



RELICS

Par Corentin Hardy JV1A

Point lore :

Vous jouez un jeune qui se réveille dans une ruine, avec une pierre verte à ses cotés. Il devra se frayer un chemin hors des ruines, qui semblent avoir été infesté par des monstres de plantes.

The background of the image is a close-up, high-angle shot of sand dunes. The sand is a warm, golden-brown color. The dunes are characterized by numerous parallel, wavy ridges and valleys that create a strong sense of rhythm and texture. The lighting is soft, casting gentle shadows that emphasize the undulating contours of the sand.

Concept du personnage :

Le personnage principale est passé par plusieurs itérations avant d'être mis en pixel art.

La raison pour laquelle cette itération du personnage fut choisi est pour sa colorimétrie, cette dernière étant plus en raccord avec les images de références et que la couleur vertes pour son pouvoir était plus cohérente avec le thème du vent que le violet, ou le rouge. Son arme fut retirée car non utilisée dans le jeu.



The background of the image is a close-up, high-angle shot of sand dunes. The sand is a warm, golden-brown color, and the dunes are characterized by smooth, undulating ridges and valleys that create a rhythmic, wavy pattern across the entire frame. The lighting is soft, highlighting the texture of the sand and the gentle curves of the dunes.

Concept du monstre et du Boss :

Le monstre est une sorte de plante du desert mutante, et le boss en est une évolution. Tout comme le héros, le monstre a eu quelques itérations, mais celle-ci fut gardée pour son côté assez ridicule, reflétant bien le côté "facile à battre à la fin du jeu" de la créature. L'échelle de taille n'est cependant pas respectée, pour permettre au joueur d'avoir une assez grosse cible pour entraîner ses mécaniques.





Les images de références :

L'idée était d'être dans une ruine dans le désert. Je me suis donc intéressé à l'apparence du milieu du désert, et du Moyen Orient. J'avais au départ prévu de faire une zone extérieur aux ruines, mais cette idée fut abandonnée. C'est pour cela que l'on trouve des images de villes, ou encore d'extérieur dans mon mood board.



HARDY CORENTIN
JVIA



The background of the slide is a close-up photograph of sand dunes. The sand is a warm, golden-brown color and is covered in numerous parallel, wavy ridges and valleys that create a strong sense of texture and depth. The lighting is soft, highlighting the curves of the dunes.

Les tilesets :

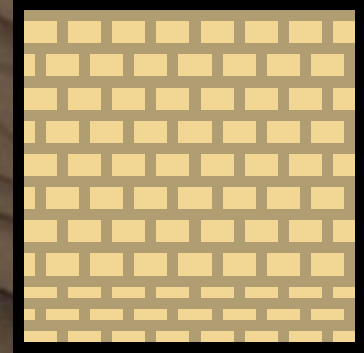
En essayant de suivre cette idée, j'ai donc créé les tiles suivants. Les coffres, finiront non utilisés.






Les items :

Pour les objets, j'ai d'abord imaginé la pierre qui servira à donner les pouvoirs de vent au héros. J'ai ensuite pensé qu'il serait ridicule si le héros trouvait tout le pouvoir de la pierre tout seul, et j'ai donc créé la tablette, qui permet au héros de lancer des attaques.



La clef quant à elle sert à ouvrir les portes fermées que vous avez pu voir sur le tileset.

Le bloc aurait dû servir à boucher certains trous sur la carte, mais l'idée fut abandonnée car bien trop dur pour mon niveau de programmation.

The background of the slide is a close-up photograph of sand dunes. The sand is a warm, golden-brown color and is sculpted into a series of parallel, undulating ridges and valleys that run diagonally across the frame from the top-left towards the bottom-right. The lighting is soft, creating gentle shadows that emphasize the texture and three-dimensional quality of the sand. In the center of the image, the text "L'interface :" is written in a clean, white, sans-serif font. The text is positioned such that it sits within one of the sand dune's ridges, creating a visual connection between the natural landscape and the technical subject of the slide.

L'interface :

En ce qui concerne l'interface, j'ai décidé de partir sur un sablier donc le sable s'écoulait et devenait rouge pour la barre de vie. Je pensais que cela resterait en cohérence avec ma direction artistique, tout en apportant un changement à la barre de vie typique.



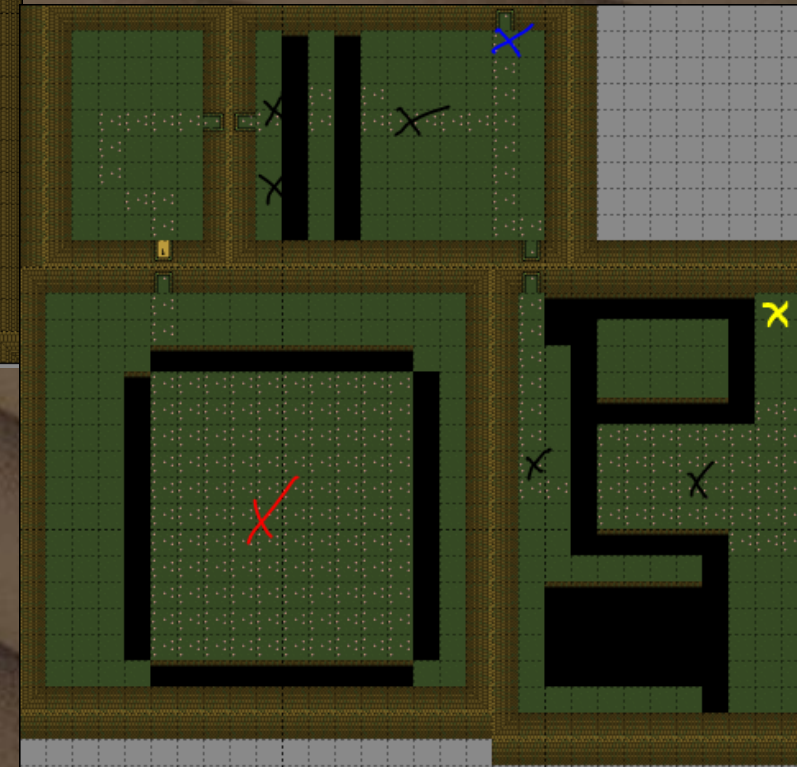
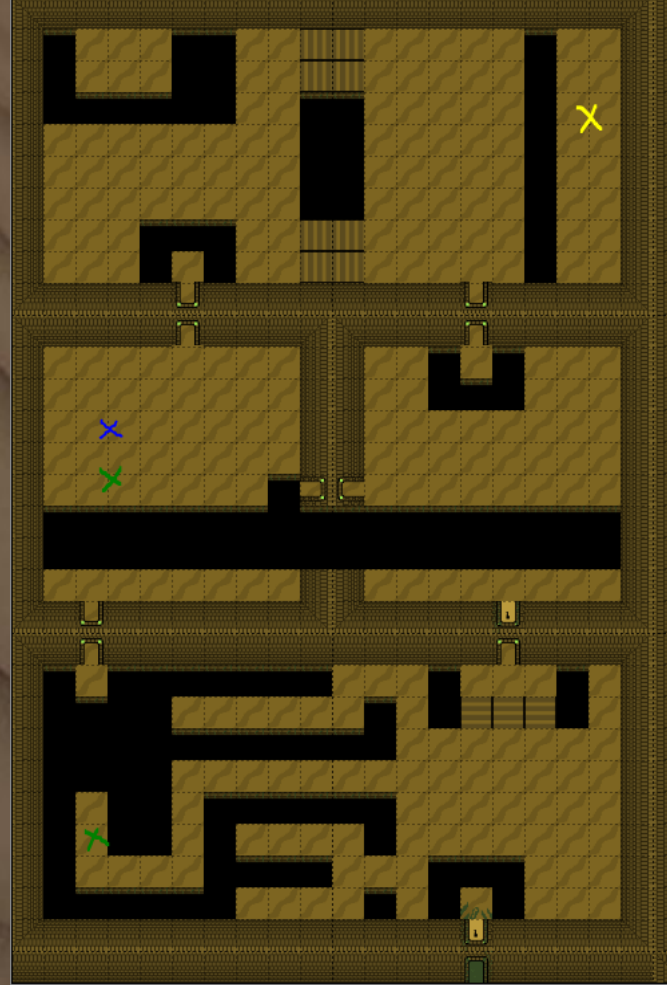
L'inventaire est assez basique comparé à cela, mais est sans aucun doute plus claire pour beaucoup de personnes, tout en restant cohérent avec la direction artistique.



The background of the image is a close-up, high-angle shot of sand dunes. The sand is a warm, golden-brown color. The dunes are characterized by numerous parallel, wavy ridges and valleys that create a strong sense of rhythm and depth. The lighting is soft, casting gentle shadows that emphasize the texture of the sand. In the center of the image, the text "Le level design :" is written in a clean, white, sans-serif font. The text is centered horizontally and vertically, standing out clearly against the textured background.

Le level design :

Le niveau est donc la ruine où se réveille le héros. Sur cette capture d'écran, la croix bleue représente l'endroit où le héros apparaît, les croix vertes représentent les powers up, les croix jaunes les clés, la croix rouge représente le boss et les croix noirs représentent les ennemis.



The background of the image is a close-up, top-down view of sand dunes. The sand is a warm, golden-brown color, and the dunes are characterized by smooth, undulating ridges and valleys that create a rhythmic, wavy pattern across the entire frame. The lighting is soft, highlighting the texture of the sand and the gentle curves of the dunes.

Merci d'avoir lu.

Et cela dit, Phaser a pas
mal de difficulté et de
bug étrange.

Et je sais que mon niveau
n'est pas énorme,
mais certains bug ne
s'explique juste pas