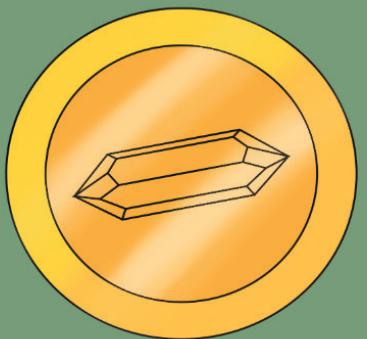
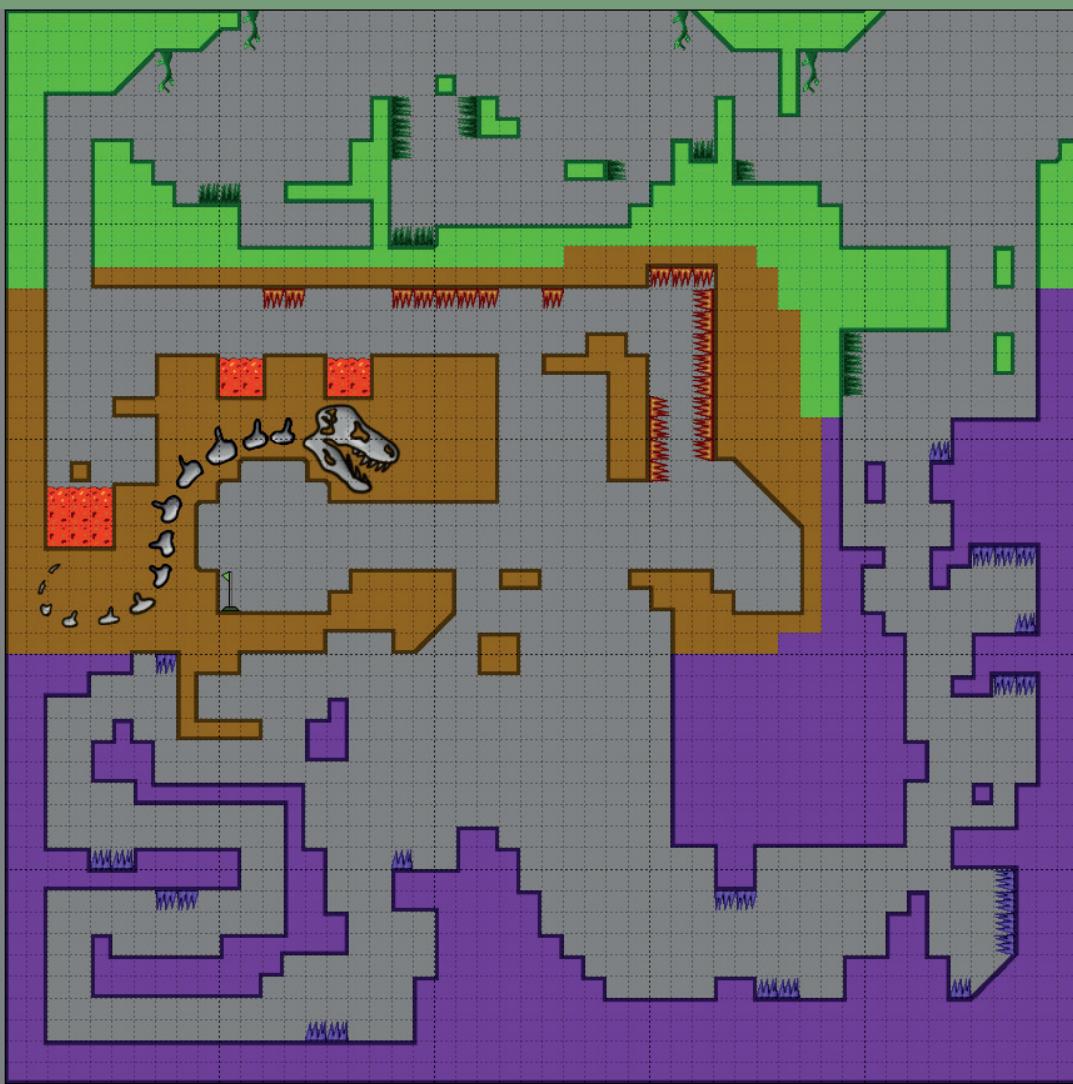


# The Epic Quest For Three Small Gold Pieces



## Platformer Side-Scroller



### Thème :

- L'aventure, l'exploration

### Inspiration :

- Indiana Jones
- Uncharted
- Tomb Raider

### Idée derrière le niveau :

Le niveau ici joue avec le fait de mettre des objets que le joueur ne peut pas atteindre dès le début du jeu.

La dernière pièce est visible après quelques secondes seulement, mais le saut pour l'atteindre n'est pas réalisable et le seul chemin accessible au joueur est de tomber et doit faire tout le chemin pour y retourner.

De même, Les autres pièces sont visibles dès le début, et peuvent indiquer un chemin possible pour le joueur, l'incitant à explorer le niveau.

# Le Background

Le joueur va parcourir trois biomes :



## La cave de lave :

- Le joueur commence brièvement dans ce biome, mais c'est en réalité le troisième et le plus dangereux.
- Le joueur apparaît dans une pièce semblant avoir une grotte au fond, comme s'il avait déjà vécu des aventures auparavant.
- Plus le joueur progresse, plus il y a de lave en fond.

## La cave de cristal :

- Véritable premier biome, elle offre un côté froid mais pas menaçant.
- améliorations : cristaux plus détaillés

## La jungle :

- Deuxième biome, en extérieur, elle est plus sombre et inquiétante.
- Des racines permettent de faire la liaison entre les biomes.
- améliorations : ajout de détails sur les arbres

Les endroits cachés par les plateformes n'ont pas été prises en compte lors de la réalisation du background, c'est pourquoi il y a beaucoup d'espaces vides.

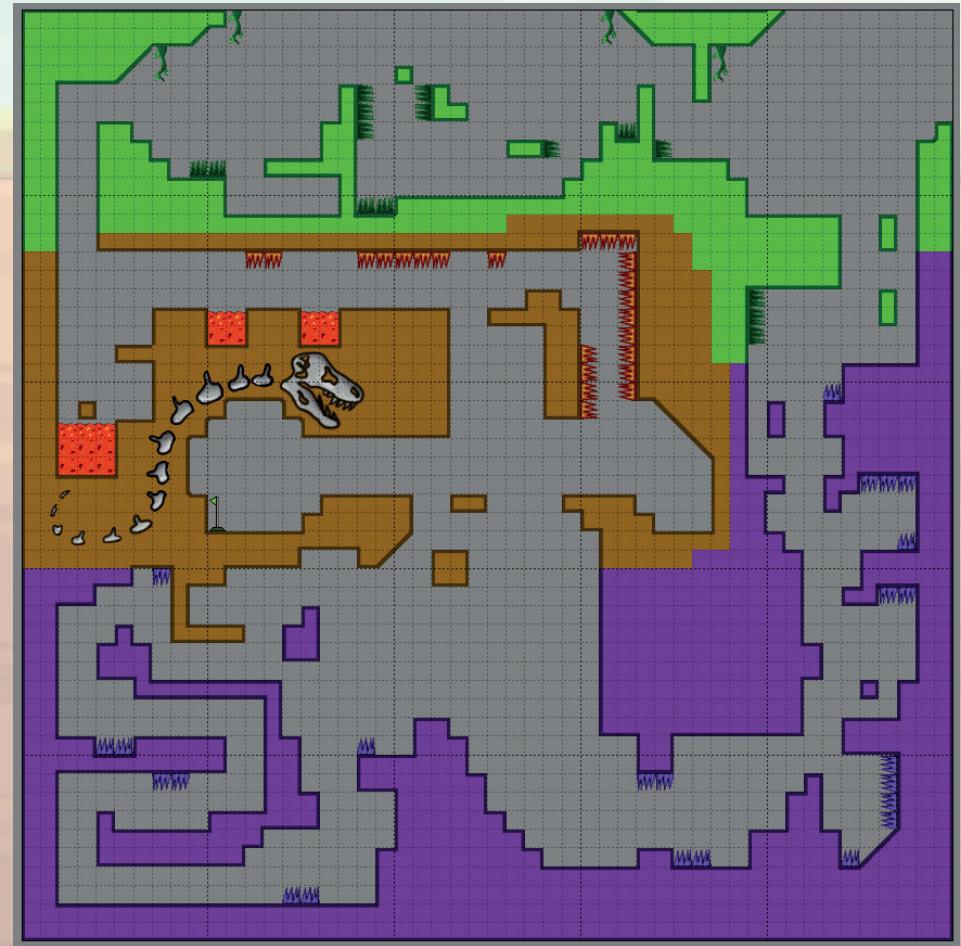
# Les plateformes

Les plateformes prennent des couleurs en lien avec le biome auquel elles appartiennent.

Elles sont de couleurs vives pour bien se distinguer et être visibles.

## Changements :

- Les pièces ont été retirées car gérées directement dans la partie programmation
- Des plateformes et des dispositions de pics ont été modifiées afin de faciliter la circulation
- Le drapeau de sortie a été supprimé, le jeu prend désormais fin dès la collecte de la troisième pièce.



# Le personnage



Iowa Jane, pensée comme une parodie des films d'aventure ala Indiana Jones et Tomb Raider.

S'étant faite une très mauvaise idée de la réalité du métier d'archéologue, elle a abandonnée des études qui ne lui plaisaient du coup absolument pas et utilisée son fond Erasmus pour parcourir le globe comme ses idoles, se mettant dans toutes sortes de dangers par pur attrait de risque et de l'aventure !

Design concu autour de la couleur jaune pour se détacher du background ne comportant pas ou peu cette couleur.

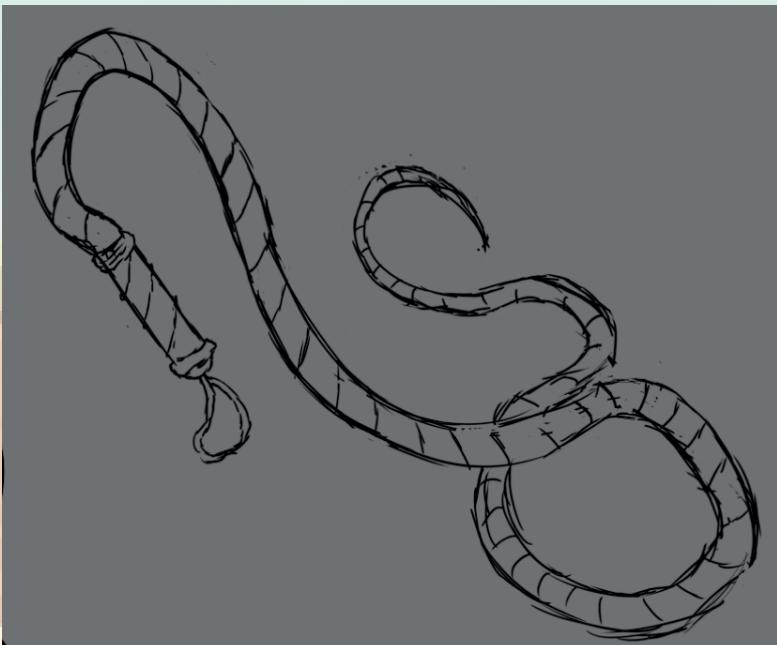
Possibilité de récupérer un fouet durant le niveau, afin de vaincre ses adversaires à distance.

Elle possède un fouet mais ne sait absolument pas s'en servir et le lance donc devant elle comme un projectile.

Apparence en jeu construite sur une base de 32\*64 pixels.



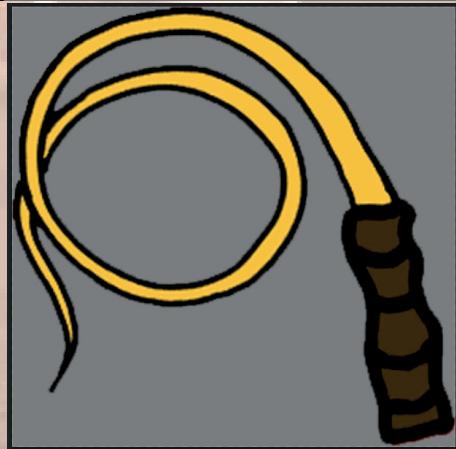
# Ennemis et props



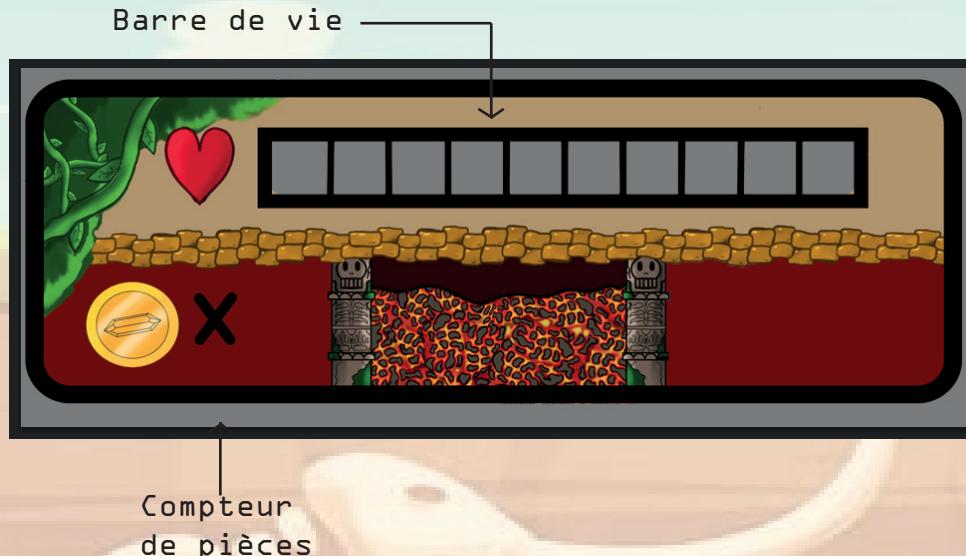
Le fouet a été fait sur une forme repliée sur elle même afin d'être plus facilement gérée en sprite en jeu.

Les serpents ont été un choix évident pour les ennemis, étant typiques des milieux tropicaux comme présenté dans le niveau.

Les gravures des pièces ne sont pas présentes sur les sprites en jeu, afin de simplifier la lecture et la fluidité de l'animation.



# UI et Logo



Logotype simple, pour transmettre rapidement toutes ses informations.

3 pièces, comme l'objectif du jeu, chacune avec un motif présentant un des biomes du niveau.

Titre avec une police cursive détaillée, rappelant les débuts de livres d'aventures, de contes.

Design de l'UI basée sur une ambiance de jeu d'aventure.

Présence de plusieurs éléments des différents biomes (lianes, lave).

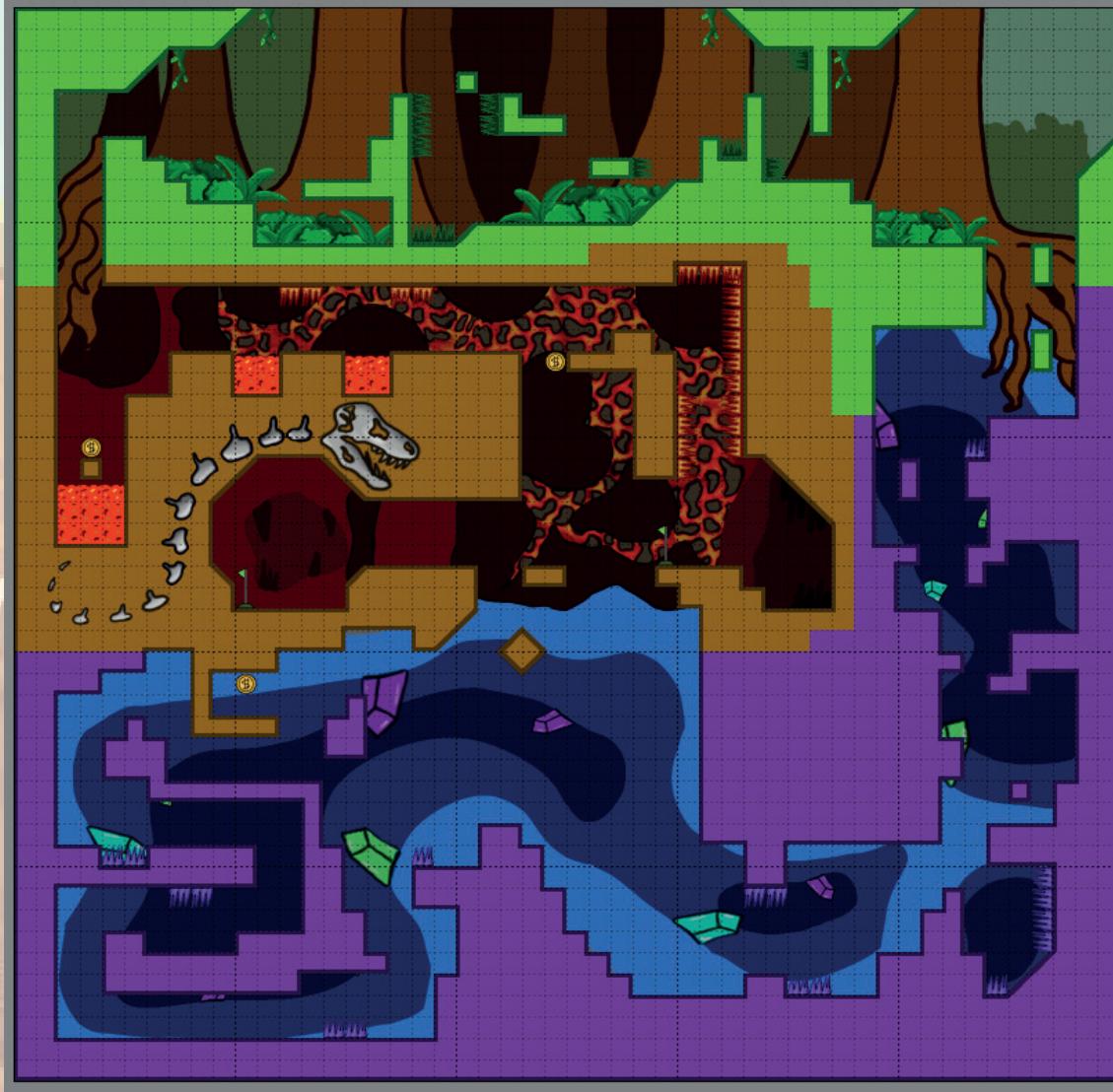
En bas à gauche, un compteur de pièce pour faire savoir au joueur où il se trouve dans sa progression.

En bas à droite, un espace vide, initialement prévu pour accueillir l'icône du power up ou de l'arme en cours d'utilisation (ici uniquement le fouet).

The Epic Quest For Three Small Gold Pieces



# Ancien Niveau et Tileset



# Post-Mortem

J'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet, qui m'a permis de voir de nombreuses facettes de la conception d'un jeu (level design, concept art, programmation, direction artistique...)

Par manque de temps ou d'outils, il y a cependant plusieurs choses qui n'ont pas vu jour dans le projet final :

en design :

- Ajouter de la parallaxe pour les différents niveaux de profondeur de la grotte de cristal.
- Retravailler les tuiles afin de mieux les incorporer dans le niveau.
- Animation de la lave

En programmation :

- Gestion des manettes
- Modification de la gravité pour coller au design pensé en début de projet (sauts de 3 cases de long pour 2 cases de haut)