# 

# Projet – Jeu JAVA

Greg, mage du temps



# Gestionnaire de versions

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Date | Auteur(s) | Modification(s) | Version | Statut |

Table des matières

[Scénario 5](#_Toc26624304)

[Carte, zones et personnage 5](#_Toc26624305)

[Éléments et conteneurs 6](#_Toc26624306)

[Horloges 6](#_Toc26624307)

[Personnages non-joueurs (PNJ) 7](#_Toc26624308)

[Énigmes 7](#_Toc26624309)

[Pièges 8](#_Toc26624310)

[Commandes 8](#_Toc26624311)

[Situations gagnantes et perdantes 8](#_Toc26624312)

[Sources 9](#_Toc26624313)

# Scénario

***Aucune modification du scénario n’a été effectuée depuis l’idée initiale.***

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 disparaitra du temps et de l'histoire.

Carte

Nous avons décidé de modifier la carte que nous avions initialement modélisé. Deux nouvelles salles ont été ajoutés. Nous trouvions les déplacements simples avec 6 salles. Une des salles ajoutées contient l’horloge piège ainsi que deux Personnages Non-Joueurs, un donnant un item, l’autre est une perte de temps pour le joueur. L’autre salle ajoutée est juste une « salle de transition » permettant d’ajouter la salle contenant l’horloge piège (zone rayée).

|  |  |
| --- | --- |
| Figure 1 : Carte initiale | Figure 2 : Carte finale |

## Zones

Chaque interaction avec une horloge provoque un changement de période. La carte ne change pas, en revanche ce sont les salles du jeu qui subissent des petites modifications.

|  |
| --- |
| Figure 3 : Salle 2 en période 1 |
| Figure 4 : Salle 2 en période 2 |
| WAIT FOR LUCAAAAAA  Figure 5 : Salle 2 en période 3 |

## Personnage joueur et déplacements

Les différentes positions du personnage se trouve ci-dessous. Le déplacement gauche et droite se fait respectivement avec la flèche de gauche et la flèche de droite. Le joueur peut interagir avec plusieurs éléments et notamment avec une porte pour changer de salle en appuyant sur la flèche du haut.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Figure 6 : Déplacement droite | Figure 7 : Déplacement gauche | Figure 8 : Déplacement en face | Figure 9 : Arrivé dans une salle par porte murale |

Éléments

Les salles sont décorées par des éléments tels que des tables, des cadres, des fenêtres. Ce sont des objets qui n’influencent pas la manière de jouer. Toutefois, les éléments ci-dessous sont des éléments nécessaires à l’avancement du jeu. Ce sont des éléments avec lesquels le joueur peut interagir.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Horloge bronze | Horloge argent | Horloge or | Horloge Piege |
| IMAGE | IMAGE | IMAGE | IMAGE |
| Slyne | Klace | Zavie | Carpentier |
| IMAGE | IMAGE | IMAGE | IMAGE |
| Abitbol | Item bronze | Item argent | Item or 1 |
| IMAGE | IMAGE | IMAGE | IMAGE |
| Item or 2 |
|  |

## Conteneurs

Le joueur possède un inventaire dans lequel il lui sera possible de stocker les items qu’il aura ramassé.



Figure 10 : Inventaire avec deux items

## Description conceptuelle de la solution

## Gestion de projet