

SUKEIKO

BIBLE GRAPHIQUE

CATTIN Solenn - JV1B
ESMA - 2022 2023

SOMMAIRE

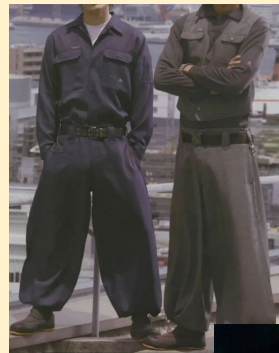
PERSONNAGES

PROPS ET DÉCORS

UI

LOGO

MOODBOARD PERSONNAGES



INTENTIONS PERSONNAGES

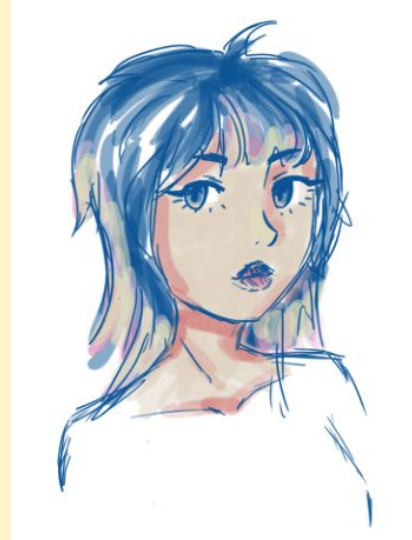
Montrer que le personnage est dans un gang donc utiliser les codes vestimentaires de l'époque : tenues d'ouvriers, grandes vestes brodées uniques pour chaque gang, parfois tenues traditionnelles d'écolière avec une longue jupe.

Cheveux décolorés / colorés pour montrer leur appartenance aux gangs de sukeban.

Le personnage principal sera habillé en rose tandis que les ennemis seront tous en bleu, permettant ainsi de pouvoir leur donner plus facilement des skins différents selon leur mécanique (le bleu étant une couleur plus passe-partout).

La boss du jeu aura cependant une veste blanche au-dessus de ses vêtements bleus montrant qu'elle fait partie du gang ennemi.

CROQUIS PERSONNAGES



KEIKO

CROQUIS PERSONNAGES



MOODBOARD PROPS



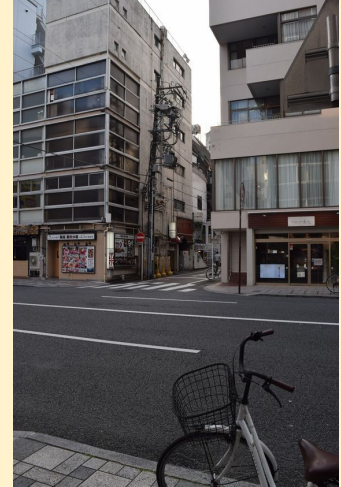
INTENTIONS PROPS

Cabine téléphonique de l'époque au début ou à la fin de chaque niveau. Une map entière lui sera toujours consacrée, séparant ainsi chaque niveau.

Plusieurs objets, utilisables ou non pourront également être retrouvés tout au long du jeu : la batte de baseball que la protagoniste obtient au début du jeu, ainsi que quelques cocktails molotov pouvant être retrouvés au sol et pouvant être utilisés pour faire plus de dégâts.

Des vélos seront posés sur certains murs des villes, et du verre brisé provenant de bouteilles sera présent sur le sol des niveaux. Des cigarettes seront également placées dans quelques zones.

MOODBOARD NIVEAU 1 : Shizuoka



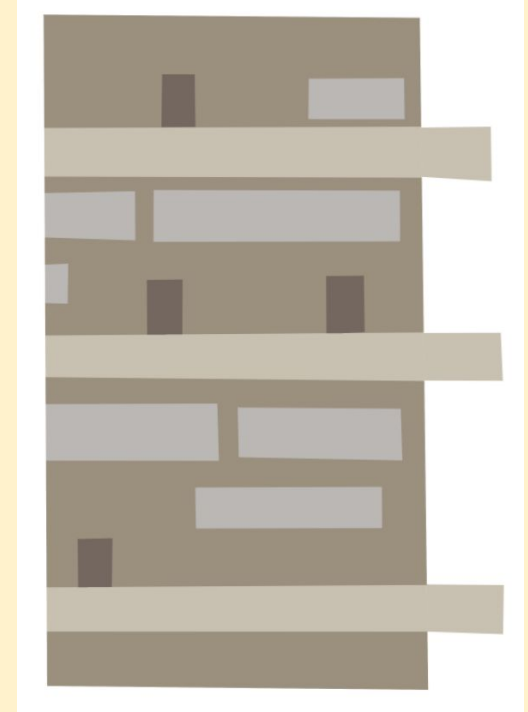
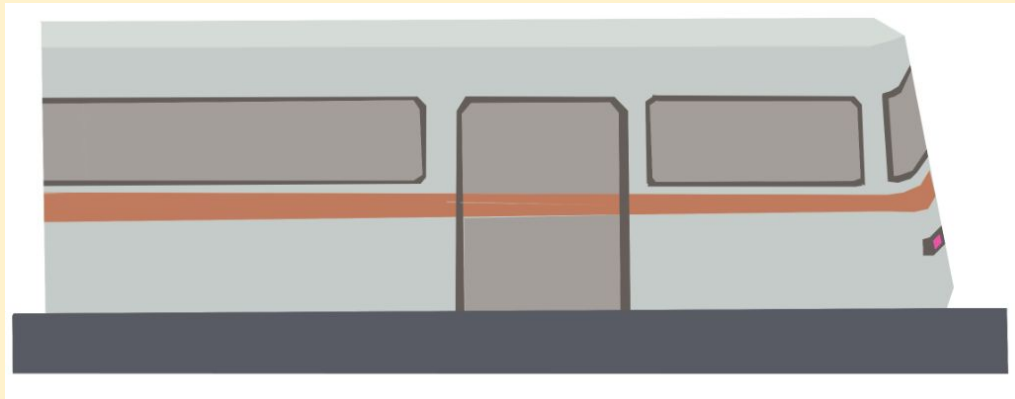
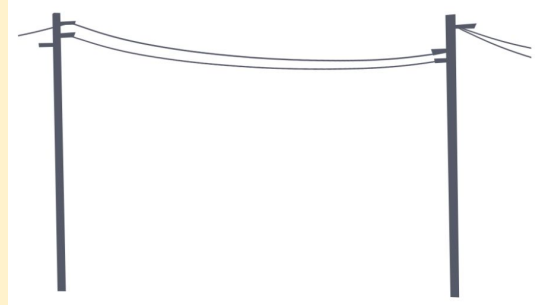
INTENTIONS NIVEAU 1 : Shizuoka

Ville avec le Mont Fuji en fond, beaucoup de lignes électriques sont présentes dans les airs.

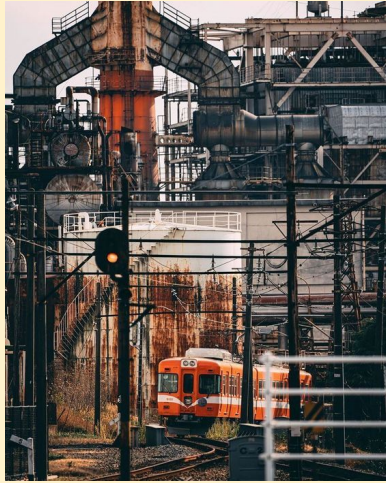
Le niveau va de la ville vers la gare en chantier, donc de moins en moins d'habitations et de plus en plus de décors très métalliques

Une partie du niveau se fera sur un train.

CROQUIS NIVEAU 1 : Shizuoka



MOODBOARD NIVEAU 2 : chantier et gare



INTENTIONS NIVEAU 2 : chantier et gare

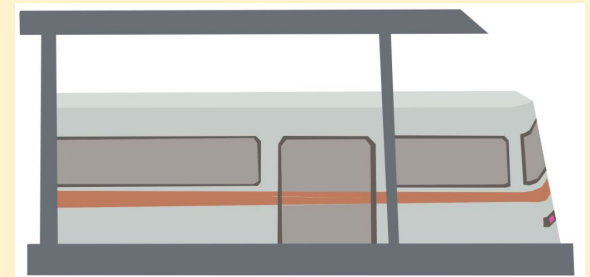
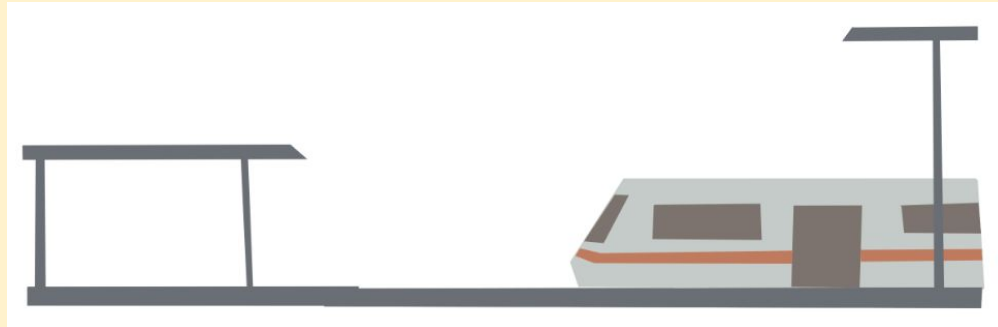
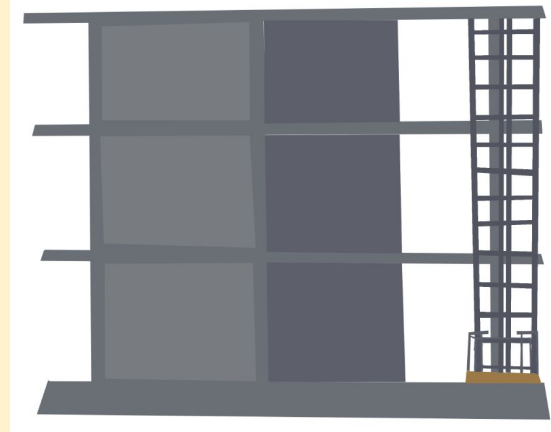
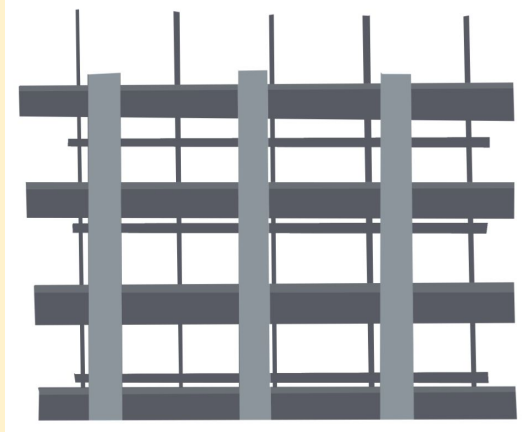
Le niveau se déroulant en partie dans un chantier, des portes charge seront présents et aideront la protagoniste à changer d'étage.

Des échafaudages passent en premier plan devant le joueur.

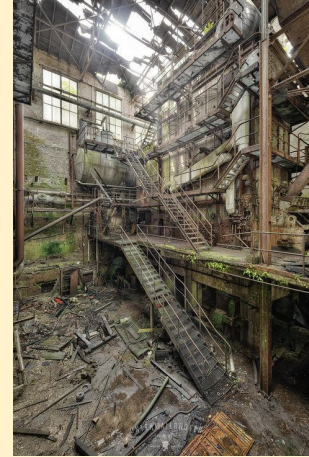
Beaucoup de barres de fer, d'étages.

Le début du niveau est vers la gare, une voie ferrée est empruntée.

CROQUIS NIVEAU 2 : chantier et gare



MOODBOARD NIVEAU 3 : bâtiment délabré



INTENTIONS NIVEAU 3 : bâtiment délabré

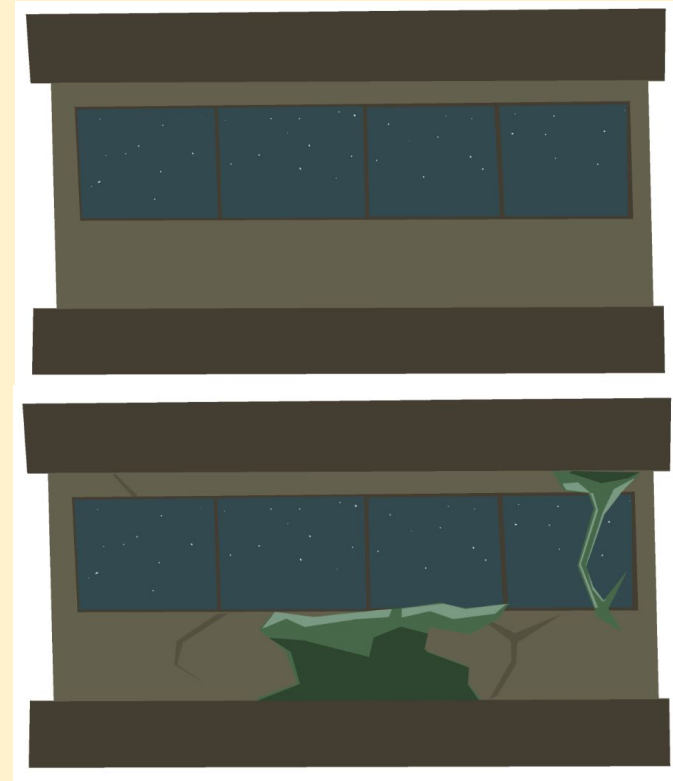
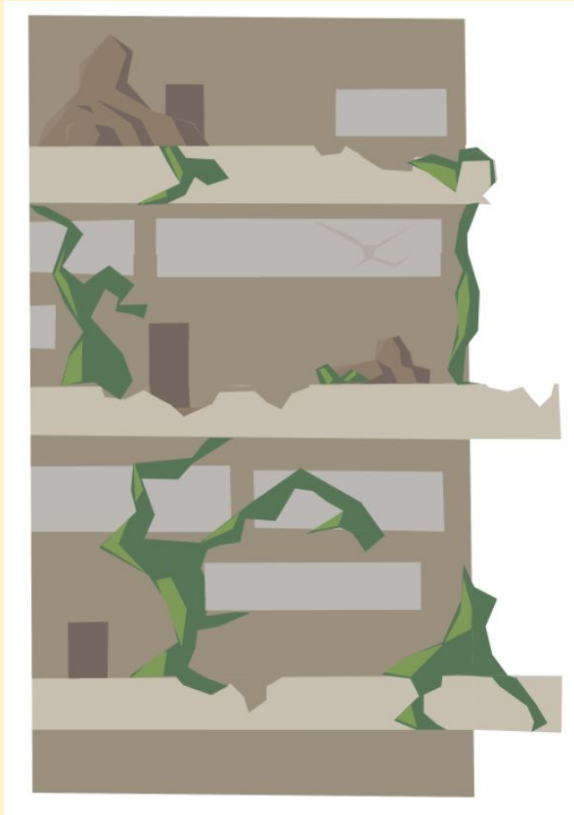
Une partie du niveau se déroule à l'extérieur du bâtiment et une autre à l'intérieur.

Beaucoup de débris, qui bloquent parfois l'avancée du joueur.

Quelques ascenseurs encore en fonction qui permettent de changer d'étage.

Une grande baie vitrée en fond qui laisse voir à l'extérieur du bâtiment.

CROQUIS NIVEAU 3 : bâtiment délabré



INTENTIONS NIVEAU 4 : Hamamatsu

Les décors de Hamamatsu sont très similaires à ceux de Shizuoka donc les assets seront les mêmes.

La seule différence que ce niveau a avec celui de Shizuoka est la quantité d'ennemis et leur agressivité.

CROQUIS UI

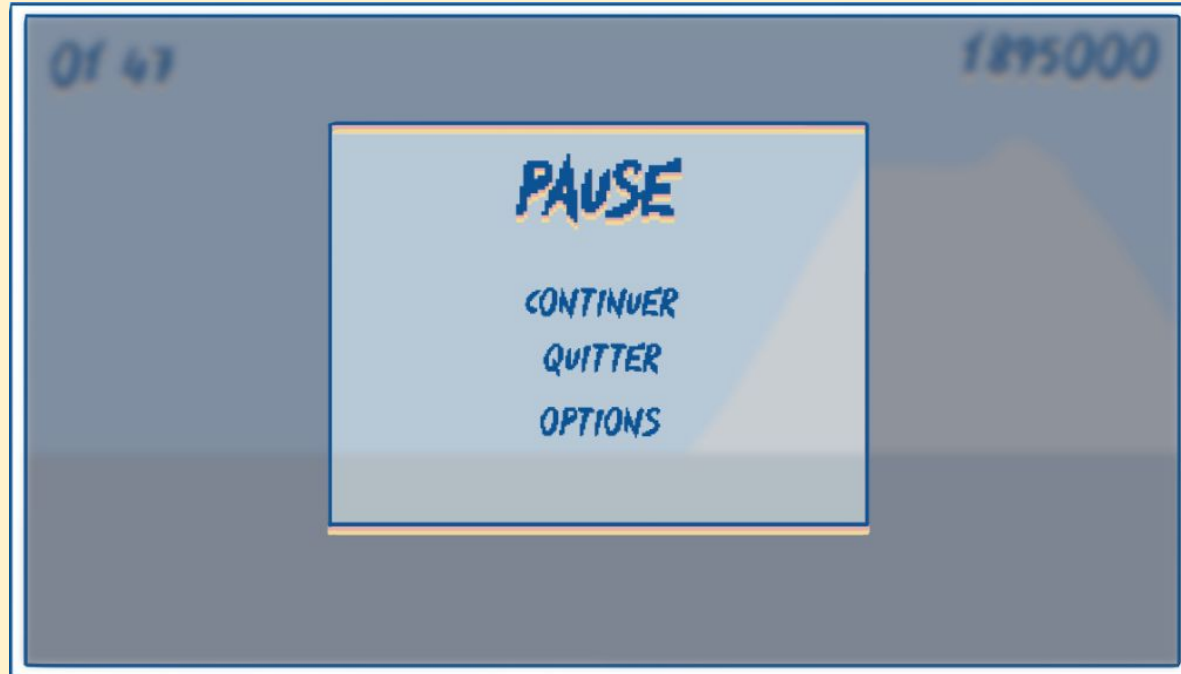
temps
écoulé
depuis le
début du
niveau



points
obtenus
depuis le
début du
niveau

boîte de dialogue

CROQUIS UI



écran de pause

CROQUIS UI



écran de mort

CROQUIS UI



écran d'accueil

LOGO

The word 'SUKEIKO' is rendered in a bold, pixelated blue font. It features a multi-colored shadow effect in shades of yellow, orange, and red, giving it a 3D appearance. The font style is reminiscent of classic arcade game typography.The word 'SUKEIKO' is rendered in a bold, pixelated yellow font. It features a multi-colored shadow effect in shades of blue, purple, and red, giving it a 3D appearance. The font style is reminiscent of classic arcade game typography.

Le logo est simplement composé du nom du jeu écrit avec une police qui rappelle les jeux d'arcade de combat.

La proposition de gauche a été retenue tout simplement car elle est plus lisible.