



Raftattack

Page 1/2

Présentation du jeu

1. Personnages

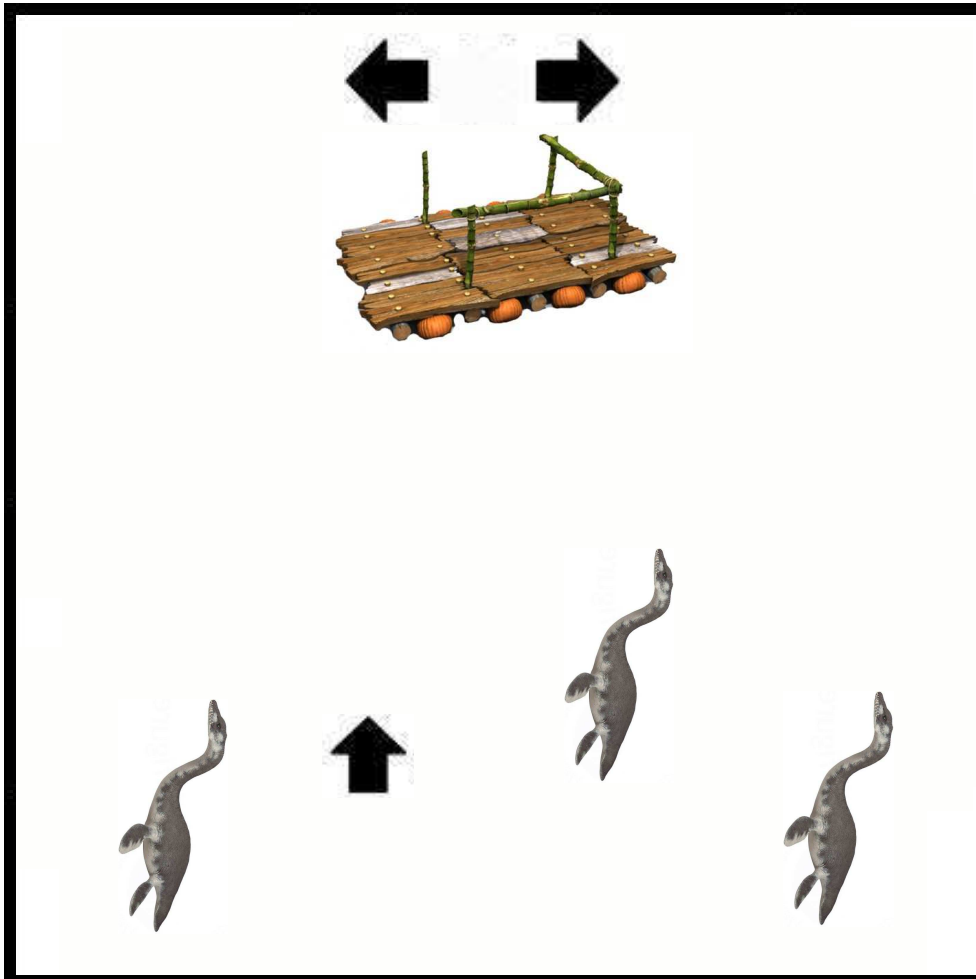
	Le radeau
	Des plésiosaures

2. Contexte du livre Voyage au centre de la terre

L'expédition est arrivée au bord d'une étendue d'eau souterraine qui ressemble à une véritable mer, enfermée dans une caverne aux proportions gigantesques et éclairée par des phénomènes électriques. Le 13 août, embarqués sur un radeau construit par Hans en bois à demi fossilisé trouvé sur place, les trois voyageurs naviguent sur la mer que le professeur a baptisée « mer Lidenbrock ». Ils croisent des algues géantes, puis pêchent un poisson appartenant à une espèce disparue et redoutent de croiser des monstres préhistoriques. De fait, ils manquent d'être coulés lorsqu'un ichthyosaure et un plésiosaure surgissent des eaux et s'affrontent près du radeau.

3. Scénario du jeu

Le radeau doit éviter les plésiosaures qui remontent du fond de la mer. Le jeu s'arrête si le radeau est touché par les dinosaures.







Raftattack

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 radeau	← →	Flèches du clavier
	Des plésiosaures	↑	Automatique Vertical, de bas en haut. (positionnement initial aléatoire)

5. Proposition d'éléments additionnels

Bruitage

- Le déplacement du radeau s'accompagne d'un bruit de rame.
- L'arrivée du plésiosaure est accompagnée d'un glougloutement marin.
- Si le radeau 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 radeau est touché, le message **La Mission Voyage au centre de la terre a échoué** apparaît à l'écran.
- L'arrière plan est modifié pour faire apparaître la mer

Programmation

- Le challenge est réussi si 50 plésiosaures sont évités.

