



Calamarattack

Page 1/2

Présentation du jeu

1. Personnages

	Le Nautilus
	Des calamars

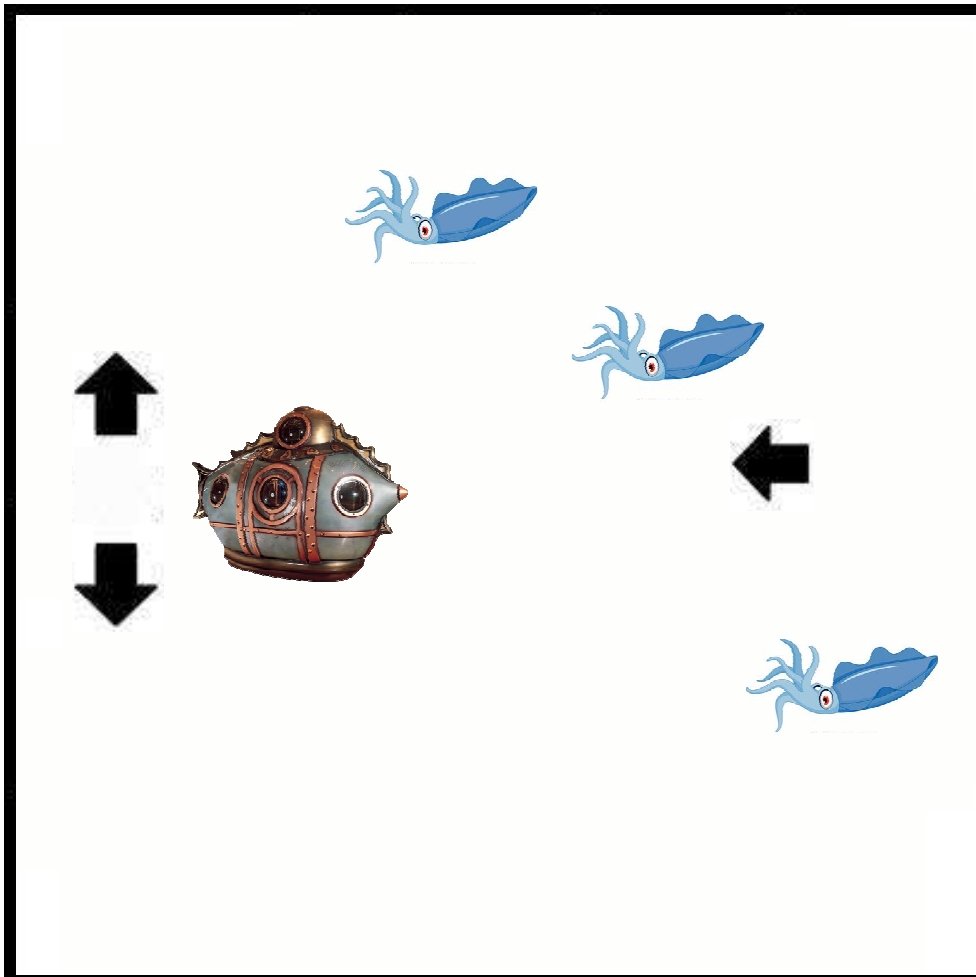
2. Contexte du livre 20.000 lieues sous les mers

L'apparition d'une bête monstrueuse en 1866 dans plusieurs mers du globe défraie la chronique. L'animal très rapide est responsable de plusieurs naufrages.

Une grande chasse est alors organisée. Après des mois de navigation, la confrontation avec le monstre a enfin lieu, qui n'est autre qu'un sous-marin en tôle armée. Les naufragés sont faits prisonniers et se retrouvent à bord du mystérieux appareil. Ils font alors connaissance du capitaine Nemo, qui refuse de leur rendre la liberté, et décide d'entreprendre un tour du monde des profondeurs. Lors du périple, le sous marin appelé Nautilus est attaqué par des calamars géants.

3. Scénario du jeu

En voyage sous l'océan, le Nautilus doit éviter les calamars qui s'avancent vers lui. Le jeu s'arrête si le Nautilus touche un calamar.







Calamarattack

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 Nautilus	↑ ↓	Flèches du clavier
	Des calamars	←	Automatique Horizontal, de droite à gauche. (positionnement initial aléatoire)

5. Proposition d'éléments additionnels

Bruitage

- Le déplacement du Nautilus s'accompagne d'un « Pchitt » imitant la remise des gaz. (Remarque : Le Nautilus est électrique)
- L'arrivée du calamar est accompagnée d'un glougloutement marin.
- Si le Nautilus est touché, on entend un cri de monstre.

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

Visuel

- Un chrono se déclenche dès que le jeu démarre.
- Si le Nautilus est touché, le message **La Mission 20000 lieues sous les mers a échoué** apparaît à l'écran.
- L'arrière plan est modifié pour faire apparaître un fond marin

Programmation

- Le challenge est réussi si 50 calamars sont évités.

