

Script No'Til'Us

1ère scène:

→ L'histoire commence sur le quai.

→ Phil vient vous voir pour vous demander de l'aide.

PHIL **PORT / QUAI**

« Hé toi l'boucanier ! M'appel Phil ! Ramène toi m'filer un coup d'main ! L'pirates d'mon rafiote sont fait j'té un sort ! »

→ *Option 1: Réponse OUI*

→ *Option 2: Si Réponse NON*

Phil vous assomme et vous vous réveillez sur le pont.

Pancarte 1 **PONT I**

{Phil vous a assommé... Vous vous réveillez sur le pont...}

Pancarte 2 **[PHIL]** **PONT I**

Phil

«Un pirate digne de ce nom s'excuse pas, mais d'solé p'tit gars...

Mais j'arriv'rai pas tout seul...»

Pancarte 3 [PHIL] PONT I

Phil

«R'garde moi c'bout de parchemin p'tit mouss'!»

→ *Clic sur le parchemin*

→ *Ouverture du parchemin*

Pancarte 4 [PHIL - ENIGME 1 = TEXTE A TROU "CLARA"] PONT I

Phil

<

Commence ici ton épopée.

Les mathurins de l'équipage
ont été transformés en objet!

Attention à ta bouteille de Rhum qui
se vide si tu te trompes.

Regarde autour de toi pour trouver
les différents pirates transformés.

A toi de les libérer. Les réponses
des moults énigmes peuvent
t'indiquer la suite...

>

→ *Après avoir résolu l'énigme Clara*

→ *Apparition de Clara*

Pancarte 5 [CLARA] PONT I

Clara

«Merci d'm'avoir libérée p'tit matelot'! ... Morbleu! Qu'est ce qu'c'est que ces caisses?»

→ Clic sur les caisses

→ Apparition de l'énigme sur une caisse

Pancarte 6 [ENIGME 2] PONT I

<

Quand tu as besoin de moi, tu me jettes.

Quand tu n'as plus besoin de moi, tu me ramènes.

>

→ Après avoir résolu l'énigme

→ Apparition de Hadrien, Daphnée et Ludo.

Pancarte 7 [HADRIEN] PONT I

Hadrien

« Mille sabords ! Ca fait du bien ! »

Pancarte 8 [DAPHNEE] PONT I

Daphnée

« Merci Mouss' ! Z'avez vu Laolie ? »

Pancarte 9 [LUDO] PONT I

Ludo

« Non pas d'puis que ce Forban de C'ptain nous a jeté un sort ! »

→ Clic sur l'Ancre

→ Apparition du Rebus

Pancarte 10 [ENIGME 3 = REBUS "HORTENSE"] PONT I

Rebus :

OR = Lingot

TEMPS = Sablier

SSSS = Serpent qui siffle

→ Après avoir résolu l'énigme

→ Apparition d'Hortense

Pancarte 11 [HORTENSE] PONT I

Hortense

« Merci Boucanier ! Tous les mat'lots du Pont sont libérés. Va voir dans ma Cale ».

→ Clic sur la porte de la cale (Voir si possibilité d'avoir une trappe au sol)

→ Apparition du Cadenas

Pancarte 12 [ENIGME 4 "CADENAS"] PONT I

<

Cadenas A voir cadenas

981 Aucun chiffre n'est bon

024 Aucun chiffre n'est bon

673 2 chiffres corrects 0 bien placé

547 2 chiffres corrects 0 bien placé

365 2 chiffres corrects 1 bien placé

>

→ Juste une image d'un cadenas à droite du texte avec un rectangle d'inscription sur le cadenas

→ Après avoir résolu l'énigme

→ Apparition de Jo

Pancarte 13 [JO] CALE I

Jo

« Grand Merci l'mouss' ! Moi et mes compagnons flibustiers on aurait bien bu un coup, Y'a quelqu' tonneau dans l' cale ! Va chercher 4L de Rhum»

→ Changement de décors

→ Apparition de la cale

→ Clic sur les tonneaux

→ Apparition de l'énigme

Pancarte 14 [ENIGME 5 "TONNEAU"] CALE I

<

→ Apparition d'une pancarte image

Il y a 3 tonneaux

- 1 gros tonneau couché en face du joueur avec un robinet
- 1 tonneau 5L à gauche
- 1 tonneau de 3L à droite

3 boutons sous chaque tonneau

- [remplir]
- [vider]
- [transvaser dans l'autre tonneau]

-> Avec un petit compteur sur chaque tonneau du nombre de litres présent dans les tonneaux

>

→ Après avoir résolu l'énigme

→ Apparition de Antonin et Théo

Pancarte 15 [Antonin] CALE I

Antonin

« Ohé ! Merci p'tit Mouss !... Bonne idée pour l'Rhum ! Mais t'crois qu'on va l'boire dans nos mains ? »

Pancarte 16 [THEO] CALE I

Théo

« M'semble avoir vu quelque' Chopines dans l'bureau de ce gredin d'Cap'tain! »

→ Au joueur d'aller au bureau du capitaine ou apparition de la porte du capitaine ?

→ Nouvelle image porte du capitaine

→ La porte est fermée

→ Zoom ou apparition de la poignée en forme de crâne (à établir l'esthétique)

→ Remarque de Phil

Pancarte 17 [Phil] PONT II

Phil

« L'est pas commun c'crâne... Il m'dit quequ'chose... »

→ Le joueur doit retourner dans la cale et cliquer sur le crâne

→ Clic sur le crâne

→ Apparition de l'énigme

Pancarte 18 [ENIGME 6 CRANE] CALE II

<

Mon premier est apprécié des bûcherons

Mon second vit au pays du Père Noël

Mon tout est fui par les marins

>

→ Image du crâne à intégrer avec l'énigme

→ Après la résolution de l'énigme

→ Le cache-oeil du crâne s'ouvre ou disparaît. La clé était caché dans l'œil

→ Le joueur doit retourner à la porte

→ Clic sur la porte, la porte s'ouvre

→ Arrivé dans le bureau

→ Le joueur doit cliquer sur la sirène

→ Apparition de l'énigme

Pancarte 19 [ENIGME 7 = sirène] BUREAU

<

Mon premier est dans la bouche du piranha

Mon second est un langage de pirate

Mon troisième est au milieu des océans

Mon tout vit dans les fleuves

>

→ Après avoir résolu l'énigme

→ Apparition d'Annabelle

Pancarte 20 [ANNABELLE] BUREAU

Annabelle

« Merci d'm'avoir libérée marin d'eau douce ! »

→ La réponse de l'énigme précédente vous amène vers le crocodile

→ Clic sur le crocodile une énigme apparaît

Pancarte 21 [ENIGME 8] BUREAU

<

Une échelle est fixée sur le côté d'un bateau.

À marée basse, 13 barreaux de l'échelle sont hors de l'eau.

La marée monte de 30 cm par heure et les barreaux sont espacés de 15 cm.

Après 3 heures de marée montante, combien de barreaux seront hors de l'eau ?

>

→ Une fois la réponse trouvée → Eve apparaît

Pancarte 22 [EVE] BUREAU

Eve

« Gredin d'cap'tain ! J'ai eu l'temps d'lui piquer son Mousquet.
Merci d'm'avoir libérée !

Mes compères sont à l'échelle de là où ils sont enfermés,
prend c'mousquet et libère-les ! »

→ Eve donne le mousquet et à une bougie dans l'autre main

→ Apparition du mur

Pancarte 23 [ENIGME 9 "MUR"] BUREAU

→ Sur une étagère se trouvent divers objets, dont un bateau
enfermé dans une bouteille en verre

→ Le curseur de la souris est maintenant un viseur et il te
suffit de cliquer sur la bouteille pour libérer Clément, Armand et
Olivier.

Pancarte 24 [CLEMENT] BUREAU

Clément

« Bien mouss' mais t'reste encore des compagnons à libérer ! »

Pancarte 25 [ARMAND] BUREAU

Armand

« Merci à toi l'boucanier ! »

Pancarte 26 [OLIVIER] BUREAU

Olivier

« Sapristi ! Qu'est ce qu'c'est qu'ce parchemin ! »

→ Retours sur l'image du mur le joueur doit cliquer sur le parchemin, un rebus se dévoile

Pancarte 27 [ENIGME 10 = REBUS "LAOLIE"] BUREAU

Rebus

- LA : une portée avec la note de musique LA
- EAU : un verre rempli d'eau
- LIT : un lit

→ Dont la réponse est Laolie → ainsi Laolie est également libérée

Pancarte 28 [LAOLIE] BUREAU

Laolie

« Merci marin d'eau douce ! La lune me guide bien souvent lorsque je me sens perdue. »

Pancarte 29 **BUREAU**

→ Tu reviens sur l'écran du bureau du capitaine et un mince faisceau de lune éclaire un tableau partiellement flou.

→ Tu cliques sur ce tableau

Pancarte 30 **[ENIGME 11 "REMETTRE LES LETTRES DANS LE BON ORDRE" = MATHILDE]** **BUREAU**

→ Tu tombes sur un labyrinthe. Retracer les lettres composant le prénom MATHILDE, qui ne sont pas dans le bon ordre. Tu devras les replacer correctement afin d'écrire Mathilde et de libérer cette dernière.

→ *Apparition de Mathilde*

Pancarte 31 **[MATHILDE]** **BUREAU**

Mathilde

« Tonnerre de Brest ! Merci à t... »

→ *Un tremblement vient stopper ce dialogue*

→ *Phil te propose de remonter sur le pont*

Pancarte 32 **[ENIGME 12 "KRAKEN"]** **PONT III**

Phil

« Mettons les voiles de c'te cabine »

→ Une fois ceci fait, tu tombes nez à nez avec un kraken, c'est Philippe.

→ Une épée visible en jade est adossée au mat

→ clique dessus afin de l'utiliser pour couper le bon tentacule du kraken, ce qui le vaincra.

- Dans un des tentacules du kraken se trouve le trésor.
- Une fois le tentacule coupé, l'épée disparaît et Jade apparaît.

Pancarte 33 [JADE] PONT III

Jade

« C'te truand d'cap'tain Anddy a fait appel au Kraken Philippe ! »

- *Phil vient parler au joueur*

Pancarte 34 [Phil] PONT III

Phil

« Merci bien p'tit gars, tu nous a tous sorti de ce gourbi, et t'as même r'cupéré not' trésor, t'es un vrai mat'lot maint'nant !

R'garde c'te cap'tain, il a pas l'air fin sur le plancher des vaches ! »

Pancarte 35 [Anddy] Île

- *Image du capitaine Anddy sur une île*

Pancarte 36 [Scène de fin - 16 matelots] localisation ???

- *Image de tout l'équipage* → Avec marqué « **Félicitations !** ».