

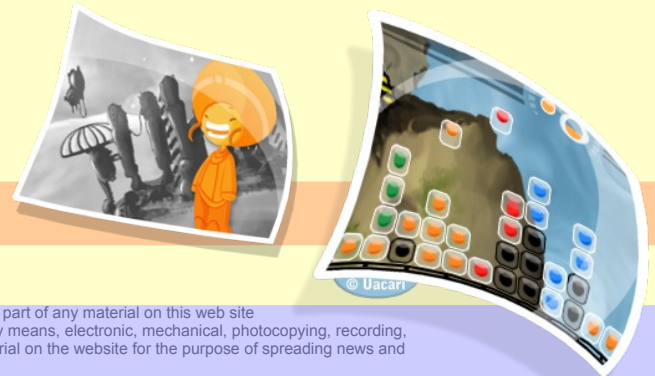
Projet Fullux - pour DsiWare

[Blog](#) et [site](#) officiel du projet

Présentation du projet Fullux

Réalisée par **Ebene Zolli** (@)

- **Un classique revisité** : maîtrisez le point de chute de blocs colorés pour obtenir des réactions en chaîne,
- **Des situations variées** combinant différents pouvoirs, des catastrophes naturelles, et plusieurs modes de jeux,
- **Une aventure non linéaire** où vous voyagerez en bonne compagnie dans un univers qu'il vous faudra sauver !



Ce document a été créé dans le but de promouvoir le projet Fullux de la société Uacari, et ne contient que des informations préalablement publiées sur le blog officiel du projet Fullux. Les schémas d'explication visibles sur ce document ne constituent pas une vue du jeu.

Extrait du site Uacari <http://www.uacari.com/fullux/>: "All material copyright © Uacari. All rights are reserved. No part of any material on this web site may be reproduced, or stored in a database or retrieval system, distributed, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of Uacari. Press and Internet Users are permitted to use material on the website for the purpose of spreading news and informations regarding the Fullux Project or Uacari."

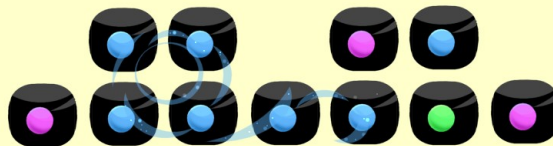
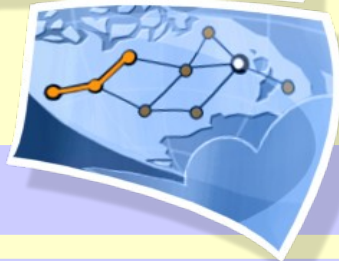
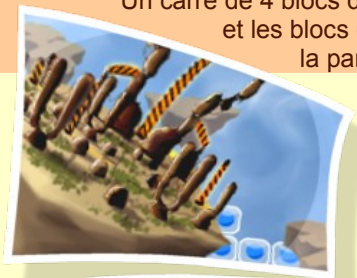
Schémas d'explication réalisés par Ebene Zolli – Police manuscrite : JP Hand Straight

La "Cité-Monde", lointaine et paisible planète urbaine, connaît une vague de terribles séismes ! Le peuple de la Cité-Monde dispose naturellement de faibles pouvoirs de télékinésie et de téléportation. Une aide extérieure est donc sollicitée afin d'amplifier leur puissance, de manière à ce qu'ils puissent se défendre contre ces catastrophes. Malheureusement cette mesure ne suffira pas : si les séismes se poursuivent de façon si violente, le cœur de la planète risque d'éclater !

• Bases du jeu :

Une partie se déroule sur un **plateau de jeu** que le joueur peut faire défiler grâce au stylet. Des blocs tombent du haut de l'écran : en positionnant le plateau, le joueur peut choisir leur point de chute.

Un carré de 4 blocs de même couleur forme un **"agrégat"**. Le joueur peut détruire cet agrégat et les blocs de même couleur qui le touchent avec le stylet. Cela permet d'éviter que la partie se termine, ce qui arrivera si les blocs s'entassent en haut de l'écran !



Destruction d'un agrégat



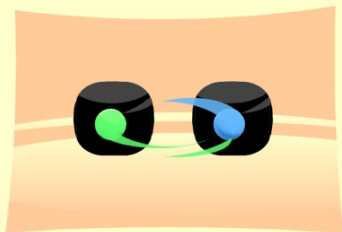
Vue du jeu

Chaque partie oppose le joueur à un type de **Cataclysme** : séismes, incendies, inondations... Pour mieux lutter, le joueur a accès aux **Pouvoirs** du guide avec lequel il poursuit son périple. Il aura ainsi l'occasion de maîtriser l'Espace, ou encore le Temps, et d'autres formes de magie.

Pour sauver l'univers, le joueur doit voyager. Chaque partie du mode **"Aventure"** permet de progresser sur la carte visitée. Il existe d'autres modes de jeu : survivre le plus longtemps possible, vider la zone de ses blocs, créer un énorme agrégat...

Cette aide provient des Sages de l'Arbre-Monde, personnages habitant à l'écart des agitations de l'univers. Ces Sages ont une grande connaissance des Pouvoirs, notamment ceux de la maîtrise du Temps. Leur penchant pour ce domaine pourrait venir du fait que leur très ancienne planète regorge d'étranges constructions datant d'avant cette civilisation. Mais ces merveilles sont également en danger : depuis peu d'inextinguibles incendies se propagent sur l'ensemble de la planète...

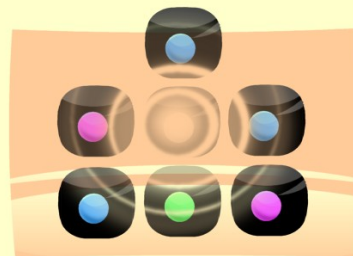
• Espace & Temps :



Intervertir deux blocs



Téléporter un bloc



Détruire les blocs

La maîtrise de l'Espace permet d'intervertir deux blocs côte-à-côte; de téléporter un bloc posé en le faisant réapparaître en chute en haut de l'écran; ou encore en désintégrant le bonus "Espace", de détruire tous les blocs qui le touchent directement.

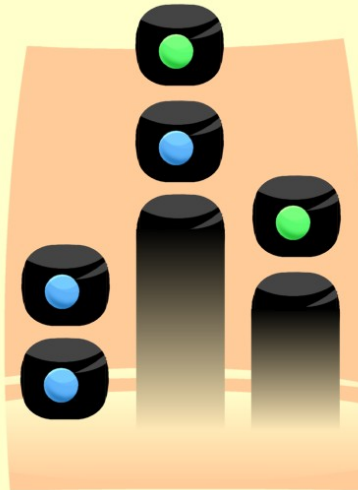
La maîtrise du Temps permet d'inverser le cours d'un phénomène pour le tourner à son avantage, et de revenir dans le temps.

La Cité-Monde est gouvernée par un Prince, lui même tenu d'obéir au "Conseil des Mondes". Le Conseil, déjà au fait des vagues de catastrophes, a été averti d'une étrange nouvelle. Sur une "Pierre de prophétie" originaire de la Cité-Monde, une inscription mentionnant la "voie du Fullux" s'est mise à briller... Considérant cela comme un avertissement, le Conseil a désigné une personne chargée d'enquêter sur le Fullux. Le Prince guidera cet envoyé sur les lieux où la pierre a été découverte..

• Séismes & Incendies :



Les secousses



Les reliefs



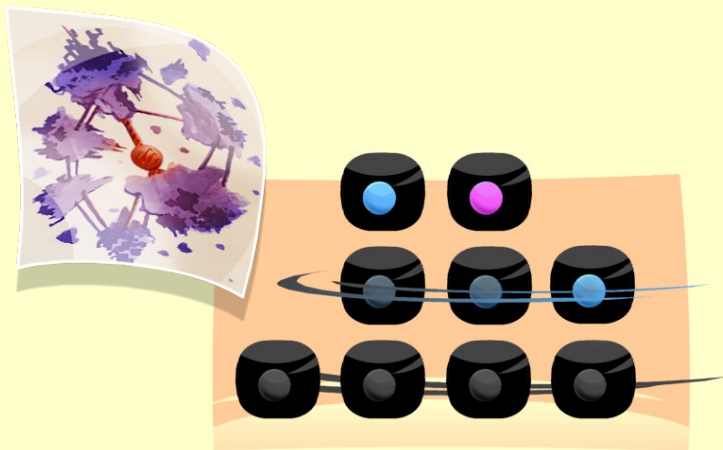
Les incendies

Les Séismes créent des reliefs qui vont croître et décroître à la surface du plateau, décalant ainsi le niveau des colonnes de blocs qui reposent dessus. Des secousses peuvent également perturber l'arrangement de blocs, qui vont soudain se mélanger.

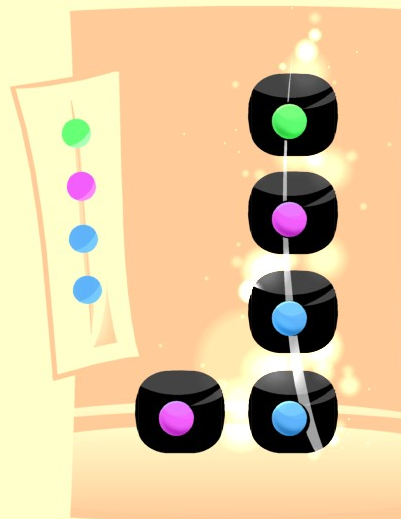
Les Incendies surviennent à cause de blocs enflammés tombés du haut de l'écran. En contact avec d'autres blocs, le feu se propage rapidement. Un bloc enflammé finira par se transformer en charbon indestructible s'il n'est pas supprimé à temps...

Le Conseil envoie également sur la Cité-Monde des Mages originaires du monde des Abysses. Ils s'occuperont d'envelopper le cœur de la planète d'une sphère d'énergie, afin d'en retarder l'explosion. Le Premier des Mages, normalement censé se déplacer en personne, envoie ses confrères à sa place. En effet ce personnage visiblement hautain et égoïste préfère se consacrer à une étude qui lui semble plus digne d'intérêt : celle du Fullux !

• Sacrifices et Formules :



Sacrifier des blocs



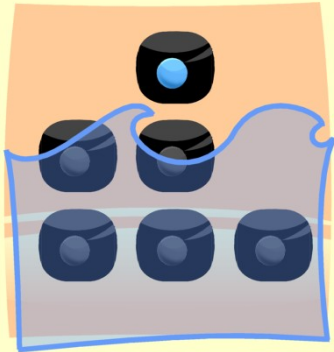
Exécuter une Formule

Le **Sacrifice** consiste à rayer une ligne de blocs, ce qui la transforme en blocs indestructibles. En contrepartie, le joueur pourra réaliser certaines actions, comme l'interversion de blocs, leur disparition, ou la maîtrise de phénomènes....

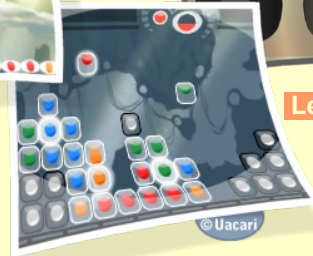
Les **Formules** sont découvertes par le joueur lors de son voyage. Ce sont des suites de blocs colorés que le joueur doit aligner, leurs effets se déclenchant lorsqu'on les raje. C'est un Pouvoir conféré par le Premier Mage, qui maîtrise le Verbe.

Au cours de ses recherches le Premier Mage des Abysses constate que sa propre planète - déjà essentiellement immergée - est menacée par de dangereuses inondations. Trouvant asile dans de mystérieuses "Cités-Bulles", le Premier Mage des Abysses découvre finalement une nouvelle "Pierre de prophétie". Depuis que le Mage lui a fait subir quelques expériences, celle-ci irradie d'une lueur rouge très étrange...

• Inondations, Ombres & Lumières :



Les inondations



Les Ombres & Lumières

Les Inondations se manifestent par la présence d'une nappe d'eau sur le plateau de jeu. Son niveau varie avec le temps, et les rangées de blocs noyés restent indestructibles tant que l'eau les submerge.

Les Ombres cachent tous les blocs posés sur le plateau de jeu, à l'exception de ceux qui sont éclairés par des blocs lumineux. Le joueur doit donc organiser la disposition des différents blocs, s'il veut garder une bonne vue d'ensemble !