

# Walkthrough Arbre Blanc

---

Concept	1
Documentation	2
Walkthrough	3

## Concept

(Nom du jeu) est un jeu de réflexion dont le but est de reconstruire le bâtiment sous forme de puzzle en 3D.



# Documentation

L'Arbre Blanc est un bâtiment situé à Richter, un quartier situé sur la partie est de Montpellier, et réalisé par Sou Fujimoto, célèbre architecte japonais de renommée internationale. Du haut de ses 56 mètres, l'Arbre Blanc est l'une des structures les plus élevées de la ville. Sorti de terre au printemps 2019, le site Archdaily, spécialisé en architecture le nomme immeuble remporte le prix du plus beau bâtiment résidentiel au monde en 2020. Il comporte 113 logements s'élevant sur pas moins de 17 étages, le bâtiment s'inscrit dans la lignée des constructions modernes s'étendant principalement sur l'est de la ville et la volonté de réinventer l'architecture de la ville, contrastant notamment avec le cœur historique.

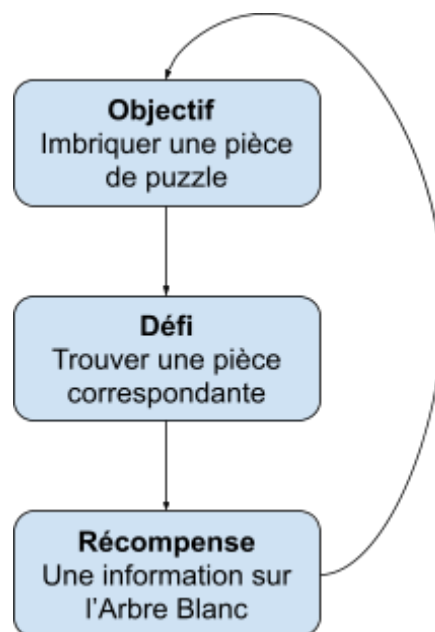


# Walkthrough

(Nom du jeu) est un jeu de réflexion dans lequel le joueur incarne un promoteur immobilier voulant construire l'immeuble du futur. Le but est de reconstruire l'Arbre Blanc sous forme de puzzle en 3D.

Pour cela, le joueur devra reconstituer l'immeuble à partir des pièces de puzzle affichées en bas de l'écran et les empiler dans le bon ordre à partir d'une base au sol.

## Boucle de jeu



### Boucle de jeu détaillée

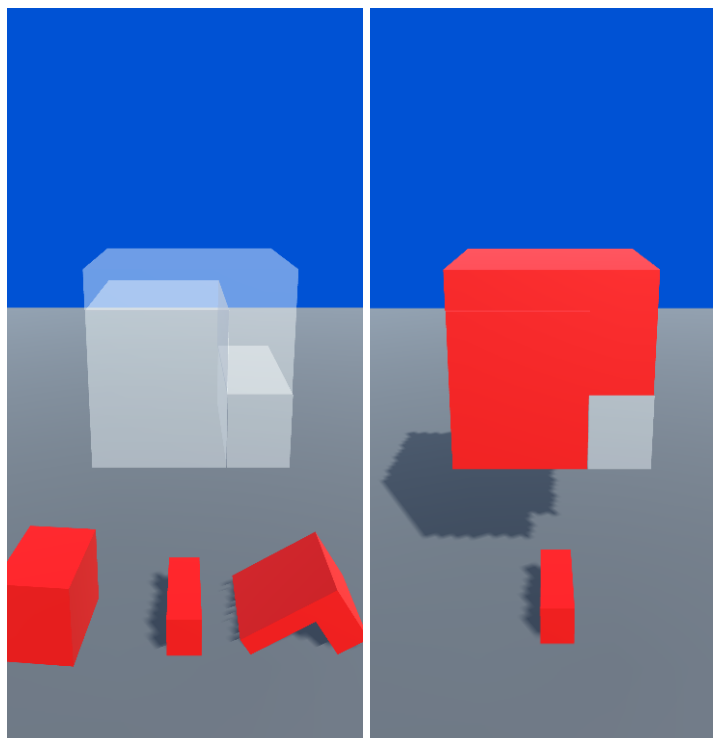
- Le joueur choisit une des pièces du puzzle
- Il tente de l'empiler
  - Si ce n'est pas la bonne pièce, il peut la reposer
  - Si la pièce est la bonne, elle s'imbrique dans le puzzle
- Le joueur obtient une info en guise de récompense.

En ce qui concerne la partie récompense (informative donc) du jeu, le joueur pourra récupérer différentes informations sur l'Arbre en complétant progressivement le puzzle, parmi lesquelles :

- La hauteur du bâtiment
- Le nombre de logements
- La date de sa construction

### Walkthrough d'une partie

Lorsque la partie démarre, le joueur se retrouve face à la scène vide. Une première fenêtre apparaît et indique au joueur qu'il s'apprête à construire l'Arbre Blanc. La première base du puzzle apparaît en bas de l'écran. Une flèche indique alors au joueur de glisser cette première pièce sur le plan. Cette première sert à comprendre la manière de déplacer les pièces de puzzle du jeu.



Une fois cette première pièce posée, les autres pièces apparaissent en bas de l'écran et ce sera désormais au joueur d'imbriquer les pièces dans le bon ordre afin de reconstruire le bâtiment.

Une fois toutes les pièces du puzzle empilées, une fenêtre indique au joueur qu'il a réussi à reconstruire l'Arbre Blanc et une animation de la reconstruction de l'Arbre se lance.