# Projet JAVA

Premier rendu

# Gestionnaire de Version

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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  Lucas BEVILACQUA | Mise en forme du scénario pensé | V1.1 | FIN |

Table des matières

[Gestionnaire de Version 3](#_Toc20323726)

[Scenario 4](#_Toc20323727)

[Zones 4](#_Toc20323728)

[Éléments et conteneurs 4](#_Toc20323729)

[Personnages 4](#_Toc20323730)

[Énigmes 4](#_Toc20323731)

[Pièges 4](#_Toc20323732)

[Commandes 4](#_Toc20323733)

[Situations gagnantes et perdantes 4](#_Toc20323734)

# Scenario

Le héros est un mage du temps, 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 s’effondre.

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

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

Zones

Lieu fermé (manoir ou château)

Lieu altéré à chaque saut dans le temps

Une pièce principale, 3 pièces où seront contenu les trois horloges et..

Éléments et conteneurs

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Lieu | Intervalle de temps | Items nécessaires pour l’horloge | Items nécessaires pour la salle |
| Horloge 1 | Est | 0 à 10 | Remontoir en bronze | Clé de bronze |
| Horloge 2 | Ouest | 10 à 100 | Remontoir en argent | Clé d’argent |
| Horloge 3 | Sud | 100 à 1000 | Aiguille et remontoir en or | Clé d’or |

Personnages

## Énigmes

Énigme 1 : \*\* explication de l’énigme 1\*\*

* Clé de bronze
* Remontoir en bronze

Énigme 2 : \*\* explication de l’énigme 2\*\*

* Clé de d’argent
* Remontoir en argent

Énigme 3 : \*\* explication de l’énigme 3\*\*

* Clé d’or

Énigme 4 : \*\* explication de l’énigme 4\*\*

* Aiguille en or
* Remontoir en or

Pièges

Commandes

Le joueur pourra utiliser les touches « z, s, q, d » qui permettront de choisir respectivement les directions « haut, bas, gauche, droite ».

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

Situations gagnantes et perdantes

Afin de gagner le jeu, le joueur devra accéder et interagir avec chaque horloge dans un ordre bien précis afin de rétablir le temps.

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 terminé.

La dimension dans laquelle le héro 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.

Chaque horloge permet de passer d’un point A à un point B dans le temps. Le but est d’accéder et d’interagir avec chaque horloge dans un temps imparti afin de retrouver la dimension initiale du héro et donc de terminer le jeu.