









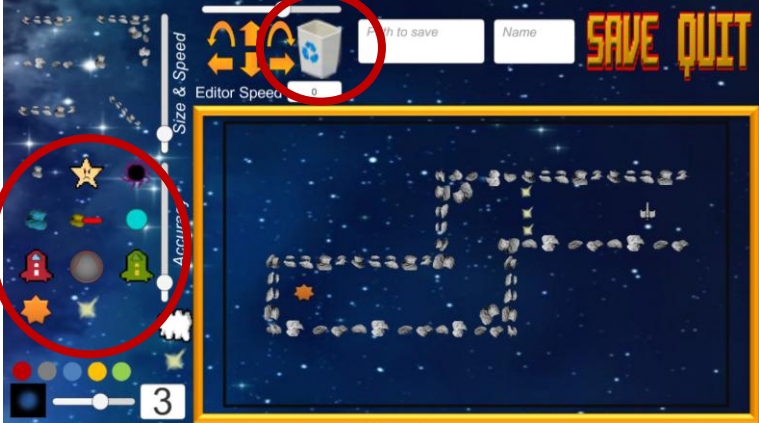
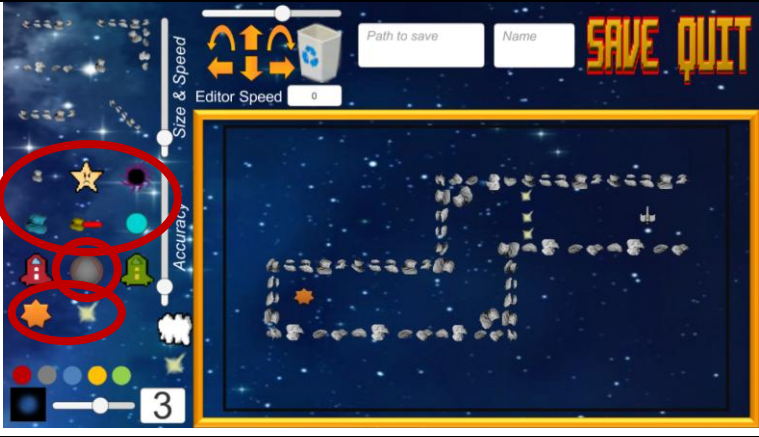
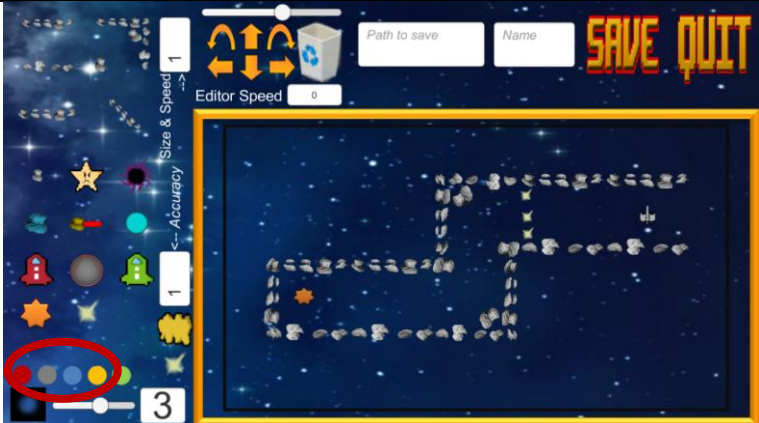
# ROLEX

## PLAN D'ACTION FINAL POUR LES GRAPHISMES

|                     |  |   |
|---------------------|--|---|
| Menu principal      |    | <p>Il manque un S à CREDIT</p> <p>Rq : quand on survole les titres, ils grossissent</p>   |
| Crédits             |   | <p>Il faut que tu me trouves une police que je puisse importer pour avoir un beau rendu pour le texte</p>   |
| Sélection du monde  |  | <p>Rq : transition = grossit et devient transparent en partant</p> <p>Il faudrait des trucs plus jolis pour les mondes non ? et pour les chiffres, dans la même police que RoLeX ça serait mieux je pense</p> |
| Sélection du niveau |  | <p>Encore une fois, il faut un rendu plus joli</p> <p>Et si possible deux rendus spéciaux pour le niveau 5 (assez dur) et le niveau 10 (très dur)</p>   |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Ecran au début du niveau<br/>(avant le 1er click)</p> |    | <p>Il faut des rochers pour les contours plus jolis ! Avec si possible un truc progressif ie rochers plus petits au bord. Surtout, il faut absolument qu'il puisse se combiner (cf editor après !)</p> <p>Un truc plus beau pour la base d'arrivée</p> <p>Par niveau, il y a 3 étoiles à récupérer (cercles verts), il me faut des étoiles plus visibles et plus dans le style cartoon</p> |
| <p>Ecran pendant le jeu</p>                              |   | <p>En vert, une étoile dont je parle au dessus</p> <p>Il faut un pad plus esthétique et moderne. Il est composé de 2 zones : le fond (gris ici) qui est fixe et définit les limites et le pad (rouge) qui suit le doigt</p>  |
| <p>Pause</p>   |  | <p>Encore une fois, il manque une police sympa pour le texte.</p> <p>Et je voudrais afficher 4 scores persos et 4 scores mondiaux. Le meilleur pour chaque nb d'étoiles récupérés (3, 2, 1 ou aucune) donc il me faudrait des images à mettre en début de ligne (3X (= 3 étoiles attrapées), 2X, 1X et un drapeau finish (damier noir et blanc) flottant au vent (pas tout droit))</p>     |
| <p>Finish</p>  |  | <p>Tu aurais l'image de fond en meilleur qualité car le rendu après le zoom fait un peu sale</p> <p>Il faut des étoiles pour le finish : une « réceptacle » qui est tjs là (grise ici) et une « obtenue » qui s'affiche dessus que si on a bien pris l'étoile pdt le niveau (blanche ici)</p>  |



|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Editor<br/>(là où on crée les niveaux)<br/>en mode curseur pour les paramètres</p> |    | <p>Il faudrait une poubelle plus conviviale (corbeille de papiers)</p> <p>Pour les rochers, tu vois ici tout ce qui est possible : chemin droit, virage, ligne seule droite ou oblique et rocher seul (il peut y avoir plusieurs petits rochers mais sa forme doit être le plus ronde possible). Il faut que tu fasses un truc plus sympa mais en s'arrangeant pour que tous les chemins puissent bien se mettre l'un à la suite de l'autre sans avoir de transition moche !</p> |
| <p>Editor (suite)</p>   |   | <p>Pour les ennemis, il y a déjà l'étoile qui explose et le trou noir mais il manque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Le rocher glacé</li> <li>→ L'éruption solaire et sa flamme</li> <li>→ Le portail dimensionnel</li> </ul> <p>Pour les ennemis, il manque le lanceur de harpons</p> <p>Et encore une fois, il manque la base et les étoiles à récupérer</p>  |
| <p>Editor en mode valeurs pour les paramètres</p>                                     |  | <p>Les cercles de couleur servent à activer les pouvoirs. Il faut des images circulaires pour Boost, Disparition (on disparaît et on peut passer n'importe où), SlowMotion (ça ralentit le temps à la NeedForSpeed) et une pour quand le pouvoir est vide (les mêmes trucs en grisés ça serait pas mal)</p>  |