

# Travel Museum

Explication du jeu

# Résumé de l'histoire

Nous incarnons un gardien de musée, qui doit récupérer des cristaux à travers les époques.

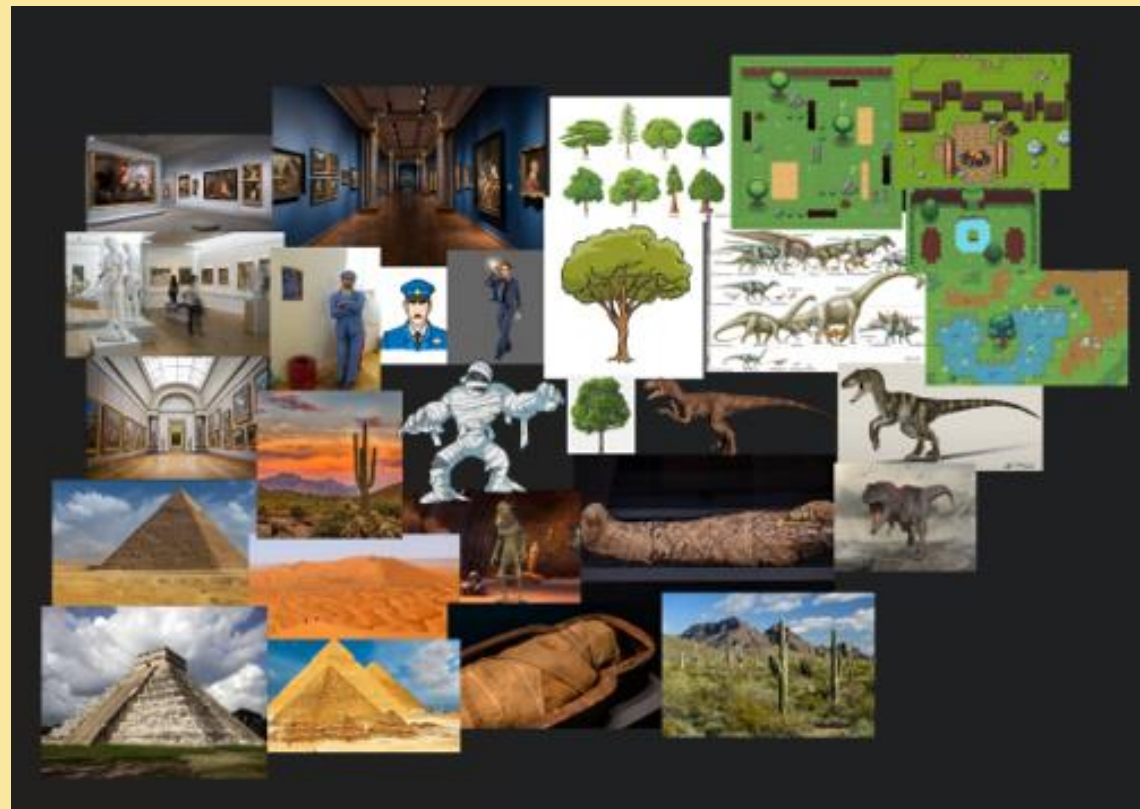
Ces cristaux font partis d'une seule pierre de différentes couleurs, celle-ci est exposée dans un musée car c'est elle qui contrôle le temps et les époques. Un soir, pour des raisons inconnues, celle-ci explose, et certains fragments ricochent dans sur les tableaux. A cause de leur pouvoir, ils ouvrent les tableaux et s'y perdent à l'intérieur.

Le but est donc simple: Rentrer dans les tableaux, récupérer les fragments et reconstituer la pierre, tout en évitant les dangers des différentes époques

J'ai choisi en premier l'époque des dinosaures car c'est une époque emblématique de la Terre et très reconnaissable aux yeux de tous.

Mon second choix s'est porté sur les pharaons, plus particulièrement les momies, car cela donne un bon contraste entre terre et sable et les momies sont des ennemis faciles à reconnaître également, avec leur bandage caractéristique.

- Mon moodboard



# Ce qui n'est jamais apparu

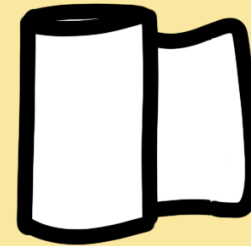
Je vais vous énumérer tout ce que j'aurai aimé faire mais que je n'ai pas pu faire:

- Les animations
- Les loots (détaillés ultérieurement)
- Les capacités (détaillés ultérieurement)
- La fin (détaillés ultérieurement)

Tout ceci est à disposition dans le dossier. Les autres choses non énumérées mais qui sont dans le cahier des charges sont également des choses que j'aurai aimé faire, mais je n'y ai ni réfléchi, ni tenter de le faire

# Les loots

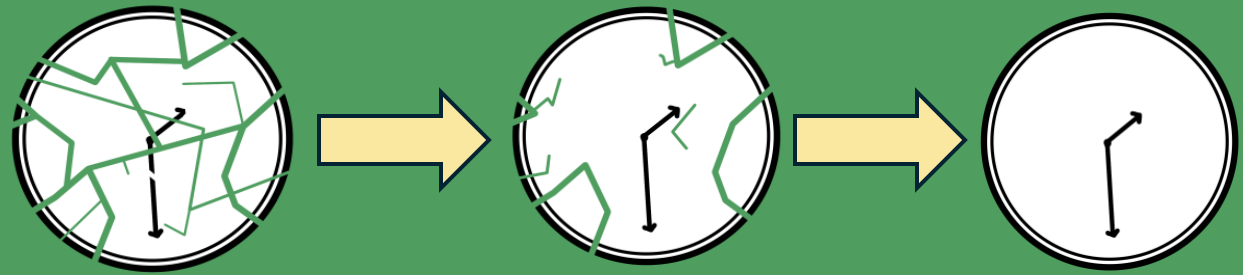
Chaque ennemi loot quelque chose, il s'agit d'écailles pour les raptors, et de bandages pour les momies. Ils apparaissent effectivement bien dans le jeu, mais sont très grands et disparaissent presque immédiatement au touché du joueur, les voici donc:



# Les capacités

Les deux loots précédent devaient avoir une utilité.

En premier, l'écaïlle permettait de récupérer de la vie. De base nous avons 3 cœurs (disponible dans le dossier)(à contrario sur mon jeu nous n'en avons qu'une)



En deuxième lieu, les bandages, une fois ramassé pouvaient être utilisés pour les lancer sur les ennemis (débloquent ainsi l'attaque à distance). Un inventaire devait être prévu, de sorte que si nous avons récupéré qu'un seul bandage, nous ne pouvions tirer qu'une seule fois (animation de la bande disponible dans le dossier)

# La fin

Pour finir le jeu, il fallait revenir dans le musée avec les trois fragments en poche. Il y aurait alors eu un socle pour mettre les fragments (qui sont visibles dans l'inventaire). A ce moment-là, un écran de fin serait apparu.

L'autre fin est si vous mourez, et là un autre écran de fin serait apparu.

# Fin des explications

Merci d'avoir lu, c'est gentil