

LE TRESOR DE TOUTANKHAMON



GAME CONCEPT

TOM LONGEPierre

BELLECOUR - 2015

Sommaire :

Fiche signalétique	2
Résumé du jeu	2
Core Gameplay	2
Flow du jeu	2
Objectifs – Challenges – Récompenses	3
Camera	3
Les mécaniques du personnage	4
<i>Marcher</i>	4
<i>Sauter</i>	4
<i>S'accroupir</i>	4
<i>S'éclairer</i>	4
<i>Mourir</i>	4
Intéactions avec le décor	5
<i>Les leviers</i>	5
<i>Déplacer un objet</i>	5
<i>Allumer des flambeaux</i>	5
Les ennemis	6
<i>Momie</i>	6
<i>Cobra</i>	6
<i>Nuée de scarabées</i>	6
Les pièges	7
<i>Tomber dans le vide</i>	7
<i>Les piques et flèches</i>	7
<i>Le sable</i>	7
<i>Les murs qui se resserrent</i>	7
HUD	8
USP	8
Les références	8

Fiche signalétique

- Nom : Le trésor de Toutânkhamon
- Genre : Platformer 2D
- Plateforme : PC
- Cible : 7+
- Mode de jeu : solo

Résumé du jeu

Au travers de ce platformer 2D, le joueur incarne la jeune et jolie Lara Jones, une chasseuse de trésors qui a découvert, enfoui dans le désert égyptien, le tombeau de Toutânkhamon. Seule, elle décide de descendre dans la crypte pour trouver la chambre funéraire. Le but du jeu est d'atteindre le centre du tombeau pour récupérer le mystérieux trésor du pharaon. A travers différents couloirs et salles, le joueur doit échapper aux monstres qui le coursent et éviter les pièges qui se dressent devant lui.

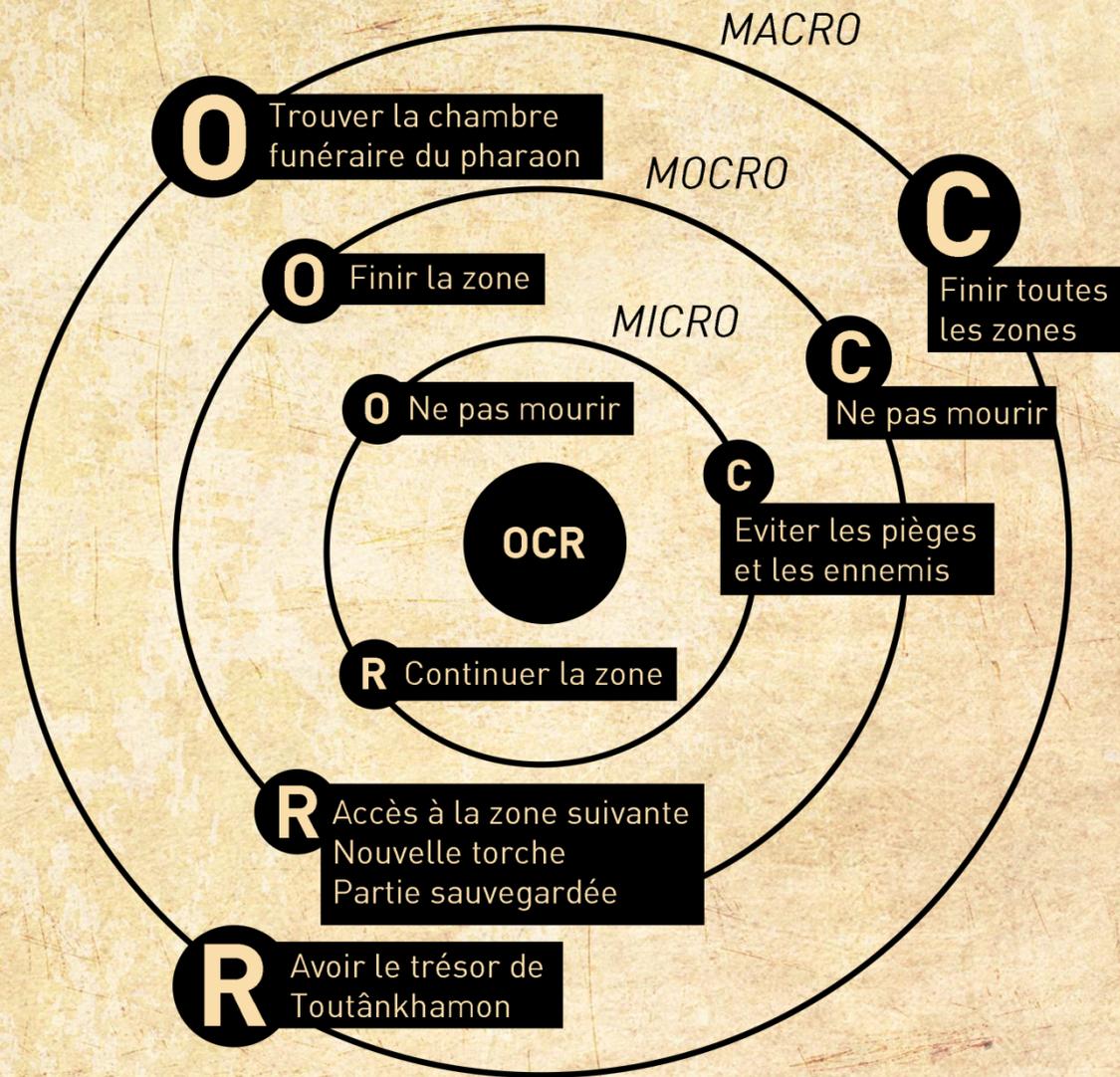
Core Gameplay

Le joueur doit avancer dans les différentes zones du jeu pour trouver le trésor de Toutânkhamon. Il peut se déplacer de gauche à droite, sauter ou encore s'accroupir. Il peut utiliser une torche pour s'éclairer dans le noir, activer différents leviers pour ouvrir des passages fermés, mais attention les leviers peuvent aussi activer des pièges ou libérer des monstres. Le joueur ne possède pas de vie, donc s'il tombe dans un piège ou s'il se fait attaquer par un ennemi, le joueur meurt immédiatement et recommence au dernier checkpoint qu'il a atteint.

Flow du jeu

Le jeu est découpé en différentes zones, au début de chacune de ces zones se trouve un checkpoint, permettant au joueur d'avoir une nouvelle torche qui n'est pas consommée et sa partie est automatiquement sauvegardée.

Objectifs – Challenges – Récompenses



Camera

La caméra est en 2D, avec une vue de profil. Elle suit constamment les mouvements de Lara, elle est donc toujours centrée à l'écran.

Les mécaniques du personnage

Marcher

Lara Jones marche tout le long du jeu car les couloirs sont étroits et petits. Elle se déplace en 2D, horizontalement, à droite ou à gauche. Lorsque Lara marche et qu'elle change de direction, cela se fait instantanément.

Sauter

Lara a la possibilité de sauter pour atteindre une plateforme en hauteur, pour passer un obstacle ou encore pour éviter un piège. Si Lara est immobile, elle saute droit vers le haut, mais si Lara saute alors qu'elle est en train de marcher, le saut aura la même direction que celle de la marche.

S'accroupir

Le joueur peut également faire accroupir son personnage pour lui permettre d'éviter des pièges ou pour se déplacer dans de étroits couloirs trop petits pour réussir à passer debout. Lorsque Lara est accroupit, ses déplacements sont les mêmes que lorsqu'elle marche, sauf qu'elle se déplace plus lentement.

S'éclairer

Le joueur possède une torche, c'est son seul moyen de se repérer dans un tombeau enfoui sous terre, où il n'y a pas de lumière. Il peut à tout moment l'allumer pour éclairer ce qui l'entoure et ainsi se repérer dans des zones sombres. La torche se consume petit à petit avec le temps tant qu'elle reste allumée ou lorsqu'elle est utilisée pour allumer une autre torche. Le joueur peut donc l'éteindre et la rallumer quand il le désire. Il ne doit pas garder la torche toujours allumée et l'utiliser que lorsqu'il est nécessaire pour gérer au mieux son unique moyen de se repérer. A chaque checkpoint, le joueur retrouve une nouvelle torche.

Mourir

Lorsque Lara tombe dans un piège (piques, trou dans le sol...) ou si elle se fait toucher par un ennemi (momie, nuée de scarabées...), elle meurt immédiatement puis Lara réapparaît au dernier checkpoint que le joueur a atteint (la torche est donc réinitialisée) et la partie reprend.

Intéractions avec le décor

Le joueur peut tout au long du jeu interagir avec le décor, comme par exemple déplacer des pierres pour libérer un passage ou activer des leviers pour lui permettre d'ouvrir une porte.

Les leviers

A certains endroits du jeu des leviers sont positionnés contre les murs, pour permettre au joueur d'ouvrir des portes. Les leviers sont à double tranchant car en plus d'ouvrir des passages, ils peuvent également déclencher des pièges ou ouvrir plusieurs portes et ainsi libérer un ennemi.

Déplacer un objet

Le joueur peut également déplacer des objets comme par exemple un rocher pour ouvrir un passage, ou déplacer le rocher pour ensuite atteindre une plateforme inaccessible.

Allumer des flambeaux

Le joueur peut utiliser la torche qu'il possède, pour allumer les différentes torches ou flambeaux qu'il rencontre durant le jeu pour lui permettre ainsi d'éclairer les couloirs ou les salles qu'il traverse.

Les ennemis

Momie



La momie est un ennemi très lent et récurrent que le joueur peut facilement semer ou éviter en passant dans un couloir étroit ou en montant sur une plateforme.

Cobra



Le cobra est rapide mais le joueur en croquera rarement. Pour lui échapper il faut se réfugier derrière une porte ou atteindre une zone en hauteur.

Nuée de scarabées



Le joueur ne peut pas échapper à la nuée de scarabées, pour s'en débarrasser le joueur doit la faire fuir en allumant sa torche ou en rejoignant une zone éclairée par des torches.

Les pièges

Tomber dans le vide

Le sol peut s'effondrer à tout moment et créer un trou dans le sol. Un tombeau si vieux, ce n'est pas très stable, sauter par-dessus le trou est le seul moyen de d'éviter de tomber dans le vide.

Les piques et flèches

Le joueur doit faire attention où il met les pieds, des trappes sont disposées sur le sol, si Lara pose le pied dessus des piques peuvent sortir du sol ou des flèches du mur et ainsi tuer Lara. Il faut sauter pour éviter les piques et se baisser pour éviter les flèches.

Le sable

Le joueur après être arrivé dans certaines pièces, ces dernières peuvent se remplir de sable, il doit donc traverser rapidement la pièce ou trouver un moyen d'atteindre des plateformes en hauteur.

Les murs qui se resserrent

Tout comme le sable après être entré dans une salle, les murs peuvent se resserrer de plus en plus sur Lara jusqu'à l'écraser. Sortir le plus vite possible de la pièce est sûrement la meilleure solution pour s'en sortir.

Univers graphique

Le jeu se veut vraiment agréable et attirant dès le premier coup d'œil. Les textures sont quant à elles incroyablement fines et bien peaufinées avec une touche cartoon qui donne un effet visuel plaisant.

HUD

L'HUD est intégré au jeu pour ne pas altérer le côté plaisant de l'univers graphique. Par exemple pour la torche, le joueur verra celle-ci diminuer de longueur au fil du temps jusqu'à ce qu'elle soit entièrement consumée.



USP

Un jeu de plateforme au gameplay original au niveau du comportement des ennemis et du système pour se repérer dans les zones sombres avec les torches.

Les références

- Lara Croft et Indiana Jones pour le personnage de Lara Jones, l'archéologue, aventurière et chasseuse de trésors perdus.
- Ori and the blind forest pour la patte artistique et l'univers graphique.
- Slender pour la gestion de la lumière, avec la torche/lampe torche.
- Left 4 Dead pour le système de checkpoint, permettant de sauvegarder la partie et de se réapprovisionner en équipement.



