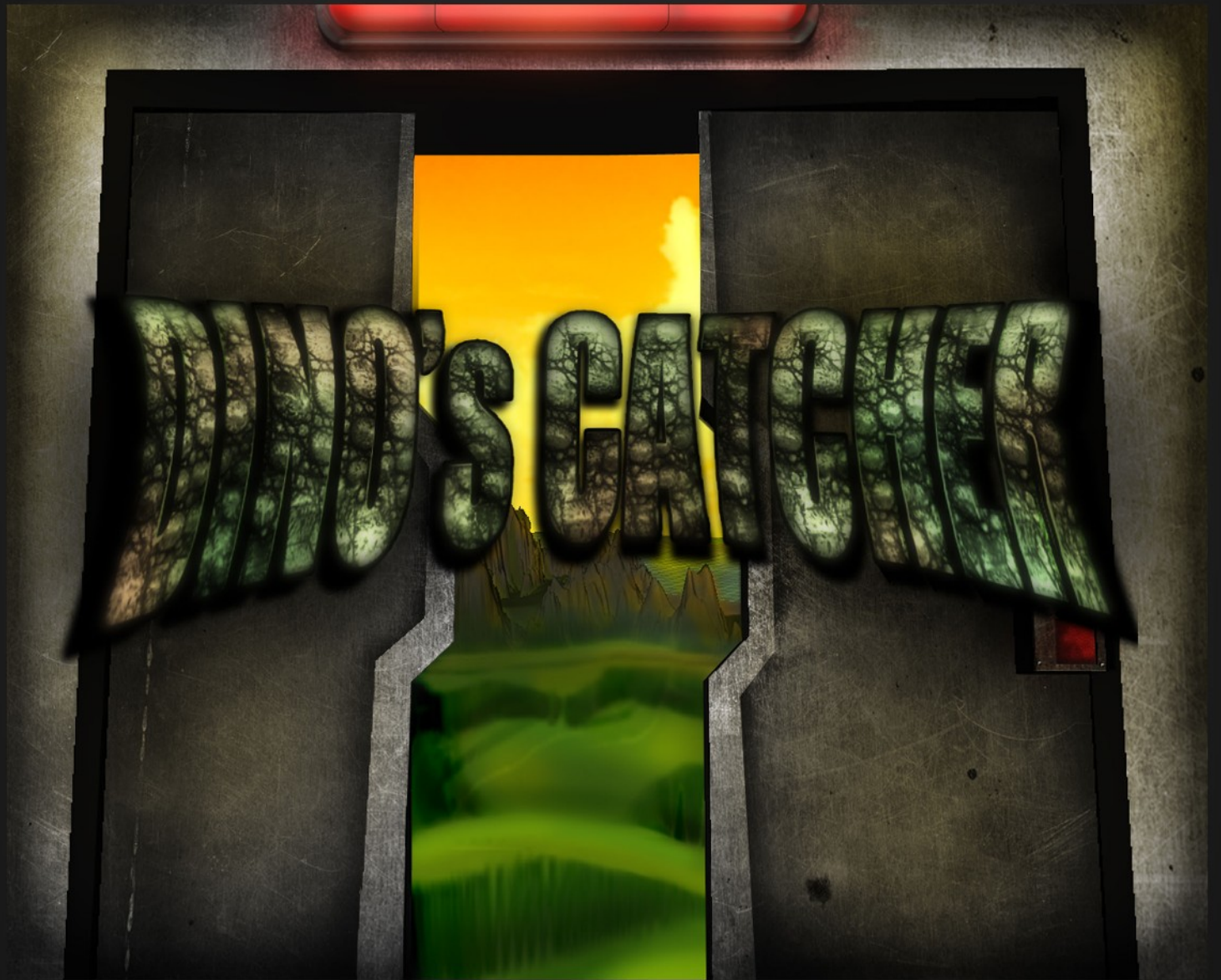


# ConceptBook



**DINO VOTION**  
Dinosaure Evolution

crea ■  
■ jeux

# SOMMAIRE

-  Scénario
-  Cinématiques
-  Les niveaux
-  L'interface
-  Artworks

# SCENARIO

## 1) L'histoire:

Sur une petite île située au milieu de l'océan, se trouve le laboratoire de l'éminent Professeur Dino. Avec l'aide de ses assistants, le professeur essaye de redonner vie aux dinosaures disparus de la planète il y a de cela plusieurs milliers d'années. Lors d'une expérience ratée, le Professeur redonne vie à des dinosaures carnivores et très affamés. Après avoir détruit le laboratoire du professeur, les dinosaures partent se cacher sur l'île.

## 2) Gameplay:

Le jeu commencera dans le laboratoire du professeur Dino, le joueur devra aider celui-ci pour ses expériences. Après son expérience désastreuse, le professeur doit fuir le laboratoire car les dinosaures s'échappent de leur enclos en détruisant le laboratoire du professeur. Le joueur aura donc la mission de capturer les dinosaures qui se seront échappés. Il y aura 3 dinosaures à capturer, un deynonichus, un chasmosaure et un tyrannosaurus rex. Les phases de capture se feront par Q.T.E. et les phases d'explorations seront en caméra libre à la 3ème personne (T.P.S). Si le joueur décide de ne pas capturer de dinosaures, il sera libre d'explorer l'île. Il pourra rencontrer d'autres dinosaures inoffensifs qu'il pourra prendre en photo ou tout simplement observer de près sans craindre d'attaque. Le joueur aura également quelques quêtes annexes à exécuter tout au long du jeu.



# SCENARIO

## Les personnages

### 1) Le professeur Dino:

Nom : Professeur Dino

Age : 65 ans

Nationalité : Russe

Sexe : Homme

Taille : 1,63m

Poids : 67,10 kg

Caractéristiques physiques : coupe de cheveux: dégarni sur le haut du crâne avec une touffe de cheveux blancs qui pointe sur chaque côté de la tête. Ridé, rasé.

Langues parlées : Français

Statut social : Célibataire

Travail, métier ou profession : Scientifique, génie de la génétique. Travail pour recréer des dinosaures (pour le parc Dinovotion)

Signe distinctif : Accent russe. Port de lunettes. La démarche énergique.

Traits de caractères qui le représentent : Lunatique (hyperactif, amorphe), fou, impulsif, maladroit, se parle à soi-même (marmonner), maniaque.

Défauts : Malpoli, prétentieux

Qualités : Intelligent, bonne mémoire, toujours a 100% dans ce qu'il fait,

Ce qu'il aime : le travail, les dinosaures gentils, la vodka, avoir des anti-stress (quelque chose à malaxer), le lait frais.

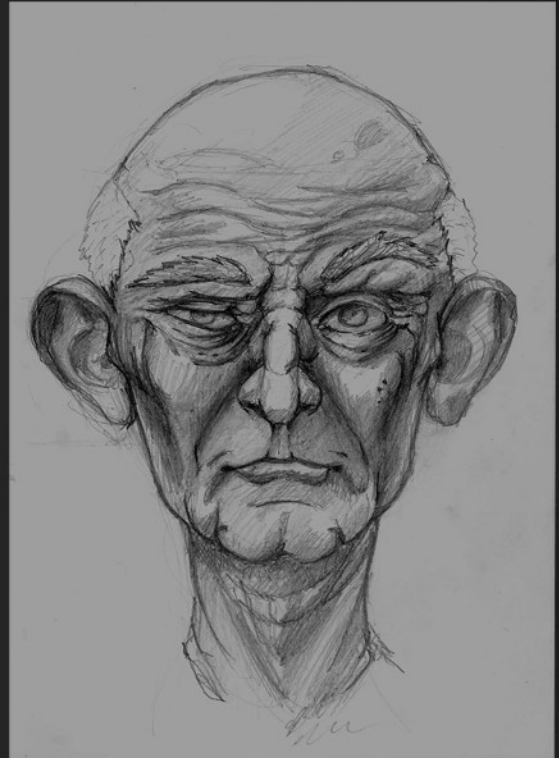
Dinosaure préféré : Brachiosaure (ça expliquerai le squelette dans le laboratoire)

Ce qu'il n'aime pas : Le café, la technologie

Manies, tics et habitudes: Tic (une paupière qui cligne), Maniaque (toujours vérifier ce qu'ont fait ses assistants)

Ses rêves, son but dans la vie: recréer la faune et la flore qu'il y avait 150 millions d'années auparavant.

Une histoire importante qui lui est déjà arrivé: Plus jeune il s'est tenté avec 4 autres scientifiques à faire une expérience dans un petit laboratoire pour recréer des dinosaures, malheureusement cette expérience unique a mal tourné. Seul rescapé (avec quelques blessures mineures (cicatrices, morsures...), traumatisé à vie, psychologiquement (d'où le fait qu'il soit un peu fou) et physiquement (morsures sur le bras ou la jambe, cicatrices...).



# SCENARIO

## 2) L'héroïne:

Nom: Katie

Age: 26ans

Nationalité: Française

Sexe: Femme

Taille: 1m73

Poid: 61 kilo

Caractéristiques physiques: Cheveux longs bruns, yeux verts, cicatrice derrière l'oreille droite.

Langues parlées: Français, Anglais, Espagnol, Italien, Allemand, et Russe

Statue sociale: célibataire

Métiers: Chasseur, dompteuse de fauves.

Traits de caractère: Intelligente, réservée et impulsive

Défauts: Brutale

Qualités: intelligente, forte, sportive et prête à tout pour finir une mission.

Ce qu'elle aime: l'aventure, les fauves et dinosaures, l'action et le chocolat.

Ce qu'elle n'aime pas: les caniches blanc, le café et les flemmards

Son but dans la vie: attraper le plus gros prédateur au monde

Anecdote à son sujet: à l'âge de 6 ans, a dompté le pitbull de son voisin. Se qui lui a valu une blessure à l'oreille droite.



## Les Objets

### 1) Les Lunettes



Cette paire de lunettes permettra à Katie d'obtenir des informations sur sa mission, sa santé et de prendre des photos des dinosaures qu'elle rencontrera sur l'île. Elle pourra consulter la carte complète de l'île via une projection sur le verre des lunettes et de communiquer avec le pilote de l'hélicoptère par un micro. Ces lunettes seront aussi équipées d'un émetteur d'ultrason qui feront fuir les Compsognathus si ils nous attaquent.

# SCENARIO

## 2) Les fusils

Pour chasser les dinosaure sur l'île, Katie devra utiliser un fusil hypodermique pour les endormir sans les blaiser.



Ce fusil sera un fusil simple muni d'une lunette de visé longue portée. Katie aura pour munitions des fléchettes qui endormiront les dinosaures.



Ce 2ème fusil sera plus puissant que le premier. Les fléchettes seront aussi plus puissantes et plus grosses que les autres.

# Les Niveaux

## 1) le Laboratoire

### Introduction:

Le jeu commence dans une salle de contrôle surplombant le laboratoire de création des dinosaures.

On y retrouve notre savant fou avec quelques assistants, ainsi que mini-dino (en option), qui finalisent leur dernière création. Le joueur devra faire des mélanges à l'aide d'un bras mécanique qu'il contrôlera à partir d'un tableau de commande

dans le laboratoire. Le système ressemblera au jeu de fête foraine où l'on doit attraper des objets à l'aide d'une pince. Après cette phase la machine en contre-bas se met en route et la création commence. (secousses, effets sonores, jeux de lumières) Un grand fracas surgit, et on entend le dinosaure s'agiter à l'intérieur. Une alarme se met en route pour prévenir qu'une erreur s'est produite.

Le dinosaure arrive à casser la porte de la machine et sort en saccageant la salle.

Là un rideau en métal de protection s'abaisse. On entend beaucoup de bruit derrière, cris de dinosaures. Explosion. Le savant doit s'enfuir. Divers écrans de caméras montrent au joueur ce qui se passe dans les salles adjacentes. (: Le dinosaure casse le système de fermeture des enclos et les dinosaures carnivores s'échappent )

Son compagnon Mini Dino est là pour lui indiquer le chemin. (option)

On passe sur une passerelle surplombant un immense hangar où on peut voir en contrebas les dinosaures anciennement enfermés qui sont en train de s'échapper en détruisant tout sur leur passage. Arrivé à la moitié de la passerelle le joueur sera confronté à un QTE à cause d'un dinosaure qui en fait s'écrouler une partie.

Après le hangar le joueur arrive dans un long couloir où il voit au loin un assistant fuir, suivi de près par un vélociraptor. Petite Pause. Un second vélociraptor arrive et nous fait face, en avançant lentement vers nous.

Le joueur devra se diriger vers un ordinateur de contrôle pour activer un système de fermeture de grille, gênant la progression du vélociraptor et ouvrant une des portes du couloir. (phase QTE)

Une fois cette double porte passée, Mini Dino essaie de la bloquer et interpelle le joueur en lui demandant de ramasser une barre en fer sur le sol et de la placer correctement pour empêcher le Vélociraptor d'entrer le temps d'appeler l'ascenseur. (phase QTE)

La tension monte, le vélociraptor gratte, essaye de forcer la porte, la poignée de la porte s'agite... A travers le "hublot" rectangulaire de la porte, on peut voir le vélociraptor (façon Jurassic Park).

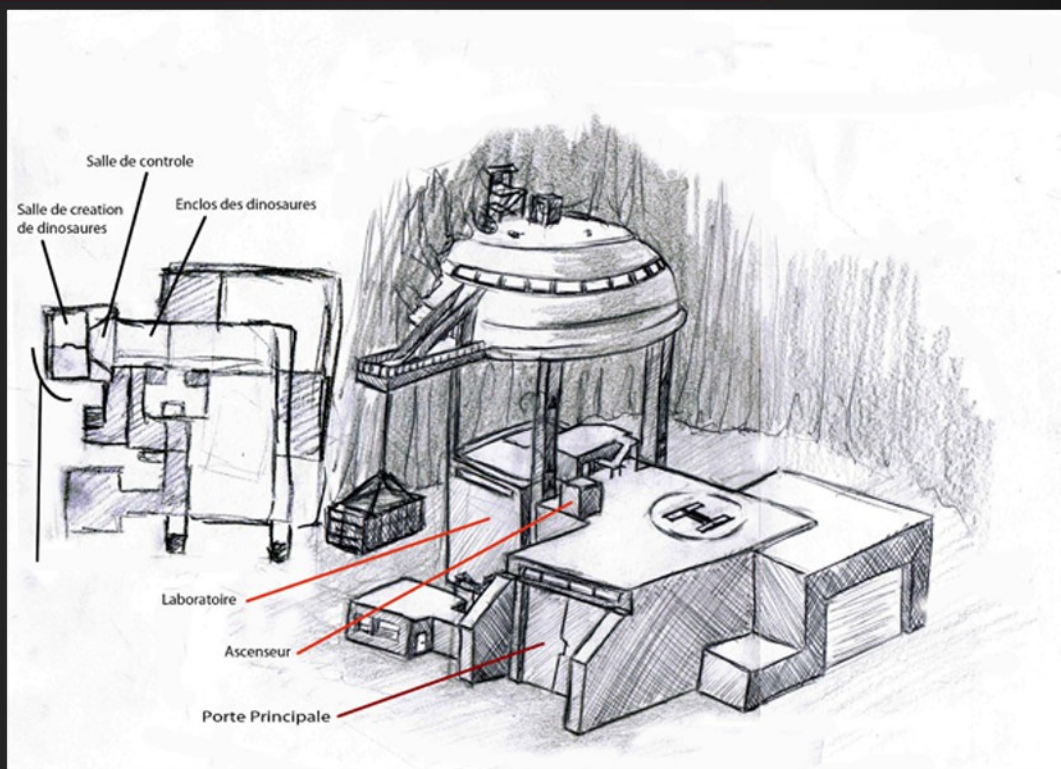
L'ascenseur arrive enfin, le joueur et Mini Dino (option) courent dedans.

Une fois à l'intérieur on voit la double porte céder et le vélociraptor nous charger dessus. Heureusement la porte se ferme à temps. L'ascenseur descend. Bruit de dino tout autour. Grand fracas.

Arrivé en bas, Mini Dino part devant en courant. (option)

Il va trop vite pour le joueur, tourne dans un couloir à gauche...

Lorsque le joueur arrive à l'angle ...



# Les Niveaux

## INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES:

Le savant fou n'en est pas à sa première expérience, il a déjà enfermé les dinosaures "ratés" et a su les contenir dans des petits enclos situés dans son laboratoire.

Il ne pourra pas contenir le dernier dinosaure créé qui par la suite réussira à s'enfuir en détruisant les enclos, libérant ses camarades.

Mécanisme pour la création des dinosaures :

-Une machine crée les dinosaures à l'aide de divers produits chimiques.  
On ne verra pas l'intérieur. D'où un agencement spécial de la salle.

## 2) Le deinonychus

### A) Deinonychus gameplay :

a/ L'héroïne arrive sur l'île avec un hélicoptère. Elle a avec elle des lunettes haute technologie permettant de communiquer avec l'hélicoptère .  
Au début du jeu, le pilote nous contacte en nous rappelant de trouver le dinosaure et de le recontacter. L'héroïne part avec l'intention de l'attraper.  
Le contact avec l'hélicoptère est permanent.

### B) Phase d'exploration:

Le joueur suit chacune des traces jusqu'à retrouver le propriétaire des traces. Si on suit les mauvaises traces on tombe sur les dinosaures herbivores.

b/ On suivrait les traces dans une forêt, ces traces seront visibles dans les endroits boueux, et non visibles dans l'herbe. Plus on s'approchera du dinosaure, plus il y aura d'indices ( traces de griffes sur les arbres, fientes) jusqu'à arriver à une plage.

Quand on suit les traces sur la plage, on aperçoit un poste de garde encastré dans la roche de la plage, avec une jeep garée à l'intérieur.

Les traces de dinosaures nous mènent jusqu'à des rochers peu après. Là, nous apercevons le dinosaure qui sort de derrière les rochers. A ce moment, le joueur tire dessus avec le fusil tranquilisant mais la flèche ricoche sur la peau du dinosaure et nous force à fuir. Le dinosaure nous prend en chasse.

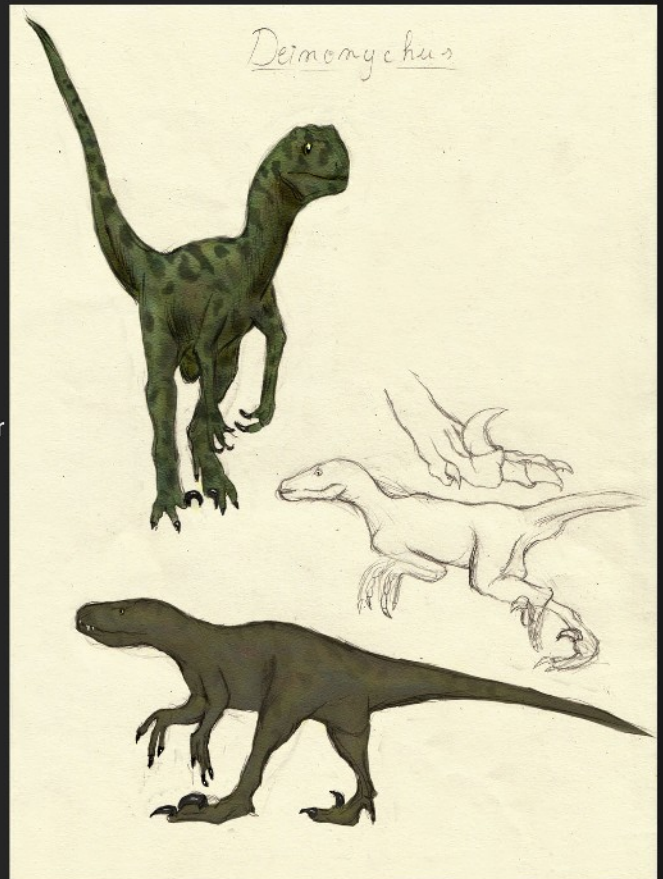
La caméra zoome sur la jeep située à côté de l'avant poste . Le joueur doit courir jusqu'à la jeep et à ce moment démarre la course-poursuite (début du Q.T.E.)

### C) Première partie de la course poursuite:

La voiture suit un chemin défini. La voiture s'engage dans la jungle et suit le cours d'une rivière. Le but est d'éviter les dinosaures herbivores qui boivent le long de celle-ci ainsi que divers obstacles tels que des pierres, des branches, etc.

PS : L'hélicoptère nous contacte grâce au casque des lunettes et nous demande notre position (il a perdu sa trace à partir du moment où la jeep entre dans la jungle).

L'héroïne répond automatiquement et décrit sa position ainsi que sa situation. L'hélicoptère annonce qu'il va déposer le container au bout de la rivière.



# Les Niveaux

## D) Deuxième partie de la course poursuite :

C'est une petite cut-scene jouable dans laquelle le joueur doit taper les bonnes touches pour ne pas perdre/mourir. (le dinosaure attaque le joueur en tentant de lui donner des coups de dents par exemple).

L'objectif est de plonger le joueur dans une ambiance stressante avec divers plans de cameras (ainsi que des zooms et des dialogues).

Une fois arrivé au container, la voiture le traverse (vue générale sur l'ensemble de la situation; c'est-à-dire que l'on voit le container, la jeep et le dinosaure qui suit en dernier.). Une fois le container traversé, il y a une coupure et ensuite la camera se trouve à l'avant de la voiture et filme le container qui se trouve derrière celle-ci. Le joueur voit le dinosaure dans le container. A ce moment là le joueur doit appuyer sur le bon bouton pour déclencher la fermeture des portes du container (porte du fond et porte d'entrée) au bon moment pour enfermer le dinosaure. Il met fin à la scène de QTE. Si le joueur rate, le dinosaure sort du container et le dévore.

Durée complète de la course : environ 2min 30.

## **3) Le Chasmosaure**

### A) Le scénario:

L'héroïne reçoit l'appel du pilote de l'hélicoptère qui lui dit qu'il va lui livrer une arme plus puissante pour capturer le chasmosaure. Suite à un problème de langage, le colis se retrouve envoyé plus loin. Le héros doit alors le chercher. On retrouve le colis cassé et entouré de plein de compsognathus\*. L'héroïne devra s'en débarrasser à l'aide d'un appareil à ultra sons qui effraiera les compsognathus. Après avoir récupéré l'arme, l'héroïne aura un appel de l'hélicoptère qui lui dira où se trouve le Chasmosaure, elle devra se déplacer vers les plaines pour l'affronter. Une fois arrivée devant celui-ci, la phase de capture se met en place.



\*Le compsognathus

### B) Phase de capture:

Celle-ci se déroulera sous forme de Q.T.E., le joueur devra appuyer au bon moment pour éviter les charges du Chasmosaure et lui tirer dans la nuque avec l'arme qu'il aura récupéré auparavant. Après l'avoir touché 3 fois, le Chasmosaure s'endormira et un hélicoptère viendra le récupérer pour l'emmener.

# Les Niveaux

## 4) Le T-Rex

On commence par une phase d'exploration et de collecte d'équipements qui serviront à la conception d'un piège ou d'un appât pour le T-REX. Une fois le T-REX appâté, qui constitue le piège, et qui est sensé se refermer violemment sur le T-REX, hélas sa force exceptionnelle brise le conteneur avant qu'il soit bien refermé, s'ensuit donc une course poursuite à l'aide de liane qui nous amènera dans une sorte d'arène naturelle, où il faudra éviter les charges du Dinosaur et faire en sorte qu'il s'assomme contre des rochers. L'action doit être répétée 3 fois. A chaque fois qu'il se cogne, on lui administre un peu d'anesthésiant et qu'on puisse enfin l'embarquer à bord d'un autre conteneur grâce à l'hélicoptère. Lors de la phase d'exploration, le joueur découvrira un bébé T-Rex dont il enregistrera les pleurs pour appâter la mère.



## 5) Quête annexe

Le joueur aura aussi des petites missions à faire en plus de retrouver les dinosaures, il devra photographier chaque dinosaure qu'il croise sur l'île. Il pourra regarder les photos dans la galerie. Une fois qu'un dinosaure sera pris en photo, le joueur débloquera une fiche technique sur ce dinosaure.

# Cinématique

## 1) Scénario Introduction

### Première partie :

Une lampe grésille, puis la lumière se fixe. Toutes sortes d'objets scientifiques sont disposés sur des étagères. La lumière provient du hublot de la porte. Des bruits de pas se rapprochent. Sur l'étiquette d'une des fioles est écrit : « Réalisé par Créajoux. D'une idée originale de Dinovotion » (Phrase soumise à modification). Le bruit de pas se rapproche, s'arrête, une porte s'ouvre, et les pas reprennent. Une main prend la fiole et repart, les bruits de pas avec.

Une porte dans un couloir vient de se refermer. Sur la porte est écrit le titre du jeu.

Des pieds marchent dans un couloir. Arrivé à un angle, une lourde caisse sécurisée sur un chariot à roulettes percute les pieds. Les pieds et le chariot s'arrêtent. Un dialogue commence, deux hommes parlent.

(dialogue à définir)

Le chariot repart poussé par un homme. Une patte de dinosaure sort à ce moment là de la caisse pour attraper la jambe de l'homme du couloir mais cela échoue. L'homme qui marche dans le couloir est le professeur Dino. Il s'avance vers le système de sécurité pour ouvrir la porte du laboratoire. Il place sa main pour une reconnaissance d'empreintes. Un micro sort. Il prononce le mot de passe mais l'ordinateur ne reconnaît pas le mot de passe. Le professeur Dino a un fort accent russe. Il réessaye à plusieurs reprises mais sans succès. Il commence à taper du point sur le mur quand par la porte du laboratoire un assistant sort, un carnet à la main. Il le regarde fixement et se racle la gorge. Le professeur Dino se retourne et entre dans la pièce. Une lumière bleutée se dégage du laboratoire. Le professeur Dino prend le papier des mains de l'assistant qui le suit à travers le laboratoire. (dialogue à définir). Puis le professeur Dino jette le carnet sur son assistant et se met à son poste de travail. C'est un panneau de contrôle devant une baie vitrée. Derrière la baie vitrée une gigantesque machine est en marche.

( Phase de jeu entre temps)

### Deuxième partie :

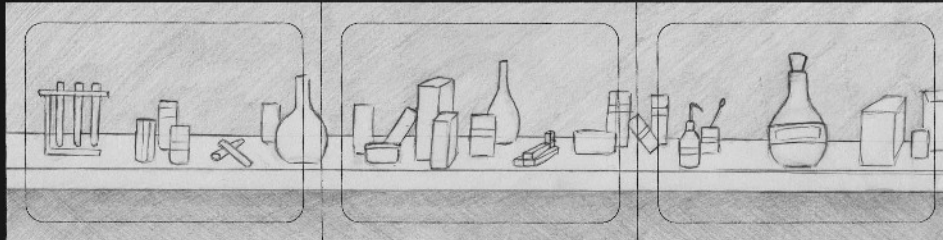
Le professeur Dino arrive dans un couloir sombre en courant. Il est essoufflé et se tient à un mur quelques secondes. Il souffle fort. Un grand chahut se fait entendre. Les lumières grésillent. Des alarmes rouges sont déclenchées et des cris de dinosaure retentissent. Au bout du couloir un bouton rouge clignote. A côté de ce bouton une grande porte blindée est ouverte et de nombreux dinosaures s'échappent. Le professeur Dino court jusqu'au bouton et appuie dessus. La porte commence à se fermer puis se stoppe. Un débris barre le passage et empêche la fermeture. Le professeur Dino réessaye d'appuyer sur le bouton plusieurs fois mais la porte est bloquée. Puis la porte force trop et se casse formant une énorme fissure allant jusqu'au plafond au dessus de la tête du professeur Dino. Dans un craquement sonore un bout du mur lui tombe sur la tête. Le professeur Dino tombe dans les pommes.

Les battements de son cœur se font entendre. Puis un gros bruit sourd remplace petit à petit son cœur. Ses bruits d'énormes pas se rapprochent de plus en plus. Une patte de T-REX s'écrase à quelques mètres devant le professeur Dino toujours allongé à côté de la porte. Puis le T-REX rugit avant de partir par la porte et de s'enfoncer dans la jungle.

Au journal télévisé une journaliste présente le drame. En haut à droite de l'écran des images filmées du laboratoire démoli passent. (commentaires de la journaliste à définir). La journaliste explique que les dinosaures se sont échappés du laboratoire et que des carnivores rodent sur l'île. Heureusement un homme de Dinovotion est parti capturer ces dangereux dinosaures. Mais la journaliste précise qu'ils ont perdu un autre journaliste et son cameraman sur les lieux et qu'ils sont sans nouvelles d'eux depuis quelques temps.

# Cinématique

## 2) Storyboard



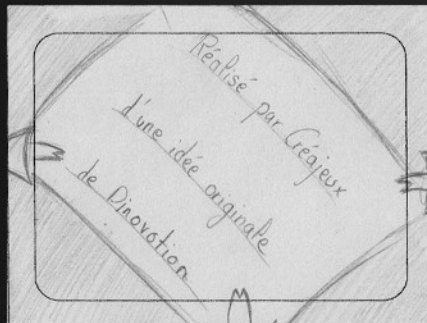
**ACTION:** Travelling de gauche à droite sur un étagère remplie d'objets scientifiques. Stop sur la dernière fiole. Peu de lumière, pénombre.

**BRUITAGE:** bruit de pas lointain qui se rapproche.  
Les bruits de pas se rapprochent et la porte du local s'ouvre.



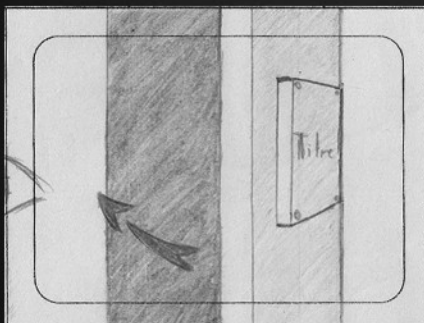
**ACTION:** Une main entre dans le champ par la droite et prend la fiole en la rapprochant de la caméra jusqu'à ce qu'on voit l'étiquette.

**BRUITAGE:** Des pas entre dans la pièce puis s'arrête devant la fiole.



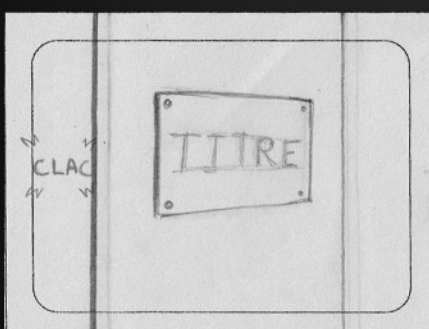
**ACTION:** Gros plan sur l'étiquette

**BRUITAGE:** Les bruits de pas repartent.



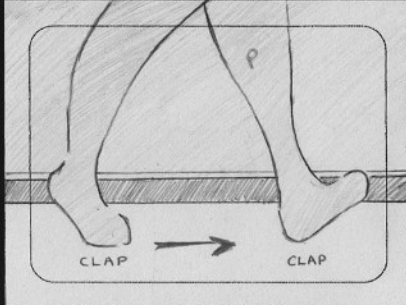
**ACTION:** Une porte se referme dans un couloir vide.

**BRUITAGE:** Les mêmes bruits de pas continuent.



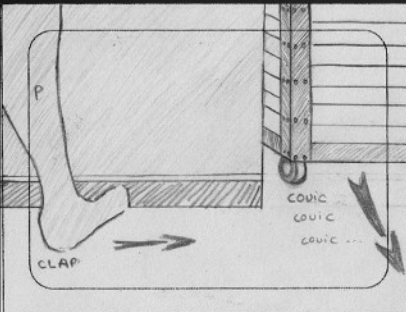
**ACTION:** La porte se claque et on peut lire le titre sur l'encadrement

# Cinématique



**ACTION:** Le professeur Dino marche dans un couloir.

**Bruitage:** Les bruits de pas correspondent à l'image.



**ACTION::** Le professeur Dino arrive à un angle où il est interrompu par une caisse poussée sur un chariot par un assistant.

**BRUITAGE:** Un bruit de chariot vient se rajouter au pas.



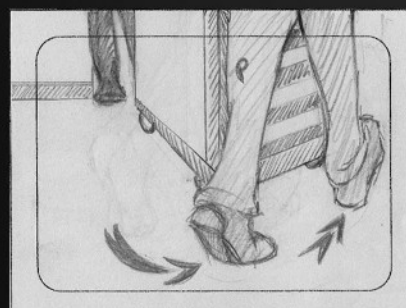
**ACTION:** Un dialogue s'installe entre le prof et l'assistant qui ont stoppés tous les deux.

Dialogue entre le professeur et l'assistant à définir



**ACTION:** Tout en continuant à parler le professeur se retourne et commence à marcher.

Dialogue à définir.



**ACTION:** Le professeur contourne la caisse qui bouge et tremble légèrement.

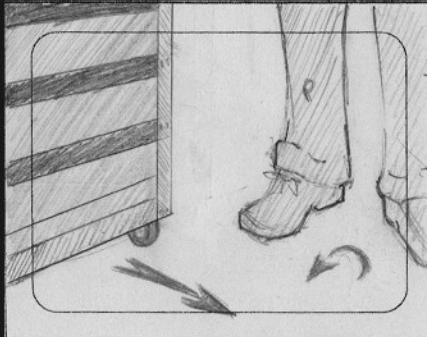
Dialogue à définir.

# Cinématique



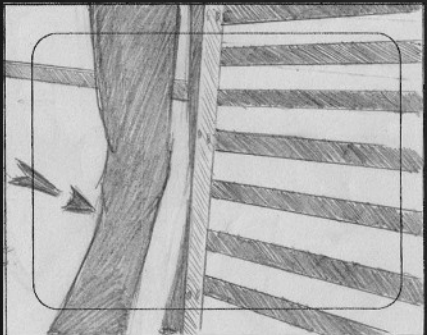
ACTION: En passant à côté de la caisse, une patte griffue sort de la caisse et essaie d'attraper le professeur mais échoue.

Dialogue à définir



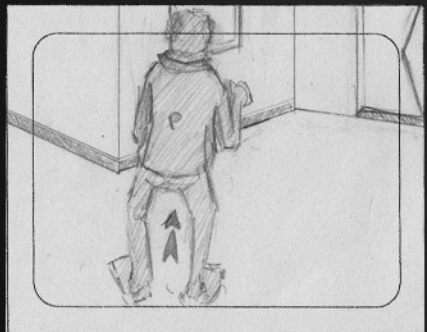
ACTION: Le professeur se retourne en haussant le ton. Il ordonne à l'assistant de débarrasser le plancher.

Dialogue à définir



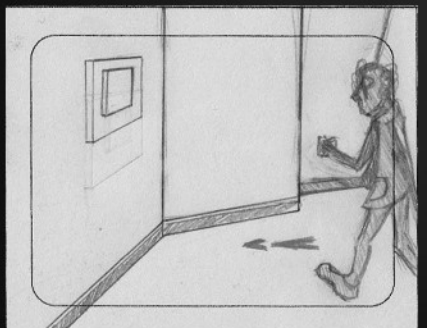
ACTION: L'assistant s'exécute et continue son chemin avec la caisse.

BRUITAGE: roulement du chariot et bruits des pas.



ACTION: Le professeur s'avance vers le mécanisme d'ouverture de la porte.

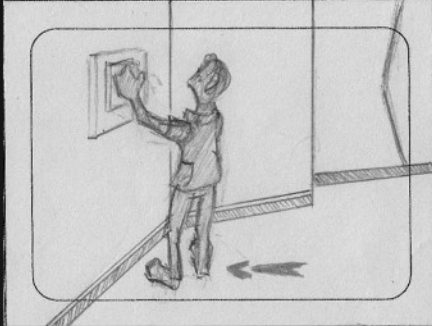
BRUITAGE: Bruit de pas avec éloignement sonore de l'assistant et sa caisse.



ACTION: Le professeur s'avance vers le mécanisme d'ouverture de la porte.

BRUITAGE: Bruit de pas.

# Cinématique



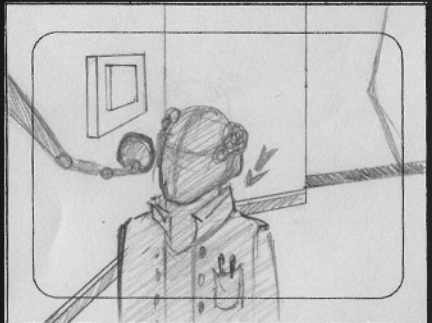
**ACTION:** Le professeur pose sa main sur le mécanisme qui s'illumine en vert en signe de validité.

**BRUITAGE:** Bruit électronique « tuf » pour la validation.



**ACTION:** Un micro s'est abaissé en avant-plan à la suite de la validation d'empreinte. Le professeur se retourne et avance vers lui.

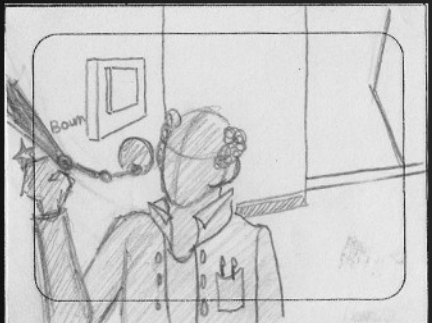
**BRUITAGE:** Bruits de pas et du micro qui s'abaisse (bruit robotique).



**ACTION:** Le professeur dit le mot de passe mais la reconnaissance vocale ne le reconnaît pas à cause de son accent russe.

**BRUITAGE:** Bruit de refus «Biiiiip»

(Mot de passe a définir)



**ACTION:** Le professeur s'énerve et commence à taper le système.

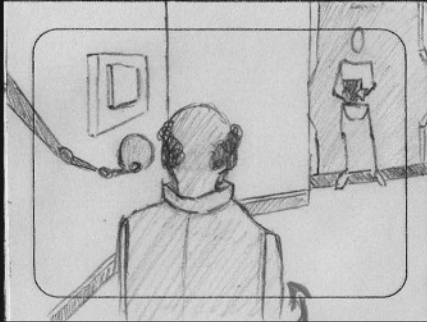
**BRUITAGE:** Bruits de refus, voix du professeur et poing qui tappe.



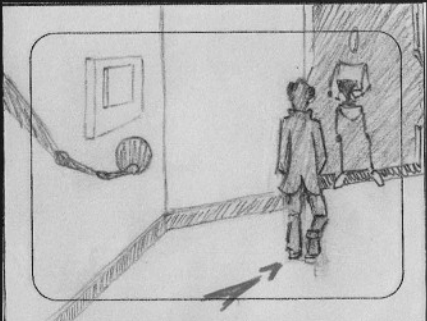
**ACTION:** La porte finalement s'ouvre grâce à un assistant interloqué par le bruit qui tappe.

**DIALOGUES:** Assitant: « Hum Hum.... »

# Cinématique

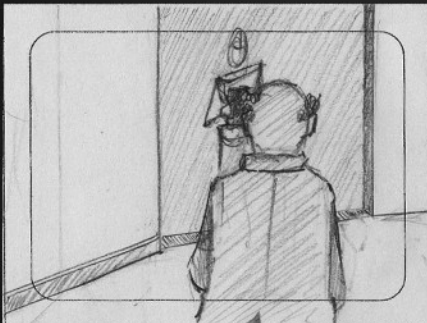


**ACTION:** Le professeur se retourne, embêté d'être prit sur le fait et s'avance vers l'assistant.



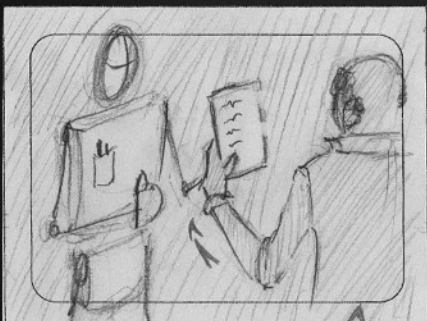
**ACTION:** Le professeur commence à s'avancer et au bout de quelques pas la caméra le suit.

**BRUITAGE:** Bruit de pas et gromellement du professeur.



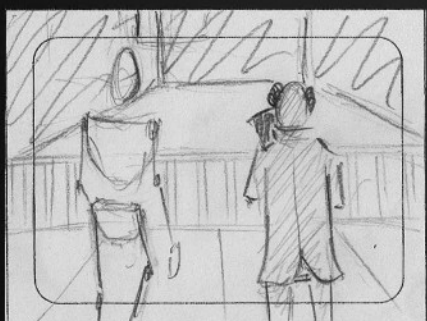
**ACTION:** Le professeur rejoint l'assistant qui l'attend au coin de la porte un carnet à la main.

**BRUITAGE:** Bruit de pas.



**ACTION:** Le professeur croise l'assistant et lui arrache le carnet des mains.

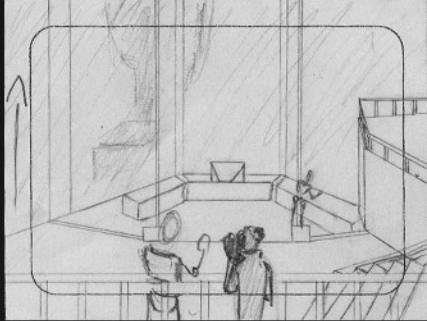
**BRUITAGE:** Dialogue et bruits de fond du laboratoire.



**ACTION:** L'assistant se retourne et ils rentrent tout deux dans le laboratoire.

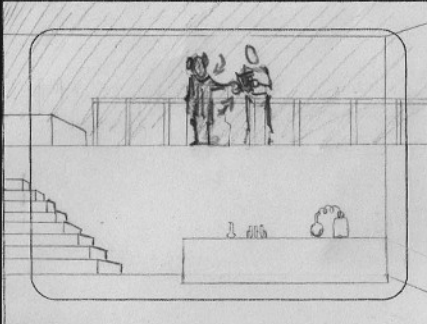
**BRUITAGE:** Dialogues et bruits de fond du laboratoire.

# Cinématique



**ACTION:** Ils stoppent leur marche en haut du balcon pendant que le professeur relit la checklist à voix haute.

**BRUITAGE:** Dialogue et bruits de fond du laboratoire



**ACTION:** Le professeur redonne violement le carnet à l'assistant avant de repartir.

**BRUITAGE:** Dialogue et bruits de fond du laboratoire



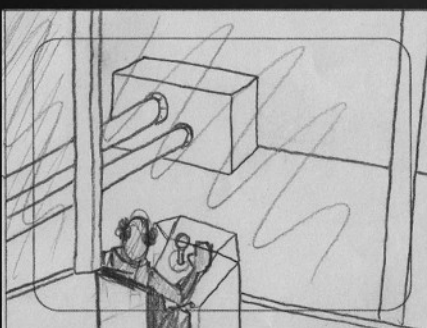
**ACTION:** le professeur sort du champ par la gauche tandis que l'assistant le regarde s'éloigner.

**BRUITAGE:** Bruit de pas, bruit de fond du laboratoire et marmonnement du professeur.



**ACTION:** Le professeur arrive par la gauche et s'assoit sur la chaise...

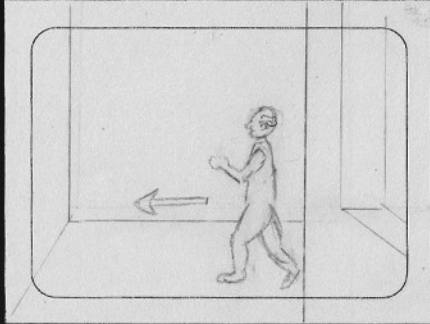
**BRUITAGE:** Bruit de la machine.



**ACTION:** Puis pivote et se prépare à travailler.

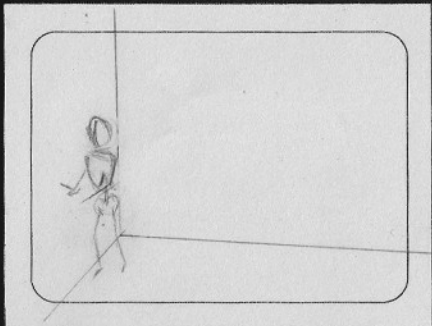
**BRUITAGE:** Bruit de la machine.

# Cinématique



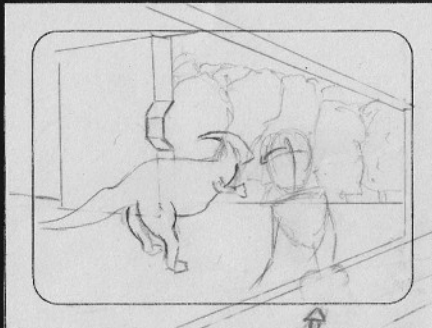
ACTION: Le professeur arrive en courant du couloir.

BRUITAGE: Bruits de piétinement.



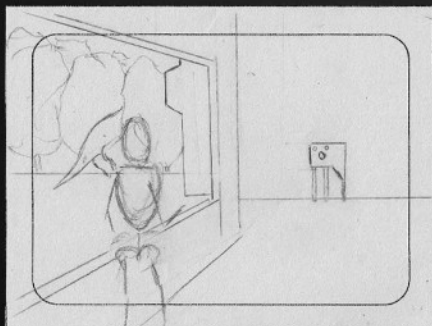
ACTION: Il s'appuie sur le bord de mur pour regarder ce qui se passe et reprendre son souffle

BRUITAGE: Bruits de piétinement et essoufflement.



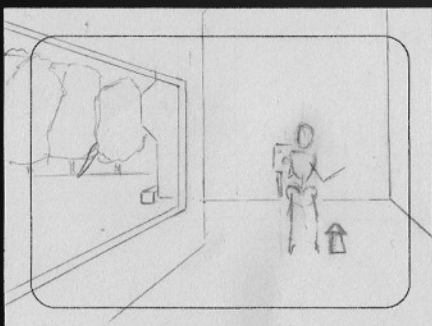
ACTION: Il se dirige vers la baie vitrée pour regarder ce qui se passe au travers. Des dinosaures fuient le hangar; provoquant des éboulis.

BRUITAGE: Bruits de piétinement.



ACTION: Il voit le système pour la fermeture d'urgence des portes.

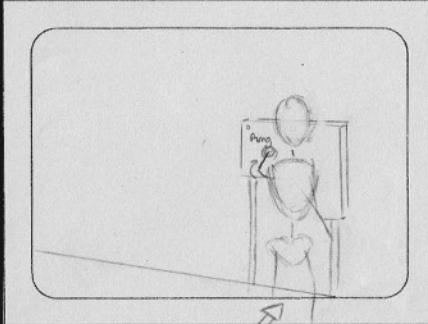
BRUITAGE: Bruits de piétinement.



ACTION: Il court vers le bouton d'arrêt d'urgence.

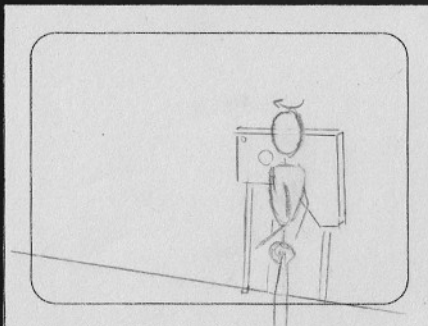
BRUITAGE: Bruits de piétinement.

# Cinématique



ACTION: Il appuie sur le bouton.

BRUITAGE: Bruit de piétinement.



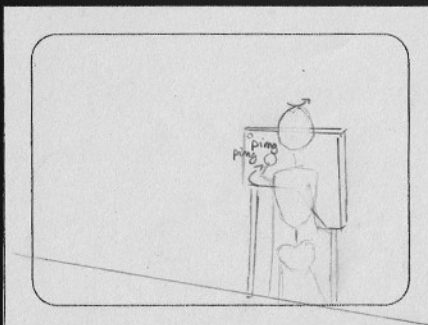
ACTION: Il se retourne pour regarder la fermeture de la porte.

BRUITAGE: Bruit de piétinement.



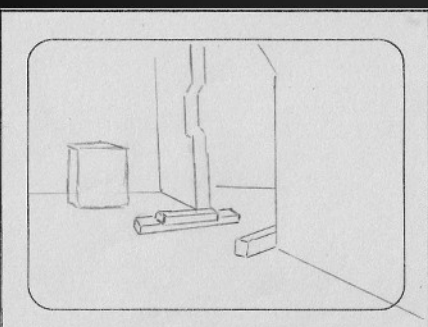
ACTION: La porte est coincée par des débris.

BRUITAGE: Bruit de piétinement.



ACTION: Le professeur appuie de nouveau à plusieurs reprises sur le bouton.

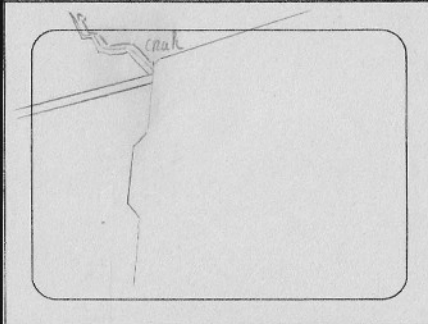
BRUITAGE: Bruit de piétinement.



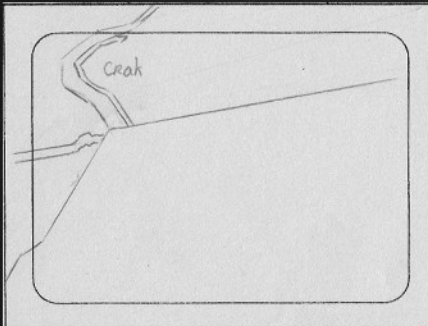
ACTION: La porte ne se ferme toujours pas.

BRUITAGE: Alarme de fermeture de la porte.

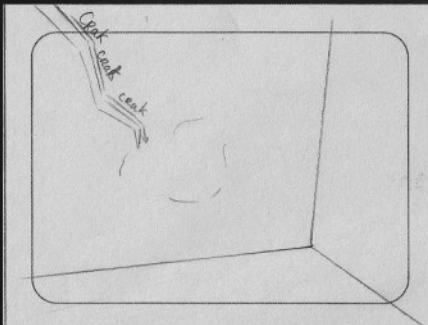
# Cinématique



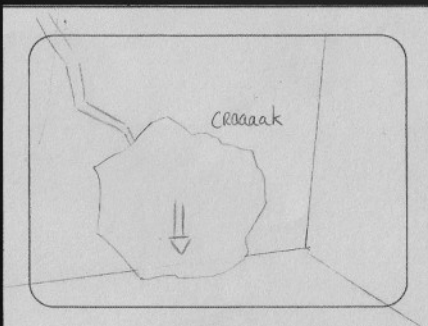
ACTION: A cause des éboulis et de l'échec de la fermeture de la porte, des fissures apparaissent et se propagent sur le plafond.



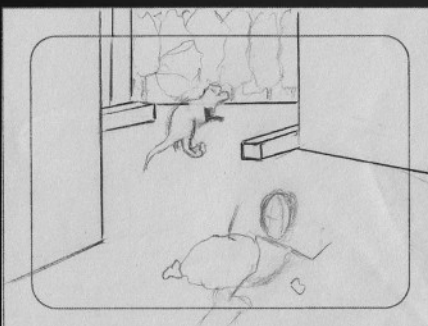
ACTION: La fissure se propage sur le plafond.



ACTION: La fissure principale fragilise le plafond.

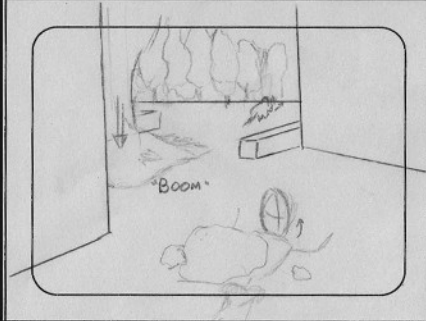


ACTION: Un morceau tombe du plafond sur le professeur



ACTION: Le professeur est coincé et essaie de lever la tête.

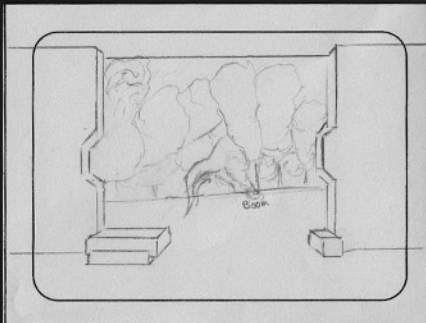
# Cinématique



ACTION: Le professeur arrive à lever la tête tandis que la patte d'un énorme dinosaure se pose tout près de lui ( T-rex).



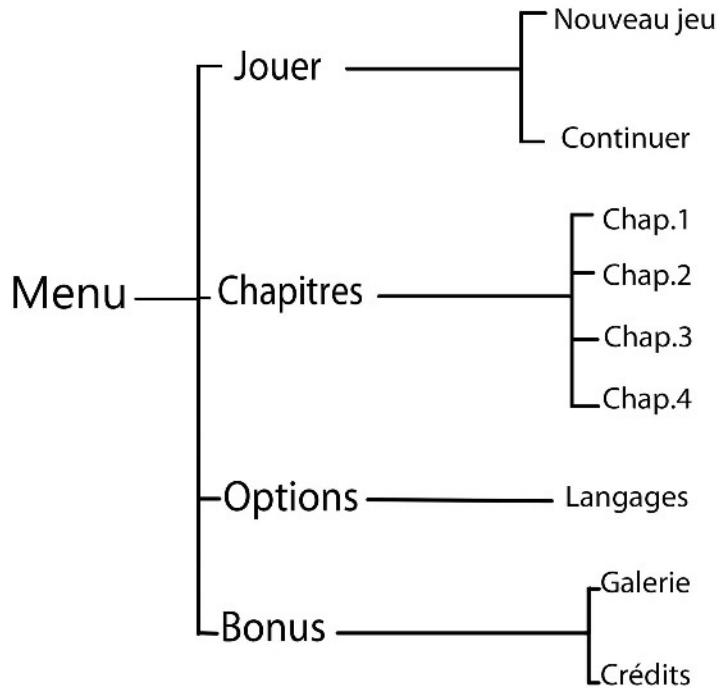
ACTION: Il retombe dans les pommes. Le T-rex sort du complexe suivi de petits dinosaures.



ACTION: Le T-rex s'enfonce dans la jungle pour enfin disparaître.

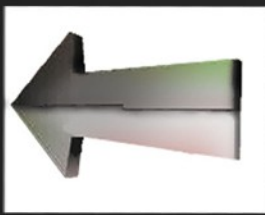
# L'interface

## 1) Le Menu



Le menu principal se présentera de la façon ci-dessus. Le joueur pourra jouer en continuant la partie précédemment sauvegardée ou faire une nouvelle partie. A chaque fois qu'il terminera un chapitre, il pourra le rejouer via le menu CHAPITRES. Chaque chapitre sera débloqué une fois terminé. Via le menu OPTIONS, le joueur pourra choisir la langue des textes du jeu. Dans le menu BONUS, il pourra regarder les photos qu'il aura prises dans le jeu ainsi que des artworks dans la galerie et pourra aussi accéder aux crédits du jeu.

## 2) Les Q.T.E.



A certains moments du jeu des phases de Q.T.E. se lanceront. Le joueur devra alors appuyer au bon moment sur la touche indiquée (les 4 flèches) ou devra cliquer sur un indicateur qui s'affichera à l'écran.

# L'interface

## B) La carte

Sur l'écran de jeu, le joueur pourra voir une mini carte s'afficher. C'est grâce à celle-ci qu'il pourra se repérer dans l'île. Il pourra voir une carte avec l'indication du chemin à prendre pour aller au prochain objectif. Il pourra aussi afficher la carte de l'île en grand (par peut-être un menu inventaire ou une touche) pour mieux voir l'emplacement des objectifs et autres informations via la légende de la carte.



# Artworks

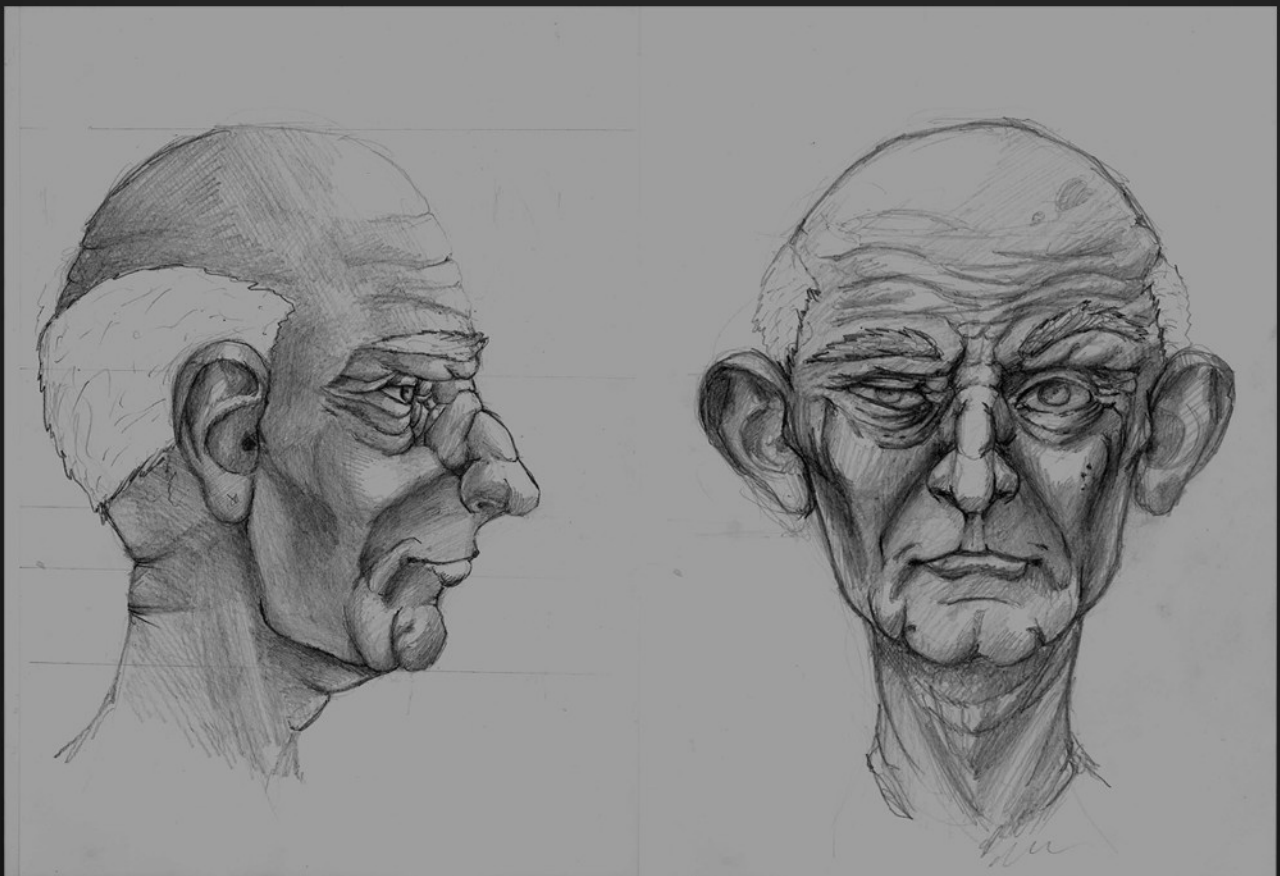
## A) Les personnages

### 1) Le professeur Dino



# Artworks

Design Professeur Dino



# Artworks

RECHERCHE SAVANT FOU (PROF DINO)

④

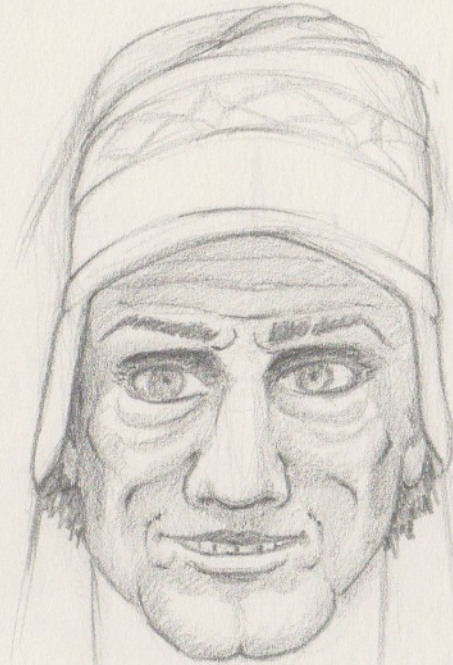
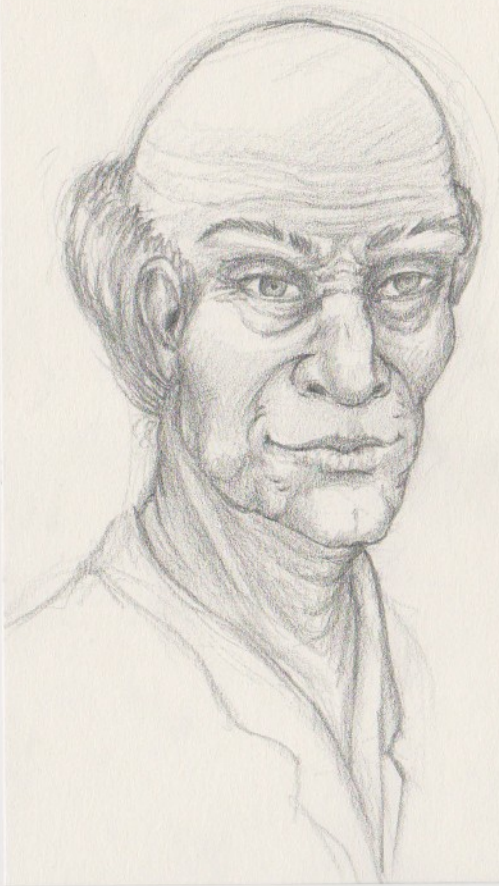


RECHERCHE SAVANT FOU (PROF DINO)

①



# Artworks



# Artworks

## 2) L'héroïne



# Artworks



# Artworks



# Artworks

## 3) Les scientifique



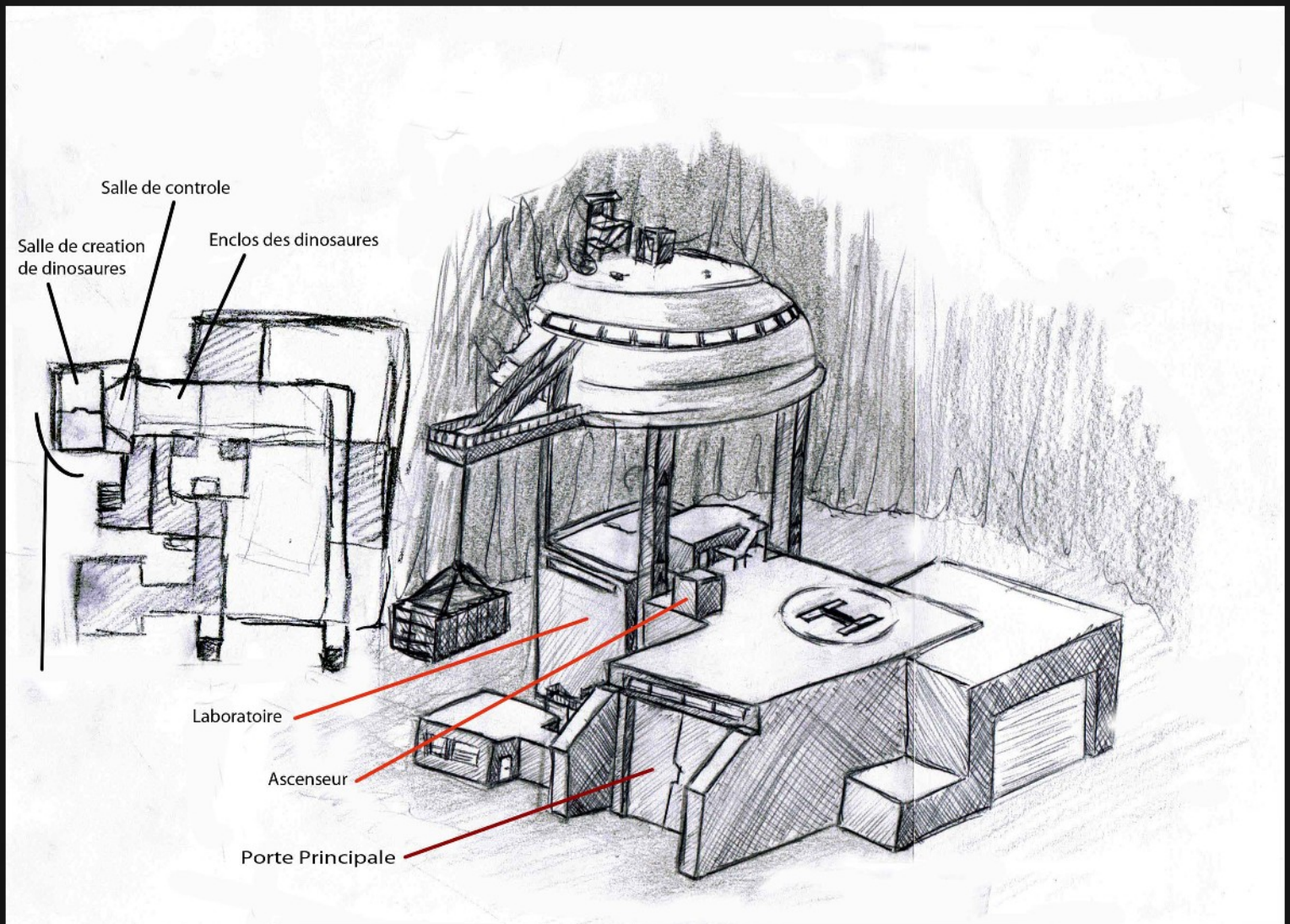
# Artworks



# Artworks

## B) Les niveaux

### 1) Le laboratoire





# Artworks



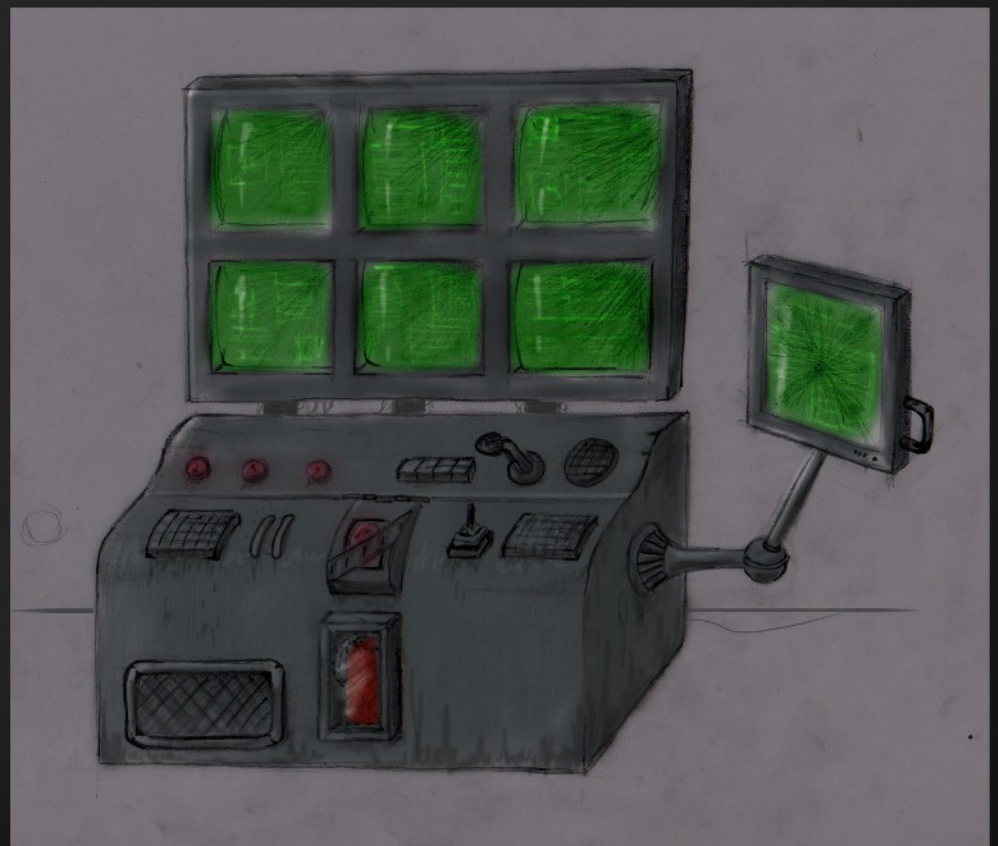
# Artworks

## Les objets

### Bureau de recherche:



### Ecrans de surveillance:



# Artworks

Conteneur de nourriture:

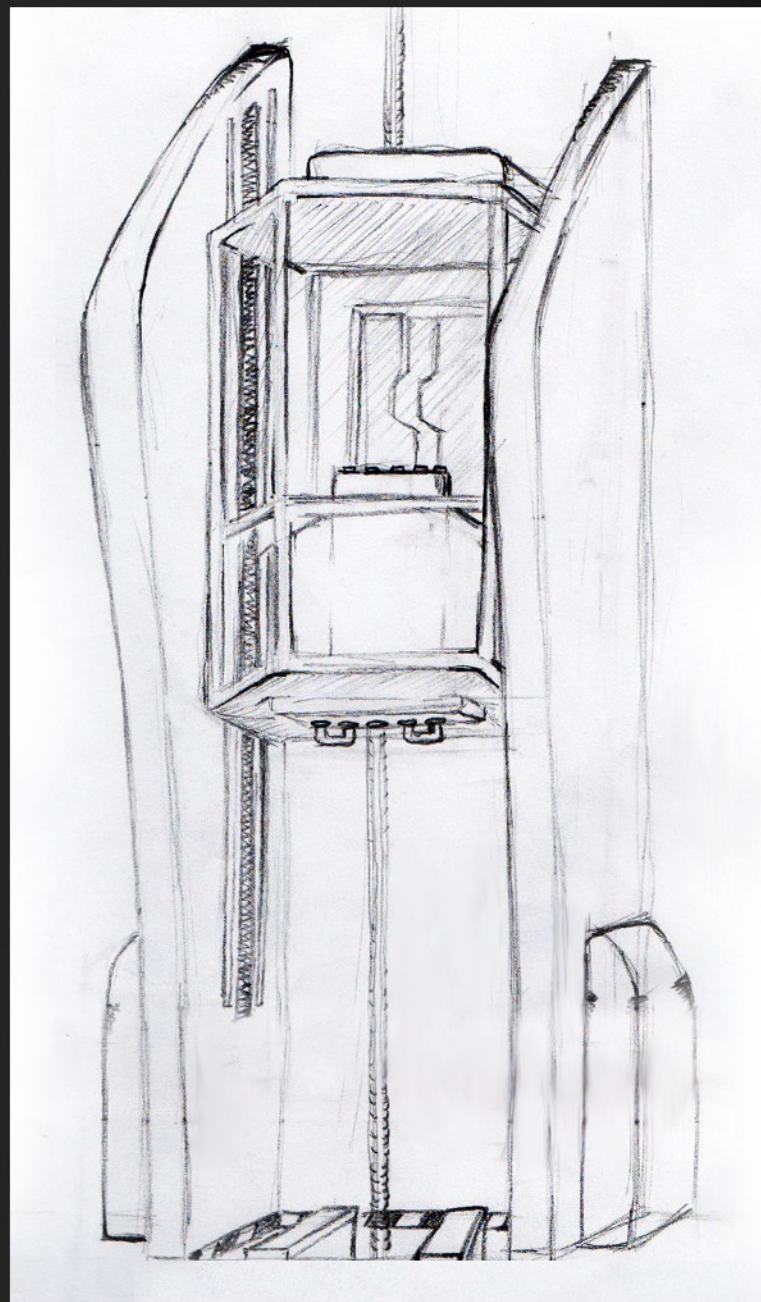
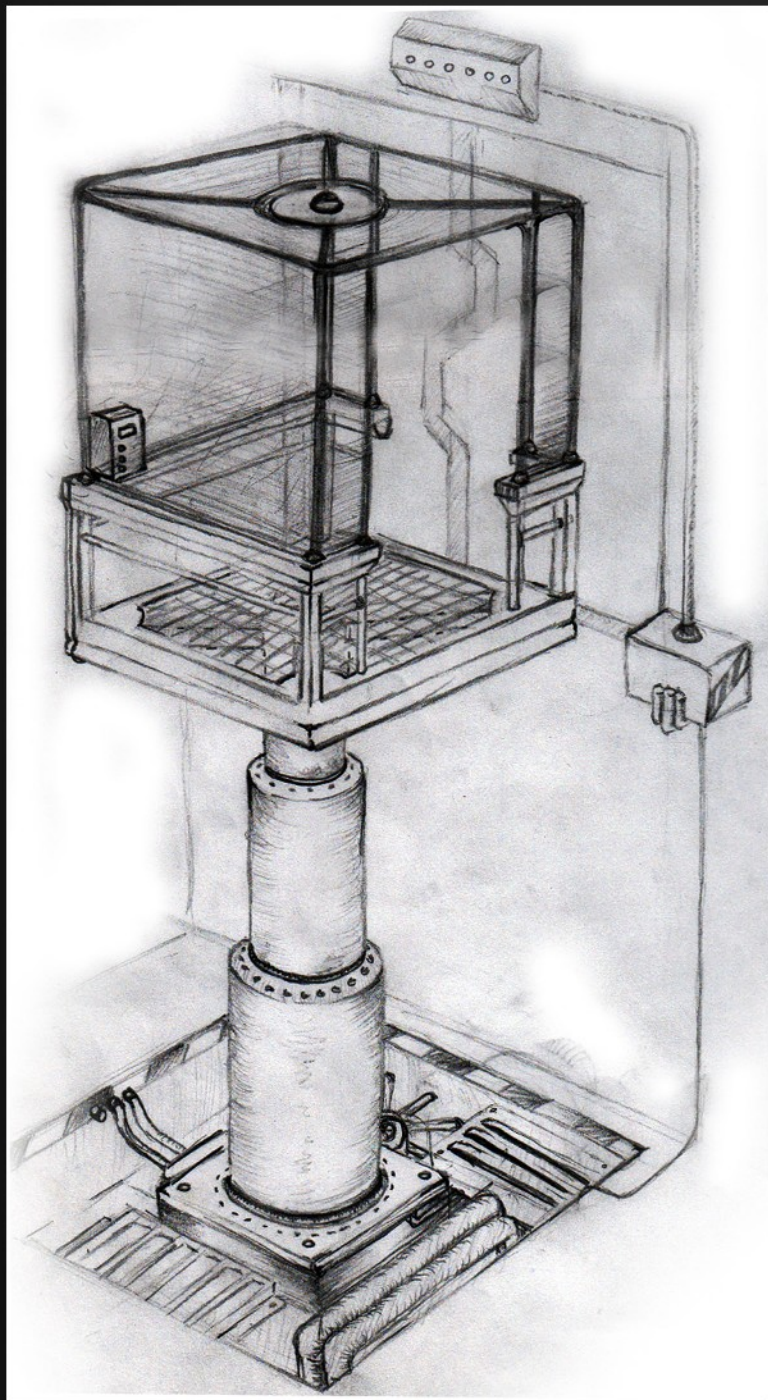


Silo à grains:



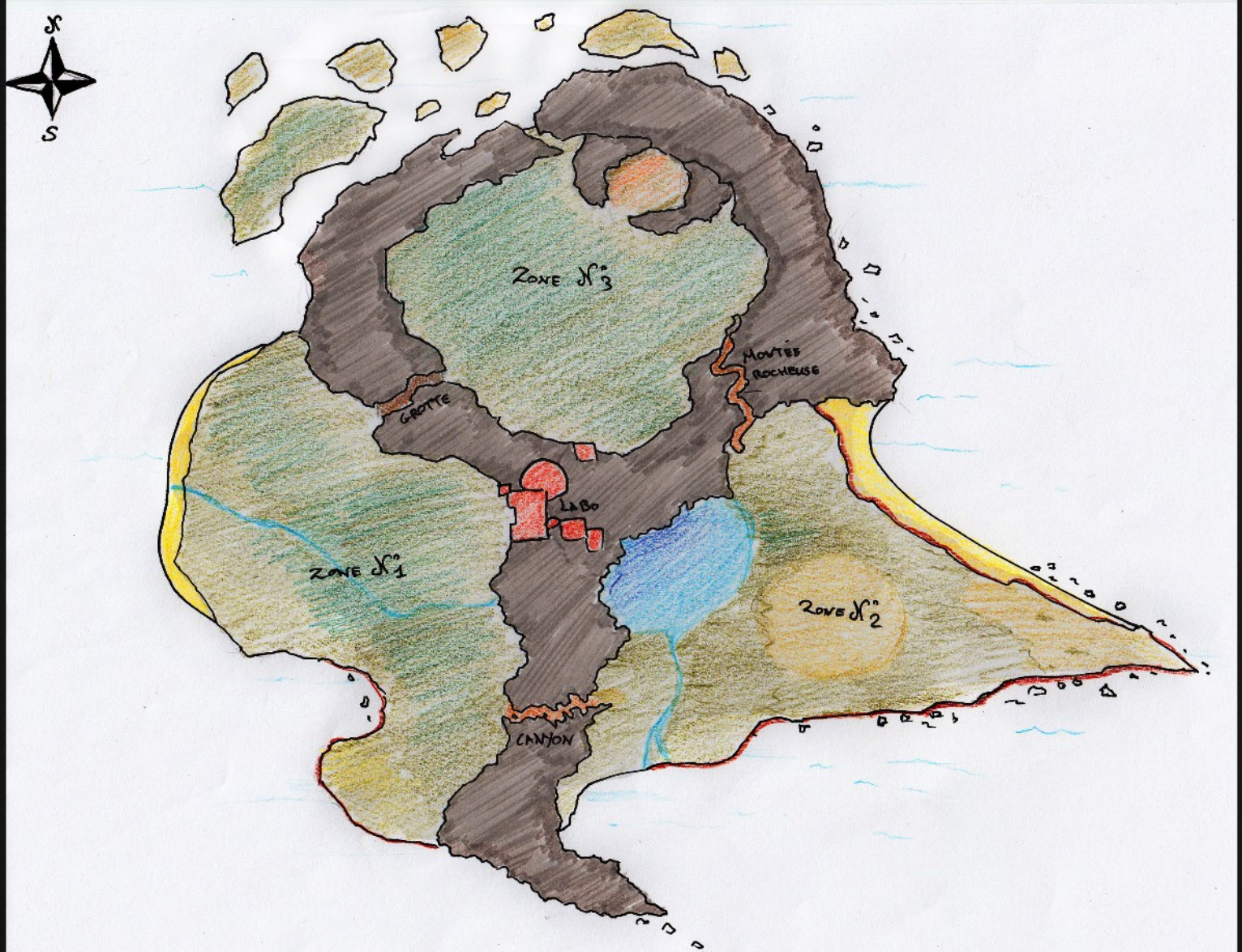
# Artworks

## Ascenceurs



# Artworks

2) L'île



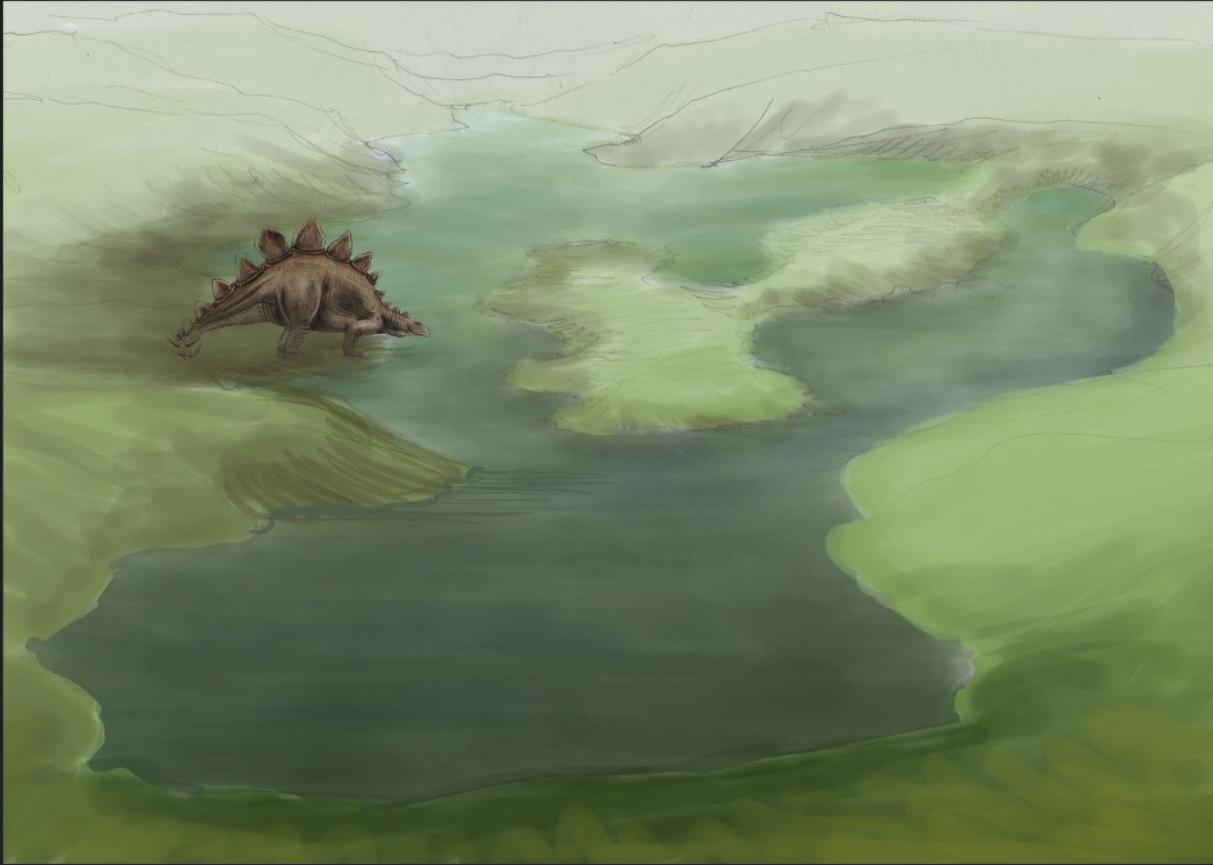
# Artworks



# Artworks



# Artworks



# Artworks



# Artworks



# Artworks

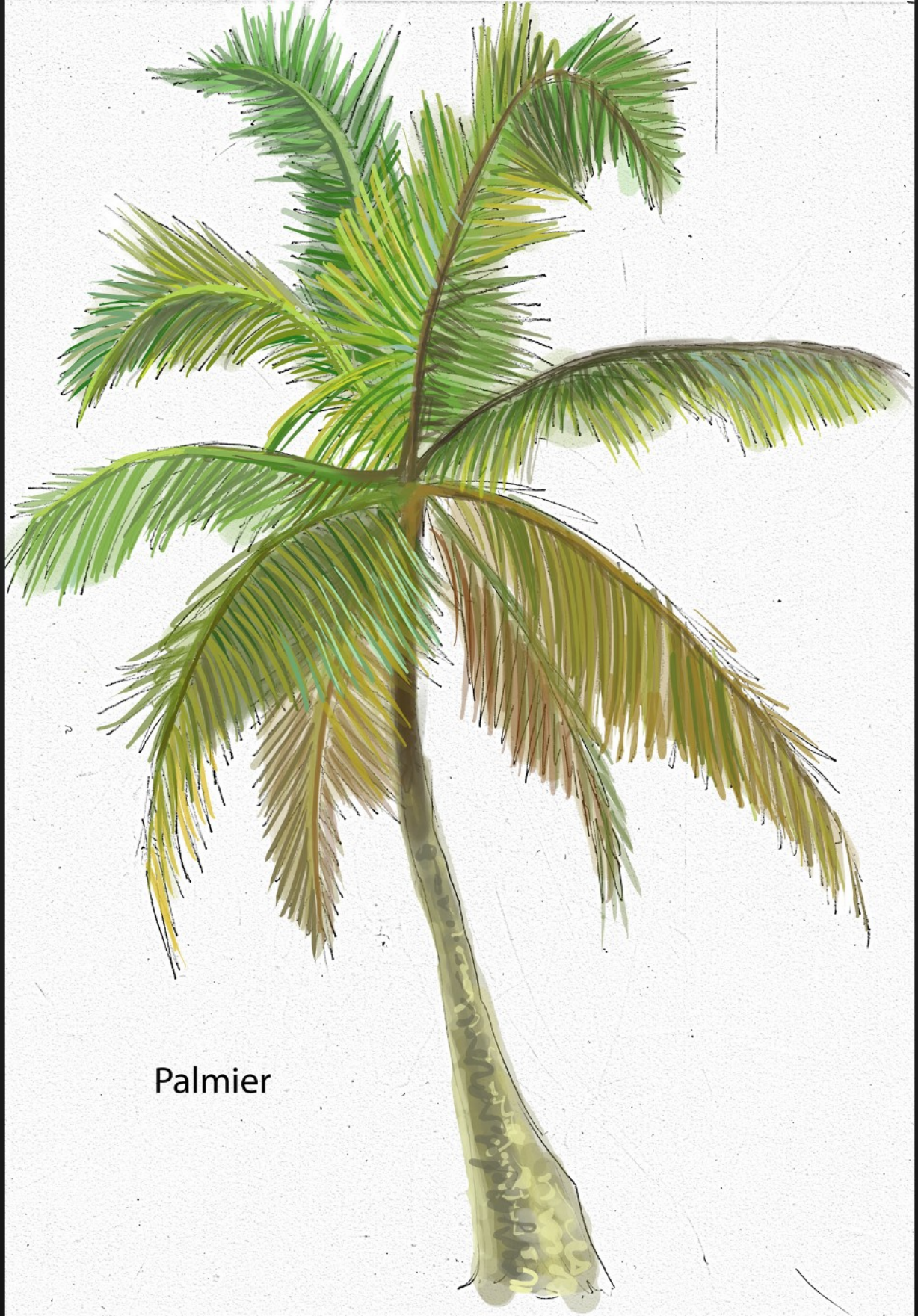


# Artworks

## La Flore



# Artworks



Palmier

# Artworks

## Fougères



# Artworks

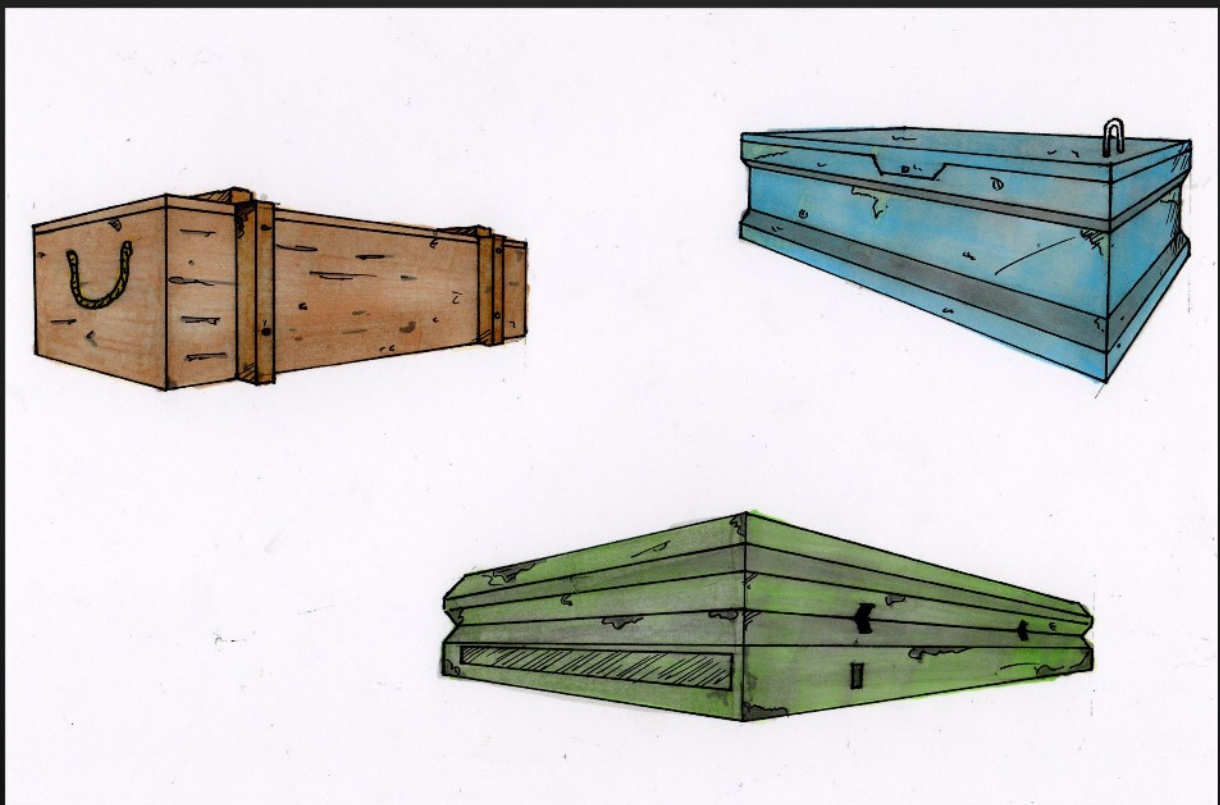
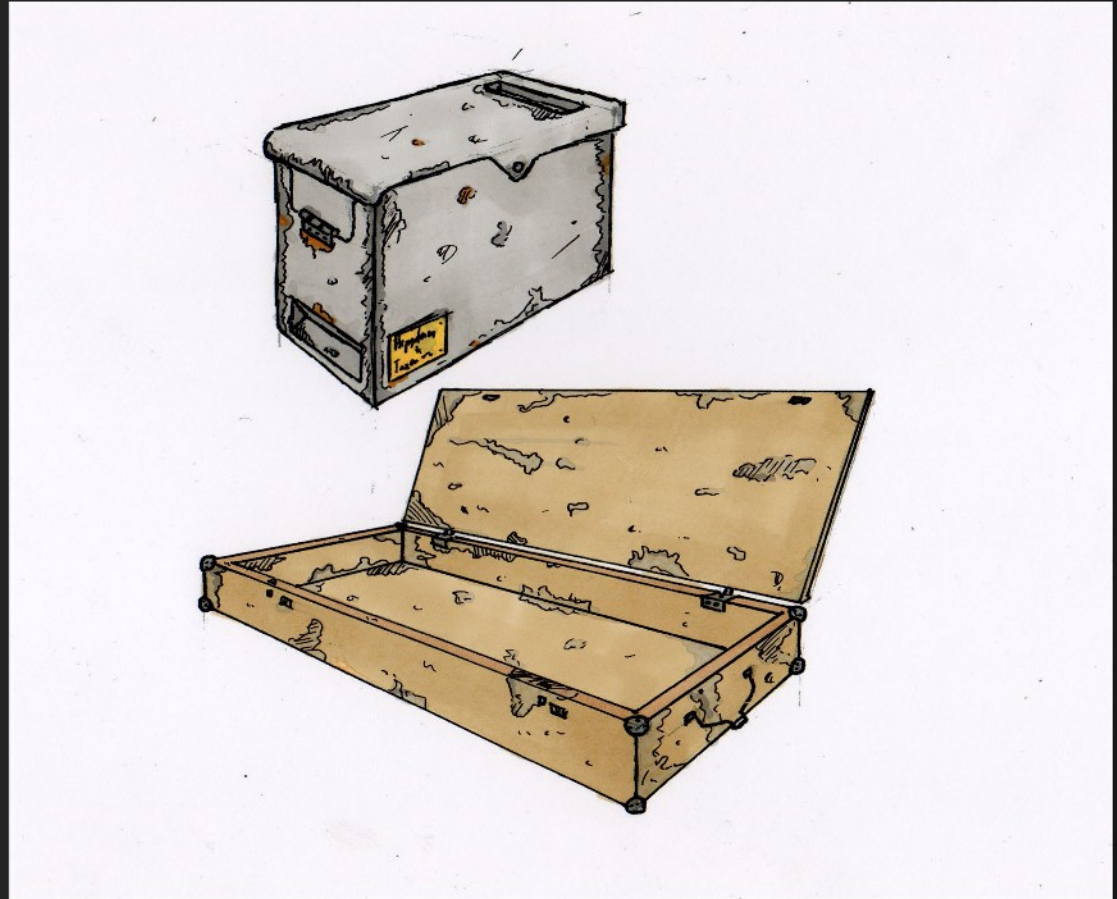
Les armes



# Artworks

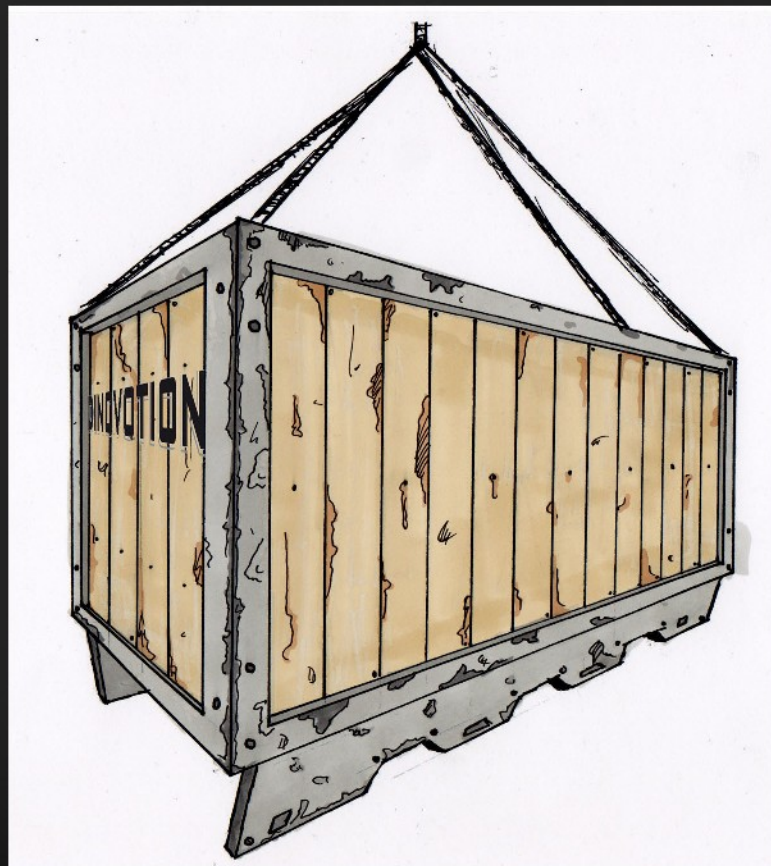
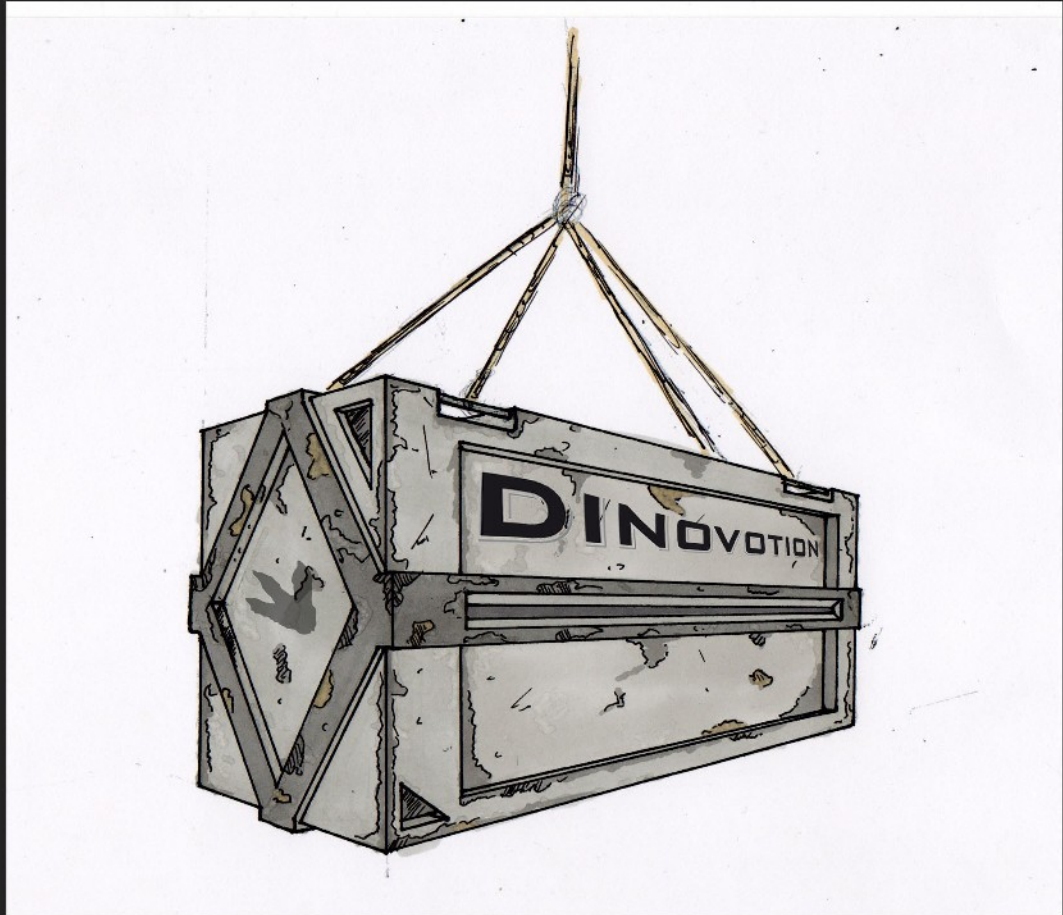
Les caissons

caisses d'armes:



# Artworks

Conteneur:



# Artworks

Les véhicules:

Le jeep:

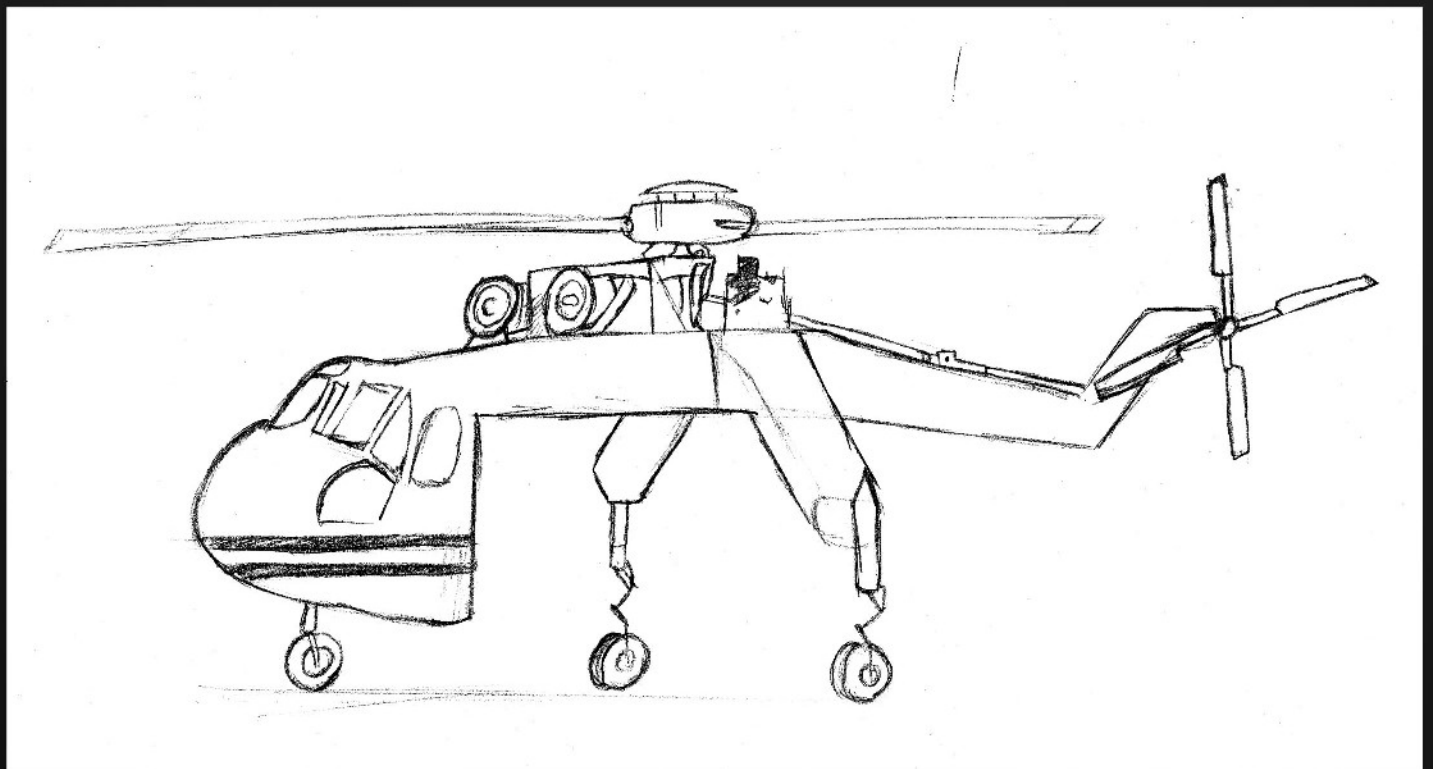
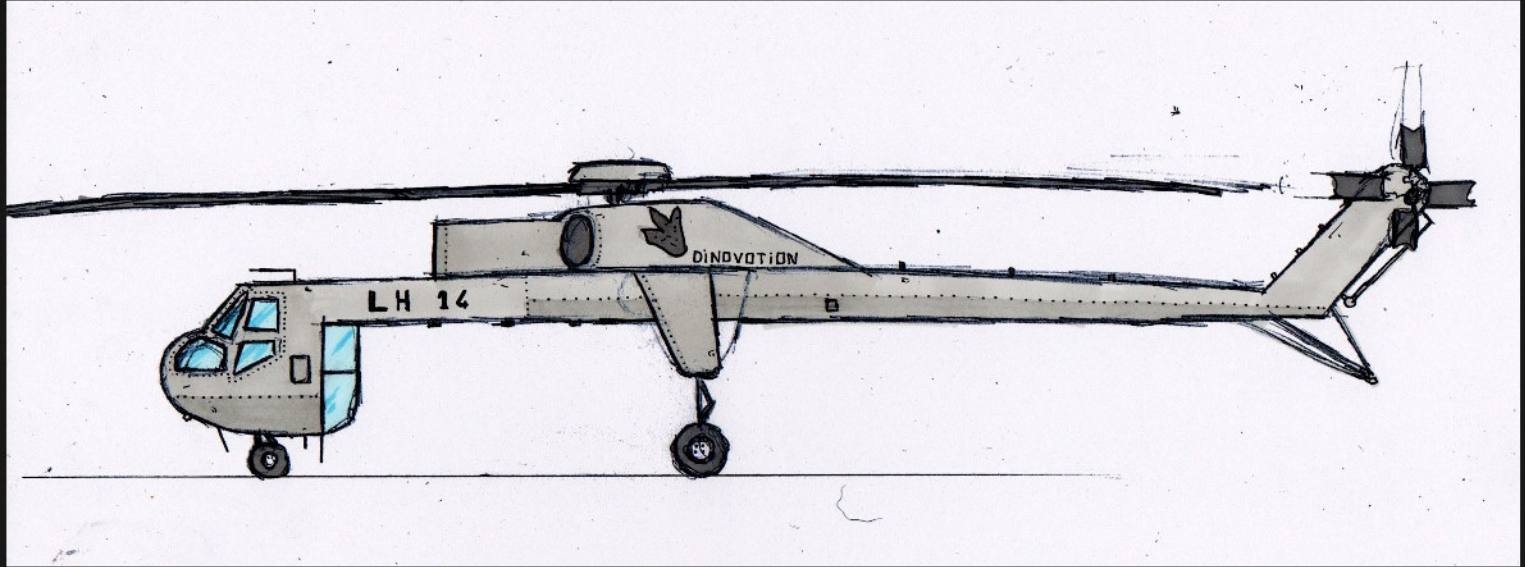


Jeep



# Artworks

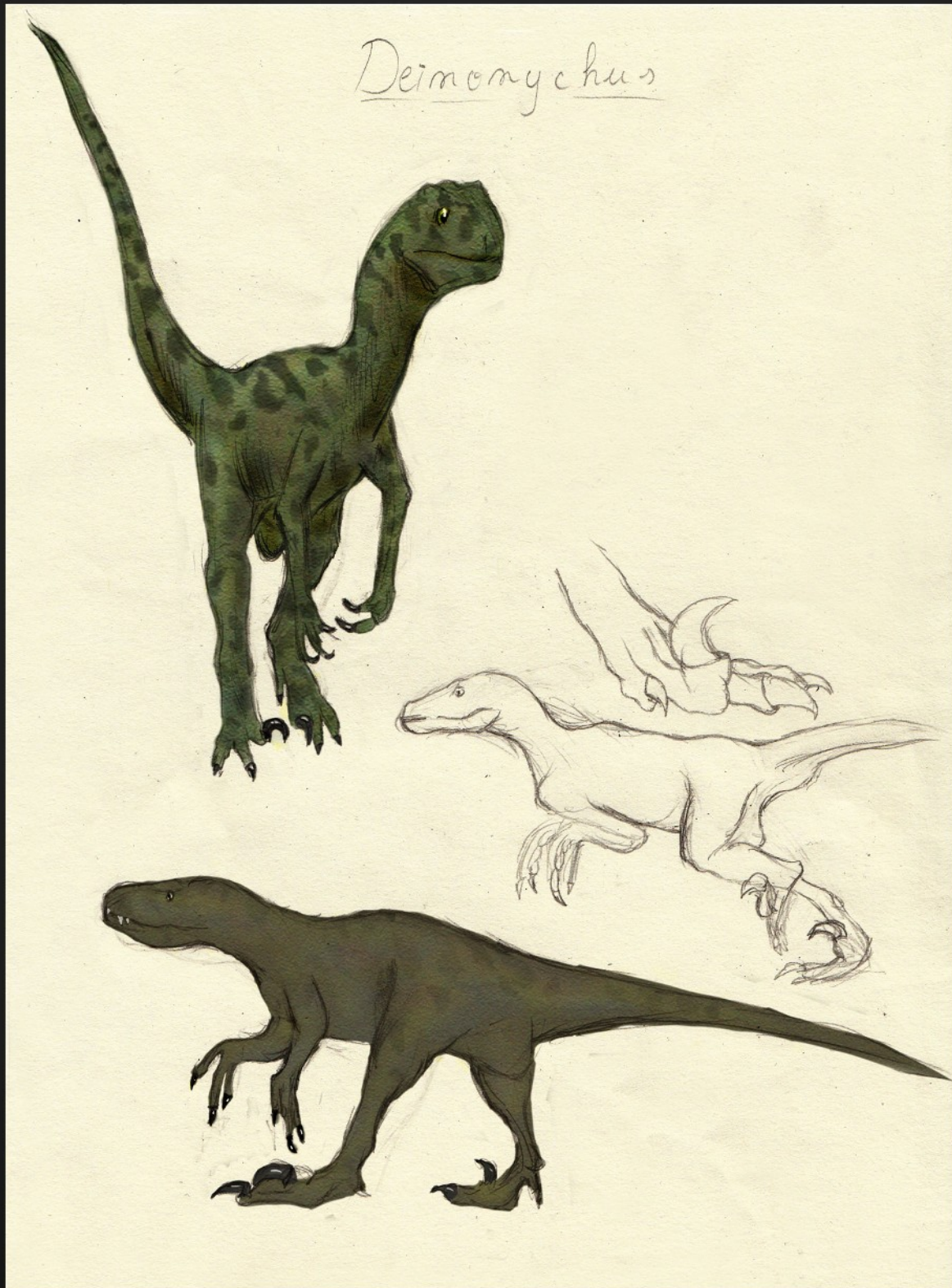
L'hélicoptère:



# Artworks

Les dinosaures:

le Deinonychus

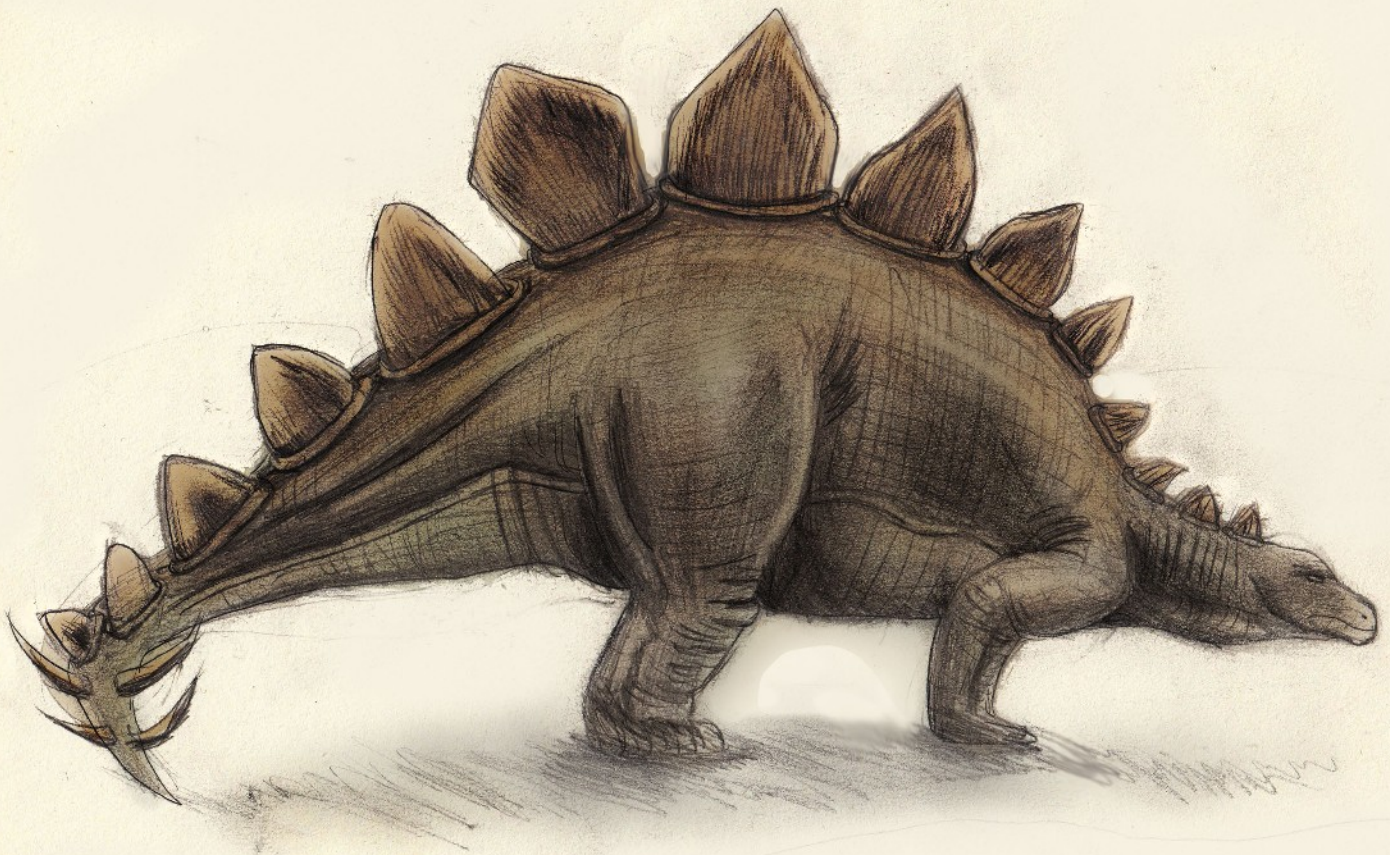


# Artworks



# Artworks

Le stegosaure



# Artworks

Le Quetzalcoatlus



# Artworks

Le Chasmosaure



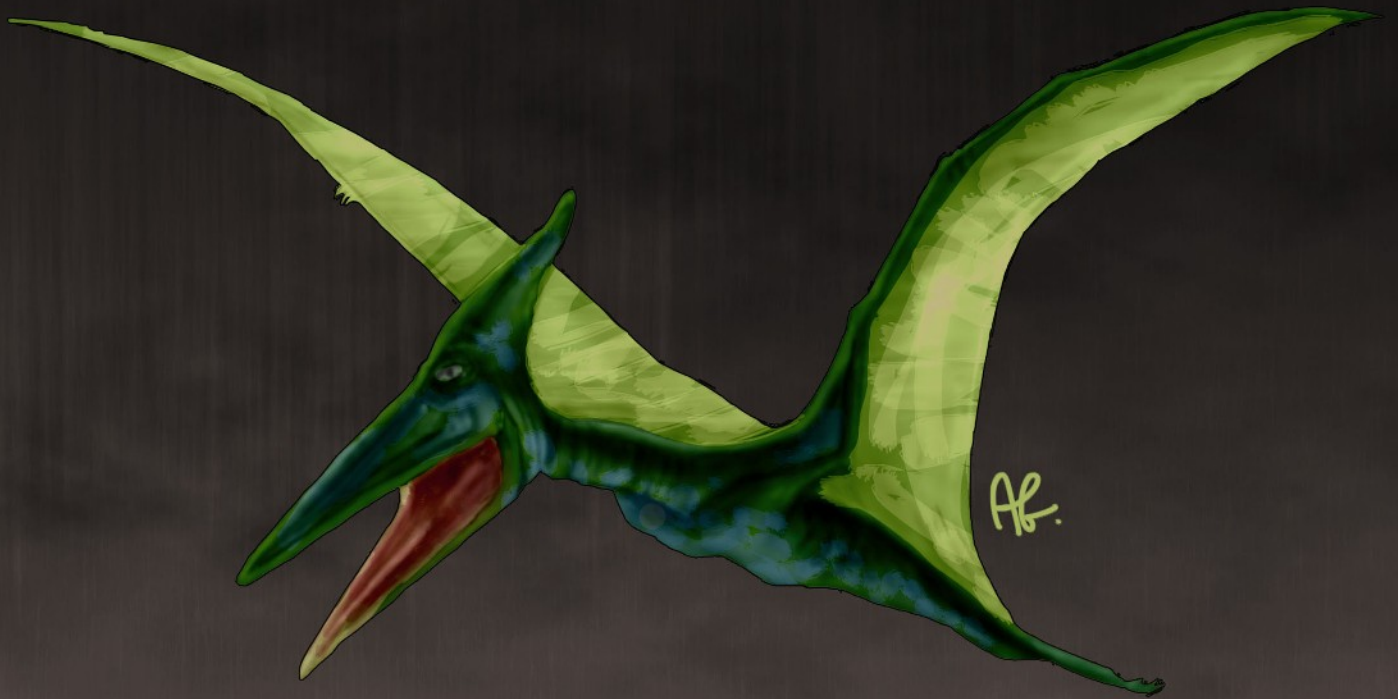
# Artworks

L'omeisaure



# Artworks

Le pterosaure



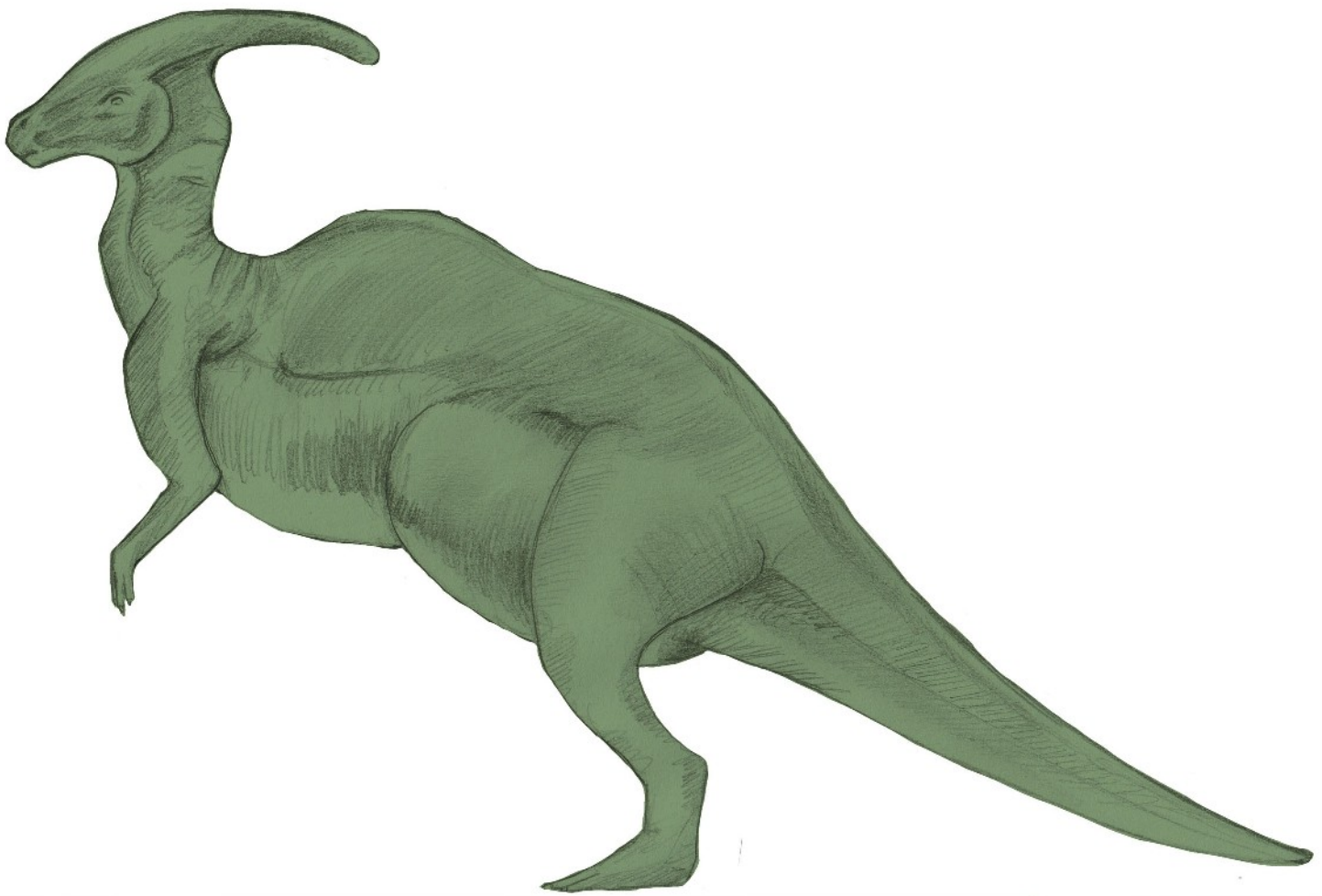
# Artworks

Le Tyrannosaurus rex



# Artworks

Le Parasaurolophus



# Artworks

Le Bronchiosaure



# Artworks

Le Compsognathus

