

# The Answer

Abdessamad GERARD – Mastère 2

## **Synopsis**

Dans un monde surpeuplé et au le bord de l'implosion, vous êtes une des rares personnes pouvant pratiquer un métier aujourd'hui quasiment disparu : Archéologue Aventurier.

Vous avez été envoyé sur un site de fouilles, où vos rares prédécesseurs ont tous mystérieusement disparu.

Vous êtes le dernier espoir pour ce site, il contiendrait des informations sur l'antique puissance des pharaons égyptiens, ce qui pourrait sauver la planète. Mais une inondation menace de détruire la totalité du temple, vous devez faire vite !

## **Le jeu**

The Answer est un jeu à la première personne, mêlant réflexion et sauts d'obstacles.

Il ne peut que se déplacer, sauter, et interagir avec des objets spécifiques (type : Boutons). Cela permettra au joueur de vraiment se sentir vivre les différentes épreuves à travers dans le personnage, et de s'y reconnaître car il n'aura aucune capacité supplémentaire.

Cela lui demandera de faire appel à tout son potentiel de réflexion et de recherche.

Aucun indice ne lui sera donné concernant les énigmes, le joueur devra passer du temps à fouiller la pièce et comprendre les mécanismes la régissant.

Cependant, les énigmes seront tout de même assez simples au début, afin qu'il puisse comprendre le fonctionnement du jeu.

Le joueur traversa plusieurs salles, contenant chacune une ou plusieurs énigmes à résoudre pour pouvoir accéder à la suivante.

Il sera à chaque mort téléporté au début du temple et devra recommencer. Le parcours est limité dans le temps ; S'il échoue, de l'eau viendra alors remplir les salles du temple et le joueur mourra.

Plusieurs pièges seront placés dans les salles et les couloirs, certains devant être évités, d'autres pouvant être désactivés grâce à un ou plusieurs boutons cachés dans la salle.

Une fois arrivé dans la salle finale, le joueur trouvera « le livre de puissance », qui est l'objet à récupérer pour finir le jeu. Il sera alors transporté dans l'espace et pourra contempler depuis les étoiles sa planète et comprendre qu'il n'y a pas d'autre possibilité que de la détruire pour la purger.

## ***Les salles***

La première salle sert aussi de salle d'apprentissage. Le niveau y est faible, un simple bouton est à presser pour déclencher l'ouverture de la porte et le passage à la salle suivante. Un seul piège y sera présent, que l'on retrouvera tout au long du parcours : Les Sables Mouvants.

Une fois dedans, le joueur ne pourra plus bouger et se verra lentement couler, jusqu'à ne plus rien voir et mourir.

Face à lui et caché derrière un pilier, se trouve le bouton permettant d'ouvrir la porte et donnant accès à la prochaine salle.

Dans la deuxième salle sera introduite la notion de saut. En effet, un trou béant donnant sur des piques sera sur le chemin vers la sortie, obligeant le joueur à sauter pour ne pas y tomber. Les sables mouvants seront toujours présents, ainsi qu'un système de boutons à trouver pour ouvrir la porte.

Enfin, dans la dernière salle la complexité sera augmentée, avec différents pièges au sol (trous) et aux murs (lames) devant être désactivés. Plusieurs boutons devront être aussi activés dans un ordre spécifique pour déclencher l'ouverture de la porte, qui donnera sur un portail.

La salle de récompense ne se trouvera pas dans le temple mais plus haut dans l'espace. Le joueur y sera téléporté. Il se trouvera alors sur un trône immense et pourra observer la planète.

Un bouton rouge se trouvera sur sa droite. Le déclencher lancera une série de météores sur la planète, qui la feront exploser puis disparaître. Le jeu sera alors terminé.