

# Projet – Jeu JAVA

Greg, mage du temps





## Gestionnaire de versions

Date	Auteur(s)	Modification(s)	Version	Statut
25/09/2019	Groupe	Création du document, mise en page et plan	V1.0	FIN
11/11/2019	Grégory NAM Luca BEVILACQUA	Mise en forme du scénario pensé	V1.1	FIN
30/11/2019	Luca BEVILACQUA	Ajout de la section background, description du personnage, V1 de la carte globale	V1.2	FIN
30/11/2019	Grégory NAM	Fusion des parties background et description du personnage dans le scénario Amélioration de la carte globale, explication des déplacements du personnage Ajout de quatre énigmes	V1.3	FIN
03/12/2019	Ahmadou MBAYE	Ajout de l'énigme piège	V1.4	FIN
06/12/2019	Grégory NAM	Ajout d'un tableau dans éléments et conteneurs Amélioration des situations gagnantes et perdantes	V1.5	FIN
07/12/2019	Hugo CHALIK	Correction des fautes d'orthographe, reformulation des termes/phrases	V1.6	FIN
07/12/2019	Grégory NAM	Ajout d'un logo Mise en forme du texte en justifié	V1.7	FIN

## Table des matières

Scénario .....	5
Carte, zones et personnage .....	5
Éléments et conteneurs .....	6
Horloges.....	6
Personnages non-joueurs (PNJ) .....	7
Énigmes .....	7
Pièges.....	8
Commandes .....	8
Situations gagnantes et perdantes .....	8
Sources.....	9

## Scénario

Dans un monde parallèle, deux royaumes ennemis Timekeep (royaume du temps) et Soulsfort (royaume des âmes) sont en guerre. Cette dernière est sur le point de prendre fin. Soulsfort, étant au bord de la défaite, tente de retrancher ses forces dans la capitale. Un groupe de soldats est envoyé en éclaireur par Timekeep pour étudier les défenses de la capitale ennemie.

Le héros est un mage du temps : « Greg, mage du temps ». Lors de cette mission qui devait être une routine, il se fait trahir et se retrouve dans une autre dimension temporelle. Le personnage principal, coincé dans cette dimension, a une heure pour en sortir avant que ce nouveau monde ne s'effondre.

Afin de s'échapper, il doit interagir avec des horloges pour retourner à son époque et ainsi retrouver sa liberté.

Ce dernier a tout intérêt à ne pas échouer, sinon il s'effondrera avec cette dimension et disparaîtra du temps et de l'histoire.

## Carte, zones et personnage

Ceci est un prototype de ce que nous avons pensé pour la carte, les zones et le personnage du jeu. Évidemment, pour le décor en 2D, ce ne sont que des croquis. Les zones seront colorées et des éléments y seront ajoutés : autres personnages non-joueurs (PNJ) pour les énigmes, murs, tableaux de décoration, etc.

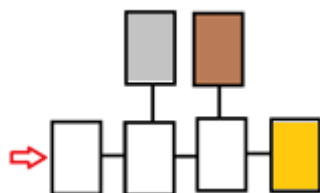


Figure 1 : Carte du jeu



Figure 2 :  
Personnage de  
profil droit



Figure 3 :  
Personnage de  
face



Figure 4 :  
Personnage de  
profil gauche



Figure 5 :  
Personnage de dos

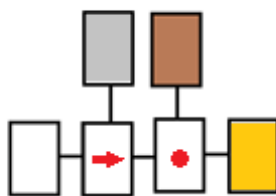


Figure 6 : Carte avec direction et  
arrivée du personnage

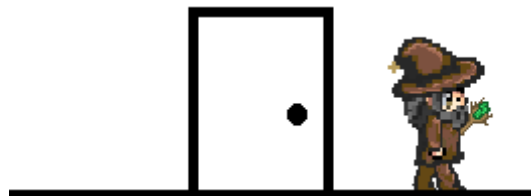


Figure 7 : Personnage qui change de zone

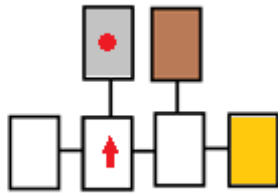


Figure 8 : Carte avec direction et arrivée du personnage



Figure 9 : Personnage qui change de zone

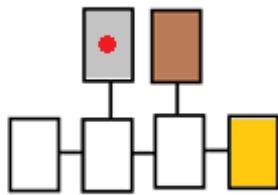


Figure 10 : Carte avec arrivée du personnage



Figure 11 : Personnage qui rentre dans une zone

## Éléments et conteneurs

### Horloges

	Lieu	Intervalle de temps	Items nécessaires pour l'horloge	Items nécessaires pour la salle
Horloge 1	Nord	Année 0 à l'année 10	Remontoir en bronze	Clé de bronze
Horloge 2	Nord	Année 10 à l'année 100	Remontoir en argent	Clé d'argent
Horloge 3	Est	Année 100 à l'année 1000	Aiguille et remontoir en or	Clé d'or

## Personnages non-joueurs (PNJ)

	Lieu	Énigme	Apparition dans la carte
Homme 1	Salle de bronze	Énigme 1	Début du jeu
Femme 1	Salle d'argent	Énigme 2	Après avoir activé l'horloge de bronze
Homme 2	Salle d'or	Énigme 3	Après avoir activé l'horloge d'argent
Femme 2	Salle de départ	Énigme 4	Après avoir activé l'horloge d'or
Femme 3	Salle de départ	Énigme piège	Début du jeu (interaction impossible)

## Énigmes

La réponse des énigmes se fera dans un champ de texte qui apparaîtra lors de l'énigme. Deux réponses peuvent être proposées. Un indice sera donné si la première réponse est fausse.

**Énigme 1 :** Combien y a-t-il de tableaux dans la carte ?

**Explication :** Le joueur devra alors parcourir l'ensemble de la carte afin de trouver le nombre de tableau présent. Il y a un total de 6 tableaux.

**Items à gagner :**

- Clé de bronze
- Remontoir en bronze

**Énigme 2 :** Lorsque ma sœur avait 5 ans, j'avais le double de son âge. Aujourd'hui, elle en a 40. Quel est mon âge ?

**Explication :** Quand ma sœur avait 5 ans, j'avais 10 ans. Nous avons 5 ans d'écart. J'ai donc 45 ans.

**Items à gagner :**

- Clé d'argent
- Remontoir en argent

**Énigme 3 :** Une horloge sonne six heures en 5 secondes. Combien lui faut-il de temps pour sonner midi ?

**Explication :** Les 5 secondes mises pour sonner 6 heures ne représentent pas 6 coups, mais les 5 intervalles entre le premier et le sixième coup. Donc, à midi, il y aura 11 intervalles, soit 11 secondes.

**Item à gagner :**

- Clé d'or

**Énigme 4 :** « Sans lui, rien ne peut se faire. Il passe vite ou lentement. Souvent quand on le perd, on ne le rattrape plus. Qui est-il ? »

**Explication :** La réponse est le temps.

**Item à gagner :**

- Aiguille en or
- Remontoir en or

**Énigme piège :** Quel est le nombre qui est tel que si on le multiplie par deux, on lui ajoute sa moitié puis son quart et enfin 1, donnera 100 ?

**Explication :** 36 car  $36 \times 2 = 72$ ,  $72 + (36 / 2) = 90$ ,  $90 + (36/4) = 99$ ,  $99 + 1 = 100$

**Aucun item à gagner.**

### Pièges

Une des pièces contiendra une horloge qui est censée permettre au joueur de retrouver sa dimension temporelle très simplement, sans objet à trouver et sans énigme à résoudre. Évidemment cela n'est pas aussi simple. S'il interagit avec cette dernière, il détruira totalement l'espace-temps dans lequel il se situe et mourra.

Pour l'énigme finale, deux PNJ proposeront une énigme. Une d'entre-elles ne sera pas la bonne énigme et ne permettra pas au joueur de gagner les items nécessaires pour activer l'horloge d'or. Il pourra cependant répondre à l'autre énigme. Le temps restant sera réduit d'une minute.

### Commandes

Le joueur pourra utiliser les touches « z, q, d ». La touche « z » permettra d'interagir avec les portes et les horloges. Les touches « q » et « d » permettront de se déplacer à gauche et à droite.

Pour utiliser les différents items de son inventaire, des touches seront indiquées dans le jeu, ces dernières sont : « w, x, c, v, b, n, m ».

### Situations gagnantes et perdantes

Afin de gagner la partie, le joueur devra accéder et interagir avec chaque horloge dans un ordre bien précis afin de rétablir le temps (l'horloge de bronze puis l'horloge d'argent et, enfin, l'horloge d'or).



Si le joueur interagit avec la mauvaise horloge, il changera encore une fois de dimension. Cette dernière en revanche ne lui permettra pas de retrouver la sienne. La partie sera terminée. Interagir avec l'horloge piège entraînera la mort du joueur.

La dimension dans laquelle le héros s'est retrouvé se renouvelle chaque heure, c'est pour cela qu'il devra faire preuve de rapidité et d'efficacité afin de résoudre toutes les énigmes en moins d'une heure (une heure dans le jeu correspond à dix minutes réelles).

La suite d'actions à effectuer afin de gagner est la suivante :

- Trouver la salle où se trouve l'horloge de bronze
- Lire l'énigme proposée par l'homme présent dans la salle
- Parcourir toute la carte et compter le nombre de tableaux
- Revenir dans la salle et répondre à l'énigme
- Activer l'horloge de bronze
- Trouver la salle où se trouve l'horloge d'argent
- Lire et répondre à l'énigme proposée par la femme présente dans la salle
- Activer l'horloge d'argent
- Trouver la salle où se trouve l'horloge d'or
- Lire et répondre à l'énigme proposée par l'homme présent dans la salle
- Activer une partie de l'horloge
- Trouver la salle contenant 2 PNJ
- Lire les énigmes proposées par les deux femmes
- Répondre à la bonne énigme
- Activer l'horloge d'or

## Sources

Voici les sources où les éléments relatifs au projet ont été trouvés :

- Le personnage principal : <https://opengameart.org/content/wizard-2>