



JEU VIDÉO POUR S'INITIER À ARDUINO

PROJET TUTEURÉ

---

## Game Design Document

---

*Auteurs :*

Fanny VELIEN  
Valentin GUEVARA  
Jérémy DUVAL  
Adrien TECHER

*Tuteur :*

Pr. Amélie CORDIER

2016 - 2017

# 1 Scénario & Quêtes

**Début du jeu :** Genuini se réveille de sa sieste.

## 1.1 Collecte de champignons

**Monologue PNJ-Villageois 1 (à définir dans personnages)(Texte) :** "Ah Genuini tu es réveillé, peux-tu aller chercher des champignons pour la soupe ?"

**Réponse :** "Pas de problème je vais dans la forêt"

**Quête :** Ramasser 5 champignons qui se trouvent dans la forêt.<sup>1</sup>

**Quête :** Ramasser 5 champignons qui se trouvent dans la forêt.<sup>2</sup>

## 1.2 Découverte du grimoire

Après 3 champignons récoltés Genuini entend une voix venu d'un autre monde qui l'appelle...

**Voix du Sage (Audio) :** "Genuini...Genuini..."

**Quête :** Trouver l'origine de la voix.

La voix semble venir d'un arbre au pied duquel se trouve un grimoire.<sup>3</sup>

Lorsque le joueur essaie d'accéder au grimoire, il lui indique qu'il doit trouver le moyen de l'ouvrir.

**Quête :** Demander aux villageois des informations sur comment ouvrir le grimoire.

Genuini se blesse et il perd donc 34% de sa vie.

## 1.3 Fête au village :

Les villageois sont rassemblés autour d'une marmite, le joueur a la possibilité de leur parler et de donner les champignons au PNJ-Villageois 1 qui prépare la soupe.

**Monologue PNJ-Villageois 2,3,4 (à définir dans personnages)(Texte) :** "Va voir PNJ-Villageois 5, il collectionne les objets étranges..."

**Monologue PNJ-Villageois 1 (à définir dans personnages)(Texte) :** "Merci pour les champignons voilà un peu de soupe"

Le joueur récupère une soupe qui le soigne.

---

1. Apparition d'une bulle d'aide indiquant les mouvements possibles et touches : permet au joueur de se familiariser avec les mouvements

2. Permet de laisser au joueur le temps d'explorer un peu plus

3. Possibilité de le prendre en appuyant sur une touche, une icône apparait et permet d'accéder au grimoire

## 1.4 Récupération de la clé

**Dialogue PNJ-Villageois 5 (à définir dans personnages)(Texte) :** "Bonjour Monsieur, sauriez-vous comment je pourrais ouvrir un grimoire ?" "Un grimoire dis-tu ?... Intéressant, j'ai une clé que je garde depuis longtemps qui pourrait l'ouvrir, mais l'un de mes amis (à définir dans personnages) la garde et je ne me souviens plus lequel. Le problème c'est qu'il s'amuse à tous mentir sauf un il faudra donc que tu les interroge pour me dire lequel a la clé." "Bien"

**Monologue PNJ-Enigme 1 (à définir dans personnages)(Texte) :** Ce n'est pas moi qui ai la clé.

**Monologue PNJ-Enigme 2 (à définir dans personnages)(Texte) :** C'est 3 qui a la clé.

**Monologue PNJ-Enigme 3 (à définir dans personnages)(Texte) :** C'est 1 qui a la clé.

**Monologue PNJ-Enigme 4 (à définir dans personnages)(Texte) :** Ce n'est pas 1 qui ai la clé.

**Dialogue PNJ-Villageois 5 (à définir dans personnages)(Texte) :** "Avant que nous ouvrions le grimoire je dois te prévenir... Ces objets appartiennent à une vieille civilisation perdue, il faut donc être attentif lorsque tu les manipules...Bon ! Voyons si la clef fonctionne....

*Bruit d'ouverture*

- Ooooh

- On dirait qu'il contient des instructions pour construire une sorte de portail... Tiens voilà peut-être une explication...

## 1.5 Contenu de la première page du grimoire

Oh toi qui découvre ce grimoire  
Insondable puits de savoirs

Il te revient d'effectuer une quête  
Qui en te menant sur la trace de tes ancêtres  
Surement dévoilera les profondeurs de ton être  
Et fera de toi un chevauteur de comètes

Retrouve l'antenne oubliée  
Dans la forêt elle fut perdue  
Aux arbres elle s'est confondue  
Depuis des siècles abandonnée

RXTX est son nom

Ce sera ta première mission  
Communiquer avec moi est sa raison

Je t'aiderais alors dans ton périple  
Grandiose épopée pour me rejoindre  
Tu deviendra ainsi mon disciple  
Mais tu lutteras en vue de m'atteindre

Car je viens d'un endroit au-delà du monde  
Fait de cristaux et d'ondes  
Où les ombres sont des nombres  
Et la vie passe en millisecondes

Pour cela tu devra amasser les fragments d'Arduin  
Portail vers d'autres dimensions  
Vestiges d'une machine en ruine  
Qui dispersera toutes tes illusions

Hâte toi aventurier  
Mon temps est presque écoulé

Bonne chance à toi !  
Même si ici, la logique fait loi...

### 1.6 Dialogue PNJ-Villageois 5 (*à définir dans personnages*)(Texte) :

"Hmmm, ces instructions sont étranges, une antenne, les fragments d'Arduin, je me demande ce que c'est..."

- Cela doit être en lien avec la civilisation dont tu parlais ? - Oui tu as raison, je te conseil de te rendre dans la forêt, des ruines y sont éparpillées.

**Choix :** 1. Commencer l'aventure  
2. Cueillir des champignons jusqu'à l'explosion.

**Choix 1 :** **PNJ-Villageois 5 :** "Attention Ivrea est une terre dangereuse, prends garde"

**Choix 2 :** **PNJ-Villageois 5 :** "Bien, récolte moi 10000 champignons"

## 2 Personnages

Genuini, Arduini, Due, Nano, Lily, Leonardo, Uno

### **3    Tableau du Joueur**

#### **3.1   Défis**

#### **3.2   Sorts**

#### **3.3   Cours & Schémas**

### **4    Quêtes Annexes**