

Concept du Jeu :

Les joueurs accompagnent Lara Croft dans une aventure palpitante à la recherche d'un trésor perdu sur une île mystérieuse. Tout au long de l'aventure, ils devront utiliser leurs compétences en mathématiques et en gestion financière pour surmonter des obstacles, résoudre des énigmes et effectuer des transactions.

Structure du Jeu :

Écran de Bienvenue et Introduction :

Présentation de l'histoire et des objectifs du jeu.

Introduction à Lara Croft et à la mission.

Niveau 1 : Préparation de l'Expédition

Objectif : Acquérir les fournitures nécessaires pour l'expédition.

Gameplay : Les joueurs reçoivent un budget initial. Ils doivent choisir les équipements à acheter parmi une liste (cordes, lampes, provisions, etc.) et gérer leur budget pour être prêts pour l'aventure.

Activité : Interface d'achat où les joueurs ajoutent des articles à leur panier et vérifient le total.

Niveau 2 : Le Marchand Mystérieux

Objectif : Obtenir des informations cruciales en échange de biens ou d'argent.

Gameplay : Les joueurs rencontrent un marchand mystérieux qui offre des indices en échange de l'argent ou des objets spécifiques.

Activité : Transactions simulées où les joueurs doivent donner la somme exacte d'argent ou échanger des objets.

Niveau 3 : La Caverne Enigmatique

Objectif : Résoudre des énigmes pour trouver des indices sur le trésor.

Gameplay : Les joueurs entrent dans une caverne remplie d'énigmes mathématiques qu'ils doivent résoudre pour progresser.

Activité : Casse-têtes basés sur des opérations mathématiques (addition, soustraction, multiplication) à résoudre pour ouvrir des coffres contenant des indices.

Niveau 4 : Le Village des Autochtones

Objectif : Négocier avec les habitants pour obtenir de l'aide ou des informations.

Gameplay : Les joueurs doivent utiliser leurs compétences de négociation pour échanger des biens ou de l'argent contre des services ou des informations cruciales.

Activité : Interface de négociation où les joueurs doivent trouver le juste équilibre pour obtenir ce dont ils ont besoin sans épuiser leurs ressources.

Niveau 5 : L'Affrontement Final avec le Gardien du Trésor

Objectif : Utiliser les ressources restantes pour passer le dernier obstacle et accéder au trésor.

Gameplay : Les joueurs rencontrent le gardien du trésor et doivent utiliser leur argent pour acheter des clés ou soudoyer le gardien.

Activité : Interface de gestion de ressources où les joueurs doivent faire des choix stratégiques pour accéder au trésor.

Conclusion et Récompense :

Lara Croft découvre le trésor grâce à l'aide des joueurs. Ils reçoivent des récompenses en fonction de leur gestion financière et de leurs compétences mathématiques tout au long du jeu.

Récompenses : Points de score, badges d'accomplissement, et une cinématique de fin montrant Lara avec le trésor.

Interface et Graphismes :

Graphismes : Style aventureux et captivant, inspiré des jeux de Tomb Raider mais adapté pour les enfants.

Interface Utilisateur : Simple et intuitive, avec des boutons clairs pour les transactions et les énigmes.

Musique et Effets Sonores : Sons immersifs pour chaque niveau (bruits de jungle, effets sonores de transactions, etc.).

Matériel et Ressources :

Développement logiciel pour les plateformes choisies (tablettes, ordinateurs, smartphones).

Illustrations et animations pour les personnages et les décors.

Base de données pour gérer les transactions et les progrès des joueurs.

Apprentissage et Objectifs Pédagogiques :

Compétences en mathématiques : Addition, soustraction, multiplication, et gestion de l'argent.

Compétences de gestion : Planification budgétaire et prise de décisions.

Résolution de problèmes : Analyse et résolution d'énigmes.