Script Niveau 1

*Ce qu’il se passe*

Ce qui se dit en français

Ce qui se dit en LSF

Achievements

*DIDACTICIEL*

*(A chaque action, expliquez comment faire vis à vis des click etc)*

*Pour le reste du jeu, chaque fois qu’une lettre est apprise, on voit un succès apparaître*

Comme à votre habitude, vous vous baladez dans la forêt. Le soleil brille comme toujours, mais cette fois-ci, vous sentez une légère brise tout à fait différente...

*Click sans choix pour avancer dans la forêt jusqu’au monde des fées*

*LIEU D’ARRIVÉE (pas de retour en arrière possible)*

*Possibilitée d’aller: - dans le gouffre mais y'a rien à voir*

* *tout droit dans la forêt*

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*Oliveau est en PLS sur le sol*

*Possibilité d’aller à différents endroits en vain.*

*Click sur Oliveau:*

*Oliveau:* eau

*Choix:* Qu’a-t-il dit? *(input + bouton je ne sais pas)*

*Bonne réponse:*

*Message:* /!\ Vous avez passé la première épreuve de compréhension de la langue des signes, le jeu va donc s’adapter à votre niveau. *Choix*: continuer/annuler

*Oliveau te tend un sceau et te montre le lac, tu vas chercher de l’eau et tu passes au niveau 3.*

*Mauvaise réponse/annuler:*

*Oliveau:* E-A-U

*Choix:* Qu’a-t-il dit? *(input + bouton je ne sais pas)*

*Bonne réponse:*

*Message:* /!\ Vous avez passé la première épreuve de compréhension de la langue des signes, le jeu va donc s’adapter à votre niveau. *Choix:* continuer/annuler

*Oliveau te tend un sceau et te montre le lac, tu vas chercher de l’eau et tu passes au niveau 2.*

*Mauvaise réponse/annuler:*

*Oliveau te tend un sceau et te montre le lac, tu vas chercher de l’eau et tu passes niveau 1.*

*NIVEAU 1*

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*Oliveau se redresse et te dit:*

*Oliveau:* Quel est ton nom? (input) Bienvenue dans cette forêt pas tout à fait ordinaire #NOM ! Je me fait appeler Oliveau O-L-I-V-E-A-U; O-L-I-V-E-A-U

O L I V E A U

*Un onglet “Succès” est débloqué.*

*Choix:*  - Ok, cool. C’est un peu nul comme nom non? Ta mère ne manquait pas d’imagination...

*Oliveau:* Eh bien non.. C’est un prénom plutôt commun dans le royaume des fées.. Tu devrais faire attention cela dit, ta gentillesse te sera rendue, qu’elle soit positive ou négative.

* Enchanté Oliveau! Dis-m’en plus sur cette forêt! Qu'a-t-elle de si spécial?

*Oliveau:* C’est un plaisir de parler à quelqu’un de si agréable! Sache que pour ta gentillesse, tu seras récompensé dans la forêt des fées!

* Bonjour.

*Oliveau:* Tu souhaites peut-être en savoir plus sur ces lieux. Tu es ici dans la forêt des fées.

*Oliveau:* Est-ce qu’il y a quelque chose que tu souhaites savoir?

*Choix (on revient à ce choix tant qu’on clique pas sur “Merci [...]”)*

-Les fées existent vraiment?

*Oliveau*: Oui, et elles sont aussi jolies que dans ton imagination. En revanche, elles ne parlent pas ta langue. Elles ne communiquent qu’en langue des signes française. Pour mieux les connaître, il te faut donc apprendre les bases de cette langue. Les arbres t’aideront.

-Qui es-tu?

*Oliveau:* Je suis un serviteur de sa majesté la Reine des fées.

-Comment rentrer chez moi?

*Oliveau*: Il te faut demander l’aide de la Reine des fées pour rentrer dans ton monde. Tu la trouveras facilement.

-Où est-elle?

*Oliveau t’indique une direction:* Elle est dans le royaume des fées, prend ce chemin pour en atteindre la porte.

-Parmis les lettres que l’on m’a signées, il y en a une que j’ai mal comprise

*Oliveau:* Laquelle? (input)

*Si la lettre est connue du joueur: Oliveau signe la lettre*

*Si la lettre n’est pas connue du joueur: Oliveau:* Tu ne connais pas encore cette lettre, les fées t’en donneront d'autres en échange de ton aide.

-Merci pour tout Oliveau, je m’en vais de ce pas.

*Si le joueur ne sait pas où est la reine: il ne peut rien faire, rien ne change. Il peut toujours parler à Oliveau.*

*Si le joueur sait où est la reine: cf suite script*

*PORTE DU ROYAUME DES FÉES:*

*Garde:* Qui es-tu ? Tu n’es pas une fée, vas-t’en!

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on garde les options de choix précédentes et on en ajoute au fur et à mesure)*

Si le joueur demande plus de 10 fois l’aide d’Oliveau: Enfant ignorant

-On m’a renvoyé une fois à la porte, que faire?

*Oliveau:* Trouve une fée à aider, elle t’en sera reconnaissante et t’apprendras des signes

*LIEU DU VOL*

*Une fée semble paniquée et pleure*

*Fée:* On m’a volé quelque chose... V-O-L

V

*Elle indique la direction de la chasse*

*POURSUITE (mini-jeu)*

*Le but est de pourchasser le voleur, on arrive chez lui, il faut retrouver les objets volés.*

*LIEU DU VOL*

*La fée te donne une lettre de remerciement:*

*Je tiens à te remercier*

*Tu as su te montrer brave.*

*Chaque bonne action que tu feras*

*T’apporteras la connaissance de nouvelles lettres*

*Aide les fées et elles t’aideront*

*Apparaissent les lettres C-H-W-Y-Z à l’écran*

*Fée:* C-H-W-Y-Z

C H W Y Z

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change le choix “aide”)*

-J’ai aidé la fée, elle m’a donné quelques lettres en échange, mais je n’en vois plus.. Comment puis-je aller plus loin dans la forêt?

*Oliveau:* Les fées ne seront pas les seules à t’aider, trouve un autre être magique et il t’apprendra le vrai pouvoir de la langue des signes

*DEVANT LE LAC*

*Un bateau est posé sur les rives du lac. En cliquant dessus on arrive sur une petite ile au milieu du lac avec un immense arbre dessus.*

*NID DE L’OISEAU*

*Un énorme oiseau est posté sur une branche ou dans son nid et regarde le joueur de haut*

*Choix: -*caresser l’oiseau

*Oiseau:* Qui as-tu cru que j’étais animal primitif?

-...

*Oiseau:* Oh tu n’es pas d’ici, je suis un oiseau. Mais pas un rouge-gorges ou un pigeon, non, un vrai oiseau. Et dans mon immense bonté je t’apprendrais à survivre, piètre mammifère, dans cette forêt. Refait ces gestes après moi, ils signifient D-O-Y et t’aideront à faire pousser les plantes*.* D-O-Y

*Des lierres poussent autour des branches de l’arbre*

D

Sort: DOY

*-*arracher une plume de l’oiseau

*Oiseau:* Rend la moi! *(-1 point gentillesse)*

*Choix:* -rendre la plume à l’oiseau *(+1 point gentillesse)*

*Oiseau:* Pour ta bonté, je vais t’apprendre un sort. Refait ces gestes après moi, ils signifient D-O-Y et t’aideront à faire pousser les plantes. D-O-Y

*Des lierres poussent autour des branches de l’arbre*

D

Sort: DOY

*-*faire chanter l’oiseau *(-1 point gentillesse)*

*Oiseau: Bien, rends moi cette plume et je t’apprendrais..* des *sorts*

*Rendre la plume*

*Oiseau:*Je n’ai qu’une parole, je t'apprendrai donc ce sort..Refait ces gestes après moi, ils signifient D-O-Y et t’aideront à faire pousser les plantes. D-O-Y

*Des lierres poussent autour des branches de l’arbre*

D

Sort: DOY

-”Bonjour” (+1 point gentillesse)

*Oiseau*: Oh tu n’es pas d’ici, dans mon immense bonté je t’apprendrais à survivre, pauvre humain, dans cette forêt. Refait ces gestes après moi, ils signifient D-O-Y et t’aideront à faire pousser les plantes. D-O-Y

*Des lierres poussent autour des branches de l’arbre*

D

Sort: DOY

*Oiseau:* Je ne peux pas encore t’apprendre d’autres sorts, ta connaissance en langue des signes est... Trop primitive. Appelle-moi avec ce sifflet S-I-F-F-L-E-T quand tu seras moins bête.

S

*L’oiseau donne un sifflet. (accessible depuis l’inventaire)*

*Un onglet “Magie” est débloqué.*

Onglet “Magie” débloqué

*Peut repartir et doit avoir l’idée de faire pousser le lierre devant la falaise*

*UTILISATION DU SIFFLET DANS UN ENDROIT CLOS*

Sa magnificence, l’Oiseau, ne peut atterrir ici. Sors de sous cet horrible plafond.

Tueur d’Oiseau

*PEU IMPORTE OÙ ON EST, EN PLEIN AIR*

*L’oiseau apparaît une fois le sifflet utilisé*

*Oiseau:* Vous avez appelé le phœnix des hôtes de ces bois? Me voilà, le magnifique, le superbe Oiseau! Que puis-je faire pour toi?

*Si on a pas appris de nouvelles lettres:*

*Oiseau:* Attends, tu oses m'appeler alors que ton ignorance est inchangée? Quel toupet!

*L’Oiseau repart*

*Si on a appris de nouvelles lettres:*

*Choix: -*Ah bah c’est pas trop tôt! Dépêche toi de m’apprendre un nouveau sort! J’ai pas tout mon temps*. (-2 points gentillesses)*

*Oiseau:* Je ne saurais me rabaisser au niveau d’un être inférieur tel que toi. Il nous faut à chacun rester à sa place. Pour faire simple, je vaut mieux que toi. Cela dit je vais t’apprendre un sort. Il faut au lion protéger la souris, ainsi, noblesse oblige, je me dois de te protéger.

*-*Bien le bonjour grand Oiseau! J’ose me présenter devant vous dans l’espoir d’apprendre, peut-être, un nouveau sort *(-1 point gentillesse)*

*Oiseau:* Comme vous me flattez, vile créature. Il est facile pour toi d’admirer un être tel que moi, n’est-ce pas? Je vais t’apprendre un nouveau sort afin de t’éclairer de ma perfection.

*-*Bonjour Oiseau! Je t’appelle pour apprendre un nouveau sort!

*Oiseau:* Bonjour, humain. Je te pense capable de comprendre une infime partie de mon intellect, je vais donc t’enseigner un nouveau sort.

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

*-*Tous les chemins semblent à présent bloqués, je ne sais où aller?

*Oliveau:* Il me semble que l’Oiseau t’as montré quelques tours, pourquoi ne pas les

utiliser?

*FALAISE*

*Dois utiliser DOY pour faire pousser du lierre sur les parois de la falaise*

*DESSUS DE LA FALAISE*

*Une fée alchimiste est coincée dans un filet accroché à un arbre*

*Fée:* Aide-moi!

-...

*Fée*: S-O-S

*La fée indique un sac rempli de fiole*

*LE CHAUDRON ET LES FIOLES (mini-jeu)*

*La fée fait des lettres en langue des signes, il faut verser la fiole correspondante dans le chaudron*

*Il reste deux fioles “N” et “M”, la fée pointe la fiole “M” et signe le M puis pointe la fiole “N” et signe le “N”*

N M

*DESSUS DE LA FALAISE*

*Choix: -*Donner la fiole à la fée *(+2 point gentillesse)*

*Fée:* Merci. Prends cette fiole. F-I-O-L-E

F

*La fée verse la potion sur les fils qui se dissolvent et te tend une potion différente.*

*-*Partir avec la fiole *(-3 points gentillesse)*

*Fée:* NON! Rend-moi cette F-I-O-L-E!

F

*La fée pleure. Beaucoup.*

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

-J’ai rencontré la fée alchimiste et j’ai récupéré une potion. Que faire maintenant?

*Oliveau:* Il me semble que l’oiseau use d’un objet particulier en cas de besoin. Tu as appris de nouvelles lettres n’est-ce pas? Appelle-le donc!

*PEU IMPORTE OÙ ON EST, EN PLEIN AIR*

*Reprise des dialogues vus précédemment*

*Oiseau:* Le sort que je vais t’apprendre se dit KAME K-A-M-E

K

Sort: Kame

*L’Oiseau vole sans battre des ailes*

*Oiseau:* Ce sort, comme tu le vois, permet de voler. Il ne m’est évidemment d’aucune utilité, mais il me semble qu’une espèce comme la tienne en aurait plus que besoin.Bon courage, humain.

*L’oiseau part.*

*Le sort KAME est ajouté à l’onglet “Magie”*

Tu peux désormais voler dans la forêt, cela te permettra de te déplacer plus facilement sur la carte.

*En activant le sort (uniquement en plein air), la carte apparaît et le joueur peut cliquer sur l’endroit où il veut aller.*

*UTILISATION DE VOL DANS UN ENDROIT CLOS*

Le sort KAME n’est pas accessible ici, essaye de sortir de sous ce terrible plafond.

Grosse Bosse

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

-Tous les chemins semblent à présent bloqués, je ne sais où aller?

*Oliveau:* Il me semble que l’Oiseau t’as montré quelques tours, pourquoi ne pas les

utiliser?

*GOUFFRE*

*Le joueur a la possibilité d’aller plus loin sans KAME:* Le gouffre est trop grand, tu ne peux le traverser

*Le joueur utilise KAME sur le gouffre:* Vous avez traversé le gouffre en volant!

*ARBRE BONBON*

*(arbre magique donc dessin)*

*Un enfant fée pleure.*

*Choix: -*Que se passe-t-il jeune fée? *(+1 point gentillesse)*

*-*Hey, viens, ne pleure pas, fais moi plutôt un câlin, shhh, tout va bien. Raconte-moi tes tourments. *(+3 points gentillesse)*

-Rooh, même les enfants-fées pleurent tout le temps?

*Enfant*: Bonbon!

-...

*Enfant*: B-O-N-B-O-N

B

*L’enfant pointe le doigt vers l’arbre et tend un sac de bonbons vides*

*Le joueur peut monter dans l’arbre*

*DANS L’ARBRE (mini-jeu)*

*Trouver 15 bonbons cachés dans l’arbre*

*ARBRE BONBON*

*Enfant:* B-O-N-B-O-N

*L’enfant tend la main avec un grand sourire*

*Choix:* -Rendre les bonbons *(+3 points gentillesse)*

*L’enfant vous donne une sucette de sa poche*

*Enfant:* Merci!

-Garder les bonbons *(-1 point gentillesse)*

*L’enfant pleure, beaucoup.*

*Enfant:* Méchant!

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

-J’ai rencontré un enfant fée et j’ai récupéré des sucreries. Que faire maintenant?

*Oliveau:* Il me semble que l’oiseau use d’un objet particulier en cas de besoin. Tu as appris de nouvelles lettres n’est-ce pas? Appelle-le donc!

*PEU IMPORTE OÙ ON EST, EN PLEIN AIR*

*Reprise des dialogues vus précédemment*

*Un rocher apparaît derrière l’oiseau*

*Oiseau:* Le sort que je vais t’apprendre se dit PIF P-I-F

P

Sort: PIF

*L’Oiseau casse le rocher*

*Oiseau:* Ce sort, comme tu le vois, permet de casser ce que l’on souhaite. C’est de lui que la plupart des fées tirent leur force. Pas moi, évidemment.Tu devrais en avoir besoin bientôt.Bon courage, humain.

*L’oiseau part.*

*Le sort PIF est ajouté à l’onglet “Magie”*

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

-Tous les chemins semblent à présent bloqués, je ne sais où aller?

*Oliveau:* Il me semble que l’Oiseau t’as montré quelques tours, pourquoi ne pas les

utiliser?

*AU FOND DU GOUFFRE*

*Utilisation de PIF, le mur en face est éclaté en mille morceaux. On aperçoit une porte.*

*BIBLIOTHÈQUE*

*Une fée bibliothécaire qui semble avoir des milliers d’années est assise derrière un immense bureau dans la bibliothèque*

*Le bibliothécaire tend un bout de papier avec trois références bibliographiques dessus et indique la bibliothèque*

*Si le joueur reparle au bibliothécaire:*

-A-M-È-N-E s’il te plait

*ÉTAGÈRES DE LA BIBLIOTHÈQUE (mini jeu)*

*Les étagères sont remplies de boules de cristal*

*Les références sont composées de 3 lettres chacune. Chaque boule fait 3 lettres (il y en a autant que possible, rangées dans l’ordre alphabétique). Le joueur doit retrouver les trois boules correspondant à ses références et les ramène au bibliothécaire pour les valider.*

BIBLIOTHÈQUE

*Bibliothécaire:* Merci, B-I-B-L-I-O-T-H-È-Q-U-E *(en montrant la pancarte indiquant bibliothèque)*

T Q

*Le bibliothécaire te tend la main pour récupérer ses boules de cristal*

*Choix:* -Lui rendre ses livres *(+1 point gentillesse)*

*Le bibliothécaire tend un autre boules de cristal au joueur*

*-*Partir avec ses livres *(-1 point gentillesse)*

Vous avez fait tomber deux boules de cristal dans la précipitation

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

-J’ai rencontré la fée bibliothécaire et j’ai récupéré une boule de cristal. Que faire maintenant?

*Oliveau:* Il me semble que l’oiseau use d’un objet particulier en cas de besoin. Tu as appris de nouvelles lettres n’est-ce pas? Appelle-le donc!

*PEU IMPORTE OÙ ON EST, EN PLEIN AIR*

*Reprise des dialogues vus précédemment*

*Un rocher apparaît derrière l’oiseau*

*Oiseau:* Le sort que je vais t’apprendre se dit JUNQ J-U-N-Q

J

Sort: Junq

*Un étang apparaît derrière l’oiseau qui plonge dedans et ressort mouillé*

*Oiseau:* Ce sort, comme tu le vois, permet de respirer dans l’eau. Il te servira à traverser de longues étendues d’eau ou bien à aller chercher les trésors des fonds marins, enfin, ceux dont je n’ai pas voulu.Bon courage, humain.

*L’oiseau part.*

*Le sort JUNQ est ajouté à l’onglet “Magie”*

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

-Tous les chemins semblent à présent bloqués, je ne sais où aller?

*Oliveau:* Il me semble que l’Oiseau t’as montré quelques tours, pourquoi ne pas les

utiliser?

*DEVANT LE LAC*

*Le joueur peut utiliser JUNQ pour descendre dans ses profondeurs.*

*Au fond du lac, on trouve une porte sculptée dans le corail.*

*CUISINE*

*Une fée cuisinière est en train de couper ses légumes.*

*Chaque ingrédient sera affiché en bulle de pensée*

*Cuisinière:* 2 tomates

*Le joueur peut donner les tomates à la cuisinière (en choisissant le nombre)*

*Cuisinière:* 12 carottes

*Le joueur peut donner les carottes à la cuisinière (en choisissant le nombre)*

*Cuisinière:* 10 asperges

*Le joueur peut donner les asperges à la cuisinière (en choisissant le nombre)*

*Cuisinière:* 16 poivrons

*Le joueur peut donner les poivrons à la cuisinière (en choisissant le nombre)*

*Si le joueur rate, à quelconque moment:*

*La fée fait non de la tête.*

*Une photo d’Oliveau est affichée au fond de la cuisine, la fée le désigne*

*Cuisinière:* O-L-I-V-E-A-U

*Si le joueur réussit le tout: on lance le mini-jeu*

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

* Peux-tu m’apprendre à compter?

*Oliveau fait les chiffres un à un en français et en LSF*

Tu sais compter!

*Oliveau:* Y a-t-il un chiffre que tu n’as pas compris? *(input)*

*PLAN DE TRAVAIL (mini jeu)*

*(sans refaire les légumes)*

*La cuisinière fait un gâteau, pour se faire elle a besoin des ingrédients. La cuisinière épèle chaqu ingrédient (possibilité de répéter autant qu’il veut et de prendre 1 indice(bulle de pensée)) et elle indiquera les chiffres suivants:*

*2 sachets de levure*

*8 oeufs*

*3 morceaux de beurre*

*20 carreaux de sucres*

*24 cuillères de farine*

*10 cuillères de lait*

*(ordre random)*

*A la fin on ajoute 17 gouttes de sirop de rose*

*Choix: Sur le plan de travail se trouvent un sirop de rose et un sirop d’arsenic*

*-Le joueur ajoute le sirop de rose (+2 points gentillesse)*

*-Le joueur ajoute le sirop d’arsenic (-3 points de gentillesse)*

*Cuisinière: (pointe le joueur du doigt)* G-Â-T-E-A-U

G

*Le joueur repart avec une part de gâteau.*

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

-J’ai rencontré la fée cuisinière et j’ai récupéré une part de gâteau. Que faire maintenant?

*Oliveau:* Il me semble que l’oiseau use d’un objet particulier en cas de besoin. Tu as appris de nouvelles lettres n’est-ce pas? Appelle-le donc!

*PEU IMPORTE OÙ ON EST, EN PLEIN AIR*

*Reprise des dialogues vus précédemment*

*Un rocher apparaît derrière l’oiseau*

*Oiseau:* Le sort que je vais t’apprendre se dit GREX G-R-E-X

X

Sort: GREX

Maintenant tu connais ton alphabet!

*Un trou apparaît dans le sol, à côté de l’oiseau*

*Oiseau:* Ce sort, comme tu le vois, permet de creuser. Il te servira à retrouver des animaux de ton ordre comme les mulots et autres taupes. Il y a sûrement des galeries que tu aimeras explorer là-bas.Bon courage, humain.

*L’oiseau part.*

*Le sort GREX est ajouté à l’onglet “Magie”*

*UTILISATION DE GREX HORS DU SOL DE LA FORÊT*

Le sort GREX n’est pas accessible ici, essaye de trouver un sol plus propice, remet les pieds sur terre.

*CLAIRIÈRE D’OLIVEAU*

*(on change l’option “aide”)*

-Tous les chemins semblent à présent bloqués, je ne sais où aller?

*Oliveau:* Il me semble que l’Oiseau t’as montré quelques tours, pourquoi ne pas les

utiliser?

*LABYRINTHE (mini jeu)*

*Des taupes se baladent tout le long du labyrinthe. Le joueur peut à tout moment leur parler pour remonter à la surface.*

*2 types de salles: les portes et les carrefours.*

* *Sur chaque carrefour il y a un panneau avec un nombre ou une lettre.*

*Un fantôme (ou un autre truc peu importe) est posté devant chaque couloir et ils font chacun un signe différent . Le joueur doit déterminer le chemin à prendre. S' il se trompe, il arrive à l’entrée du labyrinthe.*

* *À chaque porte, un fantôme signe un code de 4 lettres ou nombres qu’il faut entrer sur les verrous pour pouvoir passer*

*ROYAUME DES FÉES*

*Après avoir passé le labyrinthe, le joueur ressort dans le royaume des fées.*

TU AS TERMINÉ LE NIVEAU 1! QUEL HUMAIN EXTRAORDINAIRE TU FAIS!