

NoMoon

Genre : Shoot'em up

Thème : Obscurité

Plate-forme : Flash

Cible : Core & Hardcore gamers

CONCEPT

NoMoon est un *shoot'em up* où le joueur dirige un vaisseau dans l'obscurité à travers des niveaux labyrinthiques. Equipé uniquement d'un projecteur lumineux et d'une mitrailleuse lourde, le vaisseau doit se frayer un chemin parmi les monstres galactiques qui grouillent dans les ténèbres.

UNIVERS

Beyond-17, un vaisseau galactique de combat, est envoyé en mission de reconnaissance dans une galaxie récemment découverte nommée **Moon**, à cause de sa particularité : la présence d'une lune gigantesque en orbite autour d'une minuscule planète. Au cours de la mission, lors du changement de galaxie, un problème technique survient, dérégplant et endommageant l'ensemble des appareils électroniques du vaisseau, et le plongeant ainsi dans le silence complet, perdu dans une galaxie inconnue.

GAMEPLAY

NoMoon revisite le genre du *shoot'em up* en proposant un système de déplacement et une dimension de progression différents. Le jeu est en 2D, en vue du dessus, le vaisseau du joueur se trouve au centre de l'écran. L'ensemble de l'écran est noir, seul le vaisseau est visible au centre, grâce à l'émission d'une source lumineuse de secours.

Le joueur contrôle le vaisseau à l'aide des 4 touches directionnelles. Les touches « droite » et « gauche » permettent au vaisseau de pivoter sur lui-même, tandis que la touche « avant » permet d'accélérer et la touche « arrière » de freiner. La mitrailleuse lourde est fixée à l'avant du vaisseau. Pour la diriger sur les ennemis, le joueur doit pivoter le vaisseau via les touches directionnelles « droite » et « gauche ». À l'aide de la souris, le joueur peut orienter le projecteur lumineux du vaisseau afin d'entrevoir ce qui l'entoure. Le joueur dispose également, en nombre limité, d'un éclair lumineux lui permettant de visualiser l'ensemble de l'écran durant quelques secondes.

NoMoon propose de vastes niveaux à tendance labyrinthique, dans lesquelles grouillent des monstres divers et variés. Certains monstres ont la capacité de devenir invincible lorsqu'ils sont pointés par une forte source de lumière. Ainsi le joueur va devoir repérer leurs positions et comprendre leurs trajectoires, avant de pouvoir les éliminer en aveugle. D'autres créatures, attirées par la lumière, foncent sur leurs cibles telles des kamikazes pour les éliminer.

UNIQUE SELLING POINTS

- Une nouvelle dimension du *shoot'em up*, où l'obscurité sème la peur et le doute.
- Un système de contrôle différent permettant au joueur d'explorer librement et simplement les méandres des ténèbres.