

Simulation de montgolfière

Fenua Reva

Contenu

Fiche Signalétique :.....	2
Avant-propos/Intentions:.....	2
Pitch.....	2
Overview.....	3
Gameplay.....	4
Main Menu :	7

Fiche Signalétique :

Titre	Fenua Reva
Support	Plate-forme mobile
Genre	Simulation de montgolfière
Thème	Pilote de montgolfière sur une ile volcanique
Nombre de joueur	1 multijoueur en ligne
Age	12+
Langue	UK,FR,GER,SP,ITA,

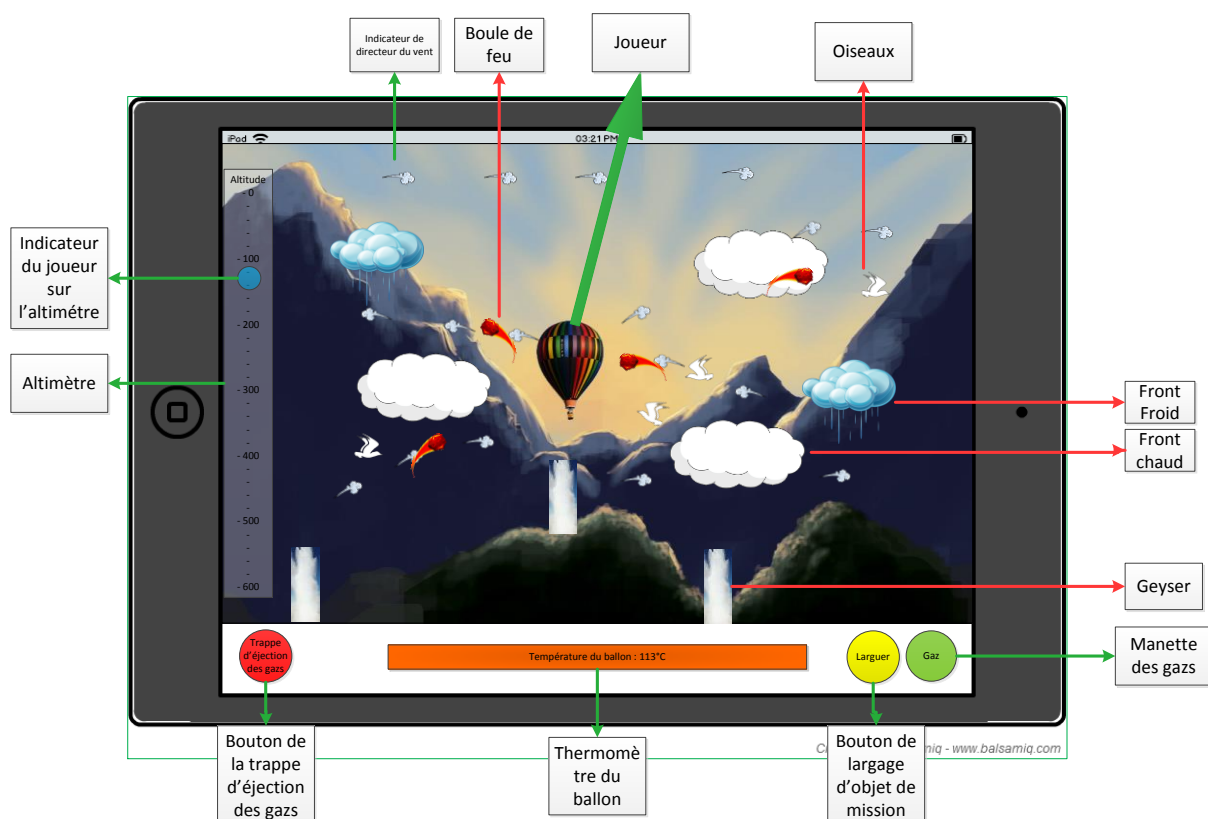
Avant-propos/Intentions:

Fenua Reva utilise la technologie « Air fluide » simulant, dans un champ bidimensionnel des flux d'airs qui font bouger, suivant ces flux, des objets 2D. Dans ce jeu, le joueur incarne un pilote de montgolfière sur une ile volcanique, dont l'accès et les trajets sont possible uniquement en montgolfière.

Pitch

Michel est expert en pilotage de montgolfière. Après plus de 25 années de pilotage pour une agence d'excursion touristique en montgolfière, il décide de tout quitter pour s'installer sur l'île de Fenua Reva, une ile volcanique se trouvant en territoire polynésien. Malgré son accès quasiment impossible, une équipe d'une vingtaine de scientifiques se sont installé sur l'île afin de réaliser différentes expériences pour étudier les caractéristiques très spéciales de l'île. Le joueur incarnera donc Michel le pilote pour réaliser tout un tas de missions de transports de personnes ou de marchandises sur Fenua Reva et les îles aux alentours.

Overview



Gameplay

Les différentes missions à réaliser :

- Aller chercher et rapporter de l'eau au village.
- aller chercher et rapporter des vivres au village.
- aller chercher et rapporter des médicaments au village.
- aller chercher et rapporter des vêtements au village.
- aller chercher et rapporter différents objets scientifiques pour les expériences.
- transporter les scientifiques.
- Prendre en photos différentes lieux de l'île.

Les déplacements :

Nom	Mécanique pour réaliser l'action
Monter	Presser le bouton de la manette de gaz.
Descendre	Attendre que le ballon refroidisse.
Rotation	Incliner sur la droite ou la gauche le smartphone ou la tablette.
Atterrir	Presser le bouton qui ouvre la trappe permettant de vider le ballon d'air chaud.

Les actions :

Nom	Mécanique pour réaliser l'action
Gonfler la montgolfière pour le décollage.	Presser le bouton de la manette de gaz pendant plusieurs secondes.
Prendre en photos le paysage.	Toucher le centre de l'écran pour prendre la photo.
Larguer la marchandise	Presser le bouton « largage »
S'accrocher à la nacelle lors de perturbation	Incliner vers le haut ou le bas le smartphone ou la tablette en fonction des indications.
Accepter/refuser une mission	Presser le bouton accepter ou le bouton refuser lors de la proposition de missions.

Les perturbateurs

Nom	Effet
Trou d'air	Fait chuté de quelques mètres la montgolfière.
Geyser	Augmente fortement l'altitude de la montgolfière.
Front Chaud	Augmente légèrement l'altitude de la montgolfière
Front froid	Baisse légèrement l'altitude de la montgolfière
Les oiseaux	perce le ballon de la montgolfière, créant une petite fuite dans le ballon réduisant peu à peu l'altitude de la montgolfière.
Le sol	A grande vitesse, lorsque la montgolfière percute le sol, celle-ci explose.
Boule de feu	perce le ballon de la montgolfière, créant une grosse fuite dans le ballon réduisant frottement l'altitude de la montgolfière.

International Ranking :

Chaque mission que le joueur effectue est chronométrée. Lorsque la mission est terminée le temps réalisé par le joueur est enregistré puis classé parmi les meilleures performances d'autres joueurs dans le monde. Un classement est alors établi sur les temps réalisés par chaque joueur sur chaque mission.

Progression/Amélioration de la Montgolfière :

A chaque fois que le joueur termine une mission, celui-ci gagne de l'expérience et salaire déterminés lors de la proposition de mission.

1. L'expérience :

L'expérience permet de déterminer le rang du joueur. Plus le rang du joueur est grand plus le niveau de difficulté des missions le sera aussi.

Plus le niveau de difficultés de la mission est grand, plus le joueur devra parcourir de grandes distances et donc il pourra découvrir de nouvelles îles.

Le nombre de perturbateurs est lui aussi croissant en fonction du niveau de difficulté de la mission.

2. Le salaire :

L'argent gagné à chaque fin de mission est cumulable et permet au joueur d'acheter des améliorations pour sa montgolfière ou changer son esthétique.

Les améliorations :

Eléments de la montgolfière	Nom	Effet
La nacelle	La nacelle en osier	Nacelle de base
	La nacelle en rotin	Augmente moyennement la résistance à la perturbation et augmente la capacité de stockage de gaz et transport de personnes de 50%
	La nacelle en ébène	Augmente fortement la résistance à la perturbation et augmente la capacité de stockage de gaz et transport de personnes de 100%
Bruleur	Bruleur simple	Bruleur de base
	Bruleur double	Augmente la puissance d'envole de la montgolfière de 25%
	Gros Bruleur simple	Augmente la puissance d'envole de la montgolfière 50%
	Gros Bruleur double	Augmente la puissance d'envole de la montgolfière de 100%
Réservoir de propane	Réservoir de 100L	Réservoir de base
	Réservoir de 150L	Augmente la capacité de stockage du réservoir de 50%
	Réservoir de 200L	Augmente la capacité de stockage du réservoir de 100%
	Réservoir de 300L	Augmente la capacité de stockage du réservoir de 200%
	Réservoir 500L	Augmente la capacité de stockage du réservoir de 400%
Ballon	Petit Ballon en soie	Ballon de Base
	Ballon en Nylon	Augmente le volume et la résistance du ballon de 50%
	Grand Ballon en polyester	Augmente le volume et la résistance du ballon de 100%
	Grand Ballon en polyester enduit de silicone	Augmente le volume du ballon de 100% et sa résistance de 200%

3. Le monde :

Au début du jeu le joueur pourra seulement voyage au sein de l'île. Il devra améliorer les capacités de sa montgolfière pour avoir accès à d'autres missions, plus difficiles mais mieux payés, le faisant voyages sur d'autre îles.

Main Menu :

