La Paix des Etoiles

# FICHE SIGNALÉTIQUE

Titre **:** la paix des étoiles (provisoire)

Genre : Plateformer / Action

Support : Windows, MAC, Linux

Cible : 7+

# Concept

Dans le futur, pour répondre aux besoins énergétiques, l'UAC\* à créer et exploité des trous noirs sur chaque colonie du système, notre personnage est un des activistes en mission suicide pour déstabiliser la compagnie en détruisant le confinement de ces réacteurs.

# Condition de victoire / défaite

Objectif

La partie est gagnée si le joueur atteint la fin du niveau, il faut désactiver le confinement du réacteur et saute dans le trou noir pour le détruire

Défaite

La partie est perdue si :

* Les Points de Vie de l’astronaute atteignent 0 suite à des attaques d’ennemis ou à des pièges.
* L’astronaute tombe dans un des éléments mortels, qui diffère selon les niveaux (eau, lave, …)

# Contrôles

Déplacement de gauche à droite pour se déplacer latéralement.

Saut, qui permet de franchir des obstacles

# Core gameplay

Gravité

* La gravité varie selon les planètes : certaines offrent une gravité légère, d’autres une gravité intense, ce qui influent les mouvements et les sauts du joueur.

Ennemis

* Des créatures attaquent le joueur
* Des pièges, tels que des lasers, ... ce qui rends chaque parcours périlleux

Caractéristiques Spécifiques par Niveau

* Planète de Feu : Présence de geysers de lave
* Planète de Glace : glissant rendant les déplacements plus difficiles
* Planète de Gravité Faible : Saut plus longs, difficulté à contrôler le personnage

Progression

* Les niveaux deviennent progressivement plus sombres, oppressants et surtout de plus en plus compliqué.

# USP

Chaque planète rapproche le joueur de son objectif final.

### Annexe

# Ambiance Graphique et sonore

Graphismes

* Décors cosmiques. Les premiers niveaux sont clairs mais les derniers deviennent sombres et chaotiques.

Sonorité

* Musique minimaliste, effets sonores comme lors des déplacements de l’astronautes, de ces mouvements
* Chaque planète à une ambiance sonore unique : bruit de lave, de vent, …

# Exemple de situation de jeu