



**Triumph of Light**

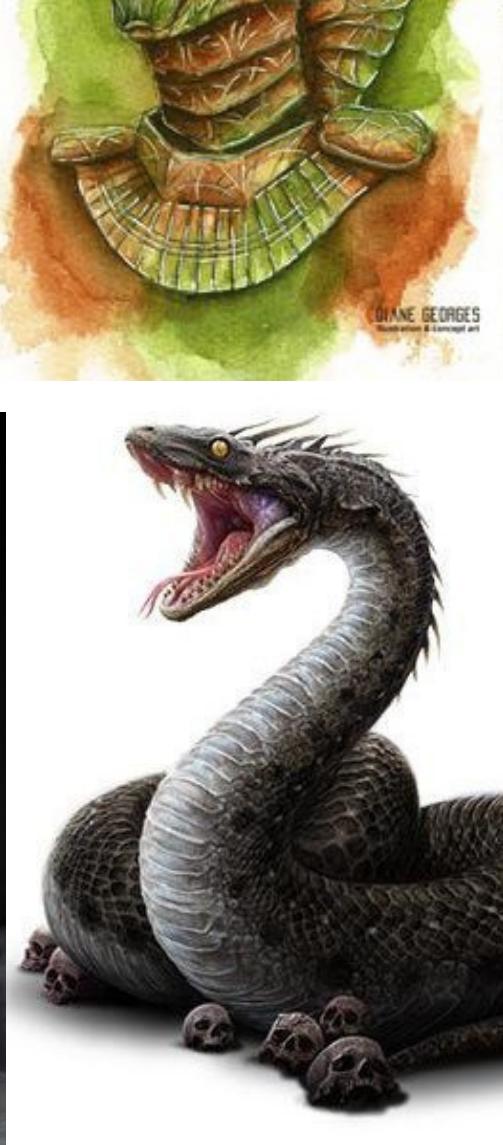
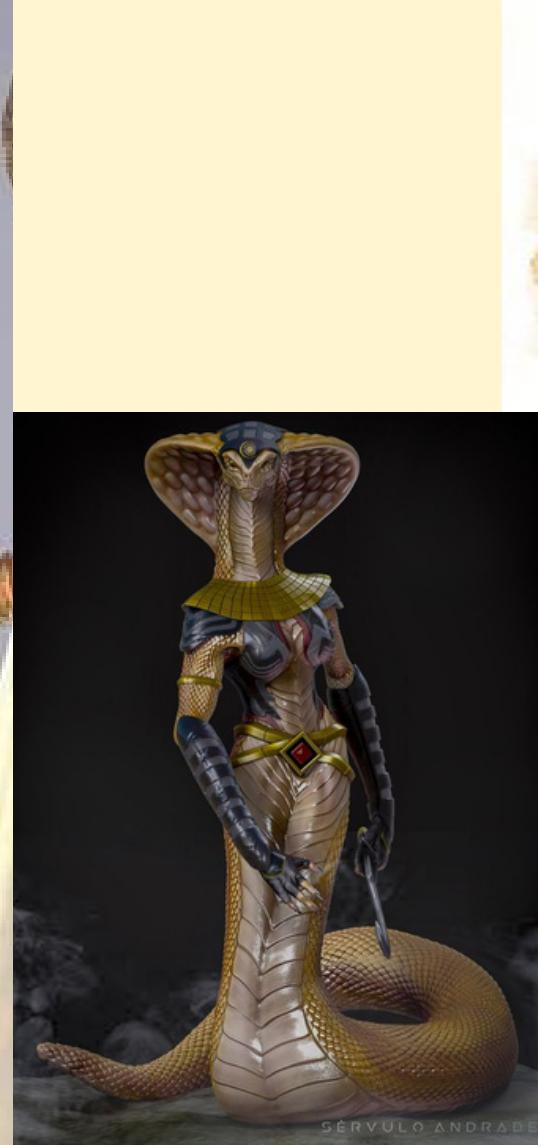
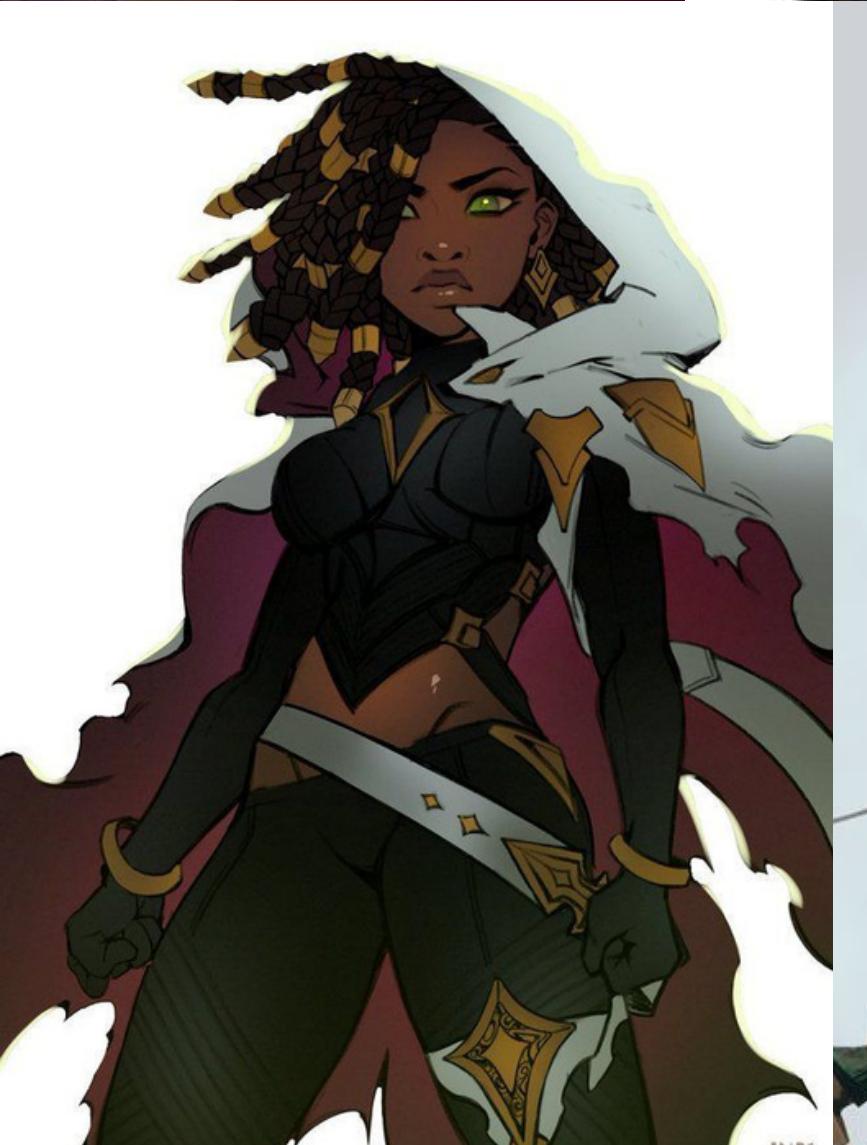
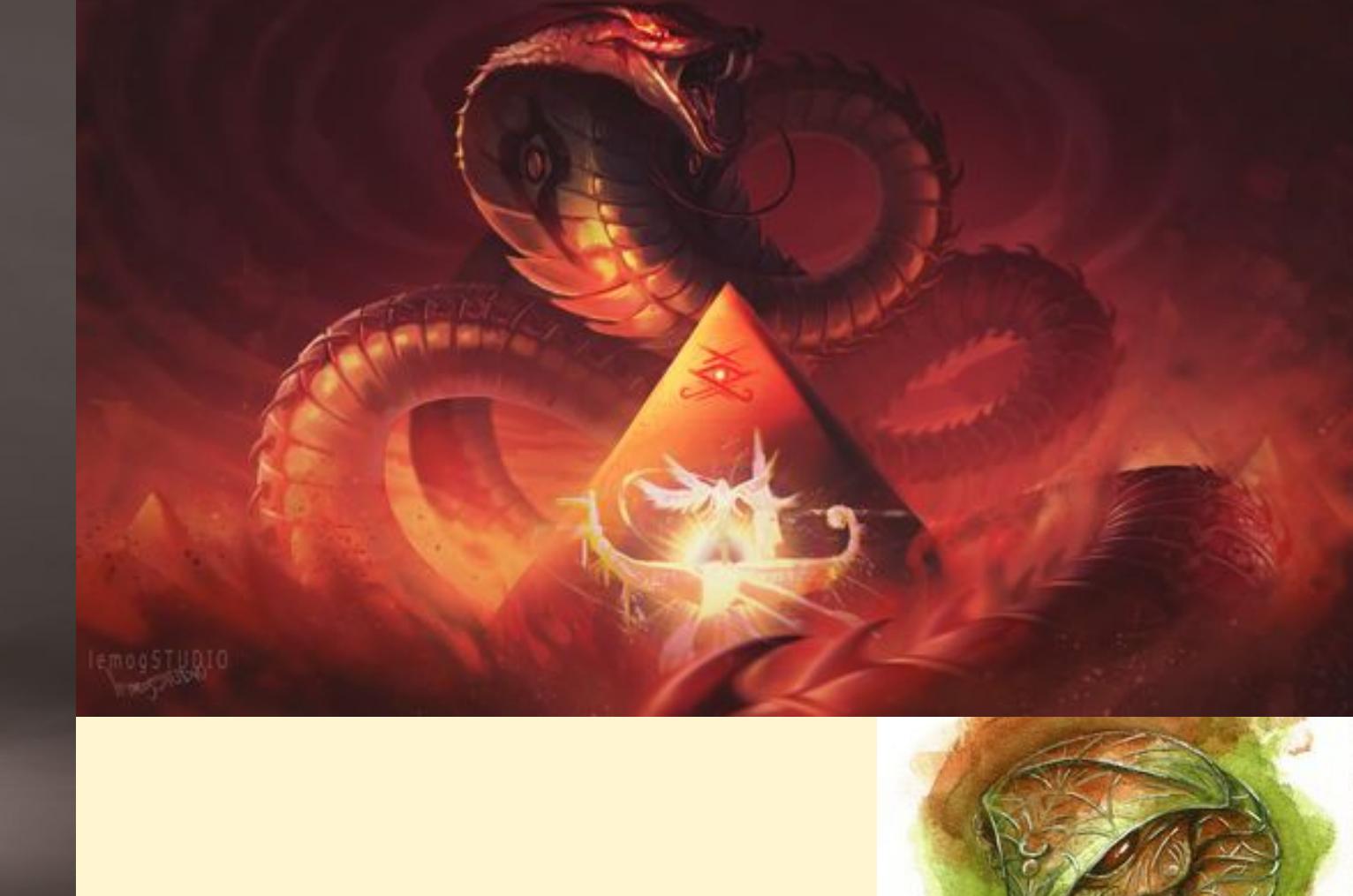
# Histoire

## Histoire

Nous sommes en Egypte, où nous suivrons l'héroïne, Shams descendante du dieu Rê dieu du soleil. Un jour le beau pays de Shams allait sombrer dans le chaos et les ténèbres. Prévenue par Rê qui était fortement affaiblie suite à un combat avec Apophis, Shams s'engagea dans la lutte contre les ténèbres de son côté, sa quête était de détruire un objet précieux d'Apophis caché dans un temple mais le temps jouait, contre elle devra donc hériter de certain pouvoir pour arriver à temps pour sauver son pays du chaos.

## *Intention de gameplay*

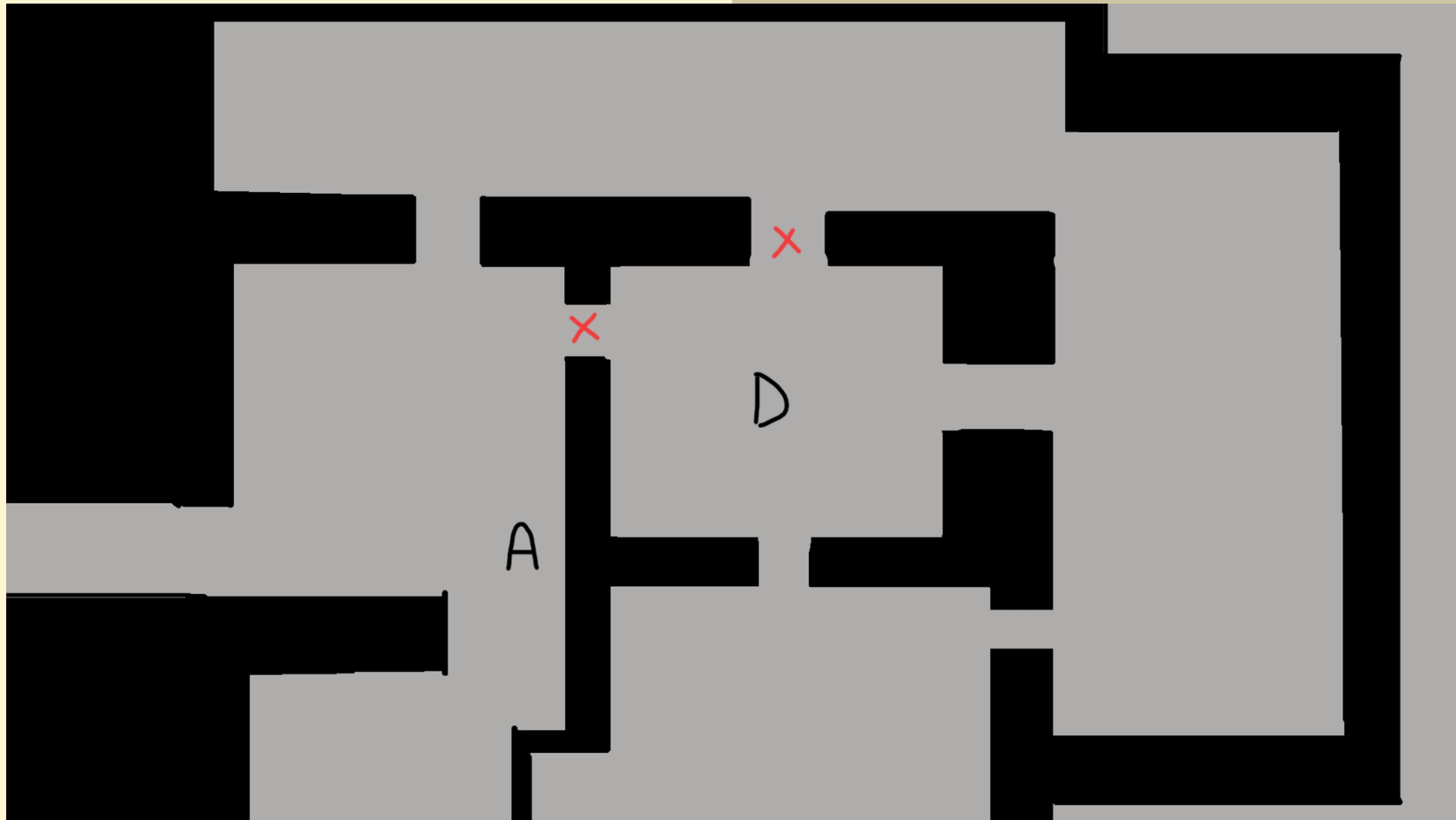
Le joueur doit parcourir la map et faire face des sbires d'Apophis, une fois vaincu, le joueur doit collecter un artéfact qui lui permettra par la suite de s'améliorer en allant dans le temple de Rê. Ses pouvoir lui permettront de se déplacer plus vite et de briser les rochers qui lui barrerons le chemin.



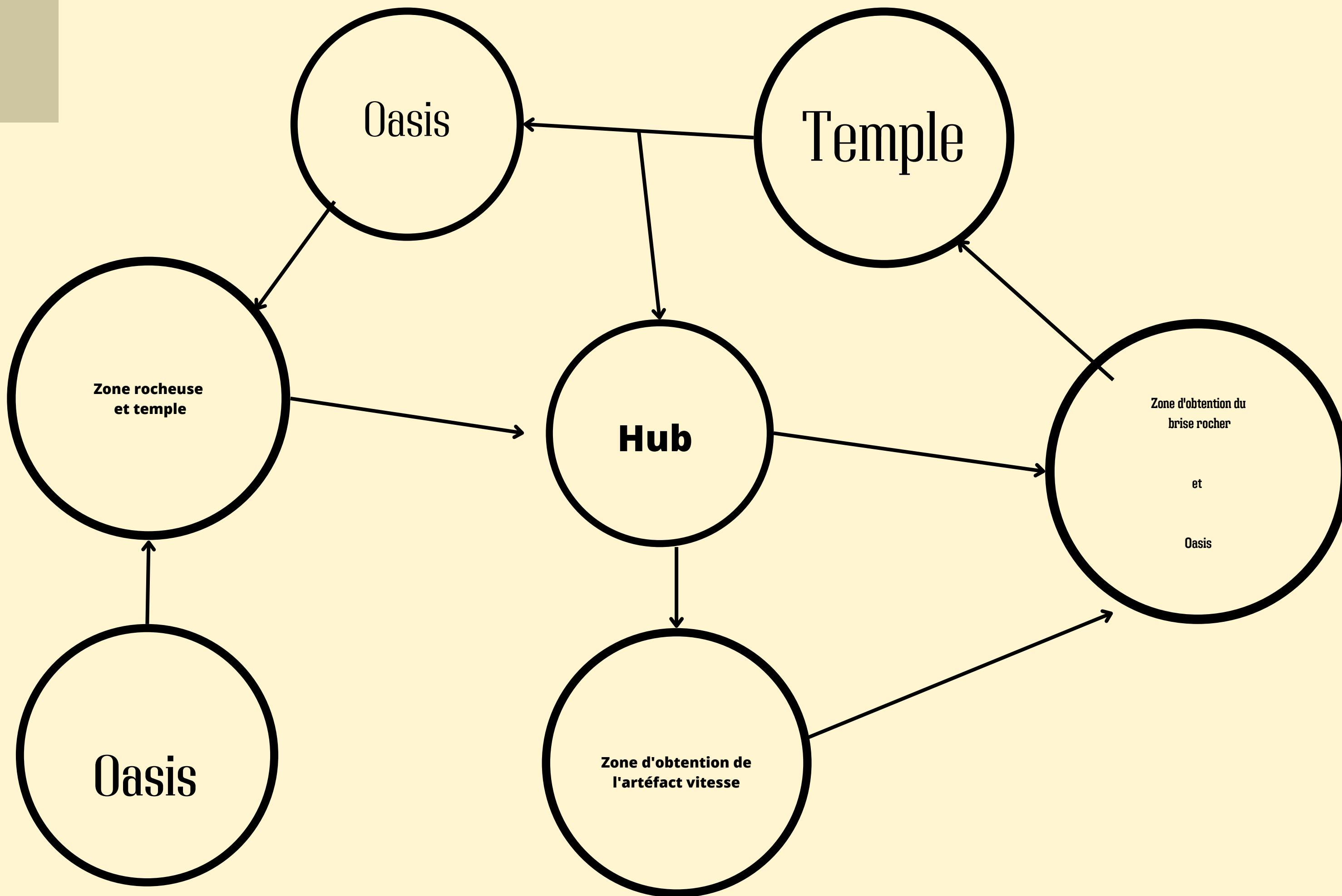
# Moodboard environnement



## *Agencement du niveau*



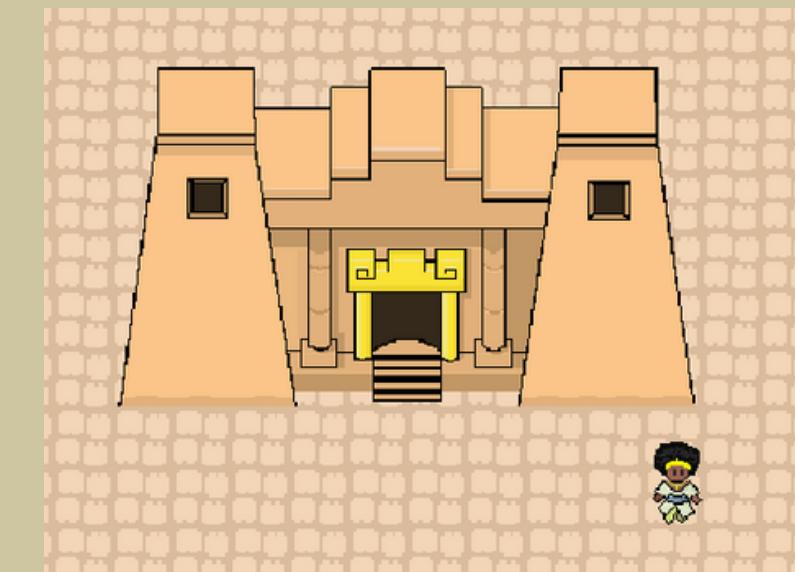
## Plan Bulle



## Mécaniques in game



Artéfact permettant l'obtention d'une mécanique  
en allant dans le temple de Rê.



Ici le joueur devra échanger les artéfacts  
trouver pour obtenir des pouvoirs



Certains rochers seront destructibles grâce à la mécanique  
de dash obtenue un peu plus tôt



Les Oasis permettent de récupérer de la vie .



Les rochers pointus font des  
dégâts il faut bien faire attention à  
nos déplacements

# *Charte colorimétrique*

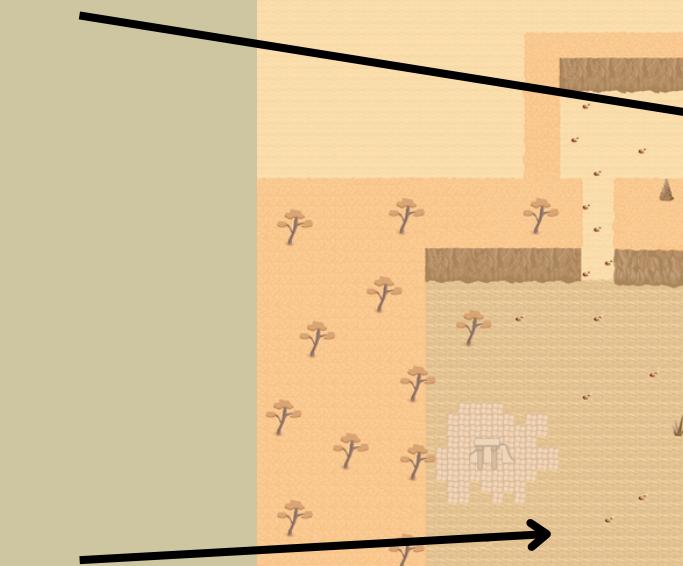


# Map globale



*Landmark*

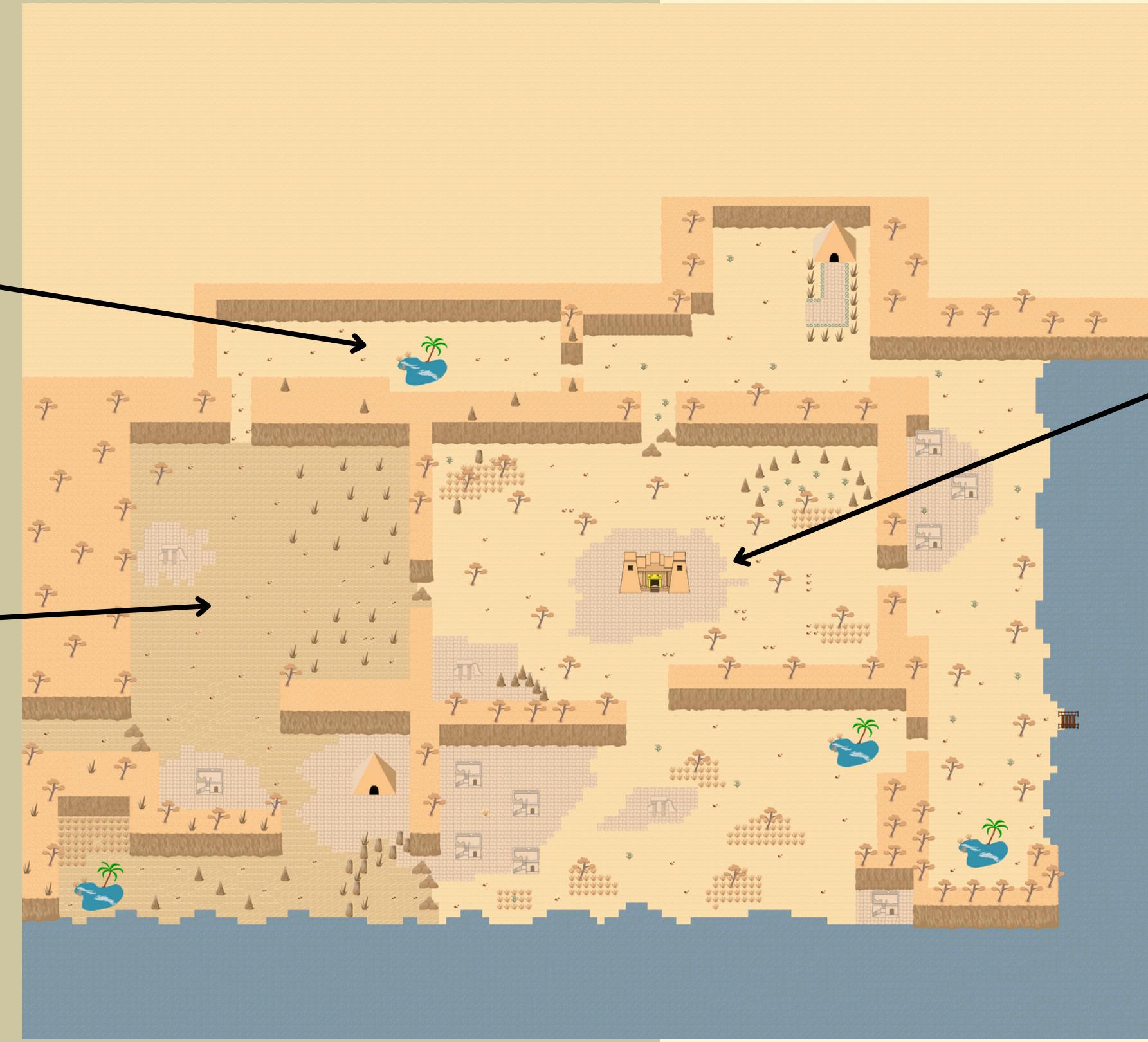
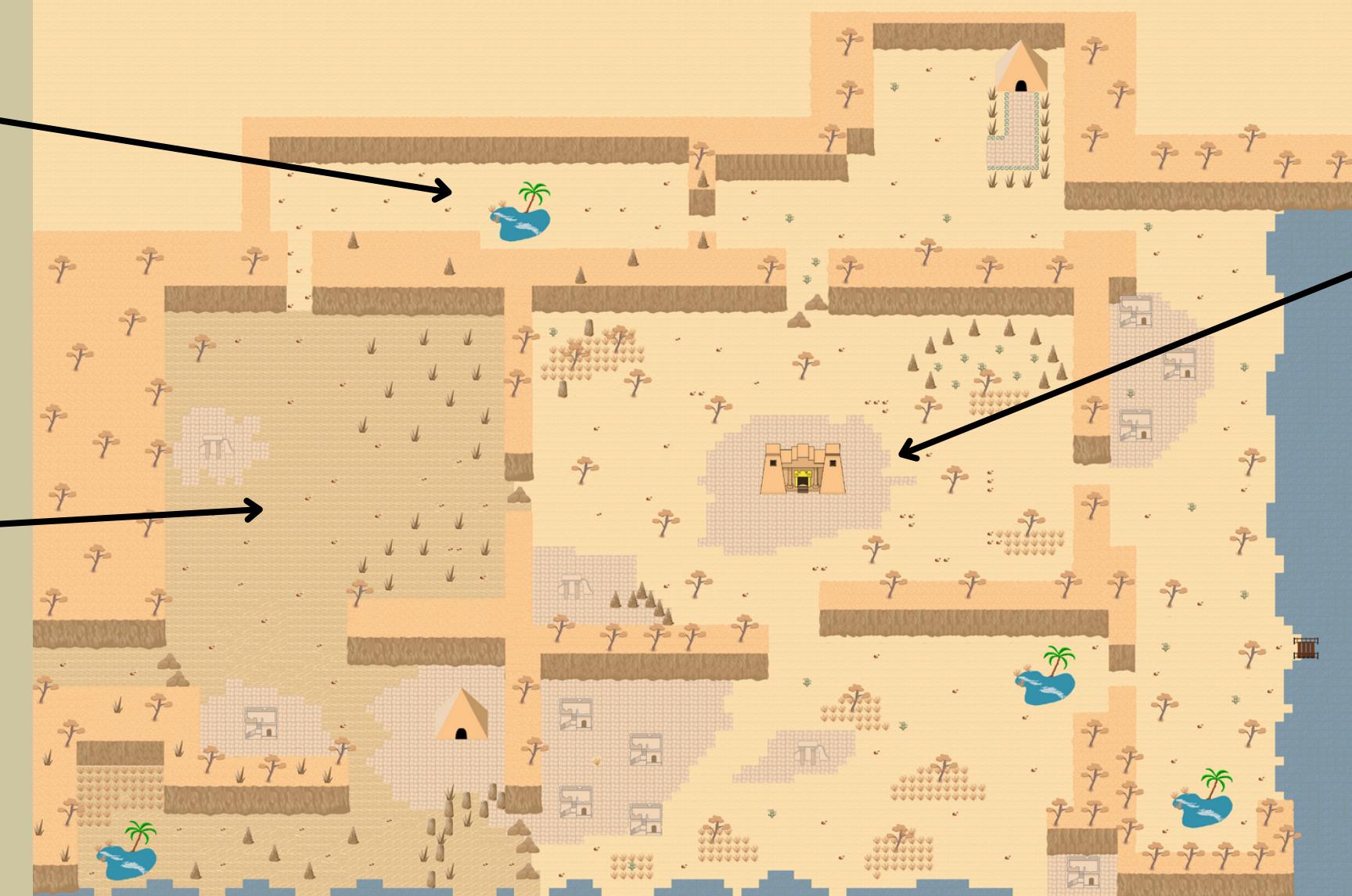
**oasis**



**Hub central**



**Zone rocheuse**



Ecran d'accueil

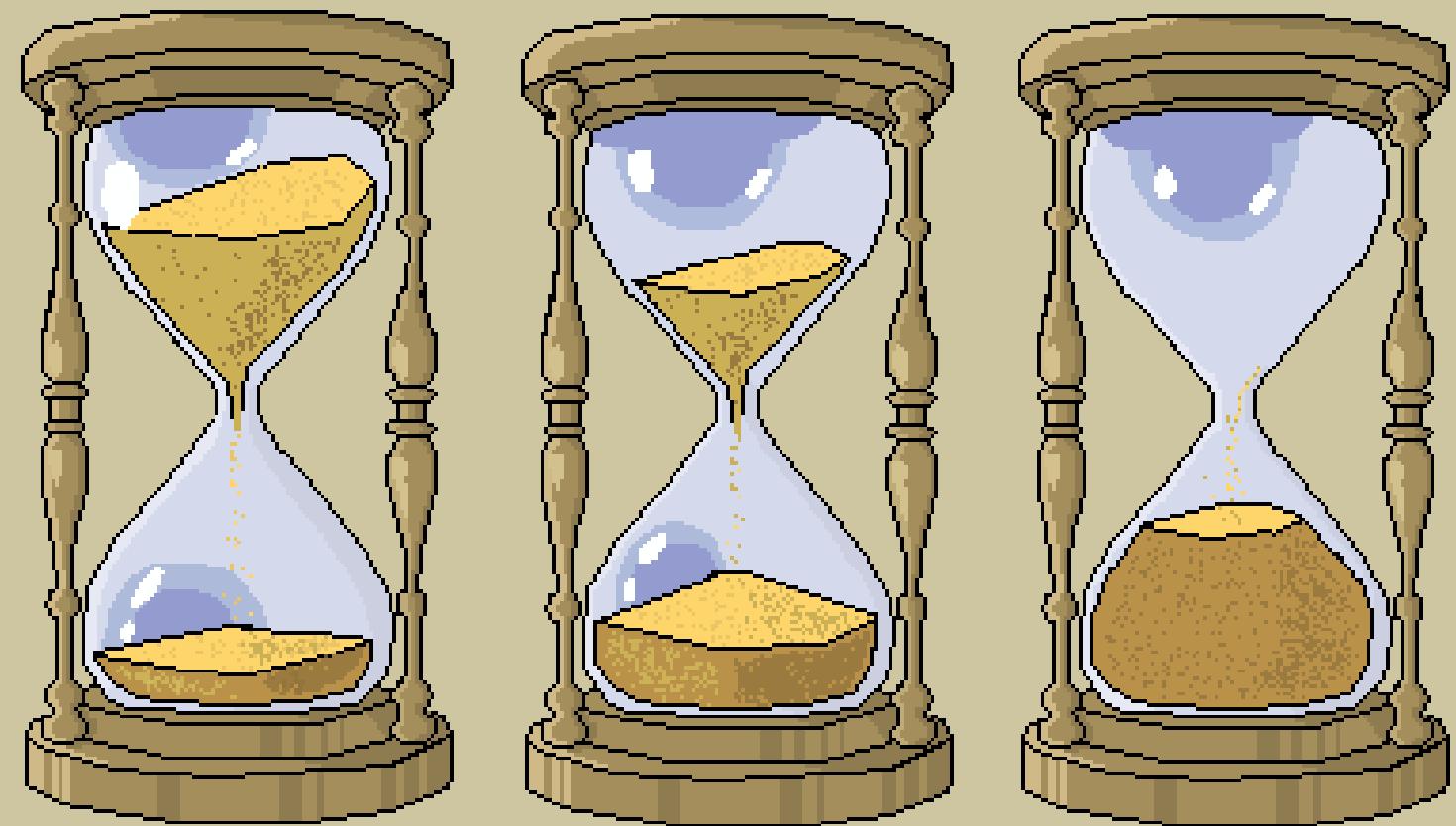
# Triumph öf Light

Start

Quit



*Ui*



Collectible /artefact

Barre de vie qui symbolise le temps qu'il restera au joueur pour empêcher les plans d'Apophis

**Fin**