

# Bible Graphique

# Gold Mine



Sébastien REY / CRJVBIA



# **Table des matières**

## **I. Les Intentions**

- Moodboard p.3
- Intentions Graphiques p.4

## **II. Eléments Graphiques**

- Character Design p.5
- Props / Eléments de décors p.6-7

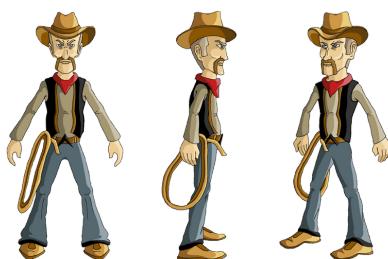
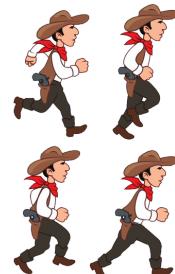
## **III. L'interface du jeu**

- Exemples d'écran de jeu p.8
- Eléments de l'UI p.9
- Logo et Picto p.10

## **IV. FX**

- Recherche de FX visuels p.11
- Recherche de Sound Design p.12

# Moodboard



L'univers de mon jeu est le Western, le héros, Black Morgan est équipé d'un Lasso et d'un Revolver. Je m'inspire de jeux tels que "Blood will be spilled".

# **Intentions Graphiques**

Le traité graphique du jeu est le Pixel Art.

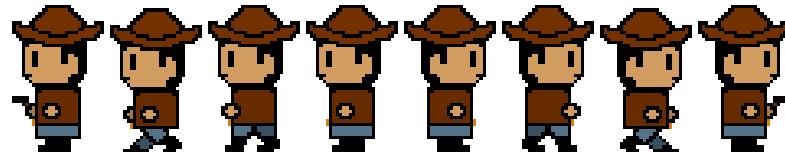
J'ai fais ce choix après une longue réflexion mêlant mes capacités et l'univers du jeu que je voulais développer. Suite à cela, le Pixel Art me semblait approprié pour exprimer le propos de mon jeu.

En effet, l'histoire de mon jeu se déroule dans le passé (année 1889), ce style graphique qui provoque un effet "Rétro" est tout à fait cohérent avec l'intention que je souhaite transmettre au travers de ce projet.

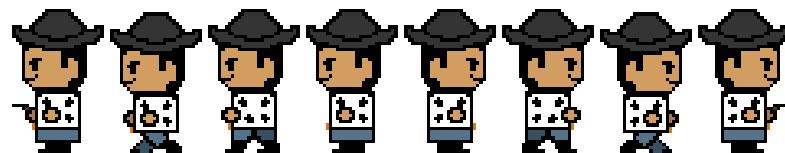
J'ai fait le choix de cet univers car je suis passionné par cette époque de l'histoire de l'Amérique.

# Character Design

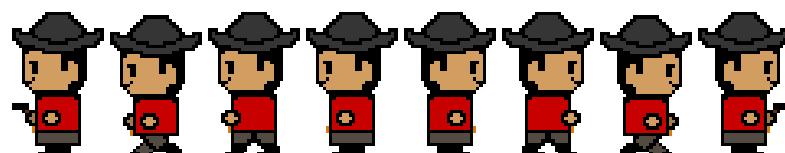
Le protagoniste de l'histoire, Black Morgan :



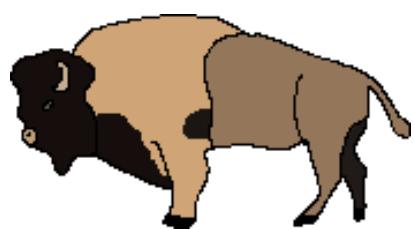
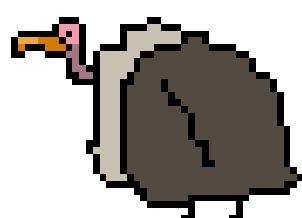
L'Antagoniste de l'histoire, Lucky Arthur :



Les sbires de l'antagoniste :



D'autres adversaires que vous pourrez rencontrer tout au long du jeu :

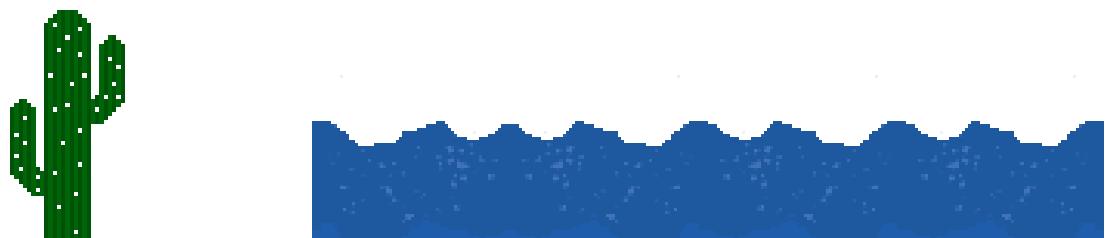


# Props / Eléments de décors

Le jeu sera composé de différents Biomes (4 pour être précis), l'un est la Vieille ville avec des bâtiments comme ceux ci dessous :



Le second Biome est la Plaine avec des cactus et une rivière.



Le 3ème Biome sera un Canyon composé de ses plateformes que le joueur devra franchir :



Le 4ème et dernier Biome sera la mine où le joueur devra affronter l'Antagoniste.

# **Props / Eléments de décors**

## **Les éléments de parallaxe**

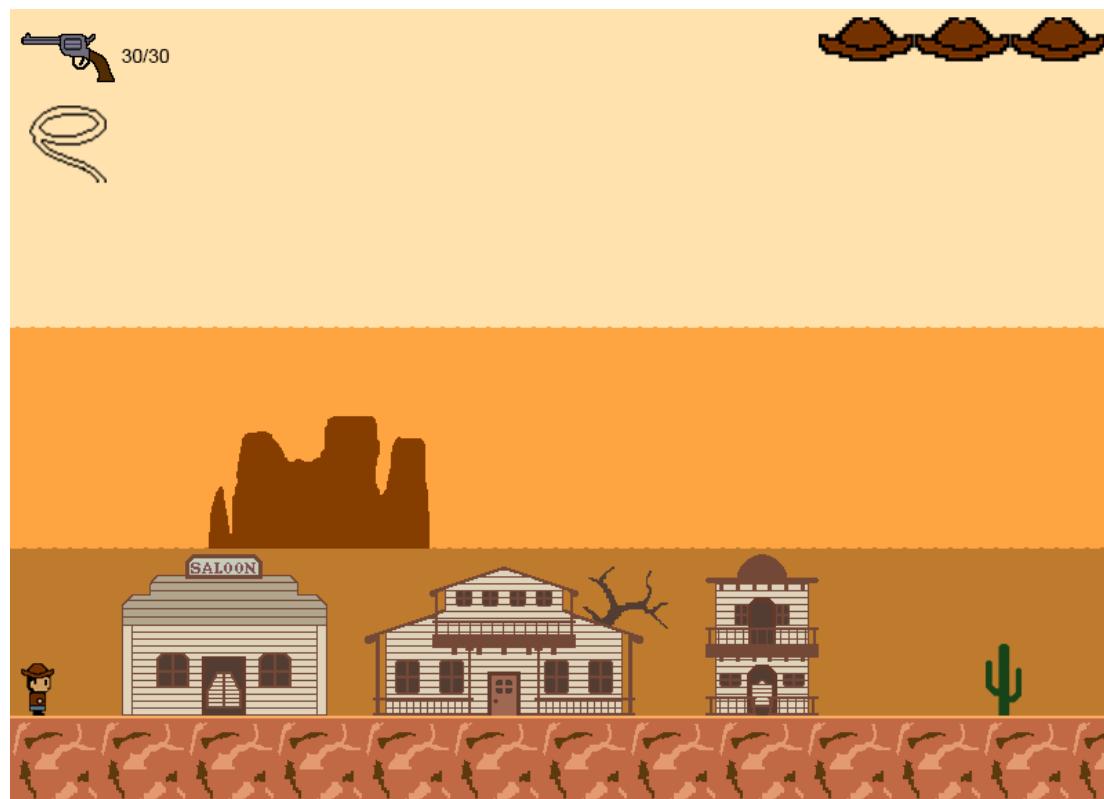
Le décors d'arrière plan sera composé de plusieurs éléments sur différents calques afin de créer un effet de parallaxe pour instaurer de la profondeur.



Le plan le plus en arrière du décors sera un effet de lumière instauré par un soleil et un dégradé d'éclairage due à son coucher, laissant des silhouettes de montagnes du désert américain.



# Exemple d'écran de Jeu

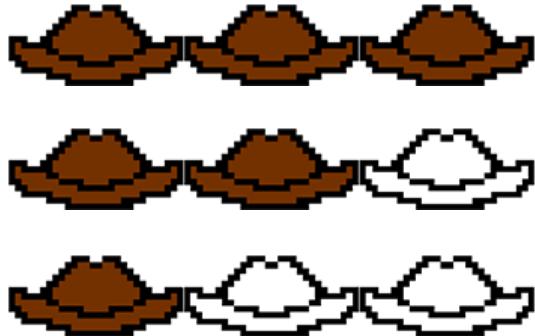


Ecran type dans le jeu



Ecran de Menu du Jeu

# Elément de l'UI



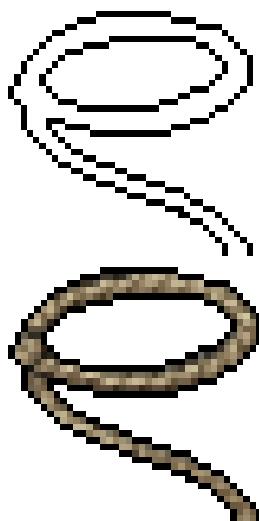
## La barre de vie évolutive :

Le joueur aura un aperçu de sa barre de vie qui évoluera en temps réel.



## Les munitions du Revolver :

Le joueur pourra savoir de combien de munitions il dispose dans son Revolver afin d'adopter une stratégie d'économie des balles ou non.



## Le lasso :

Le joueur commencera avec une icône de Lasso vide, une fois récupéré l'icône se remplira de manière à lui faire comprendre qu'il possède désormais un objet en plus dans son inventaire.

# Pictogrammes et logos



Le logo du jeu, mettant en valeur le style graphique, l'univers, l'époque et la KSP du Lasso.

J'ai prévu de créer des pictogrammes pour l'interface du jeu afin que le joueur puisse cliquer dessus pour mettre pause au jeu par exemple.

Dans le menu également j'ai imaginé créer des pictogrammes pour différentes fonctionnalités si possible.

# Recherche de FX visuels



J'ai pour but d'intégrer des effusions de sang lors de la mort d'un ennemi ou du protagoniste, ce qui provoquerait chez le joueur un petit instant comique.



J'aimerais également mettre un effet d'éclaboussure lors du passage de la rivière si le joueur tombe dans l'eau, ceci renforcerait l'immersion.

# **Recherche de Sound Design**

Pour ce qui est du Sound Design du jeu je souhaite mettre en place une musique d'ambiance "Dark Country" ainsi que des bruitages d'environnement afin que le joueur soit immergé dans le jeu.

Ci-dessous quelques exemples de Sound Design dans l'esprit de ce que je veux implémenter dans le jeu :

Musique "Evil Ways" de Blues Saraceno :  
<https://youtu.be/7lzZ-tGKKzU>

Bruitage de Goutte d'eau pour le Biome de la Mine :  
[https://youtu.be/0g\\_SLCmUsuQ](https://youtu.be/0g_SLCmUsuQ)

Bruitage de Tir de pistolet pour les Tirs des personnages :  
<https://youtu.be/kBAooDUEt5c>