# Projet JAVA

Premier rendu

# Gestionnaire de versions

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Date | Auteur | 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 personnages. Ajout de deux 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 de certains termes/phrases | V1.6 | FIN |

Table des matières

[Scenario 5](#_Toc26516715)

[Carte, zones et personnage 5](#_Toc26516716)

[Éléments et conteneurs 6](#_Toc26516717)

[Horloges 6](#_Toc26516718)

[Personnages 7](#_Toc26516719)

[Énigmes 7](#_Toc26516720)

[Pièges 8](#_Toc26516721)

[Commandes 8](#_Toc26516722)

[Situations gagnantes et perdantes 8](#_Toc26516723)

# Scenario

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 ennemi.

Le héros est un mage du temps : « Greg, héros 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 disparaitra 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 la partie 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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 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 activer 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 apparaitra 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 donc 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\*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 sera fausse 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.

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 entrainera 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 (1h dans le jeu correspond à 10 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 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