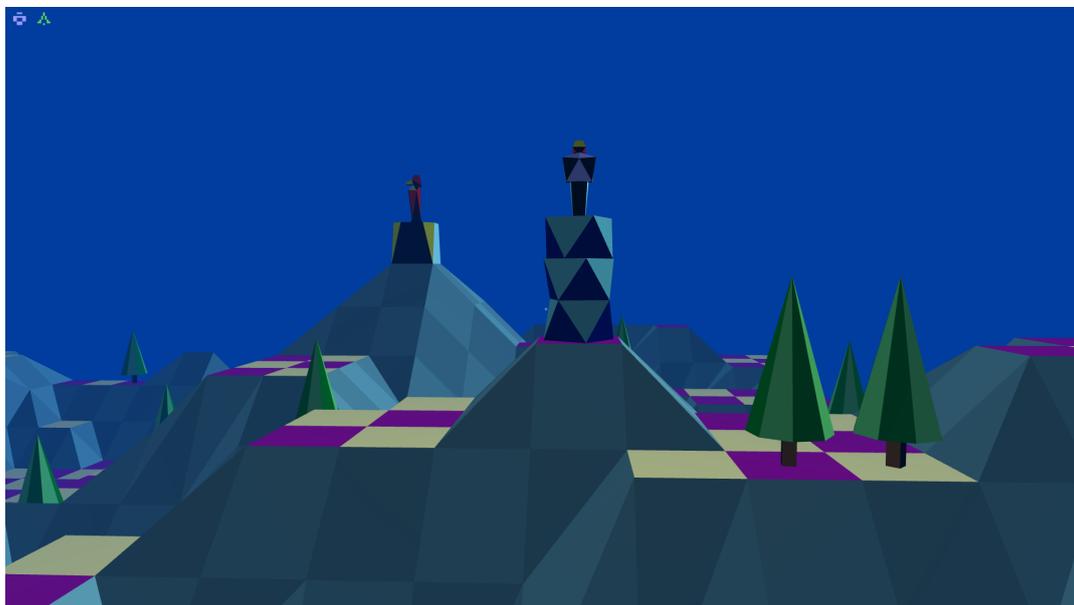




AUGMENTINEL

Simon Owen (2019)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Sentinelle.....	3
Arbres.....	4
Robots, rochers et transfert.....	4
Absorption.....	4
Hyperspace.....	5
Meanie.....	5
Mort.....	5
Archivage du score.....	5
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de commande.....	6
Transfert et orientation.....	6
Mise en pause.....	6
Vue aérienne.....	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux PC** qui ne connaissent pas encore le jeu **The Sentinel** ni sa version revisitée **Augmentinel**. Son but est de décrire brièvement cette dernière version pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX PC / AUGMENTINEL / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

The Sentinel est un jeu d'action/stratégie 3D jouable uniquement en solo. Augmentinel est une refonte pour PC du jeu original et y ajoute des graphismes améliorés et une vue 3D dynamique à la souris.

Le jeu met en scène un décor en relief découpé en cases où se trouve une sentinelle, entité robotique balayant le niveau du regard du sommet de son piédestal dominant les lieux. Le joueur prend place dans une petite carcasse robotique et sa mission est d'éviter le regard de la sentinelle puis de se déplacer par transfert d'une case du décor à une autre et utiliser son énergie pour progressivement s'élever à la hauteur de la sentinelle et finalement prendre sa place.

Architecture

Le jeu propose un grand nombre de niveaux (10000) et la vitesse de progression du joueur dépend de ses points d'énergie restants lorsqu'il parvient à remplacer la sentinelle dans un niveau donné. Une victoire lui permet de débloquent l'accès au niveau dont le numéro est supérieur à celui qu'il vient de terminer du nombre de points d'énergie correspondant.

Le joueur peut relancer une partie depuis n'importe lequel des niveaux débloqués.

Vie, énergie et temps

Le joueur ne dispose que d'une seule vie pour mener sa mission à bien.

L'énergie du joueur est affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran sous la forme d'une suite de symboles, en respectant la hiérarchie suivante :

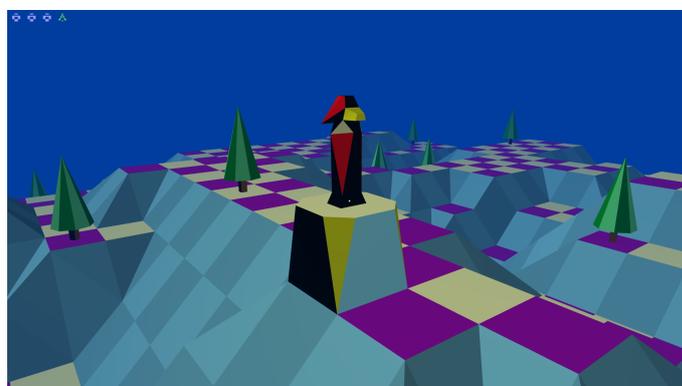
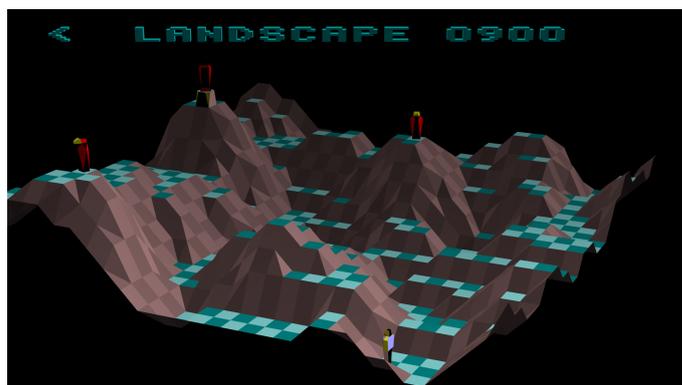
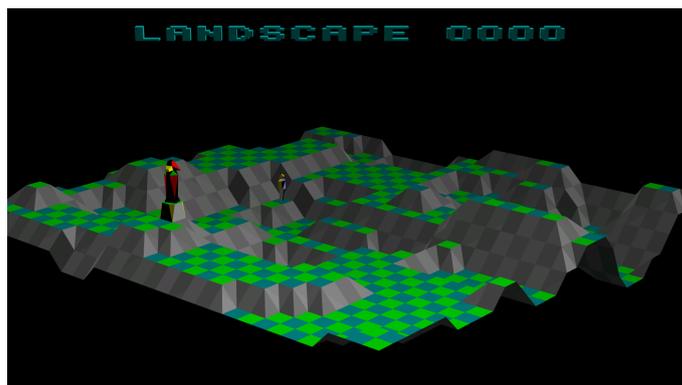
- 1 arbre (vert) = 1 point d'énergie
- 1 rocher (turquoise) = 2 points d'énergie
- 1 robot (bleu) = 3 points d'énergie
- 1 robot (jaune) = 5 robots bleus = 15 points d'énergie

Sentinelle

Chaque sentinelle balaie du regard le niveau dans lequel elle se trouve en tournant de 40 degrés à intervalles de temps réguliers (vitesse paramétrable dans les réglages du jeu), en conservant le même sens horaire ou anti-horaire. Si le joueur est repéré, l'écran est grisé, une alarme est déclenchée et la sentinelle commence à lui retirer de l'énergie.

Selon les niveaux, la sentinelle principale (reconnaisable à sa taille, sa coiffe et le piédestal sur lequel elle repose) peut être épaulée par une ou plusieurs sentinelles secondaires, plus petites et reposant directement sur le sol. L'objectif étant de remplacer la sentinelle principale, le joueur n'a pas besoin de vaincre les autres sentinelles pour terminer un niveau.

Au début de chaque niveau, les sentinelles restent figées tant que le joueur est silencieux. Ce dernier peut donc scruter les environs en toute sécurité mais toute autre action déclenche le mode surveillance des sentinelles.

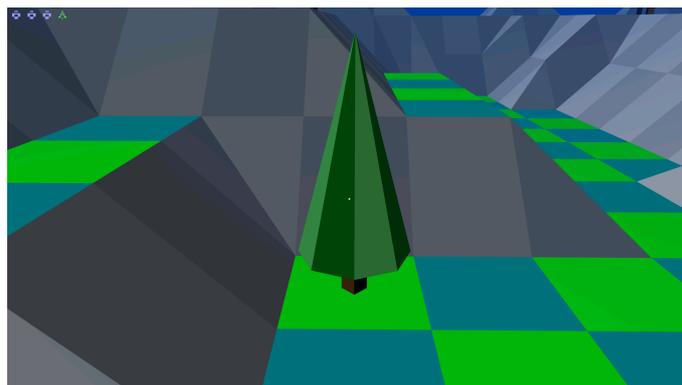




Arbres

Chaque niveau contient un grand nombre d'arbres qui peuvent servir de source d'énergie au joueur.

Chaque fois que la sentinelle aperçoit un objet autre qu'un arbre, elle diminue son énergie jusqu'à lui faire prendre l'apparence d'un arbre. L'énergie récupérée par la sentinelle est ensuite utilisée pour planter d'autres arbres dans le niveau.



Robots, rochers et transfert

Le joueur ne peut pas se déplacer directement dans un niveau mais il peut créer un robot sur une autre case que la sienne pour s'y transférer. Pour placer un nouveau robot, le joueur doit être suffisamment en hauteur pour apercevoir le sol sur lequel le robot doit être créé.

Afin de s'élever progressivement pour atteindre la hauteur d'une sentinelle, le joueur peut créer un rocher sur une case horizontale ou sur un autre rocher puis placer un nouveau robot dessus. Dans ce dernier cas, il n'a pas besoin de viser le sommet du dernier rocher mais n'importe quel rocher de la pile.

Une fois le nouveau robot créé, le joueur peut s'y transférer. Contrairement à la création d'un rocher ou d'un robot, le transfert ne provoque pas de perte d'énergie.



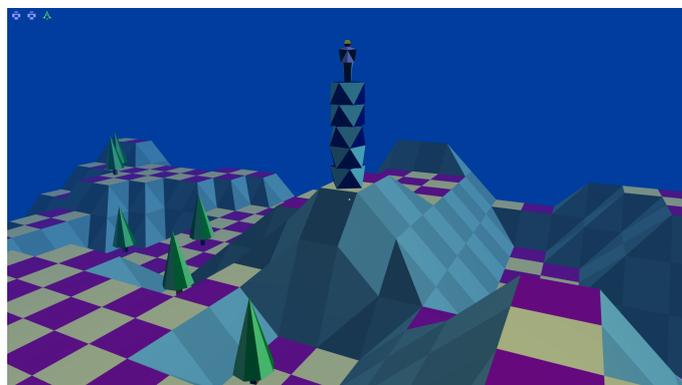
Absorption

Pour pouvoir absorber un élément de décor (ou une sentinelle) et récupérer ainsi de l'énergie, le joueur doit se trouver suffisamment en hauteur pour pouvoir apercevoir le sol sur lequel repose sa "cible". Si cette condition est remplie, il suffit de viser l'élément et de l'absorber pour le faire disparaître.

La seule exception à cette règle est l'absorption des rochers : il suffit de viser le côté d'un rocher ou d'une pile de rochers pour absorber successivement de haut en bas chaque objet de la pile (robots compris).

Selon l'élément absorbé, le joueur récupère une certaine quantité d'énergie :

- arbre = 1 point d'énergie
- rocher = 2 points d'énergie
- robot ou sentinelle = 3 points d'énergie





Hyperspace

La fonction d'hyperspace (téléportation) est utilisable dans 2 cas :

- si le joueur parvient à remplacer la sentinelle principale d'un niveau, il doit ensuite se téléporter par ce moyen vers un niveau supérieur
- si le joueur est repéré par une sentinelle et que son énergie commence à diminuer, il peut s'échapper en se téléportant instantanément sur une autre case aléatoire (d'altitude identique ou inférieure à la sienne)

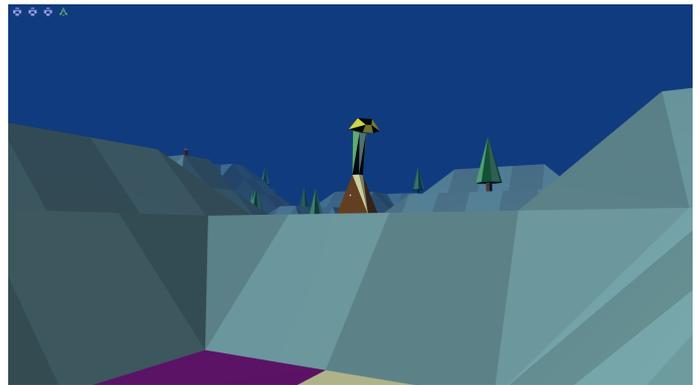
Dans les 2 cas, l'utilisation de l'hyperspace coûte 3 points d'énergie. Si le joueur en compte moins, il perd la vie.



Meanie

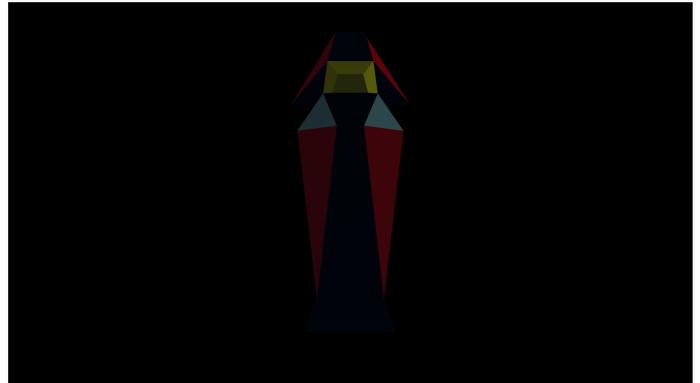
Si une sentinelle aperçoit le joueur mais sans la possibilité de distinguer le sol sur lequel se trouve son robot, elle transforme l'un des arbres proches en une unité spécifique (une « meanie ») qui pivote rapidement sur elle-même en émettant un son caractéristique.

Si la meanie aperçoit le robot du joueur avant d'avoir fait un tour complet sur elle-même, l'hyperspace est automatiquement déclenché et le joueur se retrouve sur une case aléatoire en ayant abandonné derrière lui un robot vide et 3 points d'énergie. Dans le cas contraire, elle reprend sa forme première en redevenant un arbre.



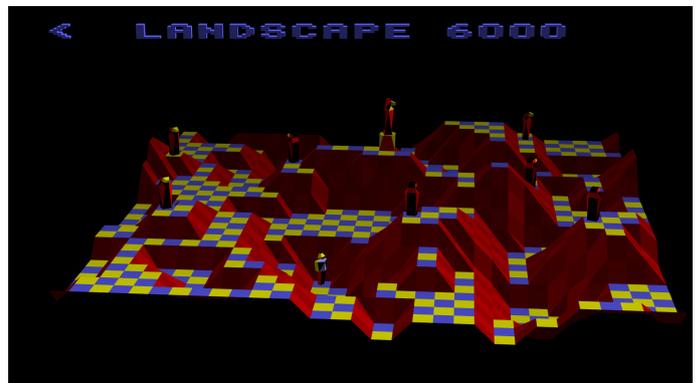
Mort

Si le joueur perd la vie, sa vision se brouille et un écran à fond noir lui montre pendant quelques secondes la raison de sa mort (silhouette d'une sentinelle en cas de détection ayant entraîné la mort ou silhouette d'un robot en cas d'utilisation de l'hyperspace avec une énergie insuffisante).



Archivage du score

Le jeu n'utilise pas de système de score mais garde en mémoire la liste des niveaux réussis par le joueur et le dernier niveau dans lequel il a joué.





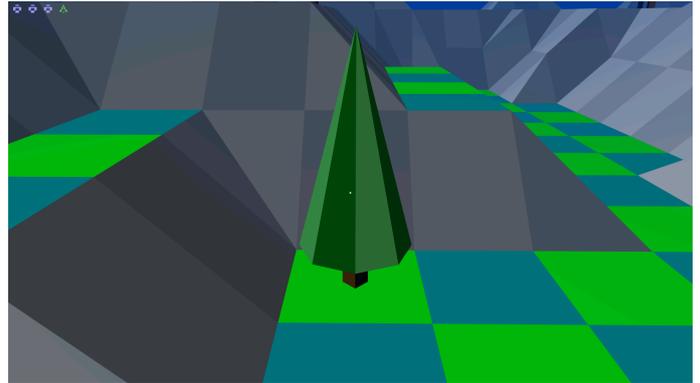
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de commande

Le joueur utilise la souris pour regarder autour de lui et viser un élément du décor (viseur ponctuel au centre de l'écran).

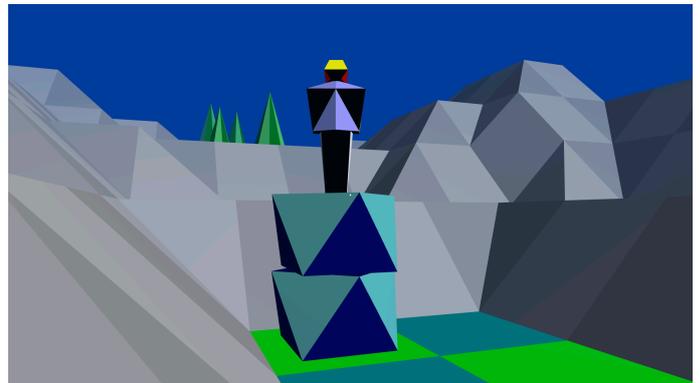
Les principales commandes clavier sont reprises du jeu original.

- T** : création d'un arbre (tree en anglais)
- B** : création d'un rocher (boulder en anglais)
- R** : création d'un nouveau robot
- Q** : transfert dans un autre robot
- A** : absorption d'une source d'énergie (dont sentinelles)
- H** : déplacement aléatoire (hyperspace en anglais) ou fin de niveau



Transfert et orientation

Une fois transféré dans un nouveau robot à l'aide de la touche **Q**, le joueur fait face au robot précédent, ce qui lui permet de l'absorber rapidement pour récupérer de l'énergie (de même pour les éventuels rochers sur lesquels est placé ce robot).



Mise en pause

La partie peut être mise en pause à tout moment à l'aide de la touche **P**.

L'écran est assombri lorsque le jeu est en pause.



Vue aérienne

Pour faciliter la prise de repères dans le niveau en cours, le joueur peut afficher à tout moment une vue aérienne des lieux en regardant le ciel et en pressant la touche **R**. Le joueur peut alors parcourir le niveau des yeux à l'aide de la souris.

Comme en mode pause, le jeu et la rotation des sentinelles sont momentanément suspendus.

