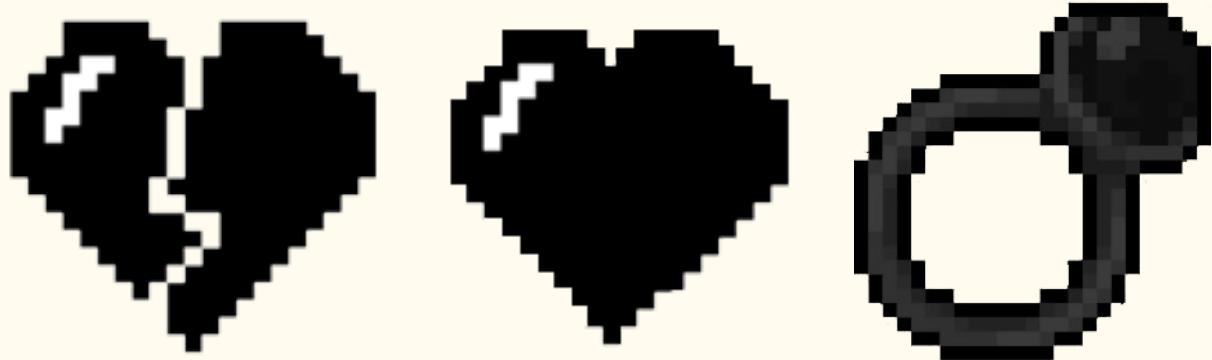


Fichier joint en annexe

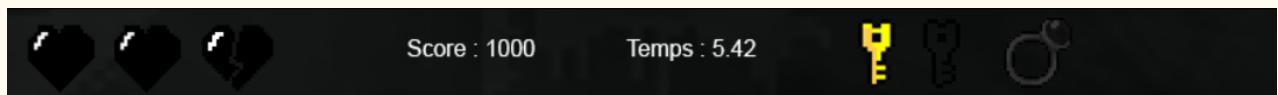
Une image du gameplay du jeu devrait ressembler à cela.

# Éléments de l'UI

---



Pour la vie du personnage ainsi que l'objet récupérable débloquant le pouvoir je suis resté sur une forme simple et intuitive que j'ai coloré en noir pour rappeler la peste noir qui règne dans le monde du médecin.



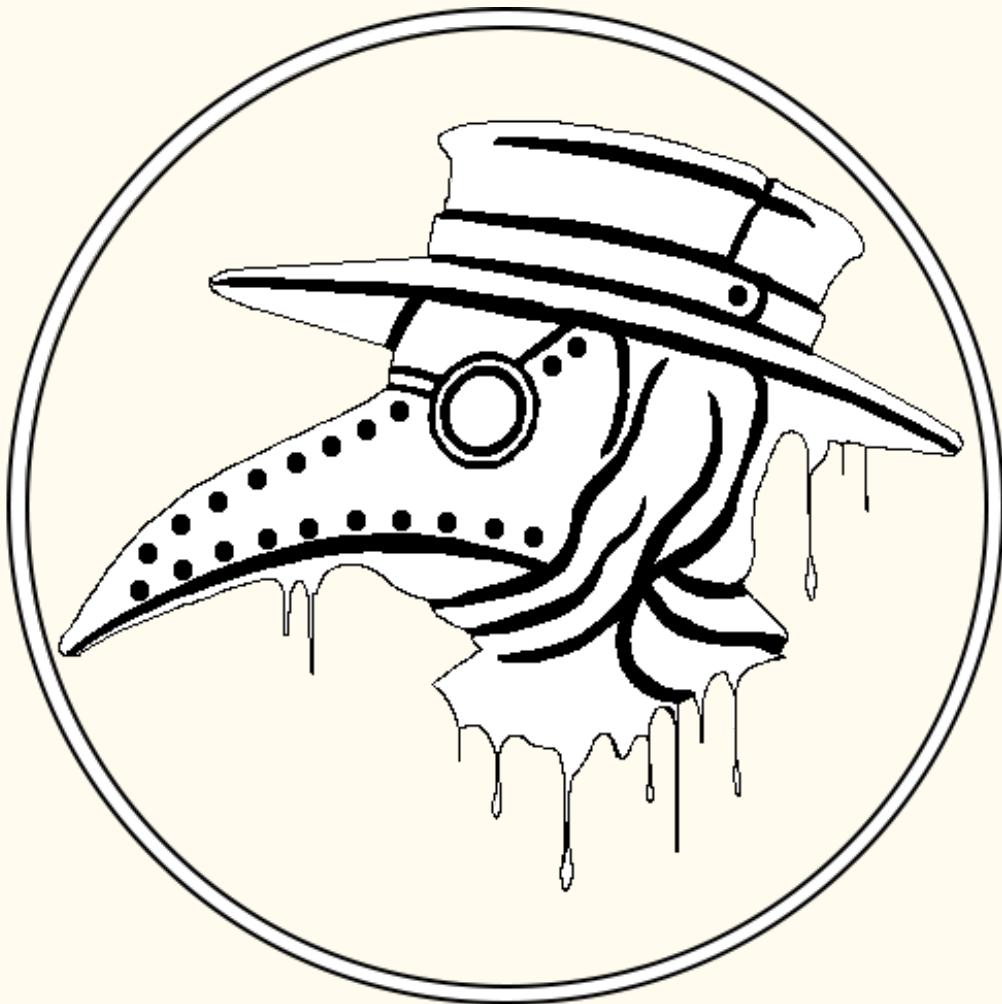
Ma barre d'interface ressemblera à quelque chose comme ça je pense un design épuré et simple.

---

# Pictogrammes et logos

---

## Logo



**Overwhelmed**

---

# Recherches de FX

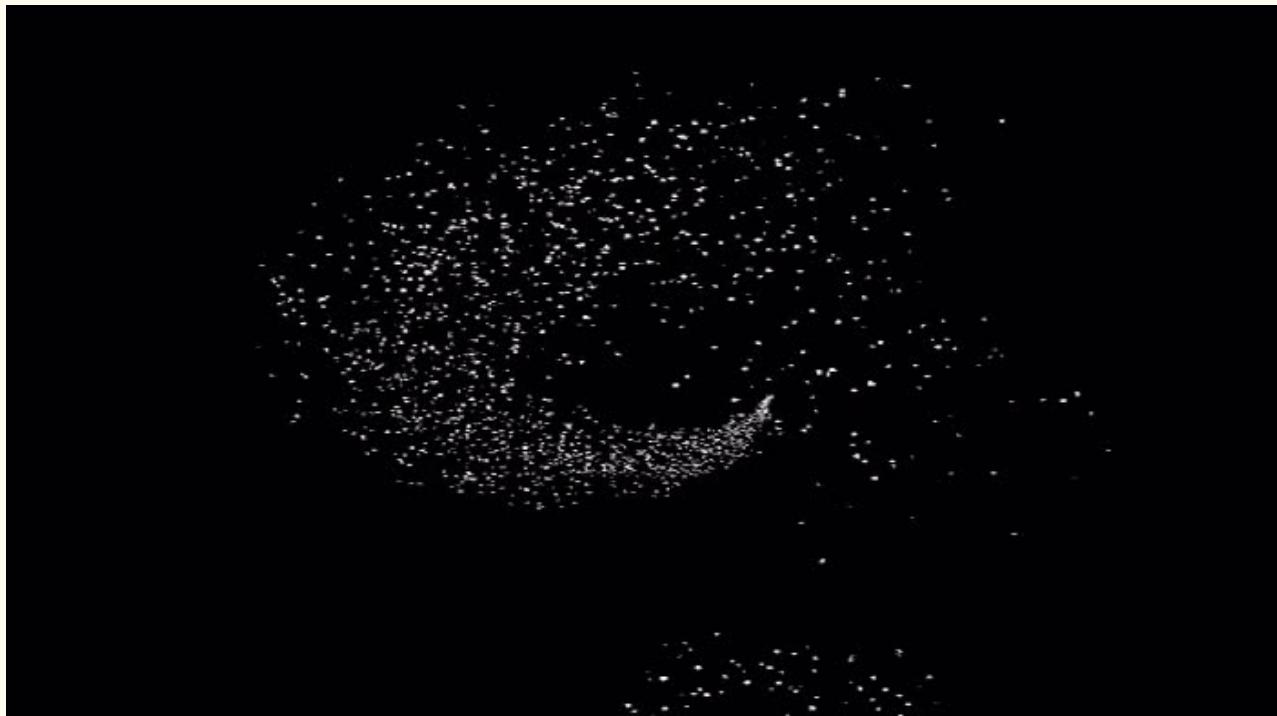
---

## Animation

Ce genre d'animation tend vers ce que pourrait donner les cinématiques de mon jeu.

Les scènes de dialogues correspondent également à ce que je pensais faire.

## Particules



Pour les particules je pense que ce genre de particules pourrait bien se mélanger avec la téléportation quand elle glisse sur le sol.

# Recherches de FX

---

## Sound design

Au niveau du sound design je pense utiliser cette musique libre de droit que j'ai trouvé et télécharger sur le site music screen

Je pense que cette musique colle bien à l'univers et met en place un ambiance clame et tendue qui correspond aux sentiments que je veut que le joueur ressente en jouant.