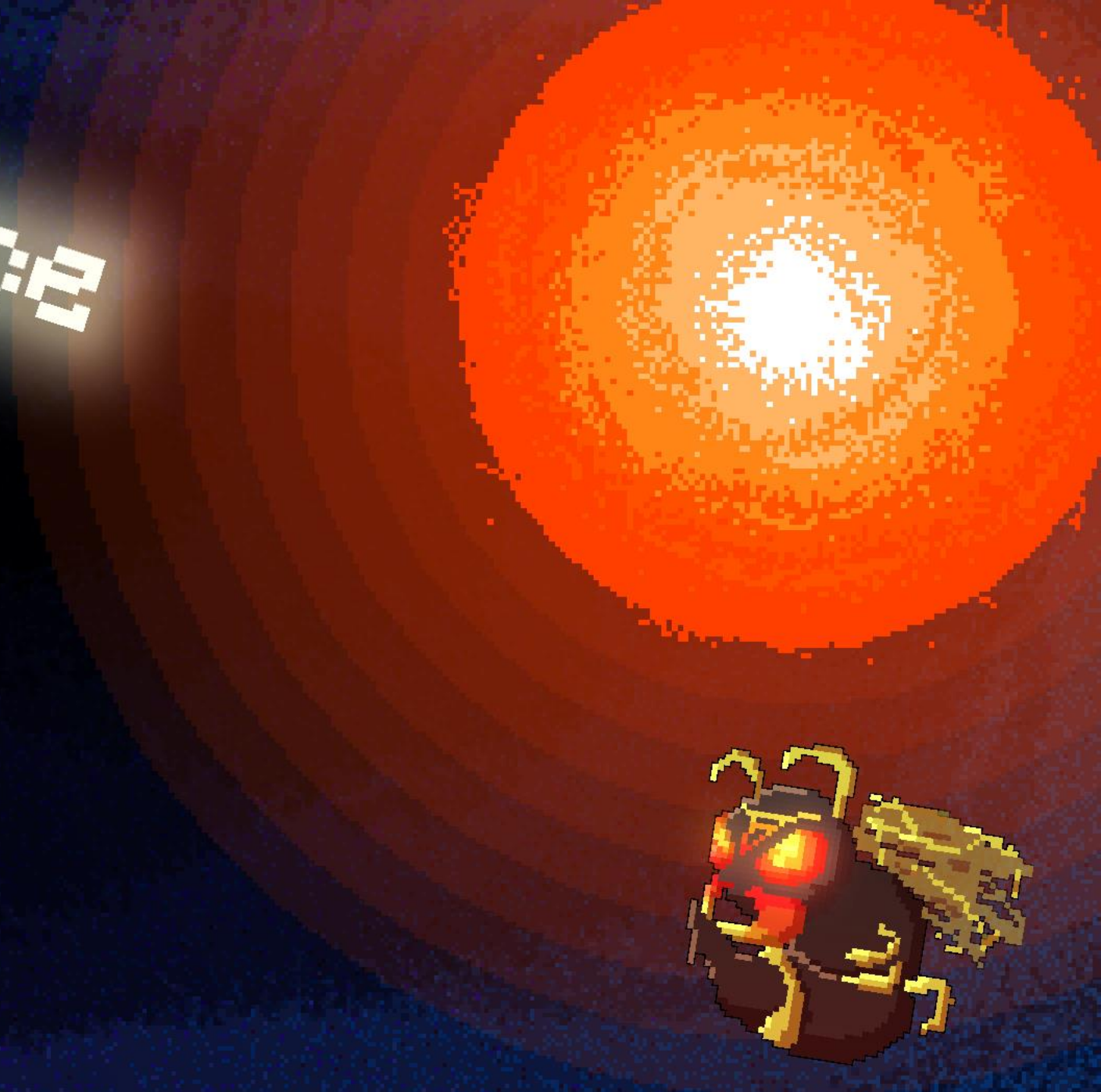


A Kid in Space



Mise en contexte

Vous incarnez, **Maya**, une jeune fille voulant détruire la **Planet Factory**, une usine à planètes, par le biais de procédés toxiques polluant votre galaxie. Arriverez-vous à atteindre la fin de la Planet Factory et vaincrez-vous les entités derrière tout ça ?

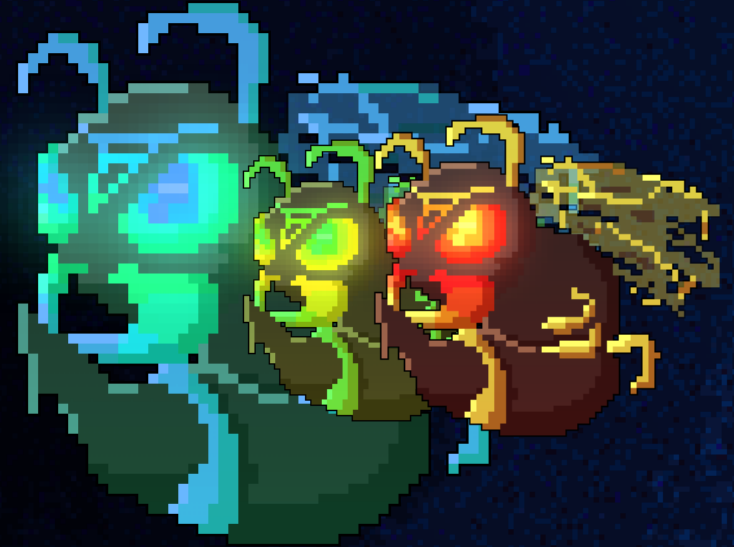


Personnages



Maya

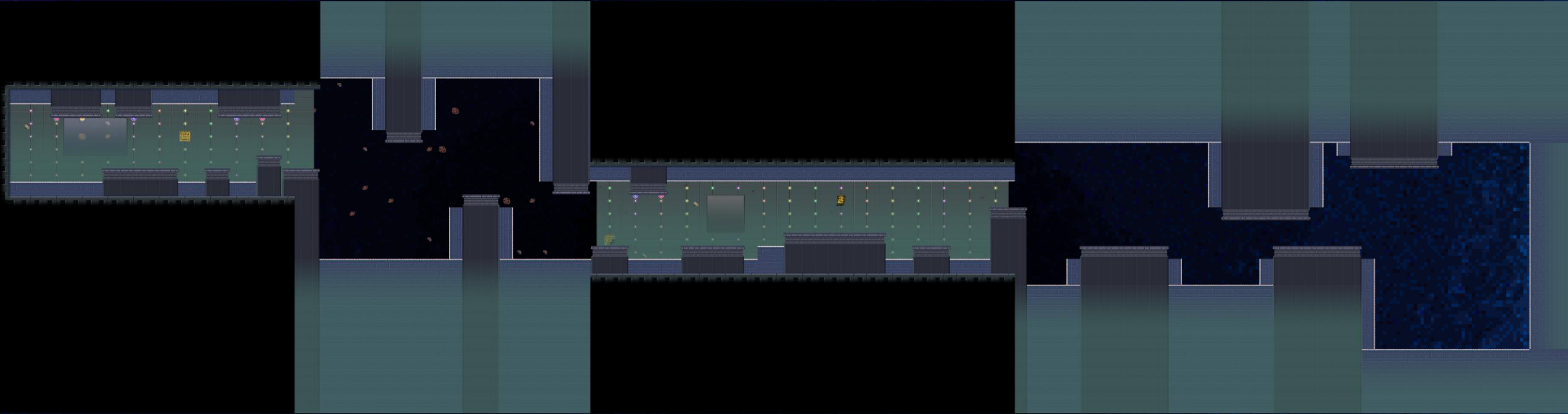
La protagoniste du jeu. Elle a pour objectif d'explorer la Planet Factory. Elle peut se défendre grâce à sa tourelle automatique (contrôlée par le joueur).



Spacebees

Les antagonistes du jeu. Elles gardent et protègent la Planet Factory. Elles n'hésiteront pas à foncer sur quiconque semble dangereux.

Planet Factory



La map de la **Planet Factory** est divisée en quatre parties pour deux types de gameplay différents: le platformer classique et le déplacement en apesanteur grâce à un système de propulsion. Dans la première partie, le joueur découvre les mécaniques et son premier ennemi. Puis vient la première phase d'apesanteur. Le joueur découvre le **Power-Up** lors de la troisième zone. La dernière étant l'affrontement en apesanteur contre le boss.

Power-up



Le **Power-Up** est une version améliorée de la tourelle de Maya. Plus gros que le précédent, ce canon tire à une plus grosse fréquence des missiles colorés rapides. Il est trouvable au début de la troisième zone, juste avant le deuxième ennemi du jeu, plus puissant que le premier afin de tester la nouvelle puissance de feu de Maya. Cette amélioration modifie, par conséquent, également la navigation en apesanteur.

Auto-critique

Quand j'ai tout d'abord réfléchi à la création de ce jeu, sans réellement connaître le réel workflow pour Phaser 3, j'ai commencé à travailler sur des éléments que je n'ai, malheureusement pas pu intégrer à la version « finale » du jeu. Dans les faits, ayant très mal géré mon temps, je suis loin d'avoir un résultat que j'attendais. La map devait contenir bien plus d'éléments pouvant rappeler une hypothétique usine à planètes avec des couleurs très saturées. De plus, les ennemis devaient être bien différents. A la fin du jeu, nous devions combattre une IA régnant et manageant l'usine. De plus, encore à cause de ma mauvaise gestion, il manque certaines corrections de problèmes et même des animations, notamment celles de Maya.

Voici un exemple d'animation faciale pour ce qui aurait dû être le boss du jeu :

