

Heroic Age: Charte Graphique.

Nous avons opté pour une vue semi $\frac{3}{4}$ et de face, avec un style handpainting avec des couleurs proche de la réalité. Le thème restera proche du médiéval, les cartes seront des cavaliers, des archers, des catapultes à la base.

Usage d'fx stylisé pour simuler les attaques, les déplacement, etc...

Icone simplifié.

Nous allons nous inspiré du jeu krosmaster mais sans les cartes autour. On essayera de maximiser la taille du terrain



X d'épée style manga.



Theme :

- Medieval
- Mignon
- handpainting ()
- simplification

Pilier Visuel :

- handpainted
- Medieval
- simplification
- Jeu de plateau type carte.

- Dynamique, rapide et léger. Le jeu se déroule vite tout en laissant au joueur une impression de stratégie, une liberté de s'exprimer dans son jeu sans avoir bêtement déposé les cartes sur le plateau.

- La possibilité de construire et manier son deck de façon originale. Une armée de catapultes ou une armée composée uniquement d'archers. Le joueur peut exprimer son art de la guerre aussi farfelu soit ses idées.
- Un univers cartoon. A la fois coloré et sanglant. Mignon et mature.
- La possibilité de se mesurer à ses amis !
- L'envie et le pouvoir d'avoir une magnifique collection de cartes aussi belles les unes que les autres.



Couleur « visual unite » de combat pour les types d'unités:

Rouge = cac

bleu /vert foncé = arc

jaune/ brun= distance lourd



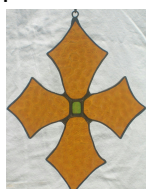
Pour les rubis, nous avons aussi opté pour une couleur, Vert = 1 Rouge = 5 bleu = 10



Je m'inspire des icones de Dota qui sont assez

epicite et très forte pour la création.

pour l'icone d'attaque directionnel je me suis inspiré de la croix ci contre.



Mock_Up:



Les cartes placées sur le terrains auront une visualisation en 3D, icone en 3D simple.
Le pions aura un socle. L'écran sera assez similaire à celui en haut.