

Les sables de Naos

Fiche signalétique :

Genre: exploration multijoueur

Caméra: vue à la première personne

Support: Nintendo Switch

Cible: 12+

Joueur : 4 joueurs en local (écran scindé) ou en ligne.

Intentions :

-Offrir un monde que les joueurs pourront explorer comme ils le désirent.

-Faire ressentir une pression qui force à collaborer pour avancer plus vite mais aussi à réfléchir à chacune de leurs actions.

Concept :

Les sables de Naos est un jeu d'exploration multijoueur jusqu'à 4 joueurs où les joueurs contrôlent des humains devant explorer un temple ensablé pour sauver leur colonie. Les joueurs creuseront leurs voies vers les salles les plus profondes du temple à la recherche d'un lieu pour s'abriter et se nourrir. Cependant le temple est truffé de pièges et d'énigmes en tous genres qui demanderont à toute l'équipe de collaborer pour avancer.

Histoire :

Il y a des décennies la Terre se recouvrit de sable à cause d'une catastrophe inexplicable. Cet écosystème força les créatures à évoluer et ainsi de nouvelles espèces ont vu le jour. La plus dangereuse d'entre elle est le vers des sables. D'immenses vers parcourant les innombrables dunes de la planète ravageant tout sur leur passage. Vous êtes parmi l'un des rares groupes d'humain survivant qui parcourrait les sables en quête d'un Eden pour vous réfugier. Malheureusement votre dernière rencontre avec un de ces vers vous a forcé à vous enfoncer dans un ancien temple qui était à côté de vous.


Core Gameplay :

Les 4 joueurs ont tous : une barre d'endurance et une pelle qui leur permet de creuser dans le sable.

Un chronomètre est placé en tant que barre de satiété qui ne peut être renouveler qu'en trouvant des oasis cachées dans les salles du temple.

Chaque salle est bloquée par une porte ouvrable en résolvant une énigme qui nécessite les aptitudes de tous les joueurs.

Le temple se fragilise à mesure que le sable est creusé laissant tomber des pierres sur le sol. Si les joueurs creusent trop dans la même salle, celle-ci commence à s'effondrer. Un chronomètre apparait alors, les joueurs doivent trouver la sortie avant que ce dernier arrive à 0.



Quand la barre de satiété tombe à 0, les joueurs ont perdus. Quand le chronomètre du temple arrive à 0 les joueurs ont perdu.

Il existe 4 personnages jouables :

- Un personnage lent qui possède une foreuse lui permettant de creuser plus efficacement qu'avec la pelle et de creuser dans des matériaux que la pelle ne peut traverser.

- Un personnage extrêmement rapide qui possède des ventouses lui permettant de monter sur des surfaces solides.

- Un personnage à vitesse moyenne possédant un grappin et une corde lui permettant de s'accrocher à des objets, de les tirer, de monter sur des parois et de former des ponts de funambule entre deux espaces.

- Un personnage à vitesse modérée maîtrisant le pouvoir de la nature et pouvant faire agir des petites créatures selon son bon vouloir (durant l'aventure il rencontrera des araignées montant sur les murs et tissant des toiles et des bousiers pouvant supporter de lourdes charges et les trainer sur de longues distances).

En utilisant leur aptitude unique, les joueurs perdent de leur endurance, qui ne peut être renouveler qu'en avalant des cristaux cachés dans la carte.