

CARRÉ



D'AS

SOMMAIRE

- Histoire
- Partie Artistique
- Partie Level Design
 - Explication de maps
- Autre
- Final

Histoire de CARRÉ D'AS



Vous êtes un Roi de pic, sorti de sa carte par un sorcier croupier qui veut trouver un adversaire à sa taille aux jeux de cartes. Il a déjà affronté toutes les autres cartes avant vous et à gagné à chaque fois. Il vous faudra aller aux endroits reculés de la zone afin de trouver les 4 As, pour avoir une meilleure main que lui (carré d'as) à son jeu favoris, le Poker.

Chaque Zone correspond à un as. La grotte est l'as de Pic. La plage est l'as de Coeur. La vallée correspond à l'as de Carreau. La forêt à l'as de Trèfle. Vous devez les récupérer en battant ses soldats sur le chemin.

ARTISTIQUE



Artistique Moodboard

INSPIRATIONS

- RPG Maker VX Ace
- Solaire of Astora (Dark souls)
- Link's awakening
- Maison héros RPG (Exemple : Pokémon)



1



2



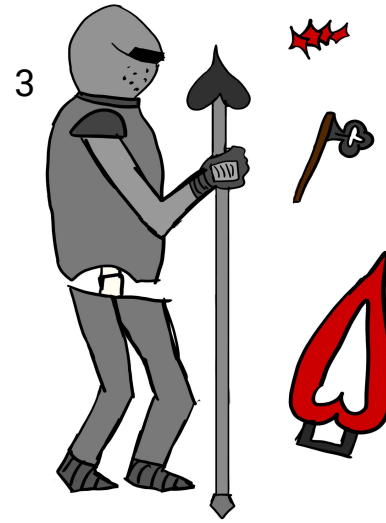
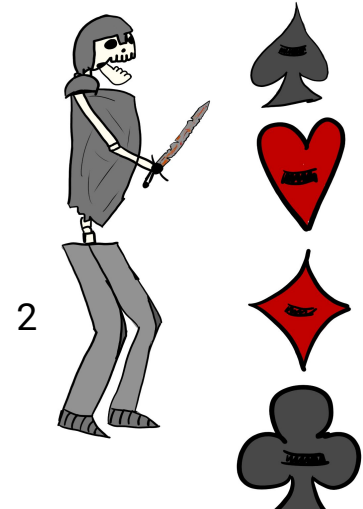
3



4

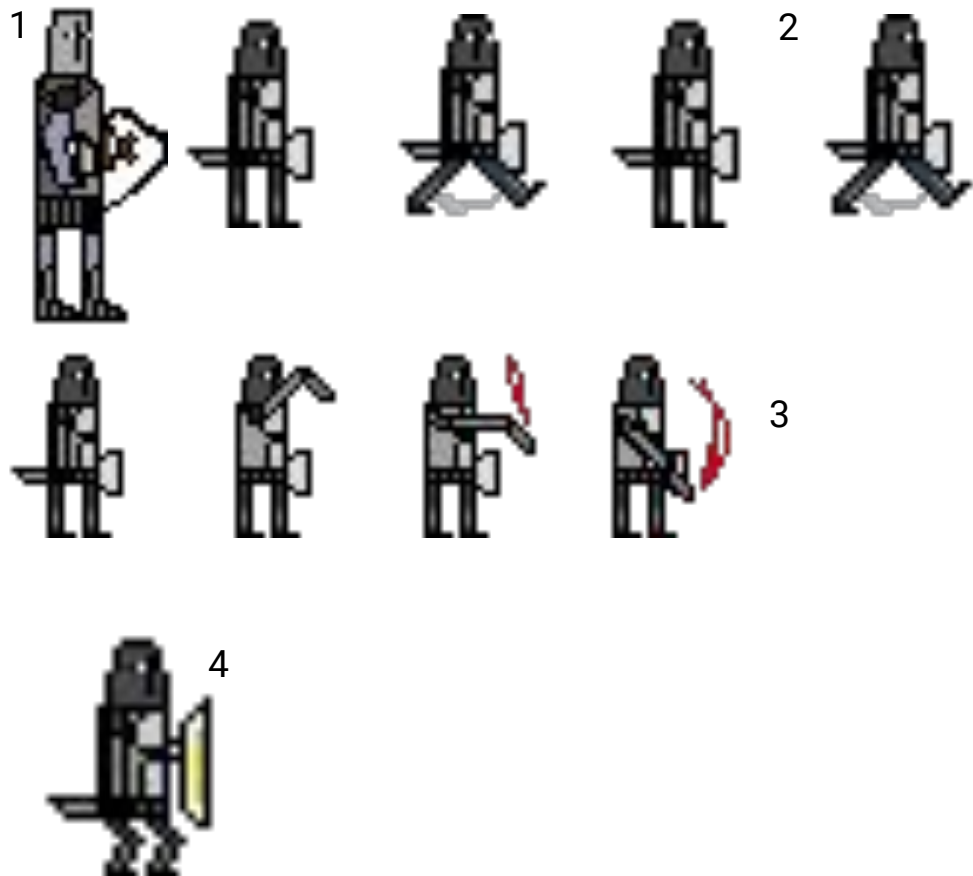
Artistique Artwork

- Personnage
- Ennemis
- Boss



Artistique Sprites Personnage

- Idle
- Marche
- Attaque
- Shield Block



Artistique Sprites Ennemis

- Boss
- Ennemis



Carreau



Trèfle



Coeur



Pic

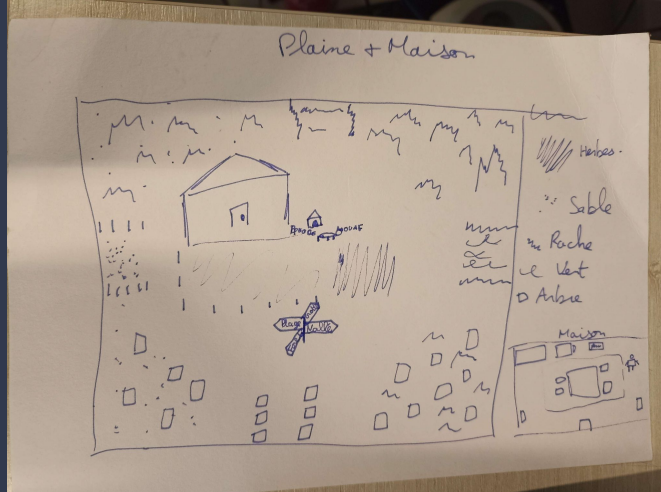




LEVEL DESIGN

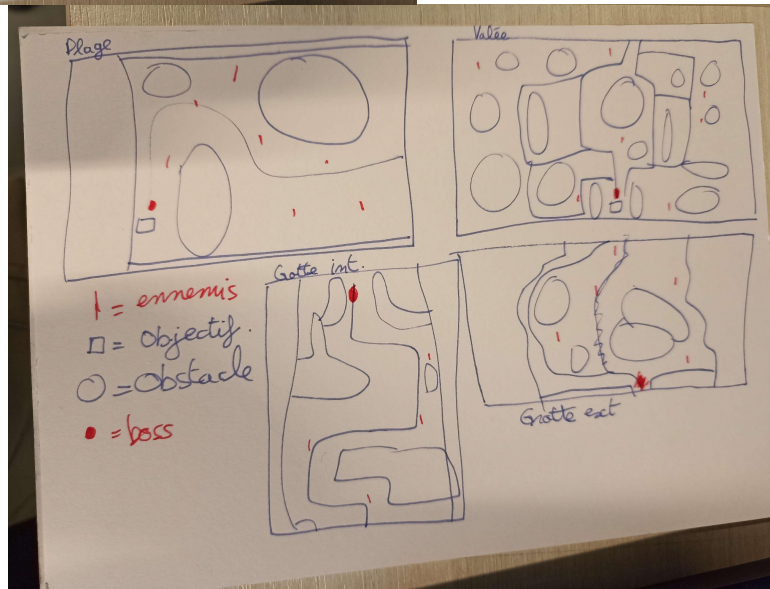
LEVEL-DESIGN Croquis

- Plaine Début
- Zones explorables



1

2



LEVEL-DESIGN

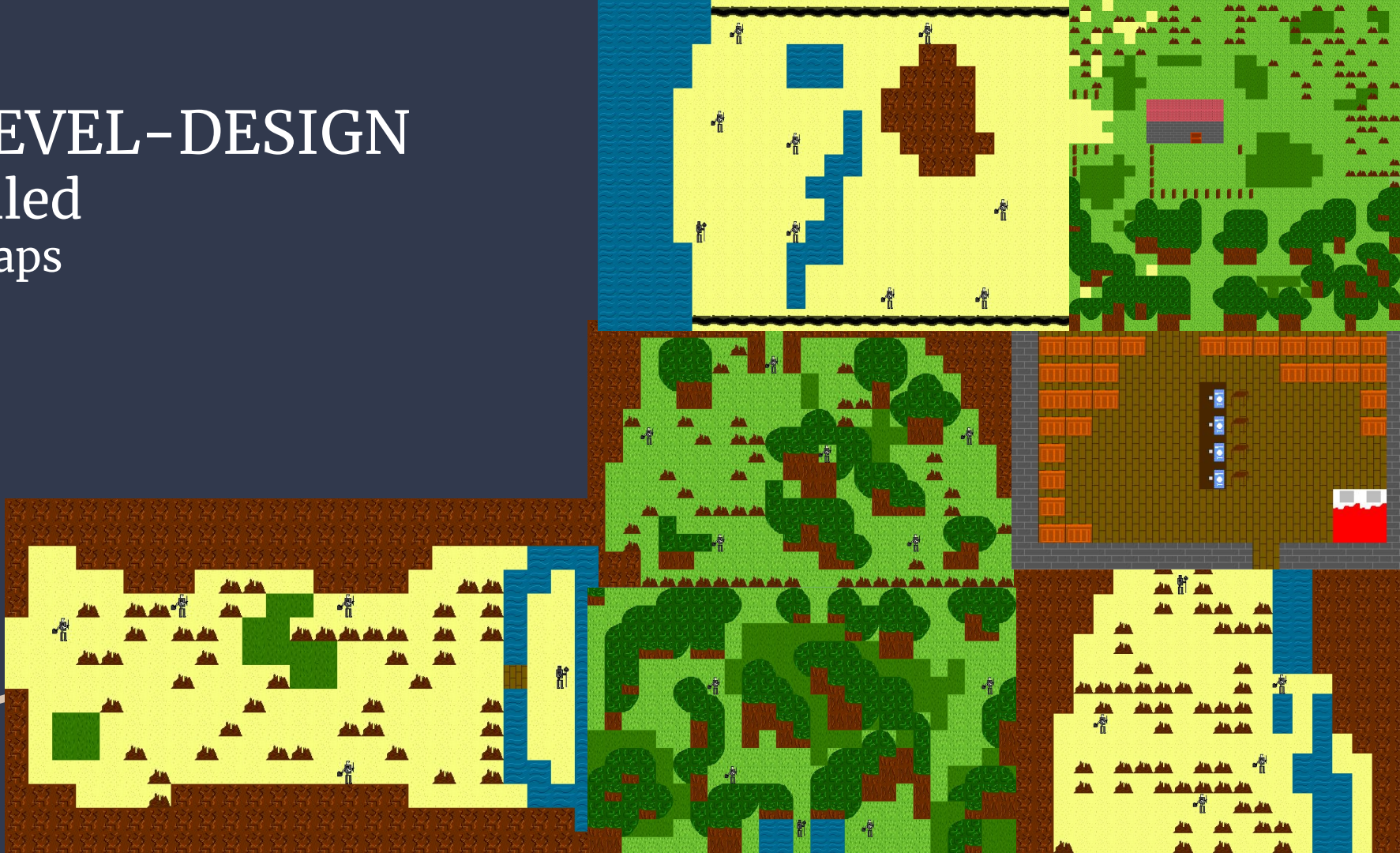
Premiers Jets

RPG-MAKER



LEVEL-DESIGN

Tiled Maps



LEVEL-DESIGN

Explication Map par Map Zone Départ

Zone de départ du jeu. Chaque zone est reliée à celle-ci, faisant d'elle un hub central.

En bas : Forêt

En haut : Grotte (Extérieur et intérieur)

À droite : Vallée/Canyon

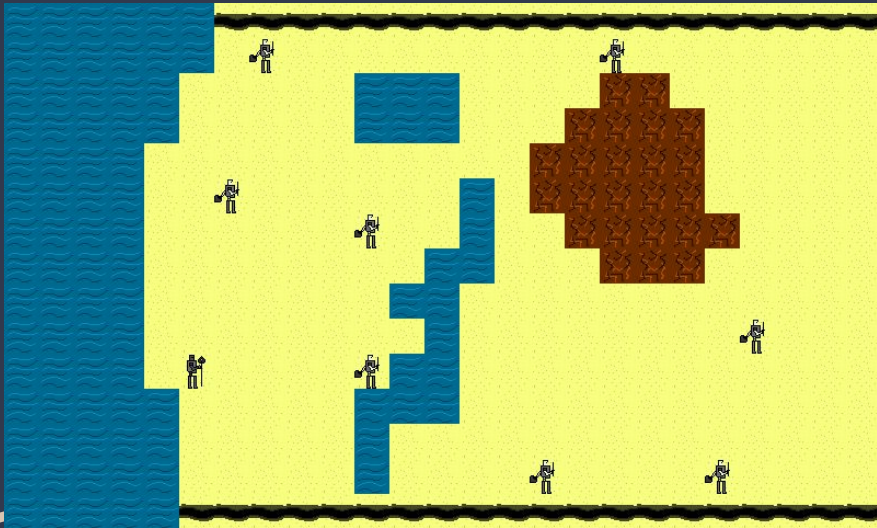
À gauche : Plage

La maison au centre n'a pas de grande utilité



LEVEL-DESIGN

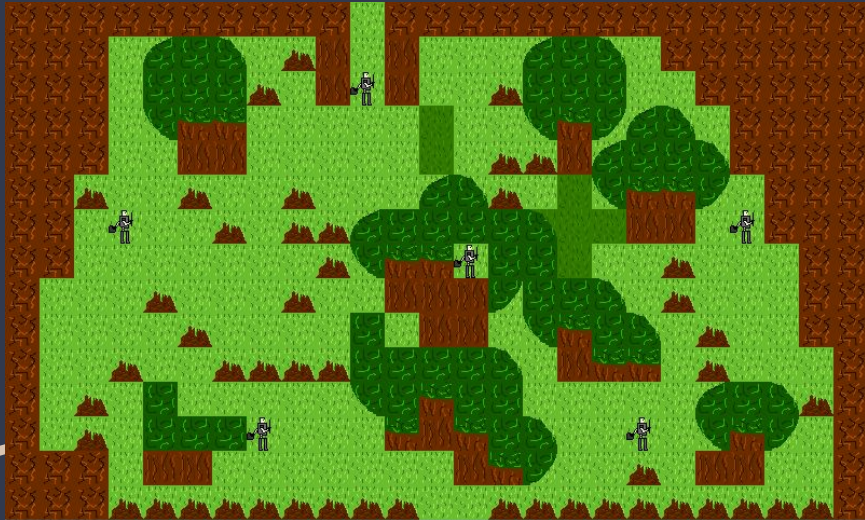
Explication Map par Map Page



Une zone pas réellement faite pour l'exploration, mais plus pour le combat. Dans cette zone, 8 ennemis et un boss sont présents. La disposition du terrain avec des crevasses sur les côtés et des rochers ainsi que des filets d'eau feront en sorte que le joueur croise au moins deux ou trois ennemis.

LEVEL-DESIGN

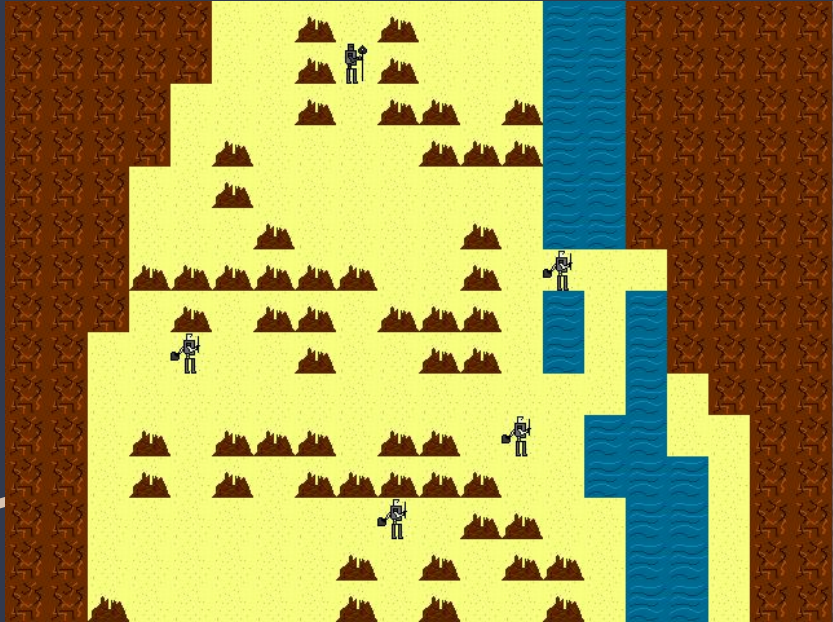
Explication Map par Map Grotte Extérieur



La zone de la grotte est divisée en deux, une partie en extérieur, avant de rentrer, et une en intérieur. Quelques ennemis sont présents, accompagnés de plusieurs arbres et rochers. Quelques ennemis sont présents pour ne pas que la zone soit trop vide, et pour guider le joueur jusqu'en haut, où se trouve l'entrée de la grotte

LEVEL-DESIGN

Explication Map par Map Grotte Intérieur



Pour la partie intérieur de la grotte, le niveau est plus long verticalement qu'en largeur. Le sol sableux, les rochers et les "murs" en roche rappellent l'environnement rocailleux d'une caverne. Cette partie se fait en zig-zags, avec des rochers empêchant la progression du joueur d'une traite. Encore une fois, quelques ennemis et un boss à la fin.

LEVEL-DESIGN

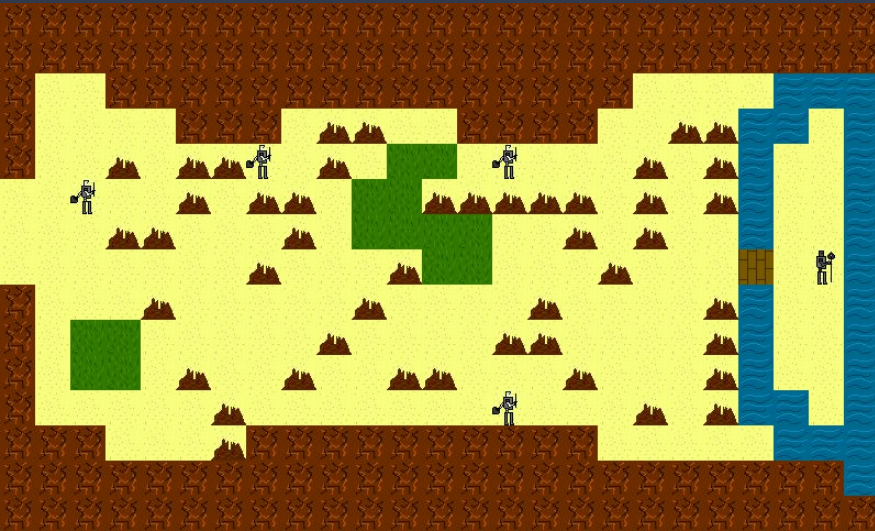
Explication Map par Map Forêt



La zone basée sur la forêt est assez rectiligne, malgré les arbres. La zone est parsemée de ces derniers accompagnés de hautes herbes et, évidemment, d'ennemis et d'un boss.

LEVEL-DESIGN

Explication Map par Map Vallée/Canyon



Pour la dernière zone, la Vallée ou le Canyon. La disposition est purement horizontale. À la manière de la grotte (Int), le chemin est semé de roches qui empêcheront le joueur de passer et le forceront à zig-zager. Des ennemis et un boss, encore une fois présent, sauront l'accueillir

AUTRE Tileset

Création en 3 étapes

Premier Placeholder (couleur simples)



Ajout des premières textures



Tileset final, + de tuiles et de détails



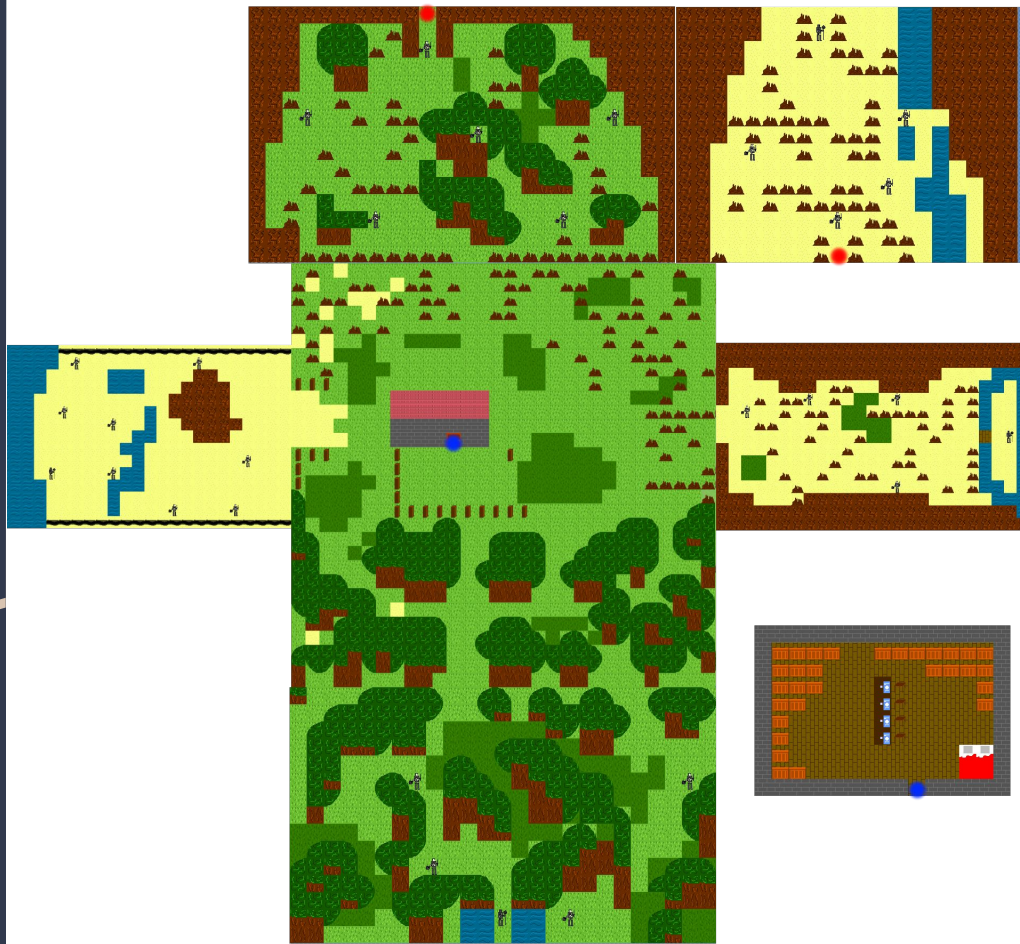
CARRÉ



D'AS

FINAL

Final Map Organisation Finale



SCREEN DU JEU S'IL MARCHE

