



To The Moon

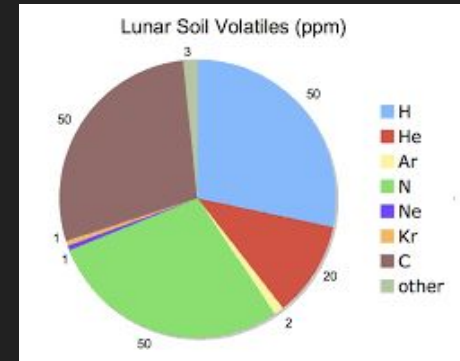
Inspirations

- L'idée vient surtout du fait que j'ai toujours adoré l'espace.
- Interstellar est un film que j'ai adoré, Kerbal space Program est aussi une inspiration importante et finalement le jeu va beaucoup ressembler à Spaceflight simulator en moins complexe.



Elevator Pitch

- Build, explore and bring back the goods



Long-term Exploration and Utilization of the Moon



Concept

- Le joueur ne joue pas directement un joueur mais plutôt le programme qui envoie les fusées.
- Le but est de créer la fusée la plus efficace pour rapporter le plus de ressources possible.
- Le joueur aura à créer sa fusée avec les équipements disponibles.
- Lorsque le joueur sera prêt, il partira pour la lune.
- Lorsqu'il arrivera il devra se poser et ramasser des ressources qui sont à l'endroit de l'atterrissage.
- Finalement il aura à revenir simplement.

KSP (Key Selling Point)

- Mon jeu doit être fait car la possibilité d'expansion et d'amélioration est pratiquement infinie. Par exemple
 - Les plantes peuvent être ajoutées infiniment tant à l'intérieur du système solaire qu'à l'extérieur de celui-ci.
 - Je pourrais aussi au fur et à mesure ajouter de nouvelles parties du fusée pour l'améliorer encore plus.

Information générale

- Style visuel
 - Réaliste.
- Point de vue
 - Le jeu sera en 2D et de côté.
- Genre de jeu
 - Le genre du jeu ressemblera à une simulation mais sera surtout de la exploration
- Plateforme
 - PC
- Public cible
 - Le public cible sera surtout les personnes qui aiment l'espace.

Creative Values

- Building: Le joueur va vouloir créer sa propre fusée et qu'elle soit à son image.
- L'exploration: La découverte de l'univers est toujours plus excitante que n'importe quelle autre exploration.
- Simplicité : Le jeu sera hyper intuitif et simple à comprendre et donc ne sera pas décourageant.

Game Skills

- Créativité : de devoir construire sa propre fusée nécessite une certaine créativité.
- Le management: Car le joueur va devoir gérer le gaz restant dans les réserves de la fusée.
- Mathématiques : Car il faut calculer le gaz nécessaire et prendre en compte les variables du vol.