

# Orbital Drift

*Papers, Please*, dans l'espace

## Instant Summary

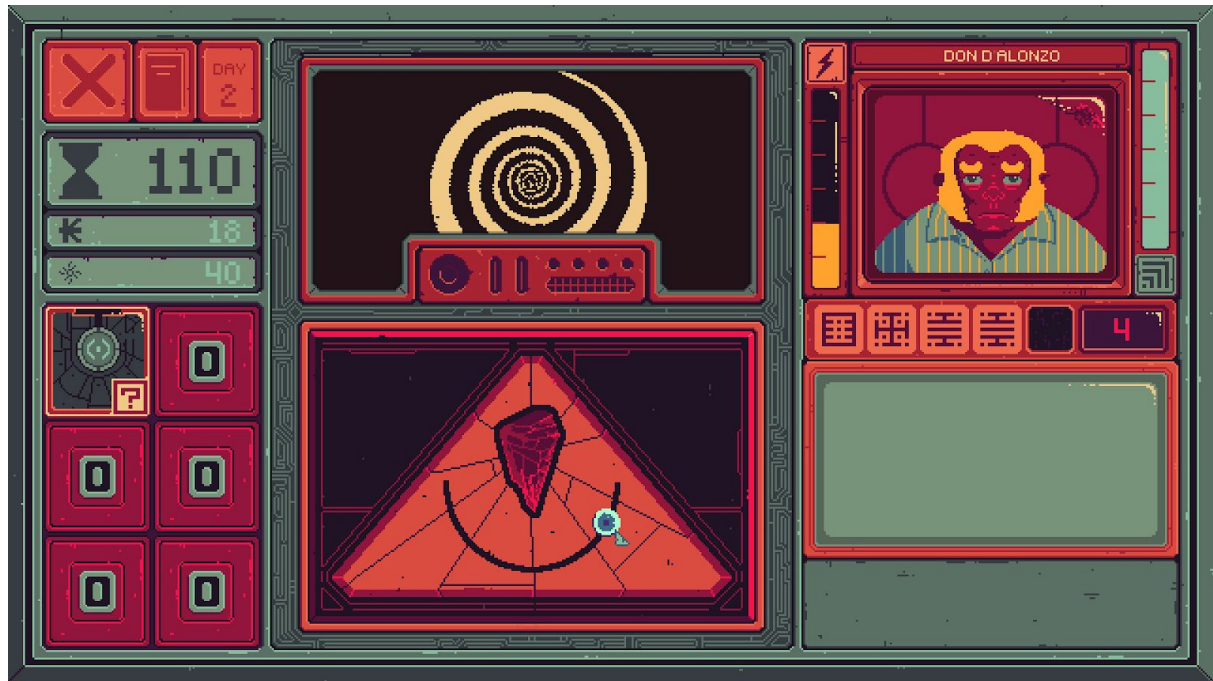
### Overview

Orbital Drift est un *Papers, Please* like dans une station spatiale : en tant qu'opérateur-administrateur, le joueur doit gérer les zones d'amarrage de la station et accepter ou refuser des vaisseaux en transit en fonction de la disponibilité des zones d'amarrage, de leur taille, de leurs papiers administratifs, leur historique comme leur criminalité, leur activité (marchand, inspecteur, ravitailleur) leur affiliation (fédération, pirate...), etc. Le joueur devra aussi gérer le ravitaillement de la station en O<sup>2</sup>, en nourriture, fuel, électricité, boucliers, crédits, etc. En outre, il assurera la supervision de l'équipage, les passagers, la maintenance de la station... Accepter un vaisseau aura pour conséquence d'augmenter le nombre d'occupants de la station, ce qui augmentera la consommation en O<sup>2</sup>, en nourriture et en fuel en plus de prendre une place dans les zones d'amarrage pendant son séjour à bord.

Des événements comme gérer des sabotages / intrusions, piraterie / attaques, avaries, anomalies cosmiques, etc. auront lieu périodiquement. Ces événements laisseront au joueur des choix aux conséquences diverses, parfois cachées parfois révélées, sur les ressources à bord et les occupants.

## Look & feel

En 2D et pixel art. En partie, chaque élément du jeu est présenté sur le “dashboard de l’admin-opérateur”. Les éléments de l’UI (jauges, variables numériques...) sont inclus dans divers écrans présents dans l’univers du jeu. L’aspect graphique est inspiré lui aussi de *Papers, Please* en futuriste ou encore de *Mind Scanner*, un autre jeu inspiré de *Papers, Please* (c.f. image ci-dessous)



*Mind Scanner*

Il y a diverses musiques d’ambiances en fond qui changeront en cadence et en atmosphère en fonction des événements en cours. Chacun des boutons fait divers bips numériques.

## Plot & setting

L’univers se passe dans un space-opéra inspiré des histoires d’Isaac Asimov, à savoir un futur où, l’humanité ayant acquis le déplacement spatial inter-systèmes, elle a fini par très largement coloniser la galaxie.

Le personnage contrôlé par le joueur prend place dans une station spatiale à la Eve Online, à savoir qu’elle dispose d’un marché, d’un port d’attachement et de divers services à l’instar d’un port maritime terrestre.

Il incarne le rôle d’Administrateur-opérateur de la station, à savoir qu’il est chargé de toutes les décisions et coordination à bord de la station. L’équipage prend ses ordres directement de lui et doit lui rapporter toute avarie ou anomalie à bord.