

## Document conceptuel du niveau 1

Nom du jeu: Mission spatiale - niveau 1

Nom du concepteur : MLB

### But du niveau 1 du jeu

Quel est le but à atteindre dans ce niveau du jeu? Comment le joueur gagne-t-il? Comment le joueur perd-t-il ?

Le rover doit récolter des ressources pour permettre aux humains de vivre à la base : de l'eau, de la nourriture... Le rover doit récolter un nombre définie de chacune des ressources dans un laps de temps imposé.

Le rover doit éviter les pièges : bloc de glace, tornade qui lui font perdre une vie.

Le rover doit également éviter de passer sur les dunes ou de toucher la végétation, car alors il reste bloqué pendant quelques secondes.

Si le rover touche la lave du volcan, il perd une vie.

À la fin du temps imparti, si le rover n'a pas récolté toutes les ressources nécessaires à la survie de l'équipe, le joueur perd.

Le joueur perd aussi, s'il n'a plus de vie.

### **Quel lutin le joueur contrôle-t-il?**

Quel est le héros du jeu? À quoi ressemble-t-il? Comment se déplace-t-il sur la scène?

Le joueur contrôle le rover avec les flèches du clavier.

### **Ennemies**

Quels sont les ennemies du héros? Que se passe-t-il lorsque les ennemies rencontrent le héros? Comment se déplacent-ils sur la scène?

Le rover doit éviter les obstacles lorsqu'il se déplace : dune sur laquelle il risque de s'enliser, volcan, végétation. Ces éléments sont fixes sur la scène. Lorsque le rover touche un de ces ennemies il reste bloqué quelque secondes, ce qui lui fait perdre du temps dans sa récolte de ressources.

De temps en temps, des blocs de glace tombent de façon aléatoire. Il doit donc les éviter. Une tornade peut également balayer la planète. Elle se déplace dans tous les sens. Si le rover est touché par de la glace ou par la tornade, il perd une vie.