



# FX

## FEEDBACK DE HIT

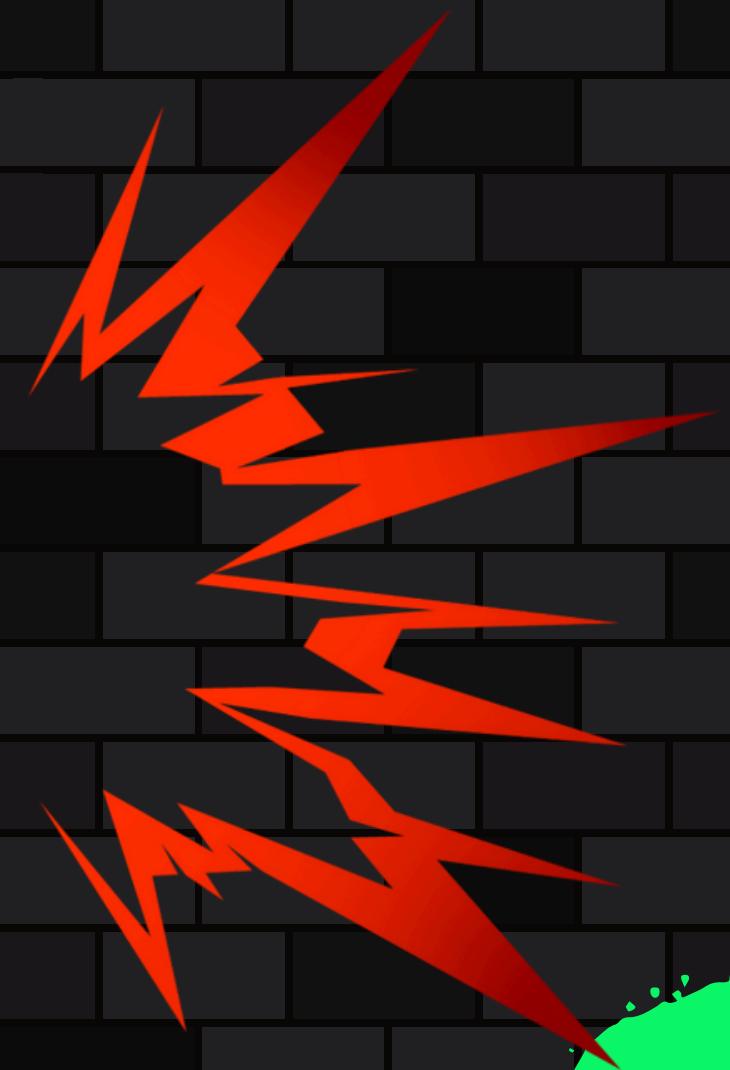
1



2



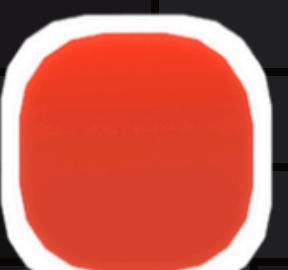
3



Il est important pour le joueur de savoir quand il a pris un coup, nous avons donc rajouté des FX en plus de la barre de vie.

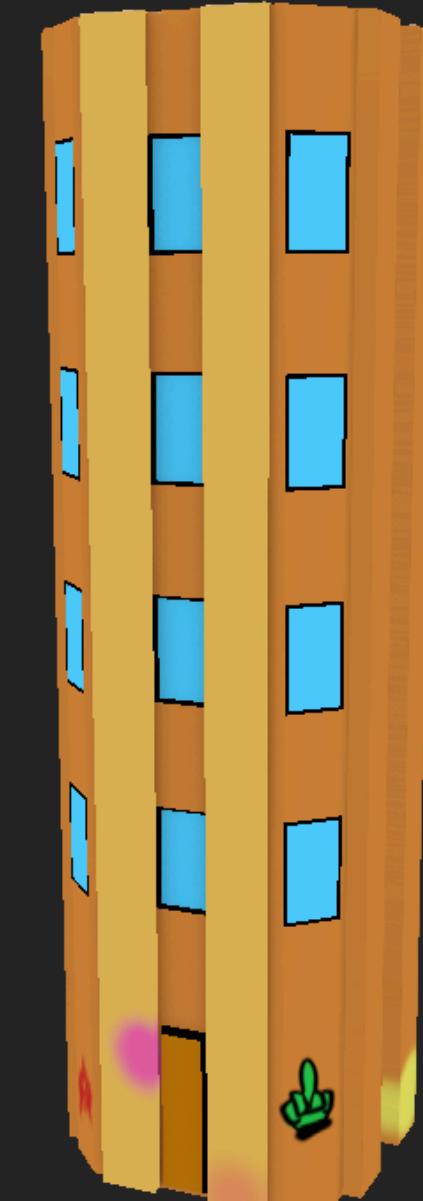
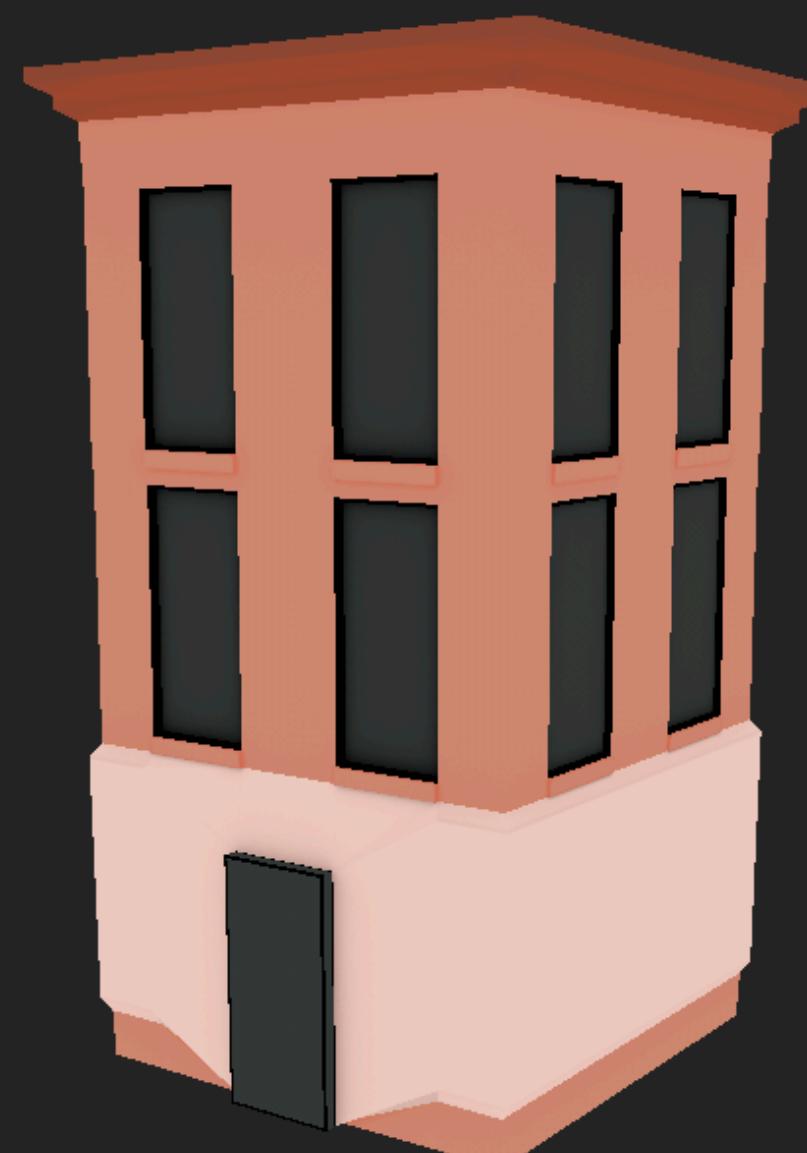
fx

REACTIONS



# DÉCOR

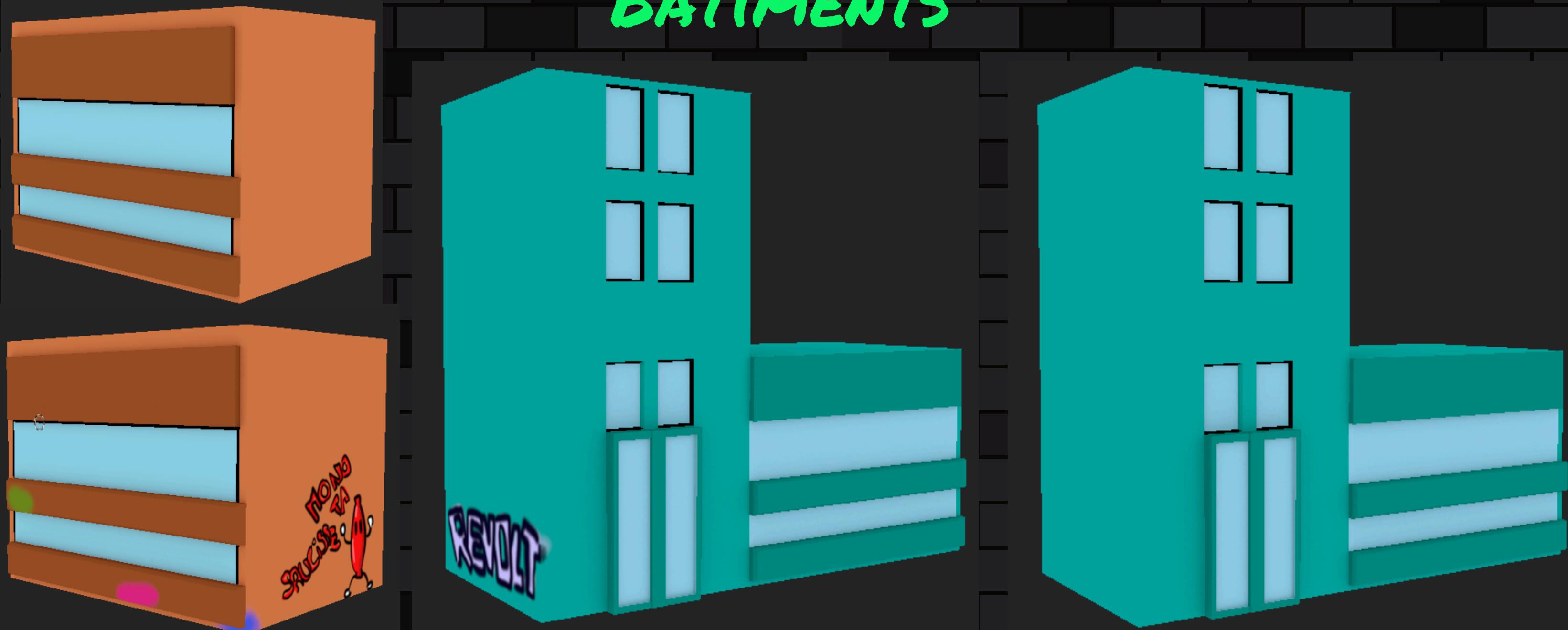
## BÂTIMENTS



Tous les bâtiments ont une version “clean” et une version “trash”

# DÉCOR

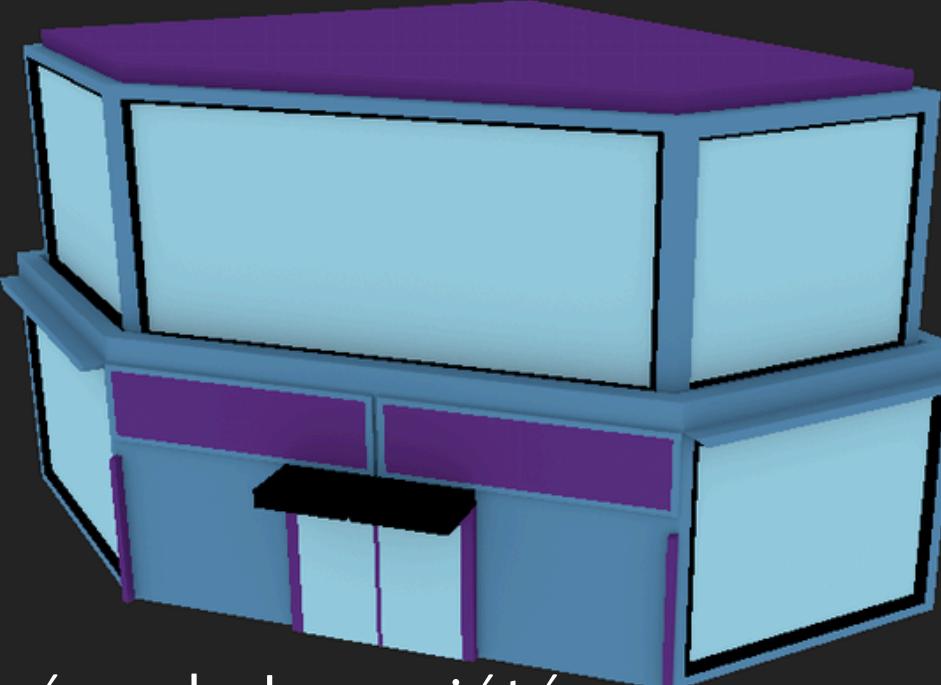
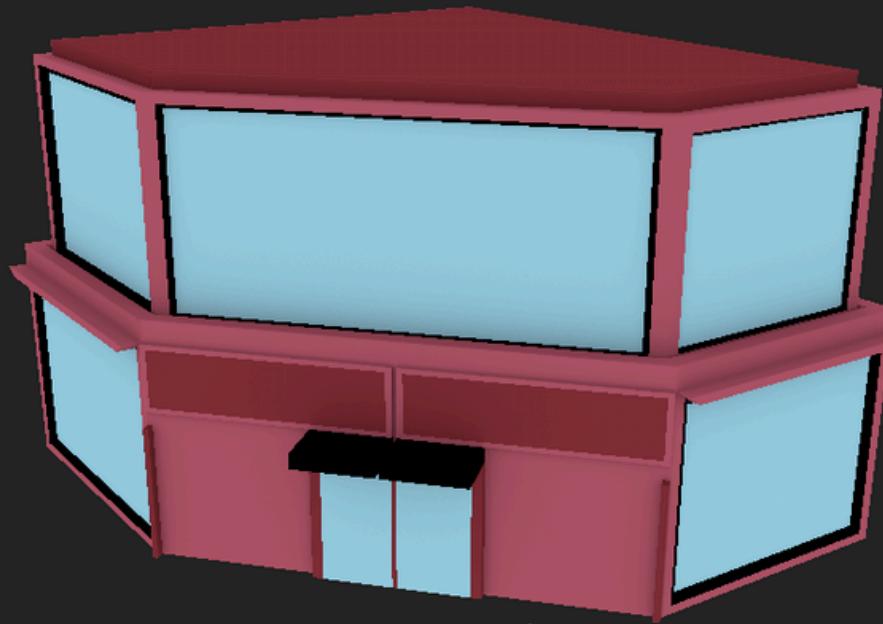
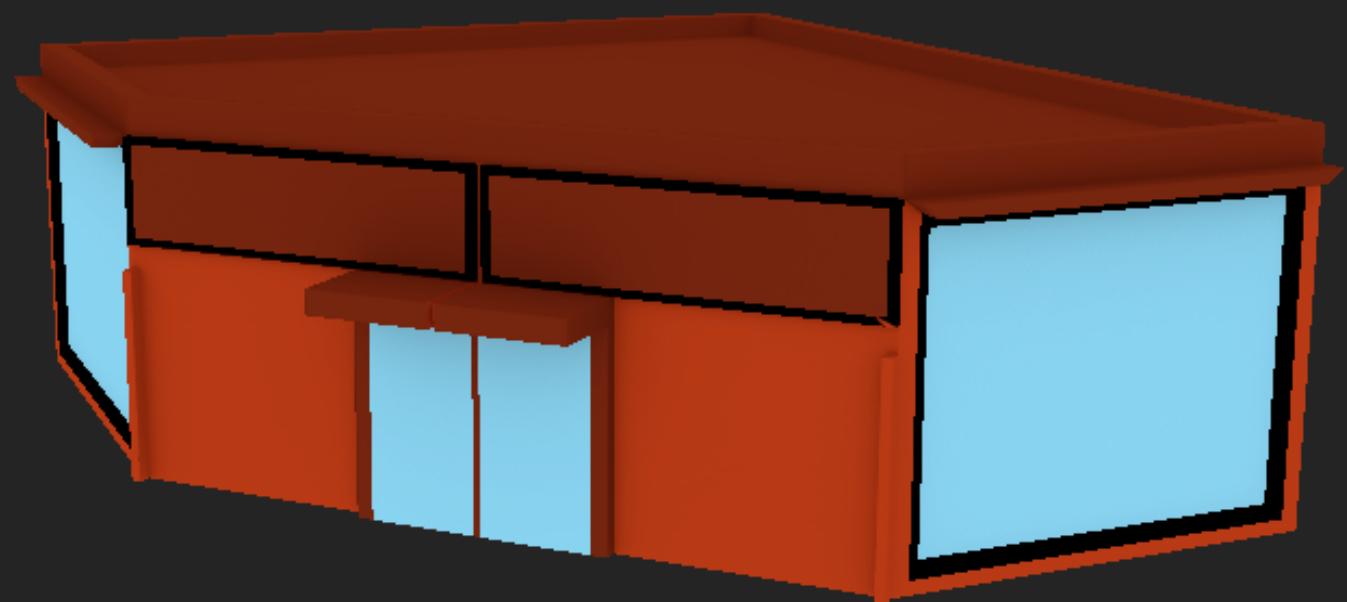
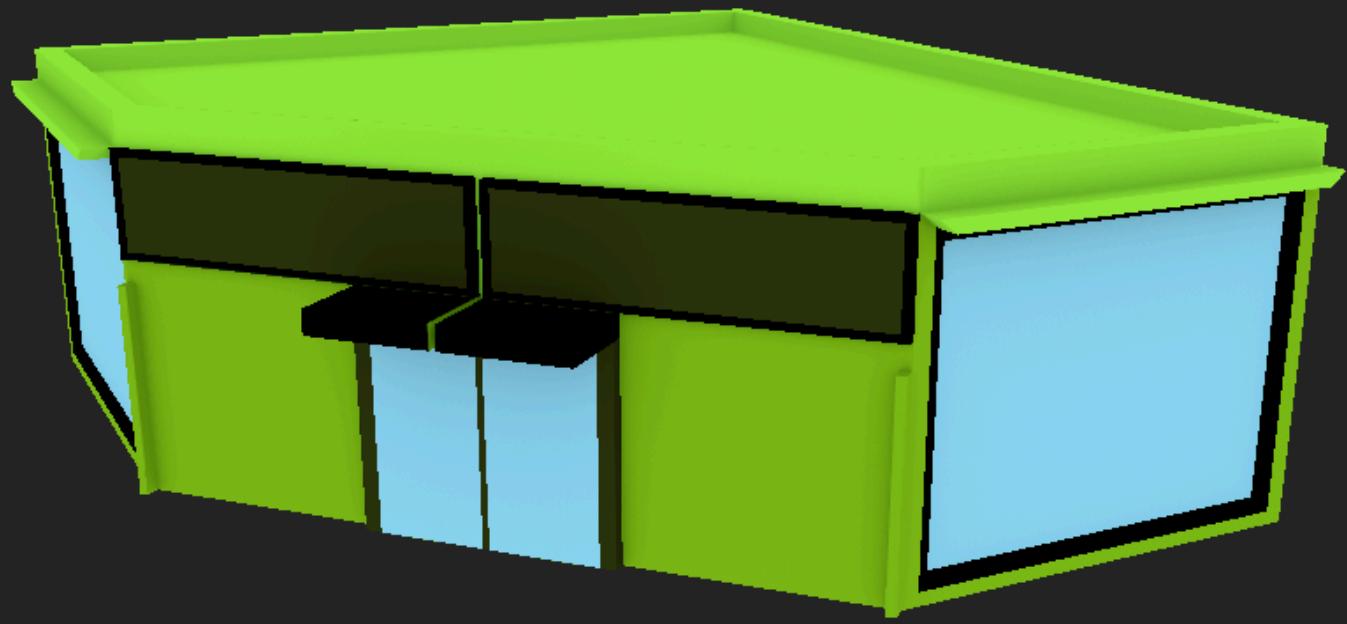
## BÂTIMENTS



Tous les bâtiments ont une version “clean” et une version “trash”

# DÉCOR

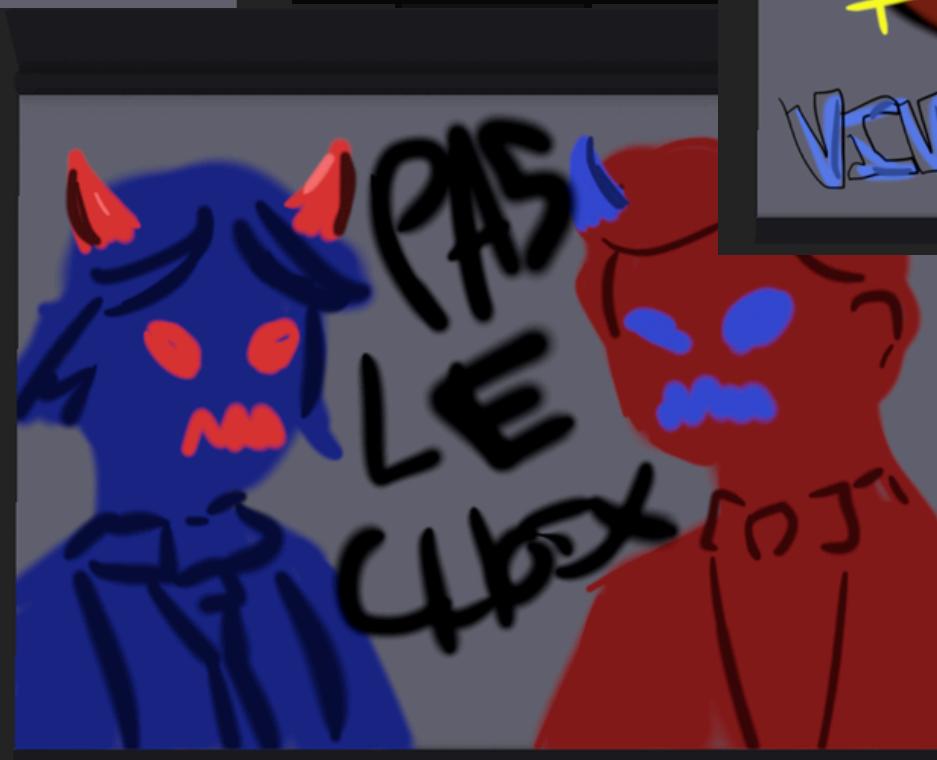
## BÂTIMENTS



Les magasins ont plusieurs coloris afin de créer de la variété

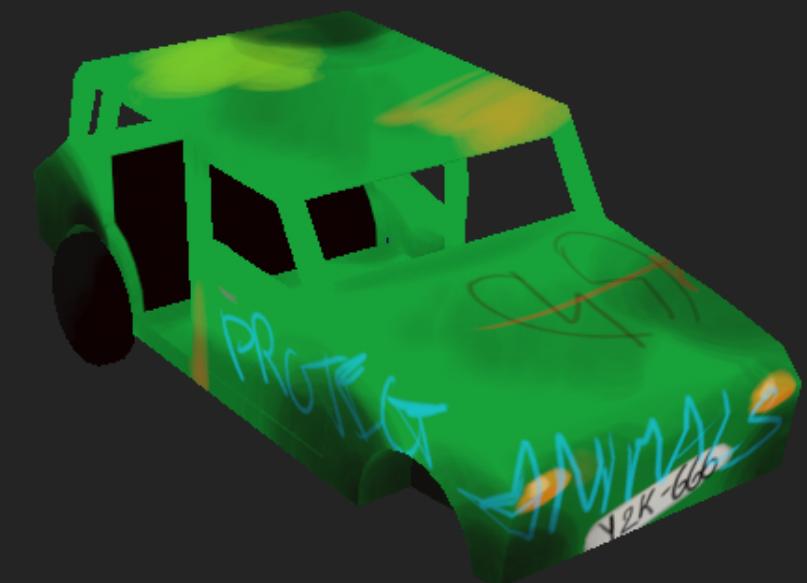
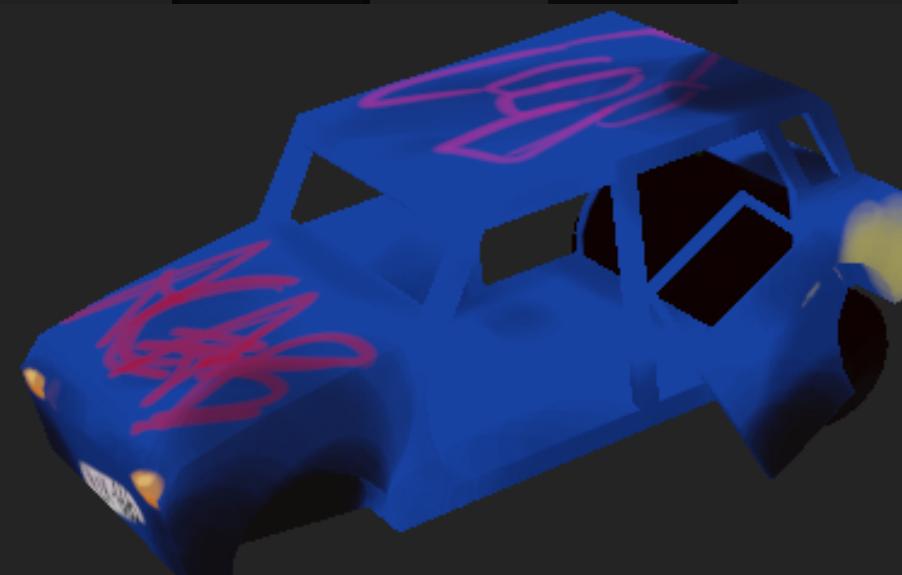
# DÉCOR

## BÂTIMENTS



Les murs ont plusieurs variantes avec des tags.

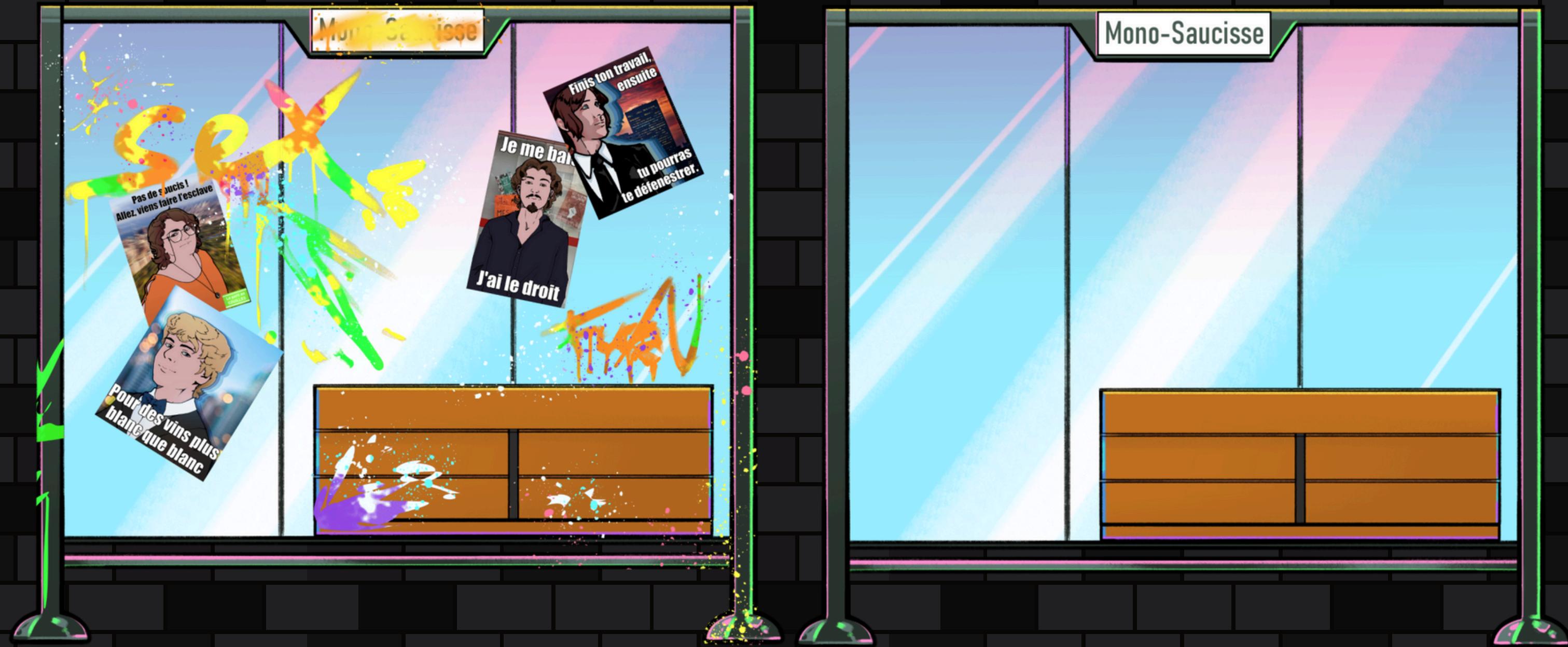
# DÉCOR VOITURES



Chaque couleur a une version cassée et une version complète.

# DÉCOR

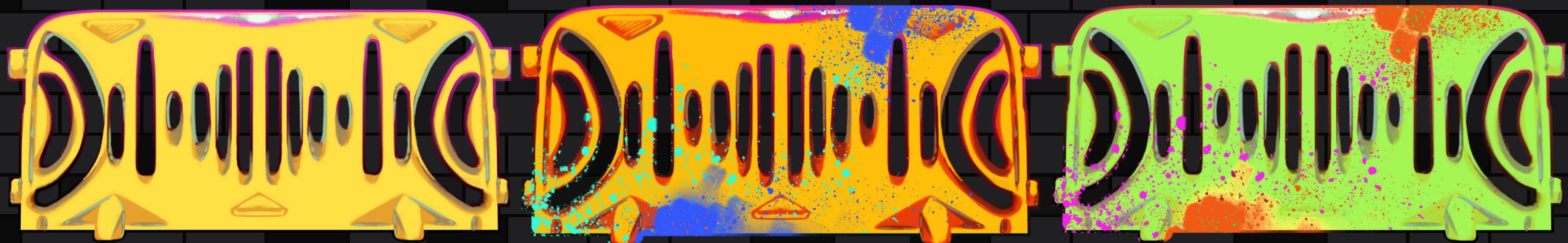
## OBJETS DESTRUKTIBLES



Abribus

DÉCOR

OBJETS DESTRUITIBLES



Barrières

DÉCOR  
OBJETS DESTRUKTIBLES



Bennes à ordures

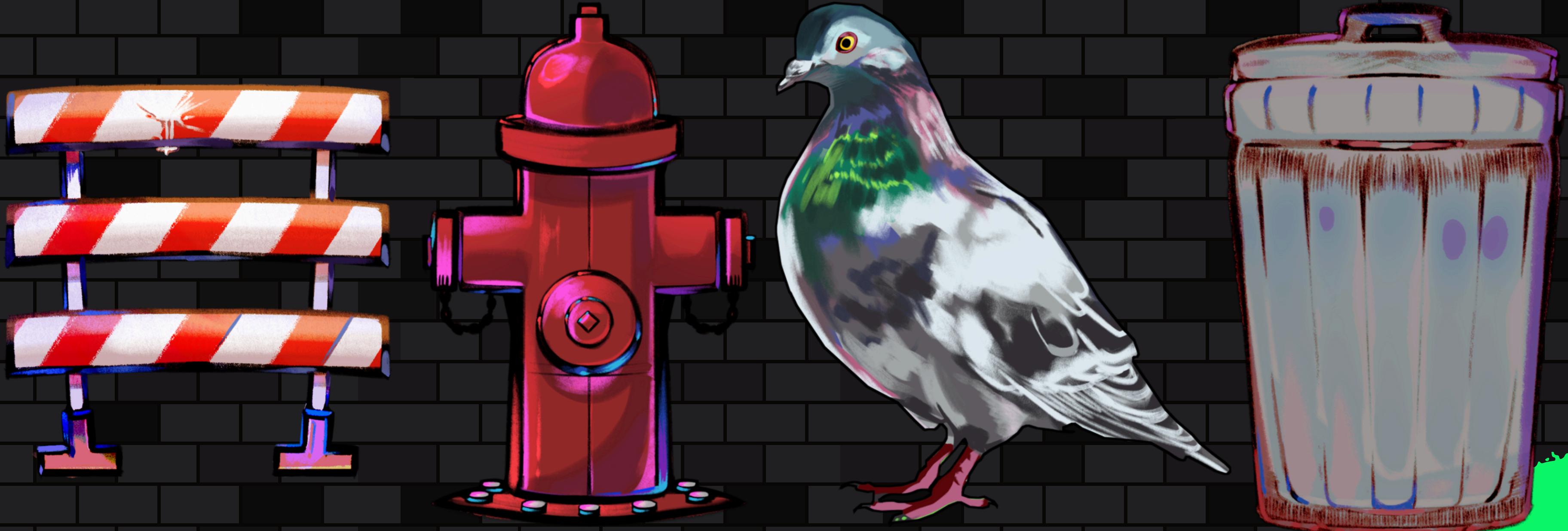
DÉCOR

OBJETS DESTRUITIBLES



Barrières

DÉCOR  
OBJETS DESTRUKTIBLES



Divers

# DÉCOR

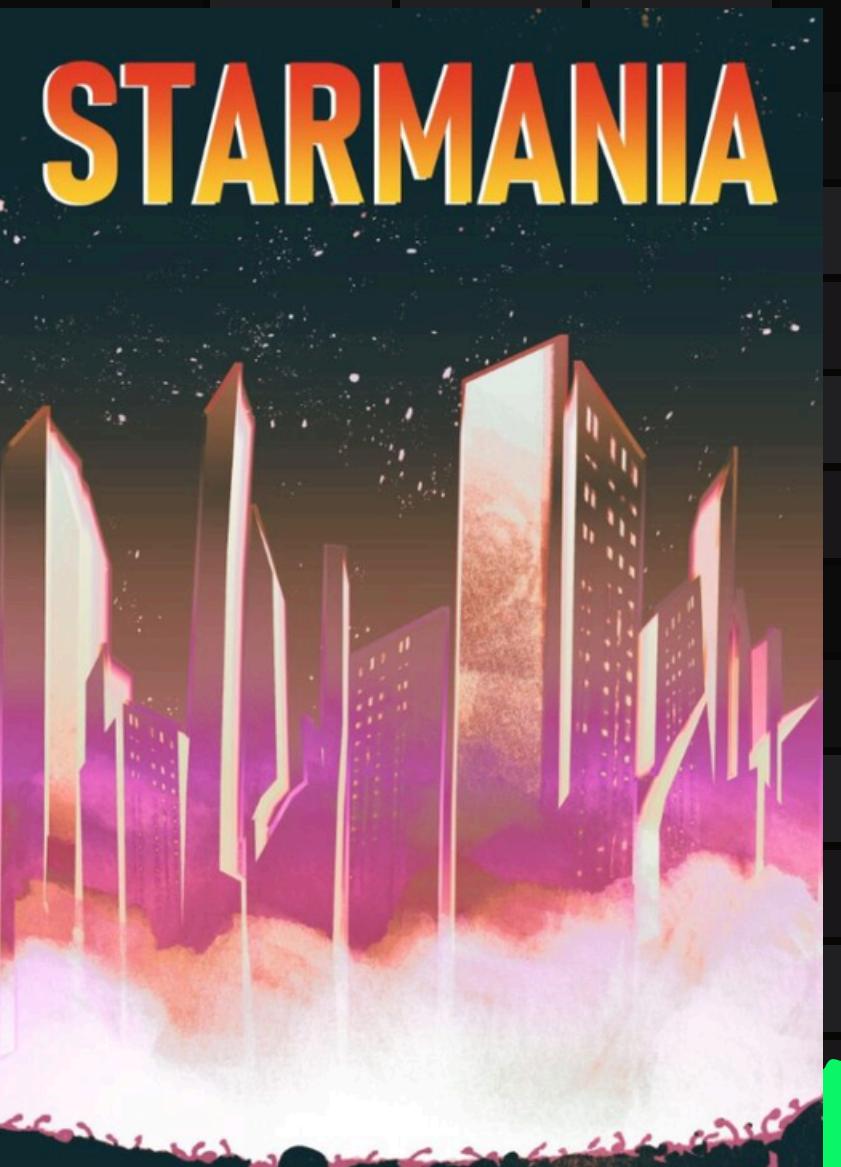
## AUTRES ASSETS



Affiches politiques de Monosaucisse

# DÉCOR

## AUTRES ASSETS



Affiches diverses

# UX/UI

## MENUS



Menu Options



Menu Quitter

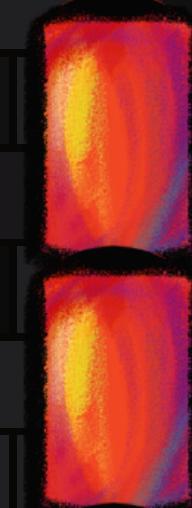


Menu principal



# UX/UI IN GAME

Barre de vie



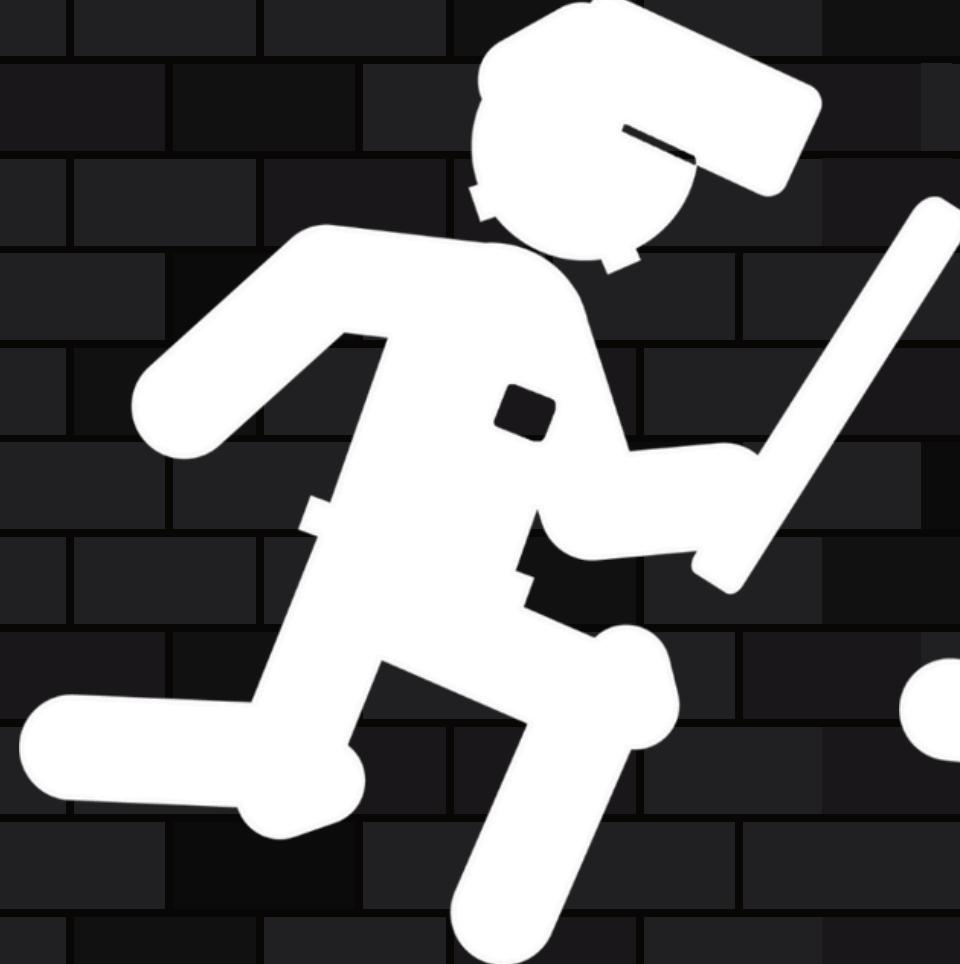
Molotov



Overlay de pause

UX/UI

LOADING



Animation du CRS



Animation du punk

# UX/UI

## END OF GAME



Damienne nous remercie d'avoir joué