

JOUEr

HILLAND!

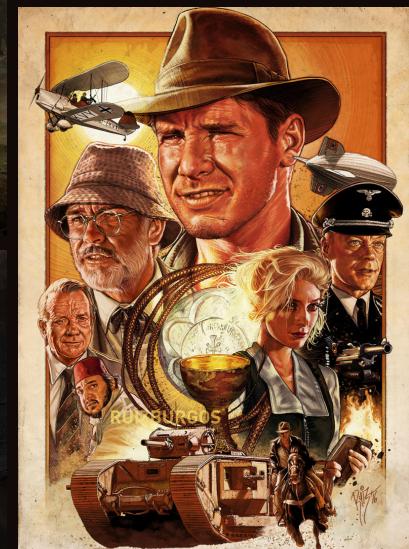
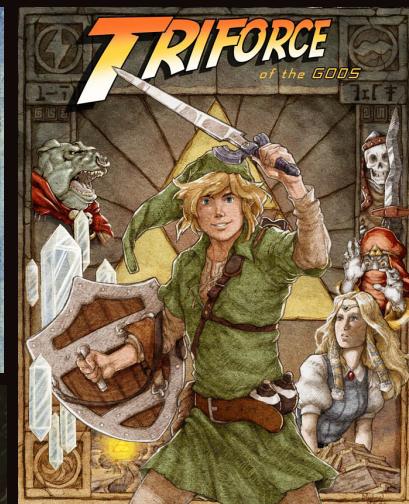
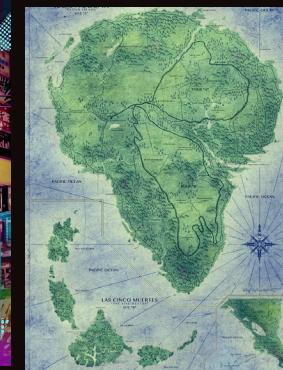


Sommaire

- Intentions du projet
- Recherches Level Design
- Infographie 2D



Un jeu mélangeant le style synthwave avec l'univers d'Indiana Jones pour lui donner un coté unique et apporter quelque chose de nouveau en rappelant l'aventure !



Protagoniste

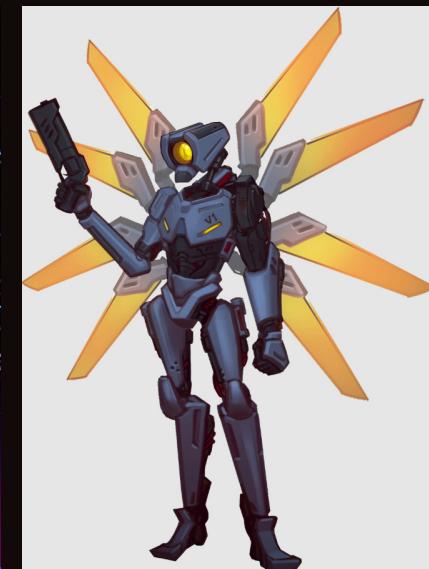
-inspiré d' Indiana Jones

- tenue futuriste synthwave pour coller au style graphique

-Arme principale : le yoyo manipulé ayant la capacité d'un fouet (s'aggripé, frappé...) pour lier l'arme à l'urbanisme tout en conservant les caractéristiques de bases d'un fouet

-Chapeau mythique d'Indiana Jones, très marquant et rappelant le personnage

-C'est un robot avec une tête caméra (pouvant rappeler la loupe de détective) car nous sommes dans un univers synthwave/futuriste.



ENVIRONNEMENT

- Une île inexplorée, collant à un scénario d'Indiana Jones.
- Une plage à l'apparence normale, Le joueur commencera ici.
- Une jungle dont la rivière est devenue toxique à cause du temple.
- Un camp de fortune où pourrait se trouver des PNJ, il servira de HUB.
- Une montagne aux flans escarpés dont la faune et la flore n'existe plus.
- Un temple maya avec technologie avancée au sommet de cette montagne (donjon), c'est une usine de robots détruisant peu à peu la faune locale



ENNEMIS

Notre héros devra se battre contre les robots créés par le temple

Ils auront un côté indigène/maya pour faire le parrallèle a Indiana Jones.

-Golem métallique pour montagne

-Masques maya glissant sur le sol



Recherches

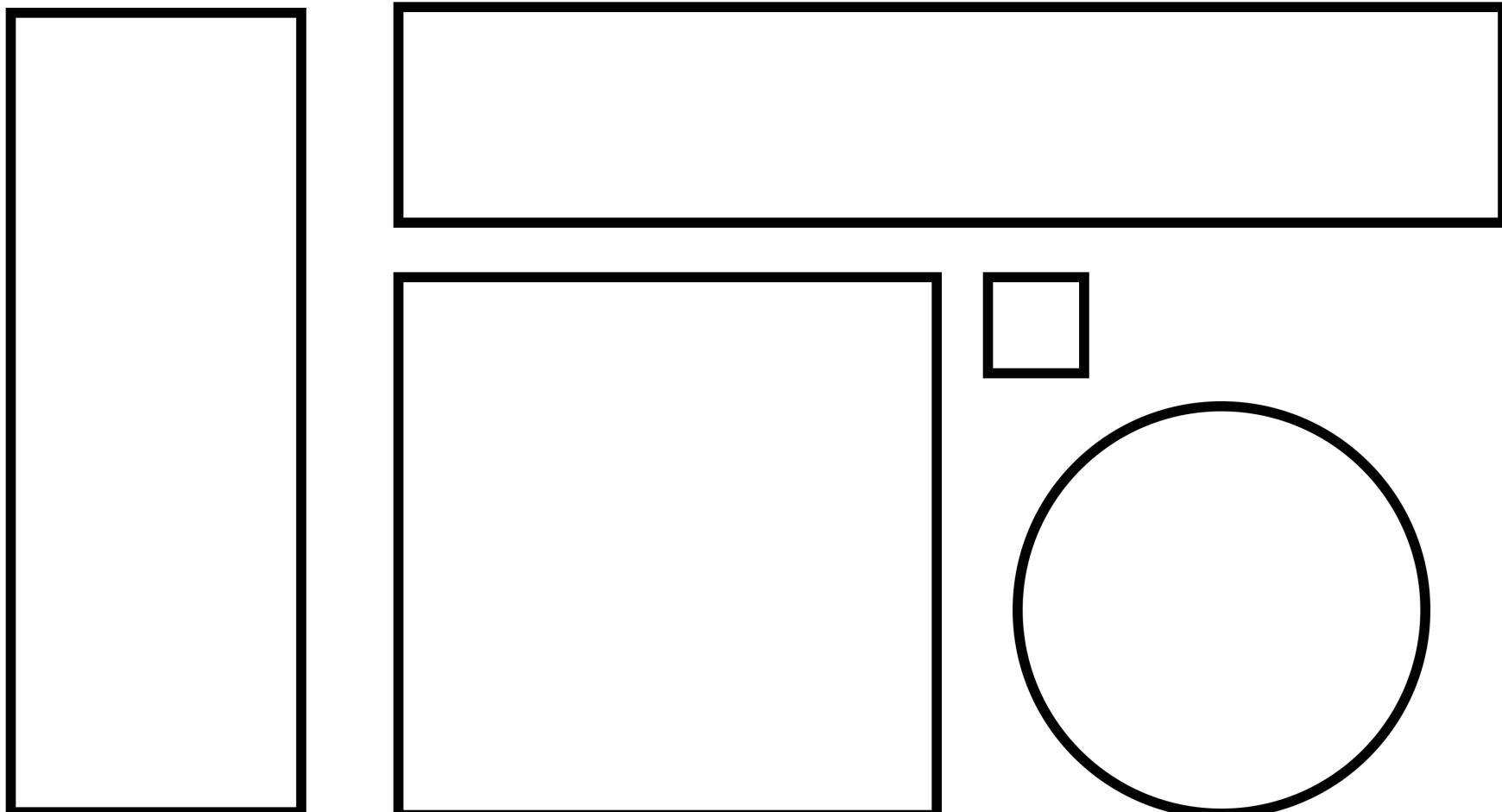
Level

Design



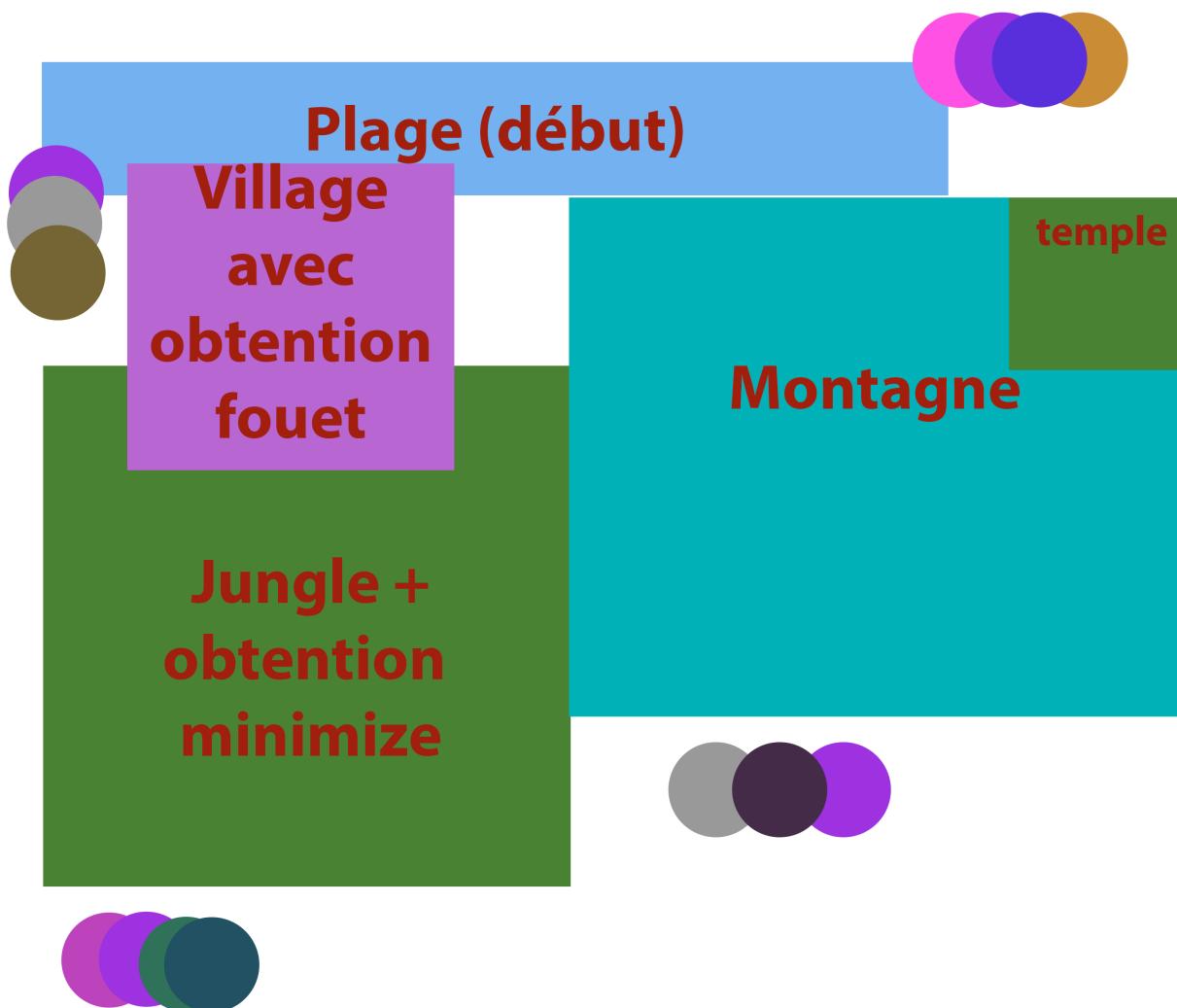
Recherche de formes principales

Avant de construire les niveaux, j'ai recherché comment varié la forme globale de plusieurs biomes. J'ai donc dessiné rapidement plusieurs formes géométriques à différentes échelles, longueures et largeures. Je me suis aperçu qu'il serait intéressant que chaque biome aient sa propre taille/silhouette. J'ai donc retenu les formes carrées et rectangulaires, étant donné que je voulais faire mon jeu en pixel art, il aurait été plus difficile d'imbriquer une silhouette circulaire dans le jeu.



Organisation de la circulation

En parallèle de mes recherches graphiques, j'ai commencé à créer différentes zones pour avoir un meilleur aperçu de la circulation du joueur dans le jeu. Les zones s'imbriquent les unes sur les autres et permet de voir lequelles peuvent être connectées. Le joueur commence par la plage puis traversera le village puis la jungle avant d'arriver dans la montagne où se trouve le temple(l'objectif du jeu).La circulation



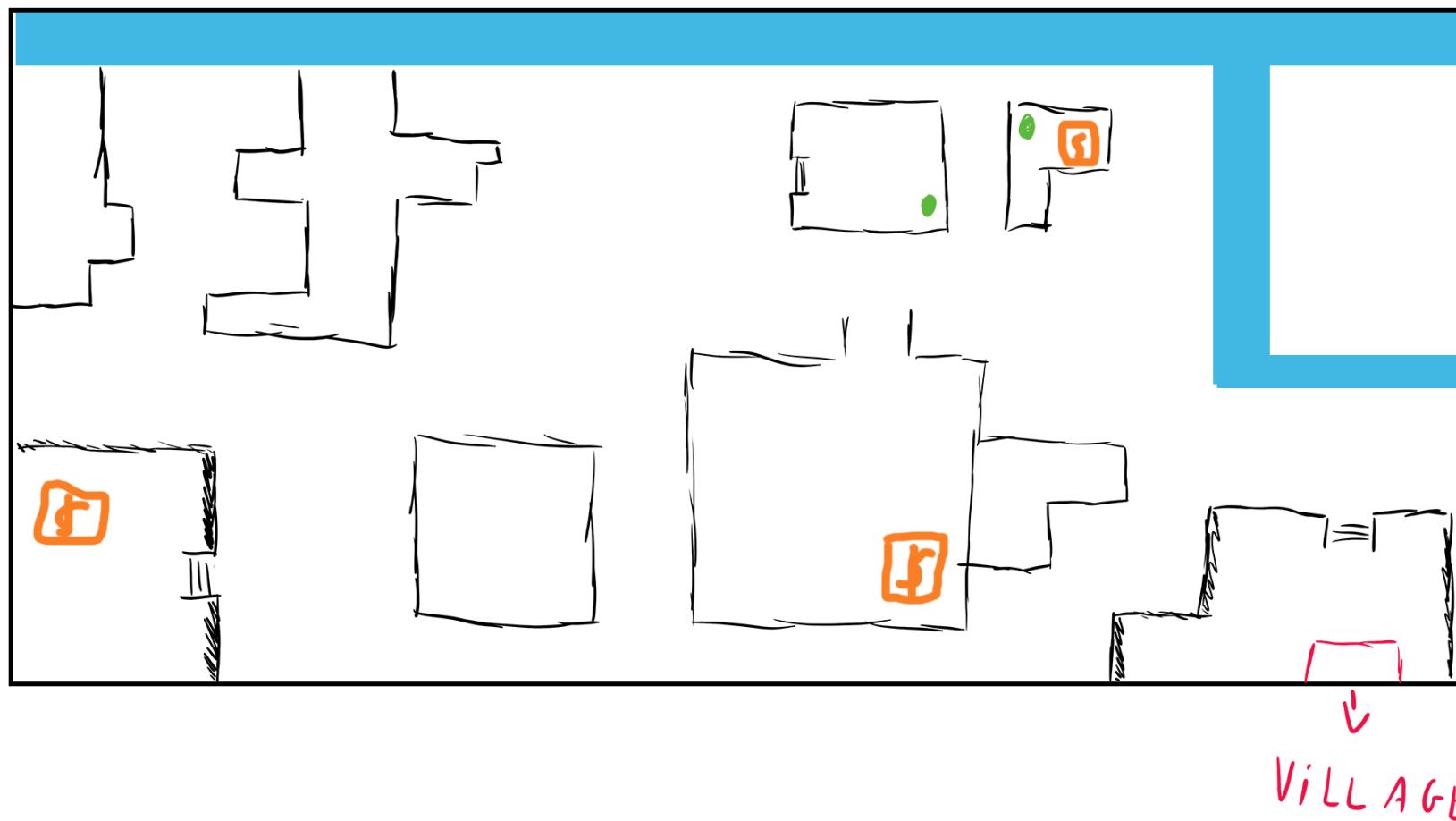
se fait donc en forme de spirale, cassant un peu la linéarité. Ce sera bien plus tard que le village servira de HUB entre les différentes zones, elles seront toutes reliées au HUB excepté le temple.

En plus de cela, j'ai commencé à attribué à certaines zones des power ups que le joueur obtiendra dans celles-ci.

J'ai décidé par la suite différentes palettes de couleurs pour chaque zones dont le violet reviendra à chaque fois pour plus d'homogénéité.

construction de niveau (plage)

Le joueur commencera dans la plage, une zone où le joueur pourra se balader et accéder au camp. cette zone est très petite, servant d'introduction au déplacement. Certains coffres sont accessibles seulement avec le grappin, forçant le backtracking si le joueur est curieux. L'eau aura l'effet d'un mur, le joueur ne peut pas le traverser. Cela introduira plus tard la grappin permettant de franchir des trous/zone d'eaux.



Blocs grappins



eau

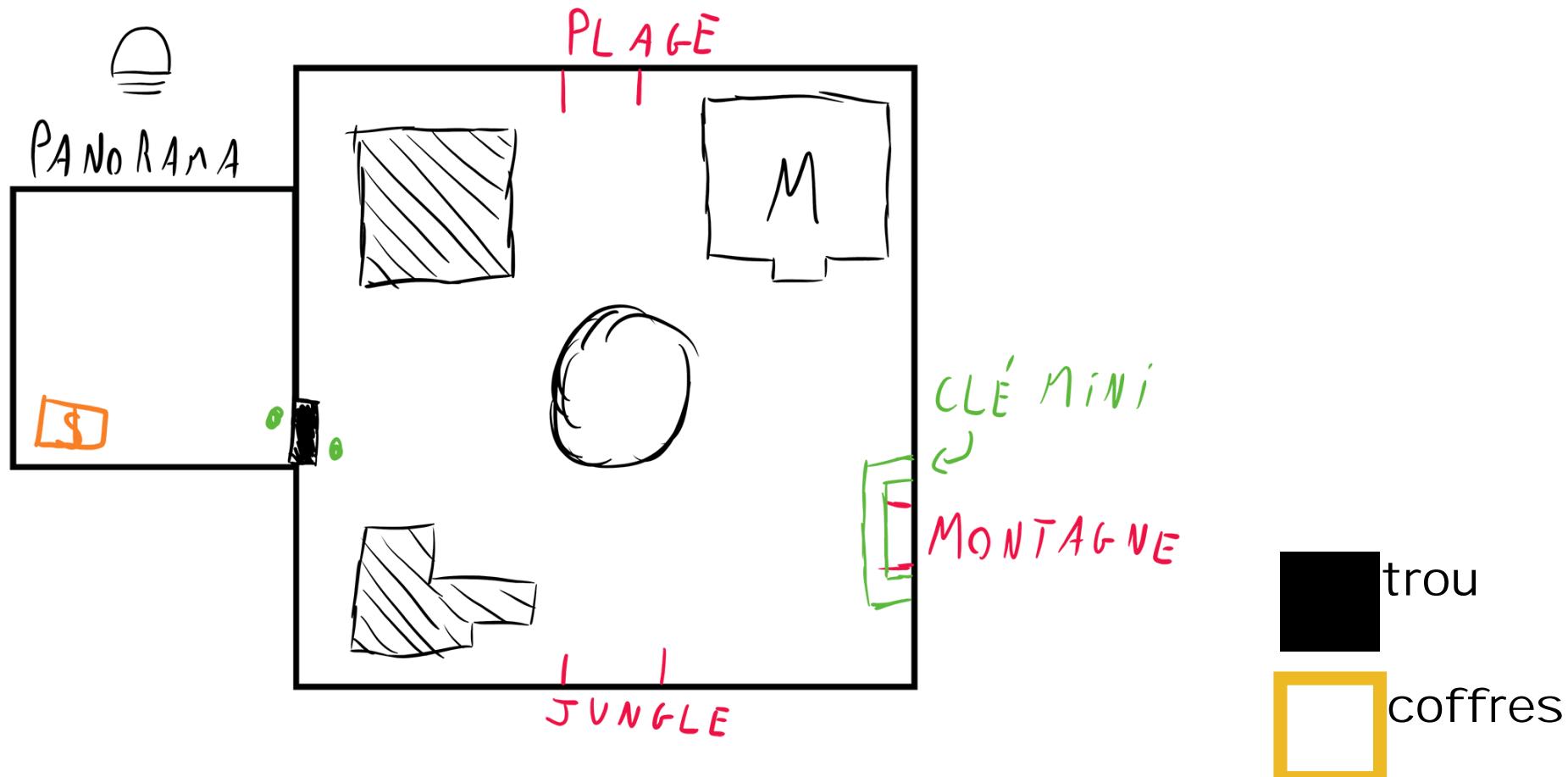


coffres



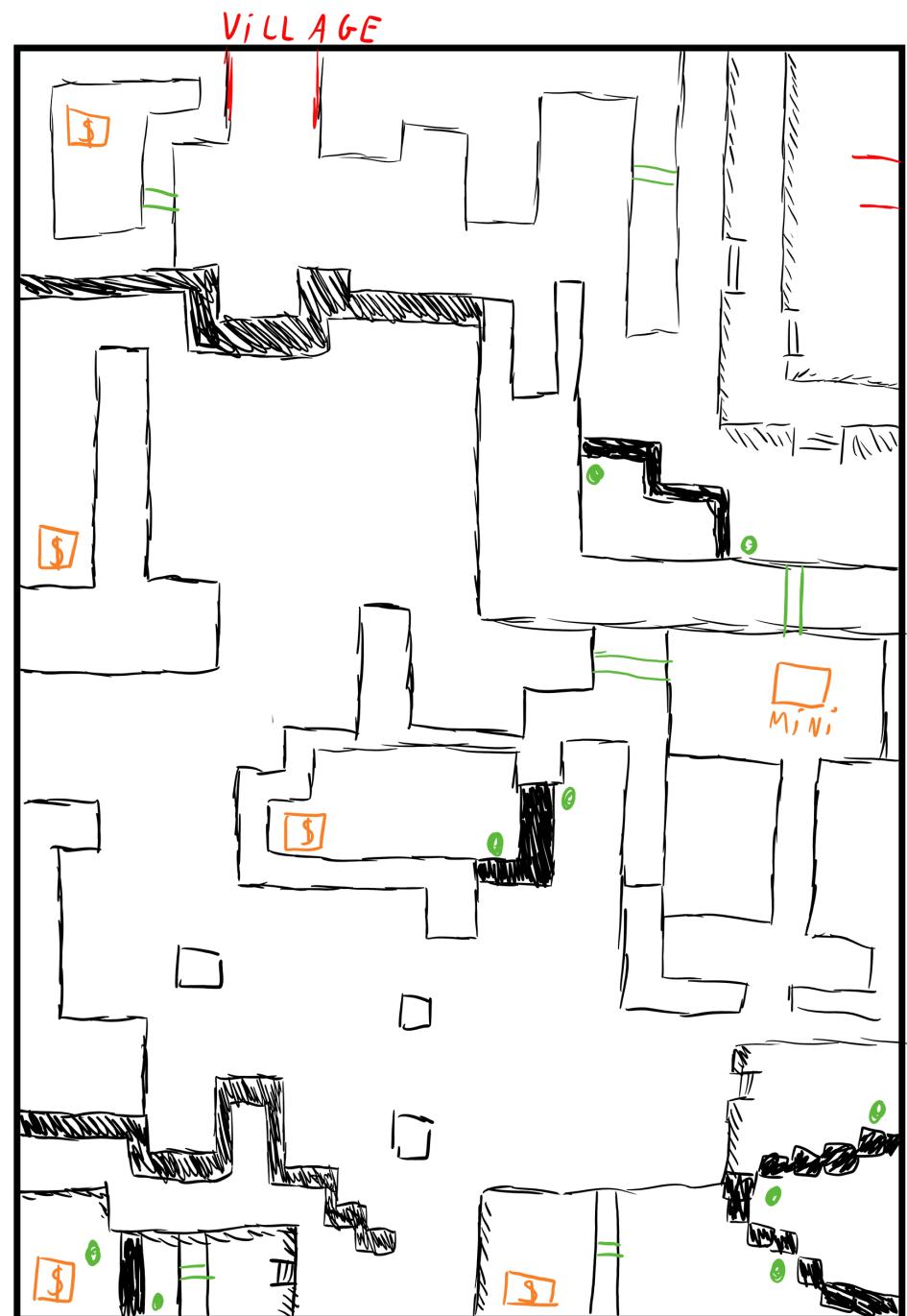
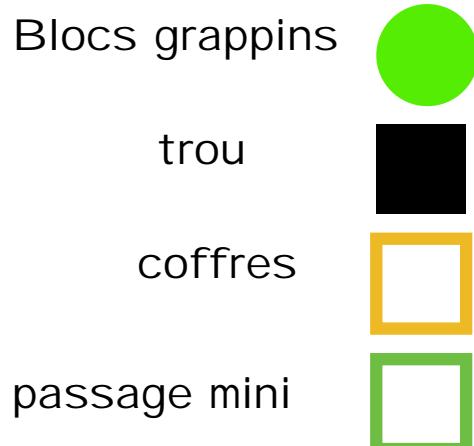
construction de niveau (camp)

Le camp est la plus petite zone et servira de HUB. Le joueur rentrera fréquemment dans cette zone pour accéder aux autres zones dont celui de la montagne requiert le rétrécissement pour y accéder. Il y aura un marchand proposant un point de vie contre 40 pièces, la monnaie que le joueur obtiendra en tuant des ennemis et ouvrant des coffres. Il devra parler au marchand pour obtenir le yoyo, l'arme pour se défendre contre les ennemis et servant aussi de grappin pour progresser dans la jungle. L'idée de bas était de faire un panorama caché mais j'ai vite abandonné l'idée par manque de temps.



construction de niveau (jungle)

Une fois le yoyo obtenu, le joueur pourra progresser dans la jungle grâce à la mécanique de grappin. La zone est assez vaste et sera rempli d'ennemis au pattern très basiques. si le joueur ouvre le coffre à droite de la zone. Il obtiendra le pouvoir de rétrécissement lui permettant de passer dans des couloirs inaccessibles auparavant. il pourra alors revenir très rapidement au village grâce aux couloirs étroits servant de raccourci dont certains coffres sont maintenant accessibles. Si le joueur est curieux, il pourra récupérer tout les coffres de la zone nécessitant un enchainement d'action nécessitant le grappin et le rétrécissement.



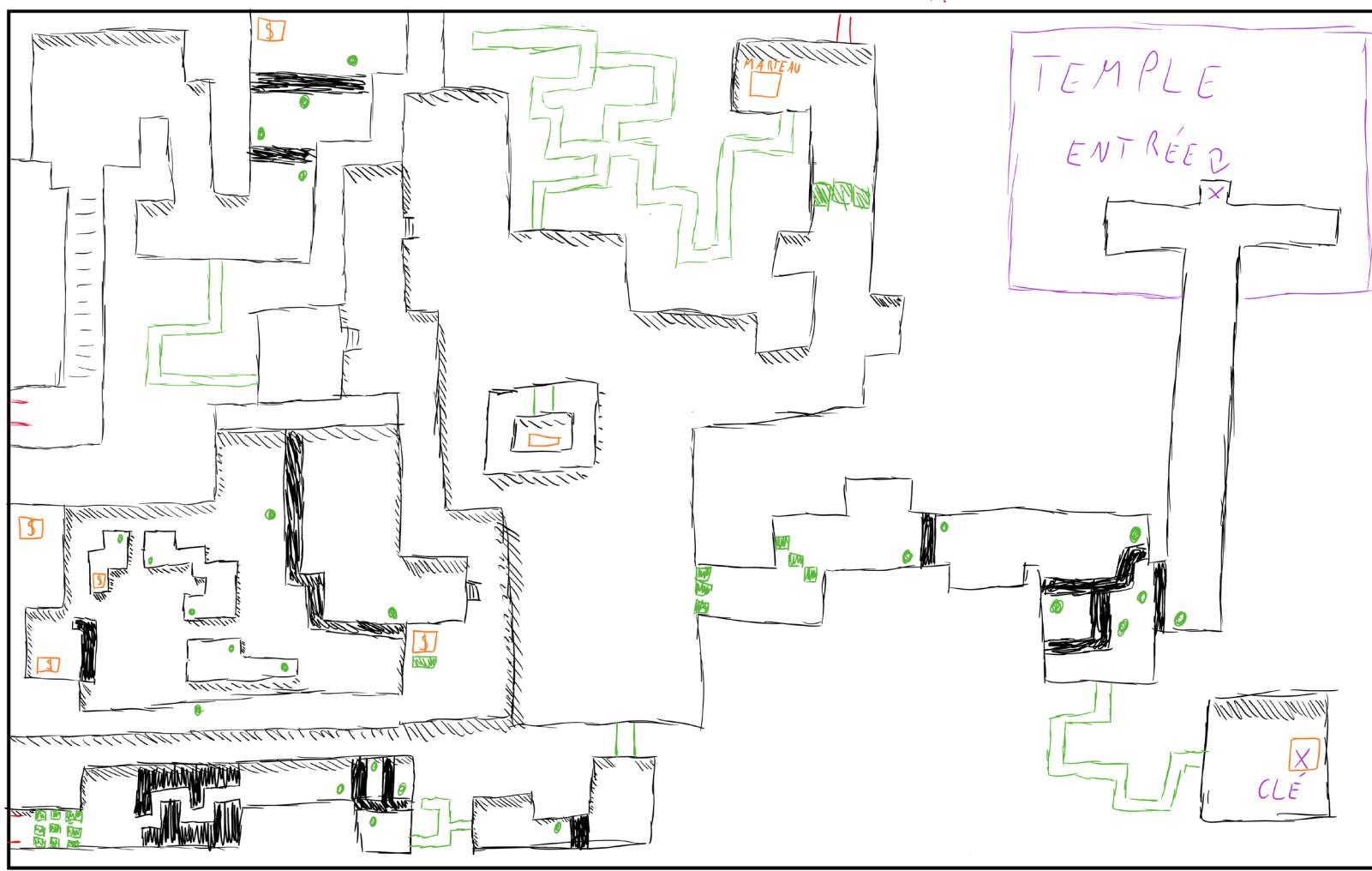
construction de niveau (montagne)

Après avoir décidé de la circulation et des power ups, il fallait construire les niveaux.

J'ai décidé que la montagne serait la zone la plus vaste à explorer, regroupant toutes les mécaniques.

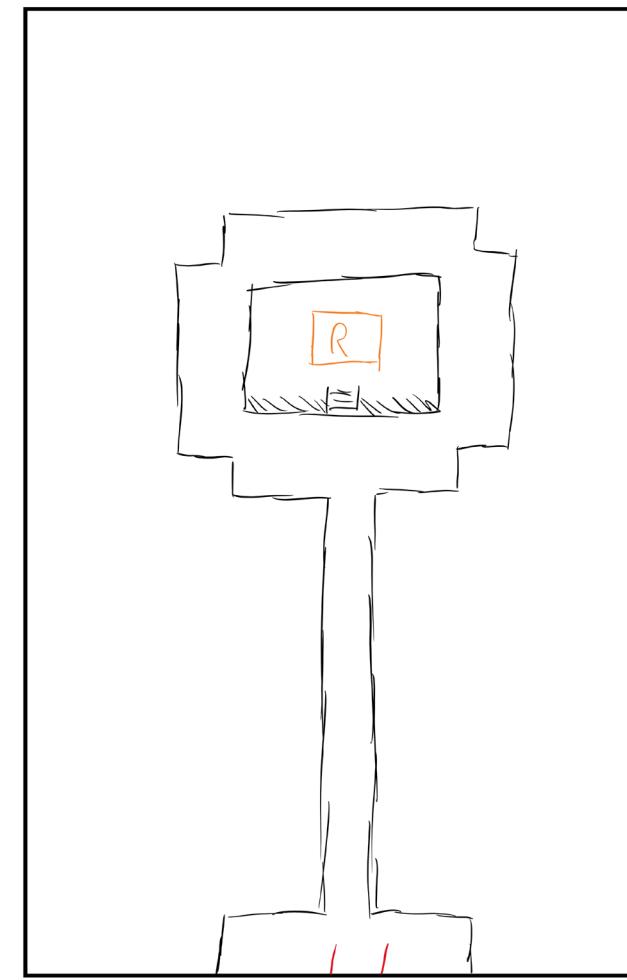
Le joueur entre dans la zone à gauche et monte des escaliers. Il devra parcourir un labyrinthe et trouver un marteau grâce au rétrécissement lui permettant de casser des boîtes l'empêchant de progresser dans le jeu. La zone est composé de plusieurs étages dont le joueur peut s'amuser à explorer selon l'étage où

il est. Il devra trouver une clé située en bas à droite avant de rentrer dans le temple, initiant au joueur la mécanique de clé pour le temple. La zone en bas servira uniquement pour l'évènement du fuite, donnant une nouvelle zone pour le backtracking



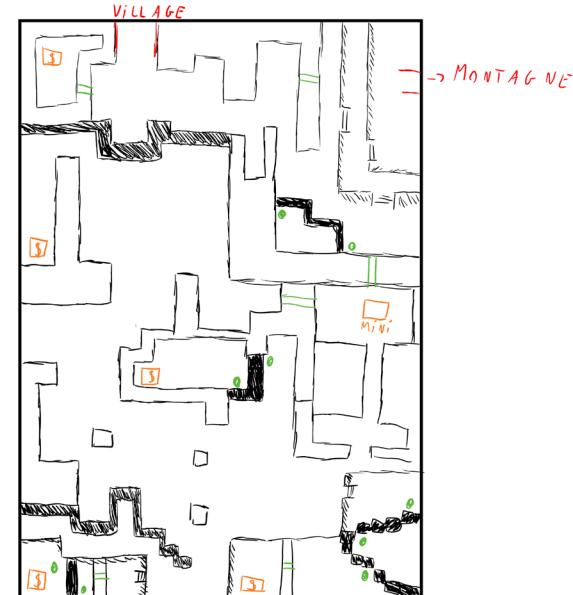
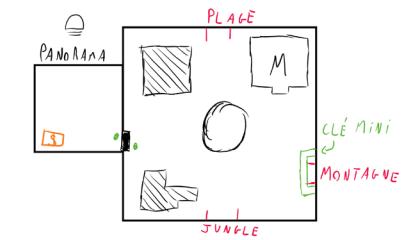
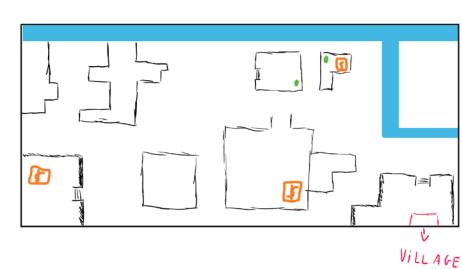
construction de niveau (temple)

Le temple est la dernière zone et brisera les habitudes du joueur. Les éléments graphiques seront en vues de dessus comme les donjons de LINK'S AWAKENING. Le joueur devra combiner toutes les mécaniques pour trouver des clés et progresser. Une fois la zone principale traverser. le joueur se retrouve dans la salle de la relique, l'objectif du jeu. Lorsque le joueur touchera la relique, l'évènement de fuite débutera. Le joueur devra retourner sur la plage dans une limite de temps, faisant office de backtracking dans tout les niveaux

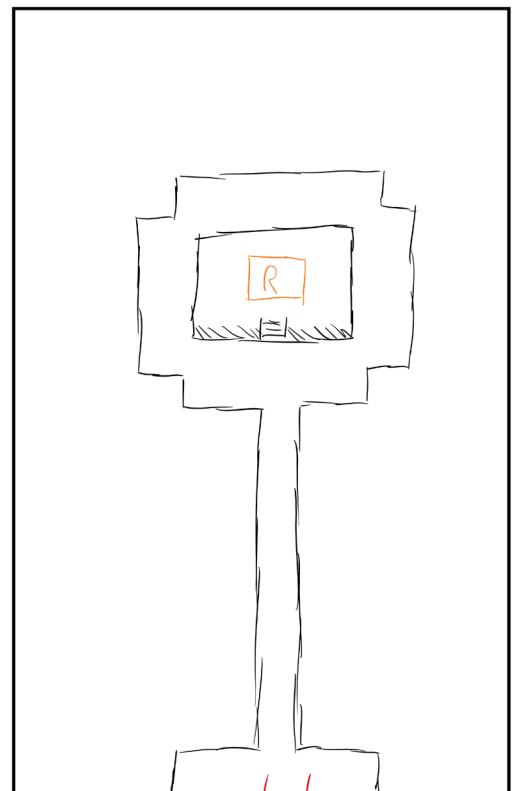
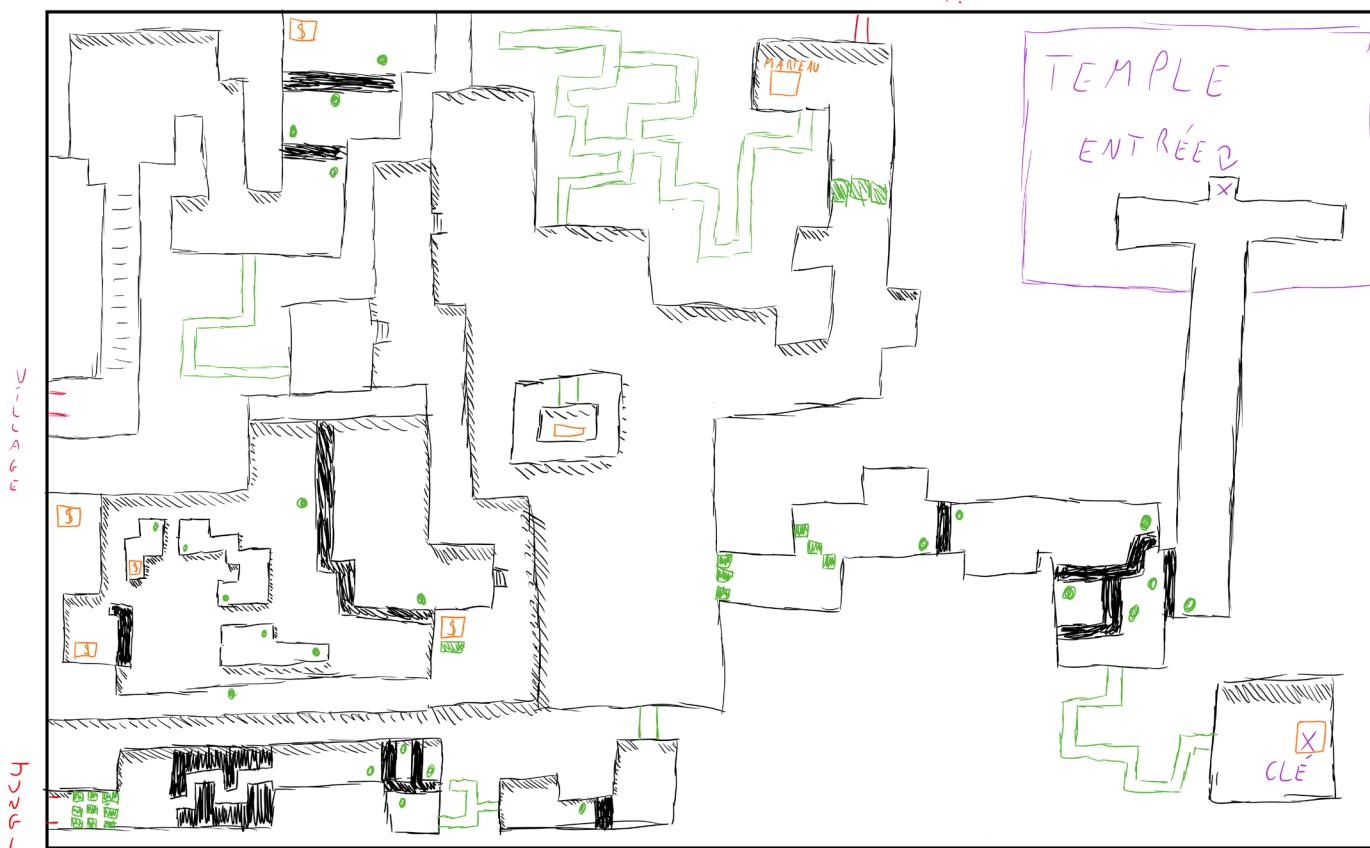


TEMPLE

- Boîtes
- trou
- coffres
- passage mini



J° PANORAMA?



TEMPLE

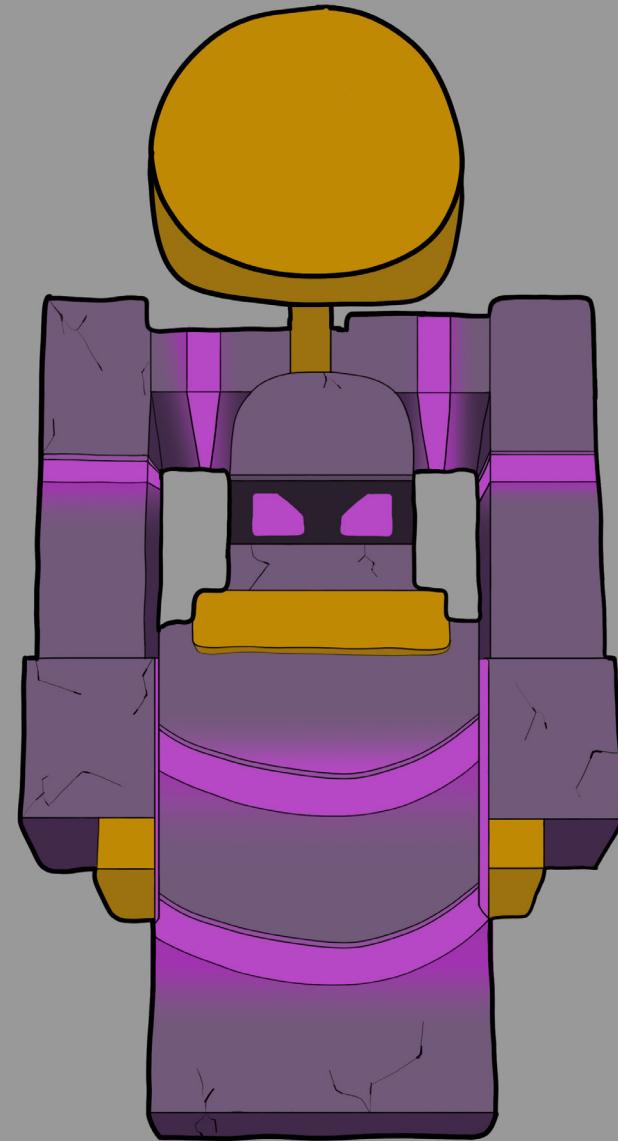
Infographie 2D



artworks

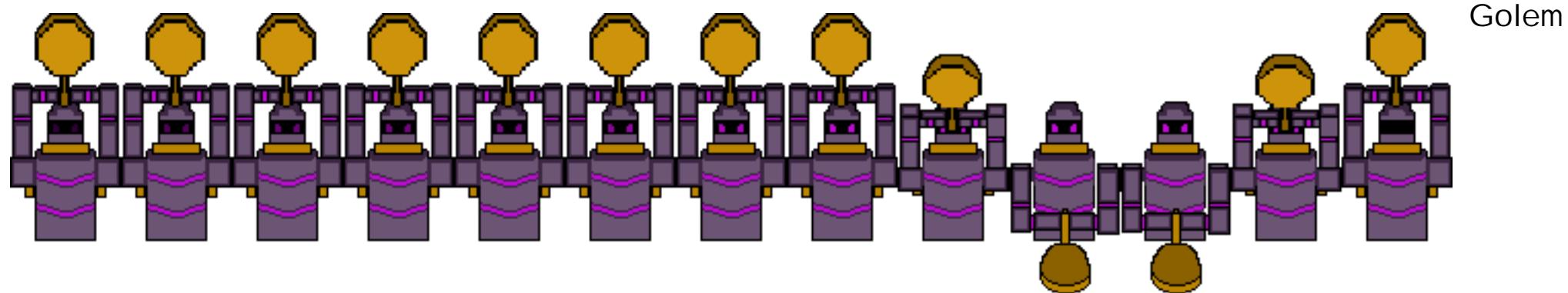


Artificial.Indiana (A.I)
Le héros avec son yoyo



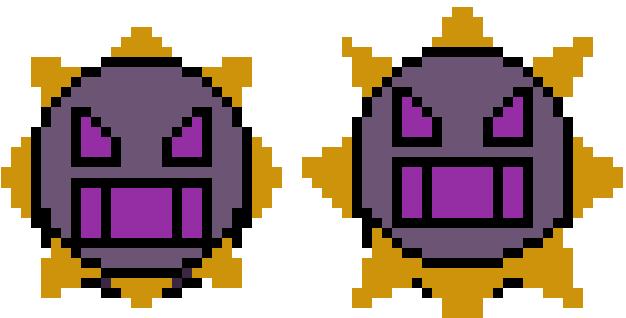
Un golem et son marteau

Spritesheets ennemis/personnages



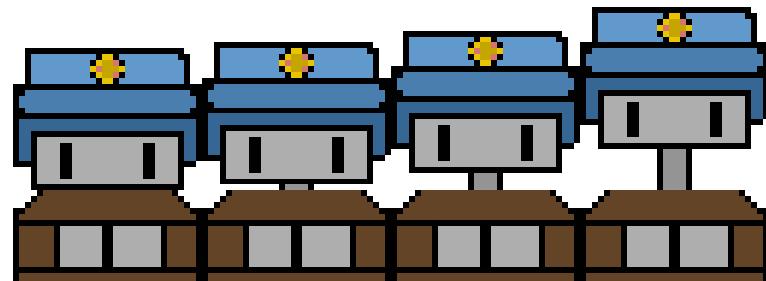
Golem

Disque mobile



Artificial.Indiana

Marchand



Ecrans

HI LAND!



UN JEU DE LEO GRUTHIER EN JV18

Ecran Titre

GAME OVER



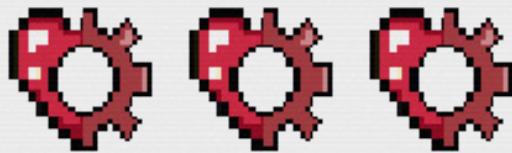
Ecran de game over

MERCI D'AVOIR JOUE



Ecran de fin

Interface



«L'île commence à s'effondrer sur elle-même ! Rejoins moi sur la plage, j'ai réussi à réparer l'avion !»

interface (La clé apparait seulement après en avoir obtenu une) avec compteur de pièces

boite de dialogue



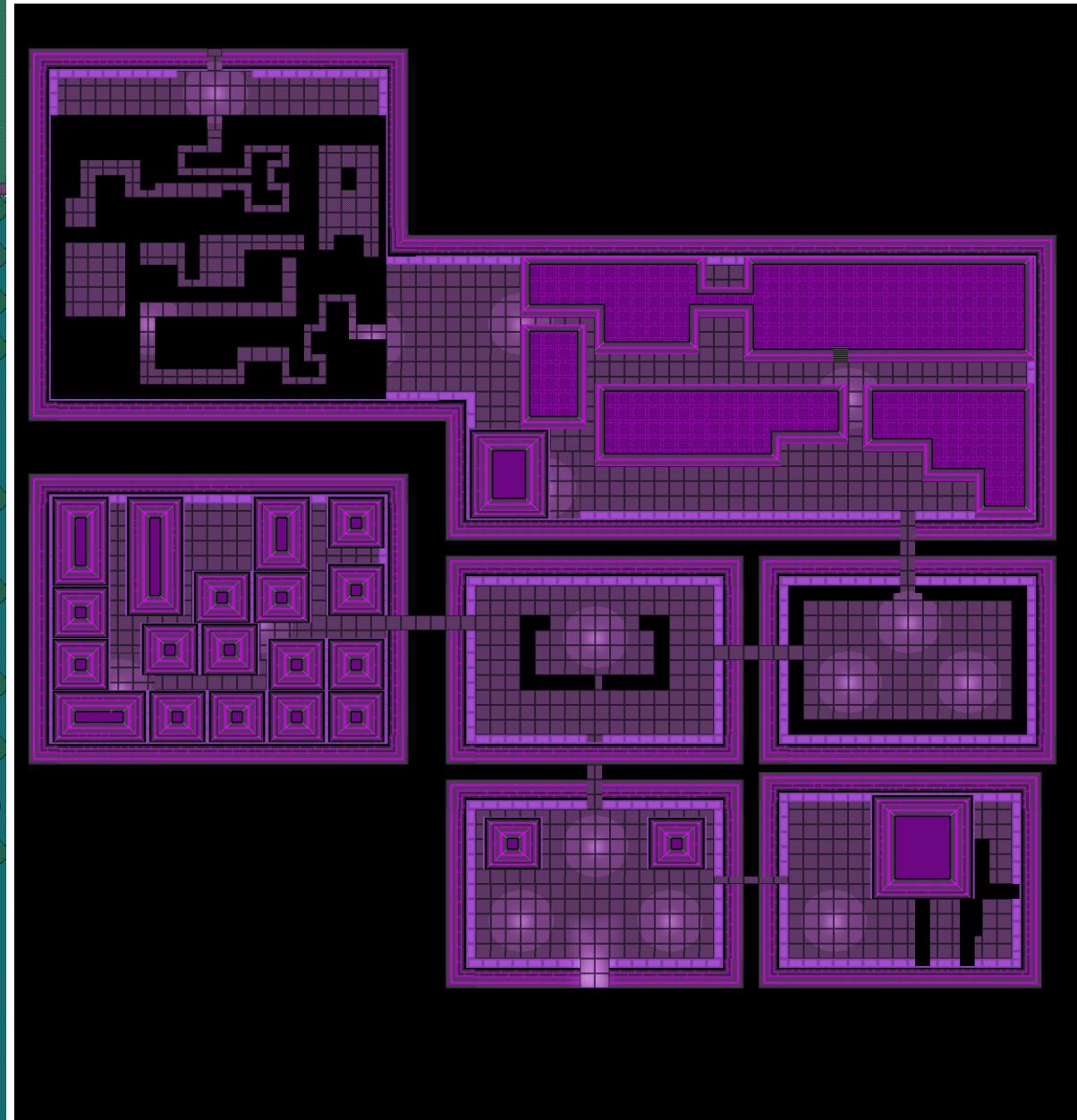
Decors finaux(plage)



Decors finaux(camp)



Decors finaux(jungle/temple)



Decors finaux(montagne)

