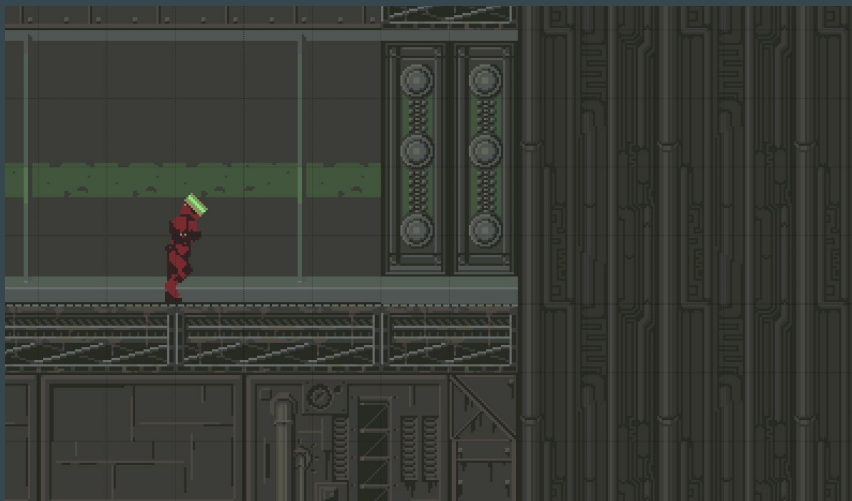


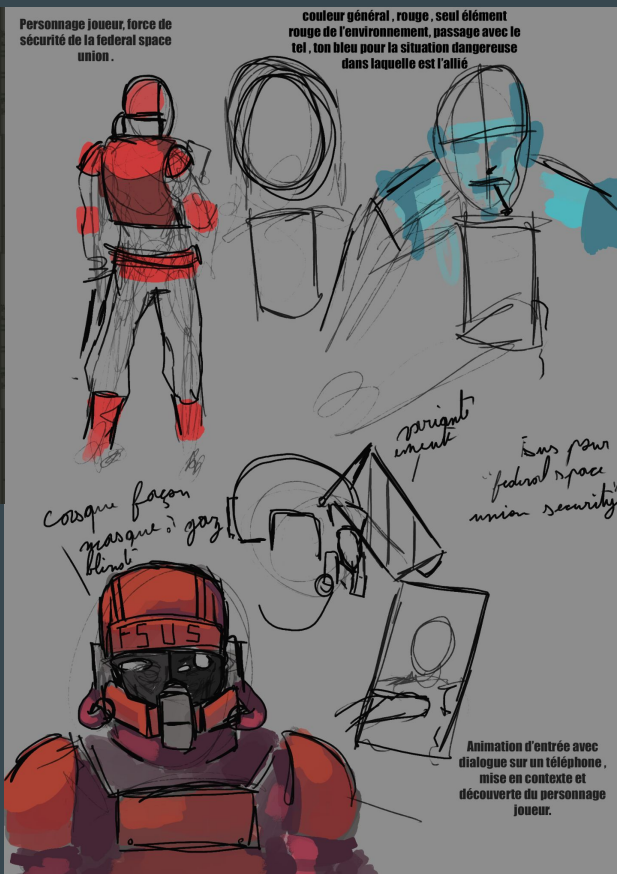
Projet plateformer



Personnage joueur :



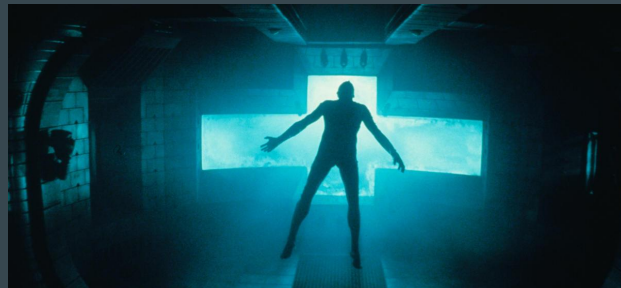
Personnage membre de la force de sécurité de la station uniforme rouge en opposition au reste du décors . armure inspirée des recherches en exo armures de combat moderne avec ajout d'un casque avec vitre de forces anti-émeutes .



Environnement coloré et décors :

L'espace de la station est grandement inspirée dans l'abondance de motifs répétitif de l'architecture de "l'évent horizon" du film éponyme .

Les schémas de couleurs sont dictés par les éléments de difficulté à venir, une zone verte sera ainsi annonciatrice de sécurité alors qu'un environnement blue sera une mise en garde quant à la présence d'un danger imminent .



Les ennemis

ennemis non produits

Le concept des ennemis étaient des horreurs cybernétiques, croisement des cyborgs de “System Shock” et des nécromorphes de “Dead Space”



Interfaces

Interfaces non produites

L'interface devaient être inspirée de design d'interface pouvant être utilisées de façon réelle dans l'univers du jeu , les inspirations étaient pour l'instant d'un genre de compteur de "prime" pour les ennemis tués et une barre de vie rappelant celle de resident evil .

