**Game Design –Planets’ Unknown**

Synopsis :

Un astronaute, Antoine, se réveille sur une planète, seul, à côté d’un vaisseau spatial encore fumant, et inutilisable. Il fait partie du peuple des Starms. Ils sont capables de canaliser l’énergie des étoiles dans leurs propres corps. En parcourant la planète, il trouve une pièce d’un vaisseau spatial venant d’autre part, qu’il nomme Saint Exupéry. En le récupérant, il ouvre un portail qui l’amène vers une nouvelle planète. Il doit trouver et assembler les morceaux du vaisseau afin de pouvoir repartir chez lui.

Déroulement de la partie :

Il y a un texte qui affiche la présentation du jeu, ainsi que l’histoire et les informations pratiques.

Les niveaux seront situés sur chaque planète différente. Ils se dérouleront à peu près de la même manière : On arrive sur la planète, on découvre l’objectif, on accomplit l’objectif, on ramasse la récompense, on accède au niveau suivant. Les objectifs vont varier en fonction des planètes : Tuer des ennemis, accéder à un certain endroit en parcourant un ensemble de plates-formes, un Boss, une exploration… Antoine utilise le pouvoir de son peuple pour vaincre les ennemis environnants. Il y a 3 niveaux, qui pourront contenir chaque objectif précédemment cité.

Dès que l’on a fini les objectifs des planètes différentes, on a un texte final qui montre l’avenir d’Antoine pour son futur.

- Planète n°1 : Plates-Formes – Lazarus

Ville planétaire d’une civilisation très avancée, en constante évolution, dont le langage est connu comme « Bip, bip, bloup ».

- Planète n°2 : Exploration – Eryptien

C’est une planète avec des architectures venant d’une autre civilisation appelés « Egyptiens ». On ne sait pas grand-chose sur eux, hormis la particularité de leurs dieux aux têtes non-humaines.

- Planète n°3 : Ennemis – Sauvagus

Planète sauvage qui abriterait les pires créatures de ce système, les Flammix.

Gameplay :

On possède une vue à la troisième personne, avec un vue caméra un peu sur le dessus. On utilise les touches du clavier « ZQSD » pour le déplacement. C’est une caméra fixé sur le personnage, mais avec un grand champ de vision. On peut faire bouger la caméra sur la gauche et la droite. On possède le pouvoir du peuple d’Antoine, les Starms, en cas d’affrontement avec des ennemis. Elle tirera des étoiles, qui pourront toucher les ennemis, et ainsi les faire succomber.

Signes :

Pour la fin de niveau, ce sera un portail violet, permettant de se téléporter entre les différents niveaux. On le génère quand on ramasse la pièce du vaisseau. On saura quel est notre objectif, en arrivant la planète.

Environnement :

Environnement spatial, l’univers du jeu se déroulant dans un système inconnu pour le personnage. Il navigue entre les différentes planètes possédant chacune leurs propres caractéristiques (Ville, Désert, Jungle…).

Accès :

Ce sera un jeu pouvant avoir accès à un large public, mais on interdira l’accès au plus jeune (moins de 7 ans) pour le peu de violence qu’offre ce jeu, avec le massacre de créatures, aussi bénéfique ou malfaisante quel qu’elle soit. Il n’y a pas de sang, les créatures meurent gentiment.