

Space Ninja



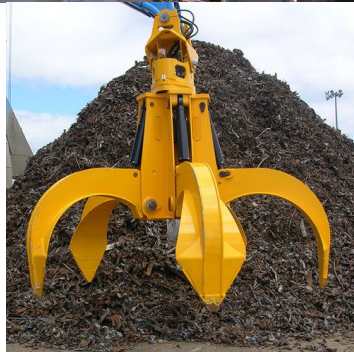
Moodboard



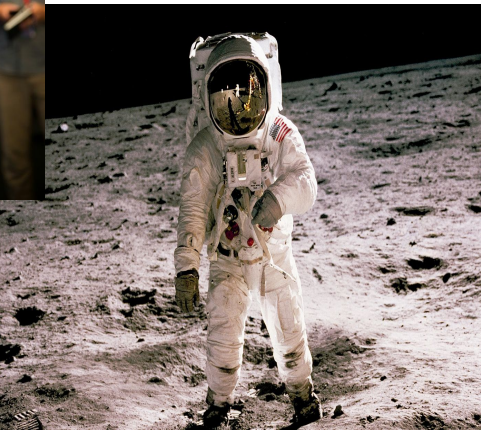
Couleur:



Grappin:



Personnage:



Intention:

Pour ce projet, je ne voulais pas faire du pixel art, j'ai décidé de faire un personnage humainoid de biais pour lui donner un air plus naturel lorsqu'il se déplace ainsi que pour insinuer facilement la direction à suivre, je ne souhaitais pas faire un personnage de face non plus. Le choix de faire du personnage un "ninja de l'espace" s'est fait très simplement, je trouve le mixte originale. Son objectif est de détruire des satellites. Les plateformes sont des plaques avec des propulseur pour rester en l'air. Le joueur doit ramasser un grappin pour débloquer son power up qui lui permet d'être propulsé vers le sol. De le joueur aurait dû pouvoir ramasser un objet pour renforcer son épée et lui permettre de trancher les asteroids. Je n'ai malheureusement pas réussi à l'incruster dans le code, je n'ai donc pas fait les animations:

- lame_jaune_sans_grappin
- lame_rouge_sans_grappin
- lame_rouge_avec_grappin

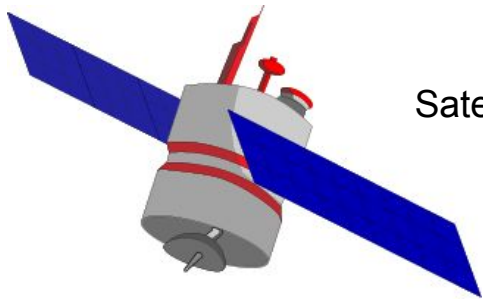


Grappin



Grappin lancé

Le jeu se déroule à la surface de la lune, ainsi donc le joueur marche sur son sol et vois l'espace, deux planètes et le soleil. Un bandeau est présent en haut à gauche du viewport pour afficher l'oxygène en temps réel du joueur.



Satellite



Bouteille
d'oxygène



Petit Asteroid

Autres images:



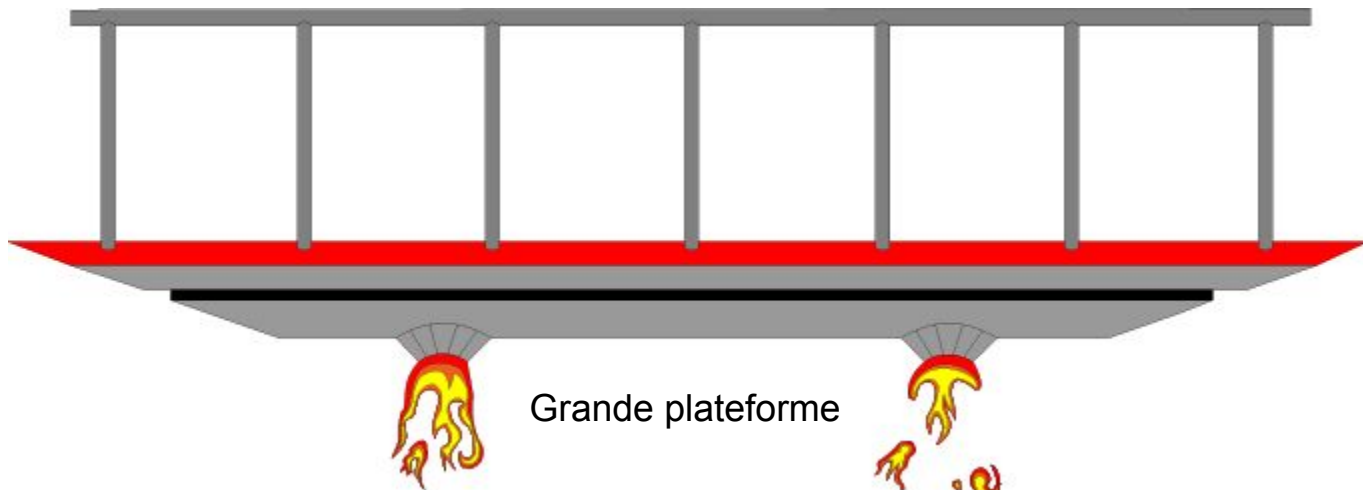
Petite plateforme et lame rouge



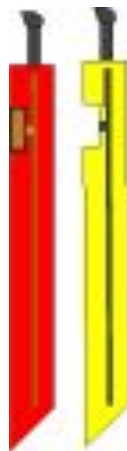
Gros asteroid



Munition pour épée



Grande plateforme



Lame rouge et
Lame jaune



Personnage

Croquis personnage et aide.



Description gameplay:

Le jeu se déroule dans l'espace et donc la gravité du personnage n'est pas très élevée. Je souhaitais donc donner plusieurs états différents au personnage selon les objets qu'il ramasse. Ramasser le grappin donne accès à la capacité powerUp qui permet au joueur de se propulser rapidement vers le sol pour contrer la gravité et éviter une collision. En parlant des collisions. Des asteroids devaient se déplacer de droites à gauches. Les asteroids simples, gris et plus petit, doivent faire perdre 500 d'oxygène puis disparaître tandis que le gros asteroid fait perdre instantanément la partie.

L'oxygène est la valeurs de vie du jeu. Le joueur commence à 750 et peut ramasser des bouteilles d'oxygènes dans le niveau pour récupérer de l'oxygène. Les bouteilles remplissent l'oxygène au maximum, et donc à 1000. Être touché par un asteroid fait perdre 500, un gros asteroids fait perdre. Nous somme dans l'espace et le personnage respire et encore plus lors d'un effort. Taper et sauter font consommer 100 d'oxygène.

l'intention pour utiliser le grappin était de le lancer vers le sol et que la collision avec un sol ou une plateforme propulse le personnage de manière strictement vertical vers le bas.

L'objet à ramasser pour l'épée agit comme un chargeur car il devait donner la possibilité au joueur de taper 3 fois sur des gros asteroids. Et se lancer automatiquement pour sauver le joueur si celui-ci time mal son attaque. Cela devient alors un bouclier à trois charge. Une fois les trois charges consommées. La lame devenais revenir à l'état: lame_jaune