# 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  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 |

Table des matières

[Gestionnaire de Version 3](#_Toc26045186)

[Scenario 5](#_Toc26045187)

[Carte, zones et personnage 5](#_Toc26045188)

[Éléments et conteneurs 6](#_Toc26045189)

[Énigmes 7](#_Toc26045190)

[Pièges 7](#_Toc26045191)

[Commandes 7](#_Toc26045192)

[Situations gagnantes et perdantes 8](#_Toc26045193)

# 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 au bord de la défaite, tente de retrancher ses forces dans la capitale. Un groupe de soldat est envoyé en éclaireur par Timekeep pour étudier les défenses de la capitale Soulsfort.

Le héros est un mage du temps : Greg héro 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 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.

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 éléments y seront ajoutés : autres personnages pour les énigmes, murs, tableaux de décoration, etc.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Figure : Carte du jeu | Figure : Personnage de profil droit | Figure : Personnage de face | Figure : Personnage de profil gauche | Figure : Personnage de dos |
| Figure : Carte avec direction et arrivé du personnage | Figure : Espace dans le jeu en 2D | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| Figure : Carte avec direction et arrivé du personnage | Figure : Personnage qui change de zone |
| Figure : Carte avec arrivé du personnage | Figure : Personnage qui rentre dans une zone |

Éléments et conteneurs

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

## Énigmes

**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.

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

* Aiguille en or
* Remontoir en or

Pièges

Une des pièces contiendra une horloge qui est censé 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.

Commandes

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

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.