

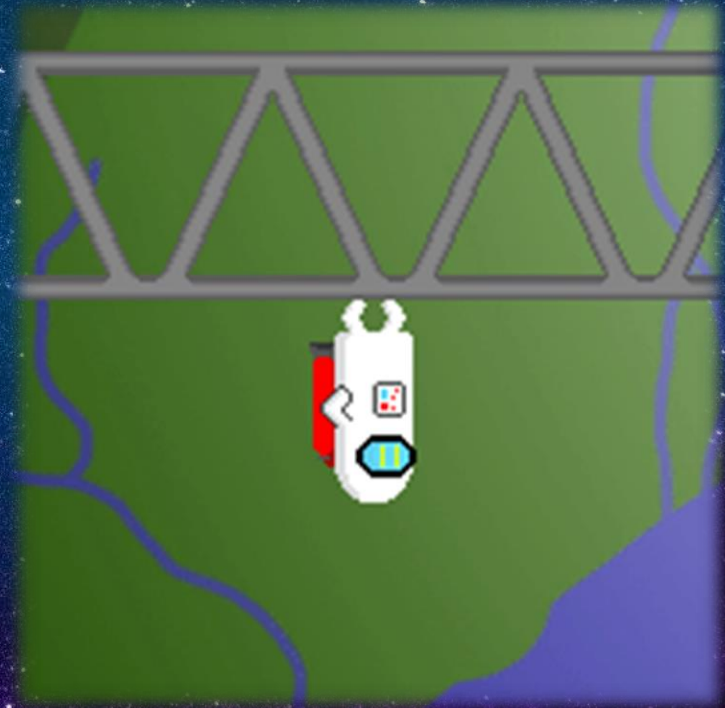
Space Leak

Projet Phaser

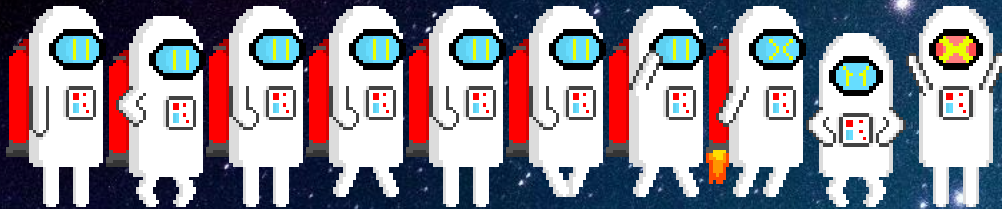
Killian Brillet GDLB

Le jeu

- Space Leak est un jeu de plateforme dans lequel on incarne un robot dont la mission est de réparer une fuite de matière toxique dans la station spatiale. Il pourra s'aider de son jetpack et de son habilité d'inverser sa gravité pour arriver à bon port et sauver tout le monde dans la station.



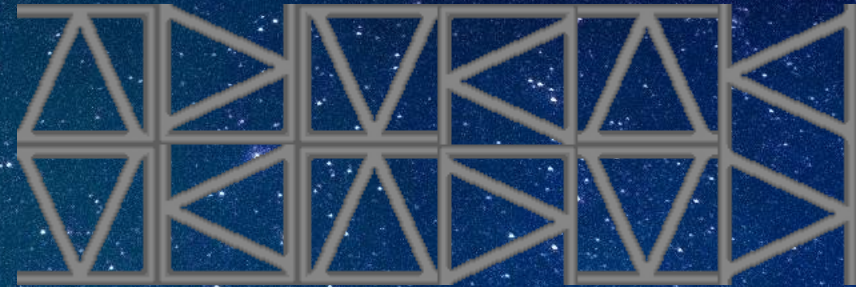
Création d'assets Sprites et Décors



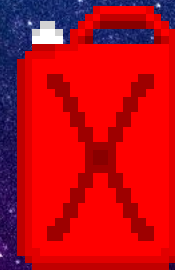
Le personnage principal de l'aventure : Il a un écran qui lui sert de visage et porte un jetpack dans son dos afin d'effectuer les doubles sauts



L'ennemi du joueur : Rejet de déchets toxique qui a pris vie et qui traîne sur la station spatiale. Si le joueur rentre en collision avec, il perd une vie



Le set de tuiles pour les plateformes : Doit ressembler à des poutres en métal des stations spatiales.



Bidon d'essence : Objet collectable permettant de débloquer le double saut

Création d'assets Sprites et Décors



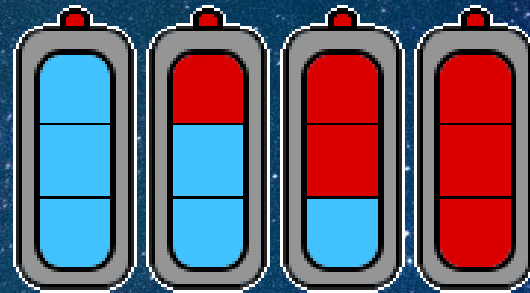
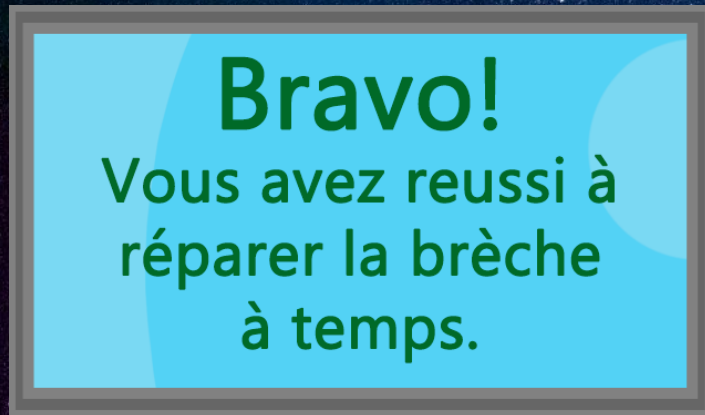
Fond du jeu : Je voulais représenter l'espace avec une vue sur une terre dans le fond, afin de répliquer le fait d'être à l'extérieur de la station. J'ai pour cela pris une image déjà existante et fait un photobashing sur celle-ci tout en essayant de garder la DA du jeu.

Création d'assets

Eléments d'UI



Ecran de victoire et Game Over : Indique au joueur la fin de la partie (bonne ou mauvaise). Cherche à répliquer l'écran de notre protagoniste



Interface de vie :
Montre la vie restante au joueur. Prend la forme d'une batterie qui perd en puissance pour rappeler que le joueur incarne un robot



Interface de double saut :
Montre au joueur si il peut effectuer un double saut. Cela se met à jour lorsque le joueur prend un bidon d'essence

Création d'assets

Menu Principal

Space Leak

PLAY



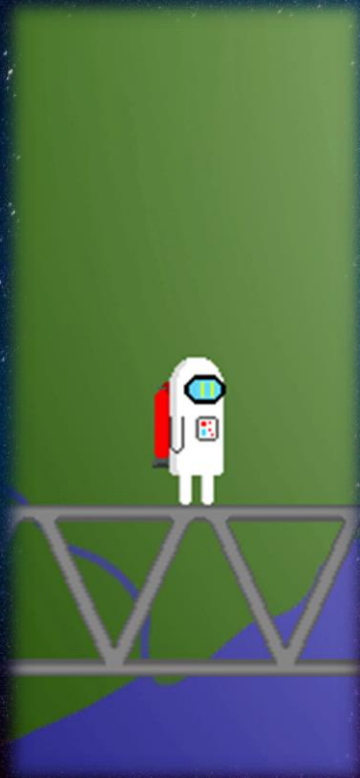
Moodboard

Space Leak

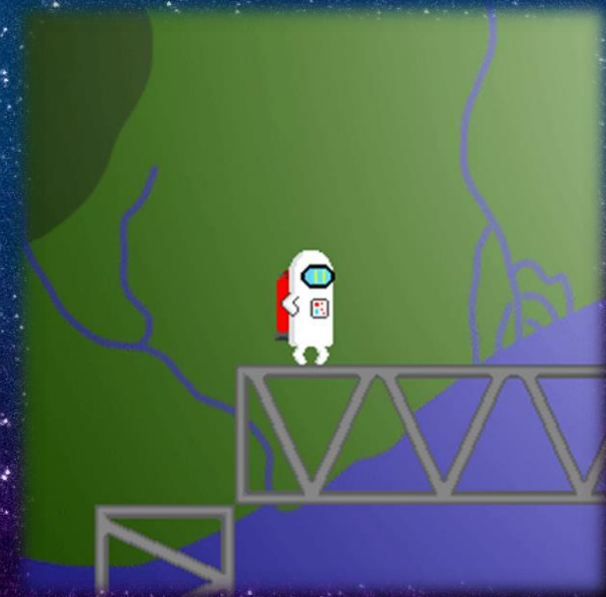


Mécaniques de jeu

Saut simple



Attaque
aérienne



Mécaniques de jeu

Double saut



Inversion
Gravité

