# Prologue

Notre protagoniste habite un village dans les arbres, dont les habitants diffèrent physiquement de lui. Recueilli petit, son étrangeté le poussa à passer du temps en solitaire le rendant curieux et explorateur. Un jour se promenant dans la forêt, un éclair frappe un arbre, révélant un grimoire étrange.

Le grimoire est composé de symboles étranges et schémas en tout genre. Il arrive à comprendre le début lui indiquant comment construire une machine lui permettant de communiquer avec un monde d’une autre réalité.

# Regroupement des éléments/branchement Genuino

Le joueur doit ensuite se mettre en quête d’objets dans la forêt pour créer le portail. Chaque objet lui fait découvrir un branchement. Lorsque tous les objets sont rassemblés et que tout est branché, un PNJ (le vieux sage) apparait sur l’écran LCD et explique au joueur qu’il doit se mettre sur une quête pour récupérer une technologie mystérieuse, vestiges d’une civilisation disparue.

# Carte et Biomes

La carte sera la carte Genuino avec les capteurs recréés pour notre thème avec les différents composants étant différents biomes. Chaque biome sera accessible à travers l’amélioration du portail (ce qui permettra de vérifier les branchements).

# Sorts et Interactions

Le grimoire servira de lieu de codage permettant de créer et tester ses programmes. Chaque programme réussi débloquera soit un nouveau sort, un nouvel équipement ou produira un effet sur l’environnement