



80 days

Page 1/2

Présentation du jeu

1. Personnages

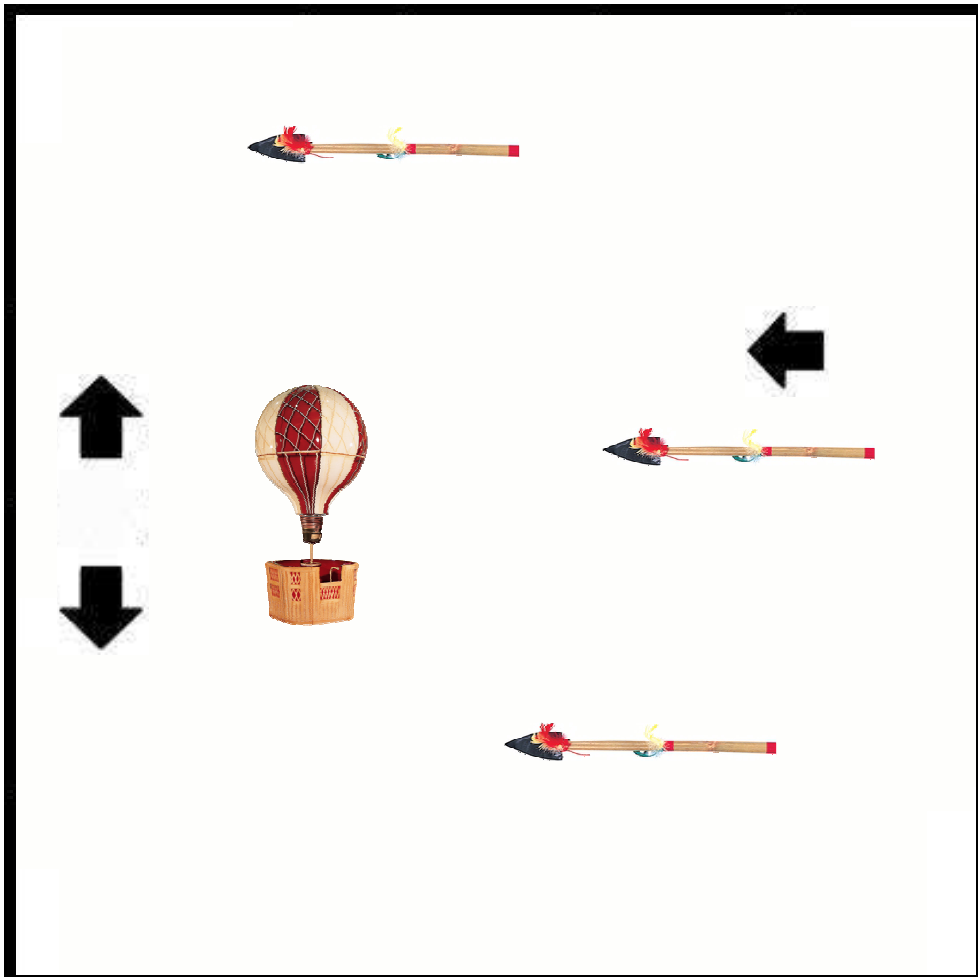
	Le ballon
	Des flèches

2. Contexte du livre *Le tour du monde en 80 jours*

Phileas Fogg parie 20 000 livres, la moitié de sa fortune, avec ses collègues du Reform Club qu'il réussira à achever un tour du monde en quatre-vingts jours. Lors de son périple, il traverse par l'Inde, la Chine, le Japon et les États-Unis en empruntant les moyens de transport de l'époque, rail, marine à vapeur, ballon ... Pendant l'aventure, il croise le chemin d'indiens sioux ...

3. Scénario du jeu

En voyage dans les airs, le ballon de Phileas Fogg doit éviter les flèches lancées par les indiens sioux. Le jeu s'arrête si le ballon est touché par une flèche.







80 days

4. Déplacements

Le tableau ci dessous décrit les mouvements possibles des personnages ainsi que l'élément physique utilisé pour les déplacements.

Personnages / Lutins		Mouvements	Déplacements
	Le ballon	↑ ↓	Flèches du clavier
	Des flèches	←	Automatique Horizontal, de droite à gauche. (positionnement initial aléatoire)

5. Proposition d'éléments additionnels

Bruitage

- Le déplacement du ballon s'accompagne d'un « Pchitt » imitant la remise des gaz.
- L'arrivée d'un projectile est accompagnée d'un bruit de flèche décochée.
- Si le ballon est touché, on entend une explosion.

<http://www.universal-soundbank.com/bruitages.htm>

Visuel

- Un chrono se déclenche dès que le jeu démarre.
- Si le ballon est touché, le message **Le tour du monde en 80 jours a échoué** apparaît à l'écran.
- L'arrière plan est modifié pour faire apparaître un ciel.

Programmation

- Le challenge est réussi si 50 flèches sont évitées.

