**Game Design –Planets’ Unknow**

Synopsis :

Un astronaute se réveille sur une planète, seul, à côté d’un vaisseau spatial encore fumant, et inutilisable. En parcourant la planète, il trouve une pièce d’un vaisseau spatial venant d’autre part. 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 :

Le premier niveau est la planète de départ, le lieu du crash. Il s’agit plus d’un tutoriel que d’un niveau. On y découvre les éléments de gameplay, et peut indiquer ce qui nous attend ensuite. On ramasse le premier morceau du vaisseau, un portail s’active, et téléporte le joueur vers le premier niveau.

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, un mélange de deux … On récupère une arme assez tôt, quand les premiers ennemis apparaîtront. Il y a 5 niveaux, qui pourront contenir chaque, ou un mélange des objectifs précédemment cités. Par exemple, il faut atteindre une plate-forme, qui contiendra des ennemis à abattre.

On arrive à la dernière planète, qui sera un Boss final, qui sera plus dur à affronter que les ennemis précédents. Il aura une très grande taille. Il faudra escalader une série de plates-formes pour atteindre sa tête, qui sera son point faible, et répéter l’opération plusieurs fois. Une fois battu, il lâchera la dernière pièce du vaisseau. Une fois récupéré, l’astronaute peut construire le vaisseau, et enfin rentrer chez lui.

- Planète n°1 : Introduction - Crash Land

- Planète n°2 : Plates-Formes - Ville

- Planète n°3 : Exploration - Désert

- Planète n°4 : Ennemis - Jungle

- Planète n°5 : Final - Boss Planet

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, la touche ESPACE pour sauter, la touche MAJ pour courir. C’est une caméra fixé sur le personnage, mais avec un grand champ de vision. On récupérera une arme vers le début, en cas d’affrontement avec des ennemis. Elle tirera des balles, qui pourront toucher les ennemis, et ainsi les faire succomber.

Signes :

Pour la fin de niveau, ce sera une plate-forme ovale avec un portail dessus, permettant de se téléporter entre les différents niveaux. Le pistolet « flotte » sur une petite plate-forme, afin de pouvoir le récupérer. On saura quel est notre objectif, en explorant 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 (Gazeux, Gelé, rempli de Lave…).

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.