



SACHOT Tom GD1B

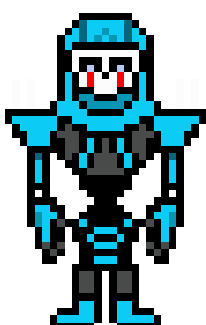
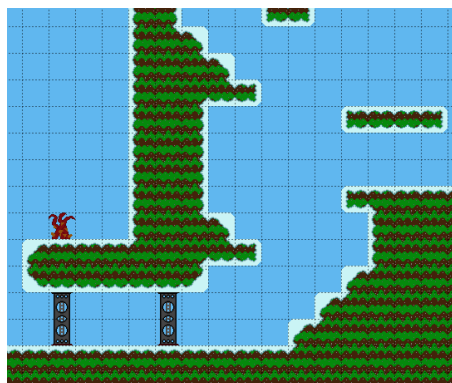
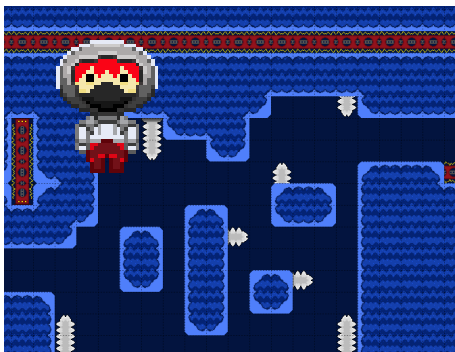
BIBLE GRAPHIQUE

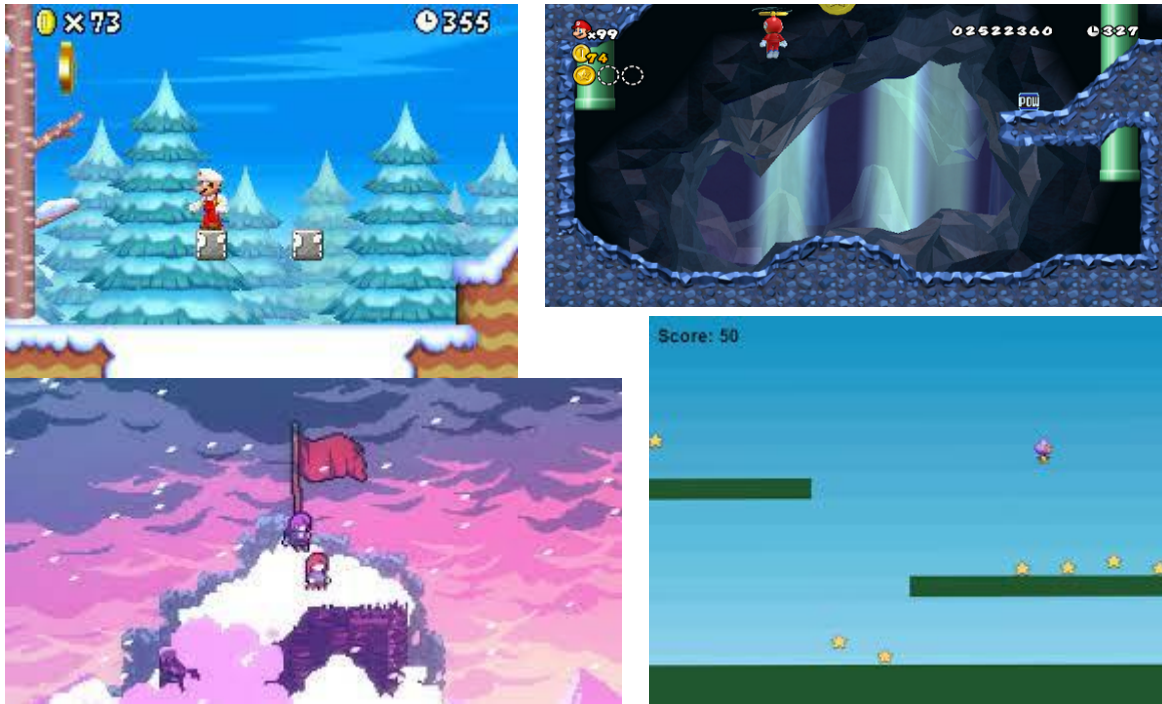


Sommaire

Mood Board.....	p 3
Intentions graphiques.....	p 4
Chara Design des personnages.....	p 5
Props / Assets de décors.....	p 5
Écrans de jeu.....	p 6
Éléments de l'UI.....	p 7
Pictogrammes et logos.....	p 8
Recherches de FX.....	p 8

Mood Board





Intentions graphiques

Le personnage possède un tête bien plus grande que son corps pour montrer le petit côté comique du jeu. Les ennemis sont proportionnels à la taille du protagoniste, ce sont des robots plus ou moins à taille humaine. Comme les power-up, les ennemis se détacheront du décor grâce à leur contour noir. L'environnement représente une montagne : les niveaux qui se déroulent en extérieur présentent des plateformes de terre vertes recouvertes de neige. Quant aux niveaux se déroulant dans la montagne, plus précisément dans des grottes, la terre prend une teinte bleue pour montrer le côté sombre et l'obscurité de la grotte. Le protagoniste et les différents ennemis sont tous colorés dans des teintes différentes pour se distinguer des décors.

Chara Design des personnages

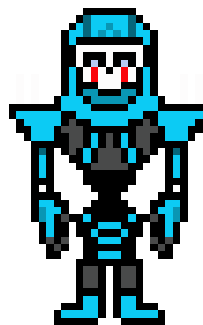
Voici Blyke, le personnage incarné par le joueur :



Blyke est un jeune homme aux cheveux rouges portant la capuche de son sweat et un masque sur le bas du visage.

Voici Silence, le boss final du jeu :

Silence est un robot assassin portant un tissu bleu sur la tête. Ses doigts lui servent de griffes acérées.
Il contrôle tous les robots de la montagne, où se déroule le jeu.



Props / Assets de décors

Araignée robotique, ennemi de Blyke :



Fusée robotique, ennemi de Blyke :



Chenille robotique, ennemi de Blyke :

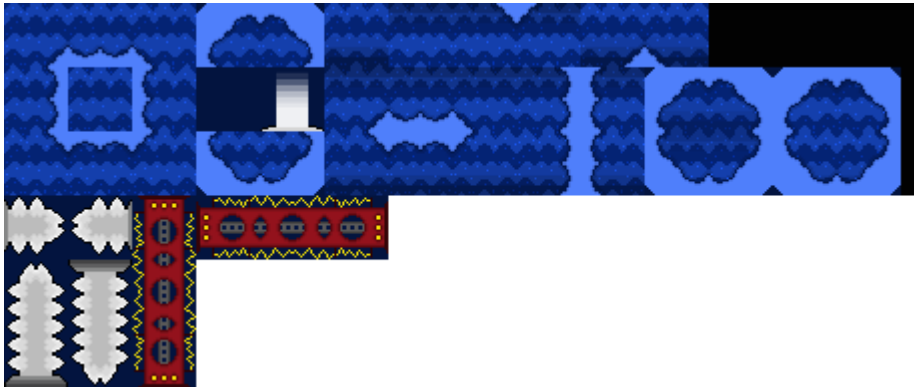
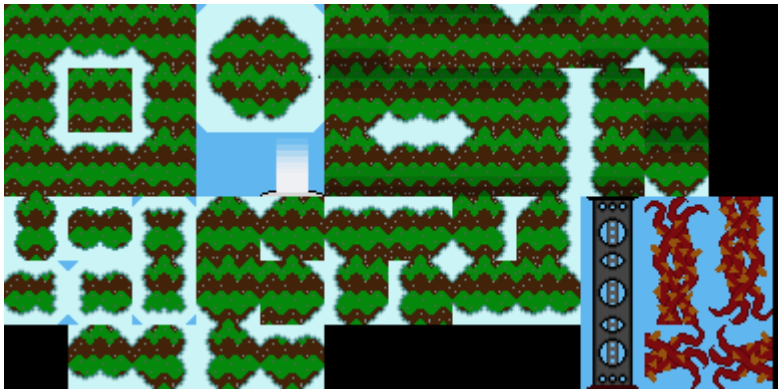


Zetsu, ennemi volant de Blyke :



Power-up, débloquent les pouvoirs de Blyke :





Ecrans de jeu pour préfigurer de l'allure finale

Screenshot du premier niveau :



Screenshot du deuxième niveau :



Éléments de l'UI

Pictogrammes représentant les points de vie de Blyke :



Si la moitié d'un cœur devient rose, cela signifie que le joueur a perdu un point de vie. Ils seront situés dans le coin supérieur droit de l'écran.

Pictogrammes et logos

Pictogrammes représentant les points de vie de Blyke :



Logo du jeu :



Recherches de FX

Inspirations pour les FX des attaques de Blyke, le rayon et ses boules d'énergie :

