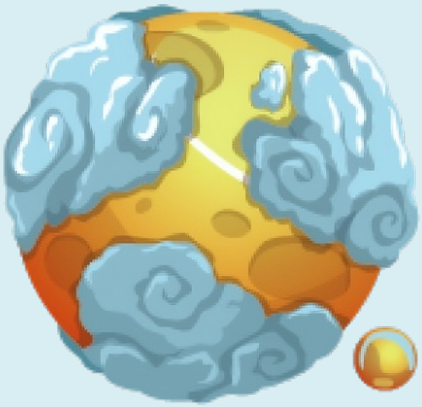

VOID
VOYAGERS

FICHE DE PRÉSENTATION

VOID VOYAGERS

Genre	Aventure 2D • exploration • construction
Thème	Science-fiction
Vue	Vue de côté au sol • vol libre en 2D
Joueurs	Aventure solo • coopération et JcJ facultatifs
Support	PC en priorité • autres supports à définir
Public	Fans d'exploration et de création à la Terraria
Visuel	2D illustrée • style final à définir



PLANÈTES RONDES
TERRAIN DESTRUCTIBLE

Un explorateur isolé suit un signal de détresse endommagé à travers un système solaire. Réparations, recherche et équipement rendent chaque voyage possible.

SOMMAIRE

1 COUVERTURE
2 FICHE DE PRÉSENTATION
3 UNIVERS ET HISTOIRE
4 DÉPLACEMENTS ET COMBAT
5 SCIENCE ET CONSTRUCTION
6 PLANÈTES
7 VOYAGES SPATIAUX ET DANGERS
8 FACTIONS ET DIPLOMATIE
9 RÉCUPÉRATION ET MULTIJOUEUR
10 EXEMPLES DE JEU
11 CONCLUSION

Intention de conception

Les découvertes utiles font progresser : un outil ouvre un chemin, un habitat réparé offre un abri, un meilleur vaisseau atteint le signal suivant. L'espace est accessible dès le départ.

UNIVERS ET HISTOIRE

La navigation tombe en panne près de Haven. Sa balise abîmée répète un appel de détresse incomplet. Le joueur la répare pour rentrer chez lui. D'autres colonies se sont tues aussi.



PREMIER CONTACT

Extraire le minerai de Haven → réparer la balise → construire une fusée.

Le technicien bloqué sur Dustmoon révèle le prochain relais et les recherches sur le maintien en vie.



CONNEXIONS ROMPUES

Réparer l'habitat de Verdant → obtenir l'accès → récupérer les archives de Cinder.

Les archives révèlent un réseau automatisé qui a placé le système en quarantaine.



AU-DELÀ DES RELAIS

Construire un vaisseau longue portée → se protéger du froid et des radiations → atteindre la station.

Les données de calibrage et les composants récupérés permettent de lever la quarantaine.

Dénouement

Rétablir le courant de la station, vaincre les drones de quarantaine et reconnecter les relais. La scène finale reflète les colonies visitées et les alliances nouées. Le générique clôt la campagne ; le monde reste jouable.

Objectifs secondaires et boss



OBJECTIFS FACULTATIFS

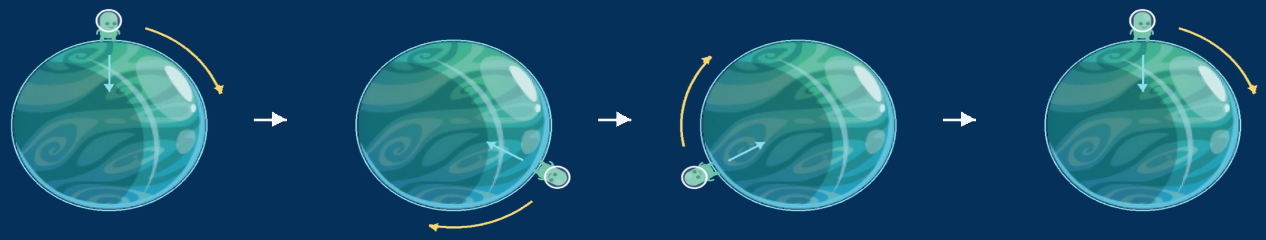
Aider une faction ; éliminer un repaire de créatures nuisibles.



BOSS UNIQUES

Quêtes principales et annexes : combats requis pour avancer ou facultatifs pour des récompenses.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT



1 DÉPART 2 CONTINUER 3 AUTRE CÔTÉ 4 RETOUR

La surface boucle sans coupure. Le « bas » pointe toujours vers le centre ; sauter éloigne du centre. Bâtiments et grottes suivent cette même orientation.



PETITE PLANÈTE • COURBE VISIBLE



GRANDE PLANÈTE • HORIZON LOCAL

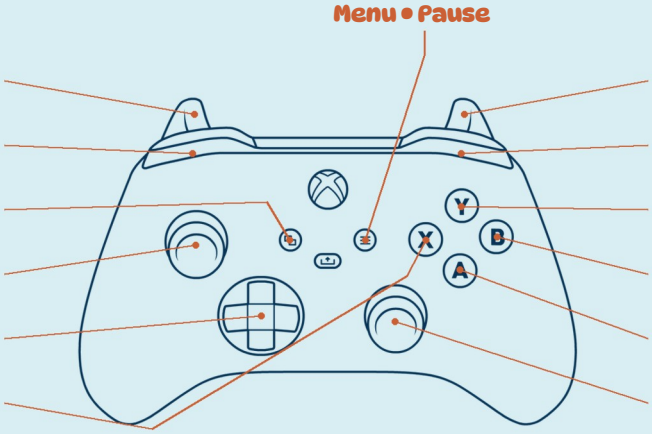
La caméra pivote doucement pour garder les pieds en bas du cadre. En vol, la vue s'élargit et se stabilise face aux étoiles. Rotation et secousses sont réglables.



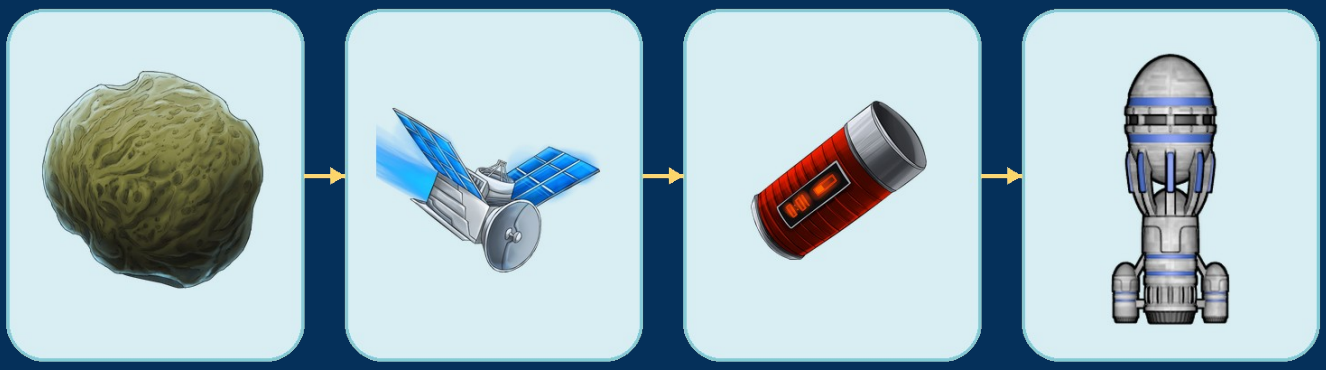
COMBAT

Viser à distance ; frapper au corps à corps. Contourner les ennemis blindés et rester mobile face aux prédateurs volants. Armes à énergie, outils motorisés et jetpack partagent une charge. À vide, l'extraction de base et la mêlée restent possibles.

Commandes manette



SCIENCE ET CONSTRUCTION



ÉCHANTILLON
Extraire et récupérer

SCAN
Noter la découverte

COMPOSANT
Fournir les matériaux

ÉQUIPEMENT
Fabriquer et installer

Échantillons et plans débloquent des recettes au bon poste. Un indice guide vers les ingrédients manquants. Aucun niveau d'expérience n'est requis.



Chaque planète permet d'extraire et de construire. Poser des blocs, creuser des raccourcis et bâtir des abris. Les ressources suivent la géologie locale ; la carte note les découvertes. Les modifications sont sauvegardées.

Une base fonctionnelle

FABRICATION
Établi + four → outils

ANALYSE
Labo → analyse d'échantillons

POSTES ALIMENTÉS
Composants avancés

Abris : stockage, fabrication et réapparition. Le maintien en vie exige courant et sas.

Les apports de la recherche

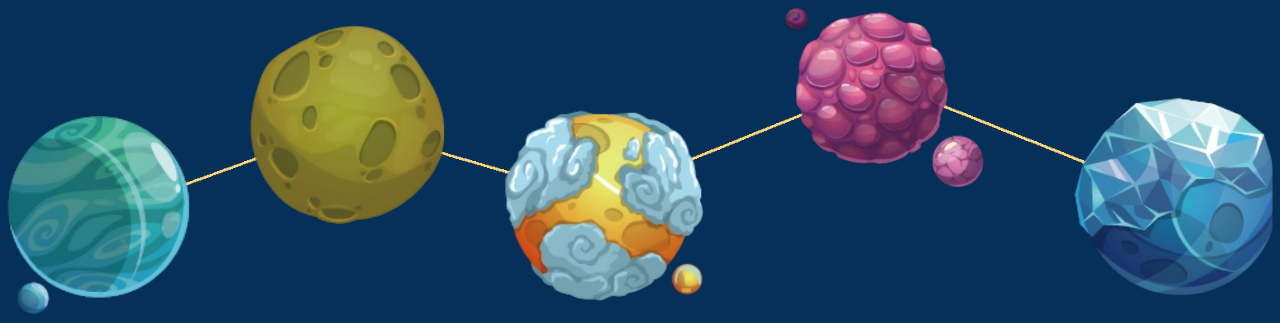
MINERAIS DE DUSTMOON
Stockage d'oxygène

ÉCHANTILLONS
Verdant → tenue thermique

ORGANISMES DE CINDER
Protection stellaire

Recherche conservée. Ressources clés fiables ; trouvailles rares pour améliorer l'équipement.

PLANÈTES



Des planètes procédurales entourent des relais, colonies et lieux narratifs conçus à la main. Taille, gravité, biomes, gisements et faune varient selon la graine.



Haven

Forêts, grottes et faune peu hostile. Apprendre les outils et la construction.



Dustmoon

Petite et aride. Faible gravité, vide, récupération et débris.



Verdant

Forêts, marais et colonies. Sables mouvants et faune territoriale.



Cinder

Volcans et ruines industrielles. Chaleur, lave et machines hostiles.



Pale Reach

Archives gelées et site de lancement pour le final. Froid et radiations.

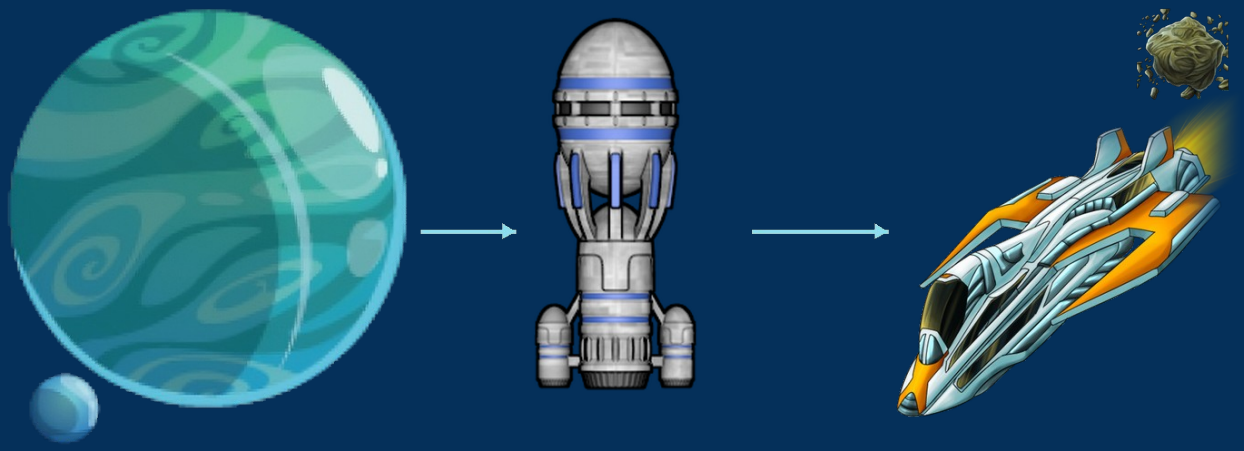
Mondes facultatifs

Mondes minéraux arides, océans et avant-postes à biome unique. Vie paisible, territoriale ou hostile ; factions aux technologies variées.

Un monde persistant

Terrains creusés, bases et relations sont sauvegardés. Matériaux essentiels et interactions de mission restent récupérables après une destruction accidentelle.

VOYAGES SPATIAUX ET DANGERS



HAVEN • DÉCOLLAGE | VAISSEAU ORBITAL | VAISSEAU DU SYSTÈME

L'espace est toujours accessible. Survivre dépend de la combinaison, de l'oxygène, du carburant et de la poussée. Le jetpack sert aux courtes sorties spatiales ; les fusées atteignent l'orbite, les vaisseaux améliorés traversent le système.



Pluie de météores

Observer traînées et alertes. S'abriter ou déplacer le vaisseau.



Vide spatial

Surveiller la jauge. Rejoindre un abri pressurisé ou utiliser une réserve.



Chaleur et volcans

Scanner avant d'atterrir. S'équiper et aménager un chemin sûr.



Trou noir

Attraction et alertes sur la carte signalent le danger. Rester à distance ; utiliser une sonde.

VOL ET ATTERRISSAGE

La poussée change la vitesse ; freiner consomme du carburant. Ralentir, choisir un site et sortir le train, ou rester en orbite pour une sortie spatiale. Fret, carburant, coque et maintien en vie se partagent espace et énergie.

RETOUR ET RÉCUPÉRATION

Poser balises et réserves de carburant. Fabriquer du carburant de secours localement ; réparer avec un kit. Un sauvetage coûteux ramène au dernier quai, sans le fret. Trouver astéroïdes, marchands et épaves.

FACTIONS ET DIPLOMATIE



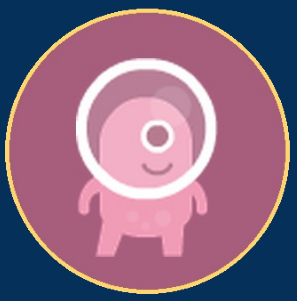
WAYFARERS

Marchands itinérants. L'aide rapporte carburant, réparations et itinéraires.



ROOTKEEPERS

Protègent les habitats de Verdant. La confiance donne accès aux échantillons et abris.



HELIX COMPACT

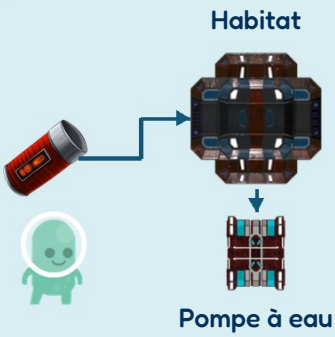
Colonies industrielles. Le travail utile rapporte modules et archives.

HOSTILE | **MÉFIANT** | **NEUTRE** | **ALLIÉ**

Dialogue, commerce, demandes et actes observés changent la réputation commune. Aider renforce la confiance ; voler et attaquer la réduisent. Une intrusion déclenche un avertissement. Réparer ses torts aide ; des cadeaux faciles répétés ne donnent pas une confiance illimitée.



DEMANDER L'ACCÈS



ÉNERGIE + EAU



ATTEINDRE LE RELAIS

Conséquences



ALLIÉ
Réparations, négoce, accès sûr



NEUTRE
Contact de base



HOSTILE
Amarrage refusé / patrouilles

Réparer → relais. Forcer → récupération. Les alliés aident ; la fin reste accessible.

Ennemis et faune



HERBIVORES
Perturbation → fuite



FAUNE TERRITORIALE
Avertissement → attaque



PRÉDATEURS
Poursuivent le joueur

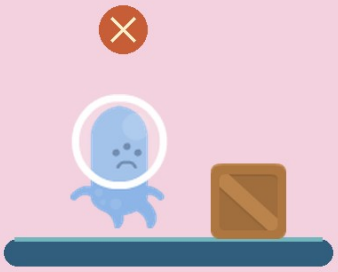


DRONES
Attaque → point faible exposé

Routes des Wayfarers → vaisseau perdu de Cinder.

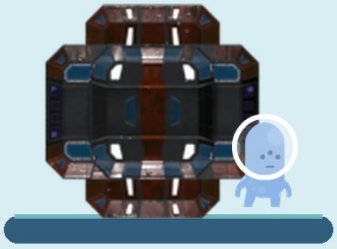
RÉCUPÉRATION ET MULTIJOUEUR

La défaite ramène à l'abri ; l'expédition peut reprendre sans perdre les recherches.



DÉFAITE

Le fret reste sur le lieu de l'expédition.



RÉAPPARAÎTRE

Revenir à un abri ou quai avec l'équipement de base.



RÉCUPÉRER

Récupérer le fret. La recherche reste acquise.

Le refuge du tutoriel sert de point de secours. Le mode détente réduit les pertes ; les combats suivants combinent les dangers appris séparément sur Haven.

Jouer avec des amis

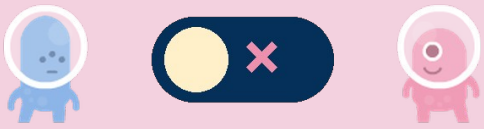


RÉSEAU LOCAL / EN LIGNE → CAMPAGNE DE L'HÔTE

Terrain, histoire, recherche et réputation partagés. Équipement personnel ; l'hôte gère les accès à la construction et au stockage.

Nombre de joueurs / écran partagé : à définir.

JcJ facultatif



DÉSACTIVÉ → ACCORD DE L'HÔTE → CHOIX DU JOUEUR

Non-participants et dispositifs clés protégés. Pause en solo ; mondes en ligne toujours actifs.

Alertes texte, taille UI, touches réassignables ; secousses, flashs et rotation réglables.

EXEMPLES DE JEU



HAVEN



VERDANT



STATION EXTÉRIEURE

1 LES VINGT PREMIÈRES MINUTES

Ramasser → réparer un établi → fabriquer une lampe et un outil.
Creuser une grotte peu profonde et combattre une créature faible. Réparer la balise pour localiser le technicien de Dustmoon.
Le scanner liste les matériaux de la fusée. Se préparer librement : agrandir l'abri, explorer l'autre côté ou préparer le décollage. Le rythme visé n'est pas un compte à rebours.

2 LE RELAIS DE VERDANT

Parler aux Rootkeepers. Sables mouvants et habitat abîmé bloquent l'accès au relais.
Creuser un passage, construire et alimenter une pompe, puis s'abriter dans l'habitat réparé.
Les archives expliquent la quarantaine ; un échantillon local débloque la protection thermique pour Cinder.

3 LA STATION DE CONTRÔLE EXTÉRIEURE

Traverser les débris au créneau prévu, puis s'amarrer. Rétablir le courant des compartiments étanches.
Installer les composants et données de calibrage collectés ; vaincre les drones de quarantaine.
Les alliés offrent ravitaillement et diversion. En solo, emprunter les passages d'entretien.
Reconnecter les relais pour répondre à l'appel de détresse.

CONCEPTION DES NIVEAUX

Enseigner les actions avant de les combiner. Prévoir des repères lisibles et des chemins alternatifs autour de chaque monde. Vérifier matériaux essentiels, entrées et interactions narratives récupérables pour chaque graine. Grottes facultatives et atterrissages isolés peuvent être bien plus risqués.

CONCLUSION

Void Voyagers suit un explorateur, de son abri endommagé à la station extérieure du système. Chaque réparation ouvre des possibilités et révèle pourquoi les colonies se sont tues.



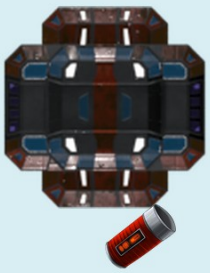
EXPLORER

Marcher, creuser, atterrir.



RECHERCHER

Étudier les échantillons.



CONSTRUIRE

Surmonter un obstacle.

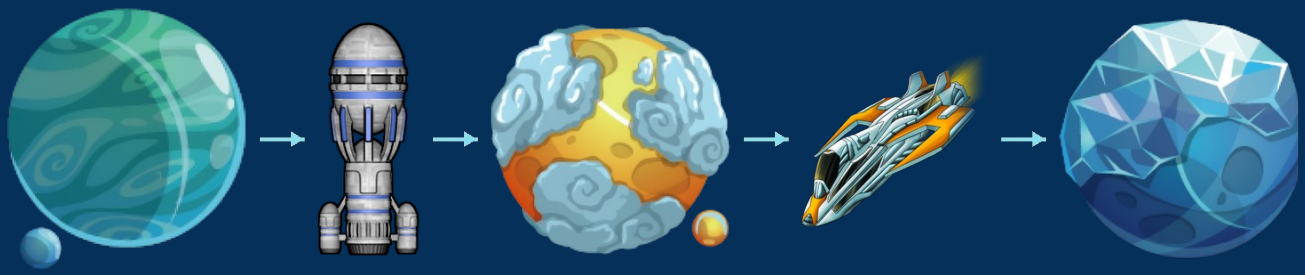


RECONNECTER

Restaurer les relais.

Ce qui distingue ce voyage

Les planètes rondes et destructibles changent l'horizon du jeu de plateforme. L'exploration nourrit la science ; les factions donnent du poids à la réparation, au commerce et à la confiance, aux côtés du combat. L'histoire combine ces systèmes.



Après le dernier signal

Reconnecter le réseau clôt la campagne. Planètes, bases et alliances demeurent, pour poursuivre les expéditions seul ou avec des amis.