

Direction du niveau UE

Auteur :

I. Contexte

Période choisie	Futur, médiéval
Lieu choisi	Grotte, Bâtiment
Caméra choisie	3 ^e personne
THEME	Voyage Temporel

II. Trame narrative

A. Contexte de départ :

Un voleur traverse les époques à la recherche d'un artefact. Afin d'arriver dans l'époque où il est gardé, il doit voyager dans le passé pour arriver dans le futur. Ils sont activement recherchés par la police temporelle.

B. Mécanique centrale à apprendre

Possibilité d'échanger d'époque un objet. Mécanique abandonnée pour cause de matériel défectueux.

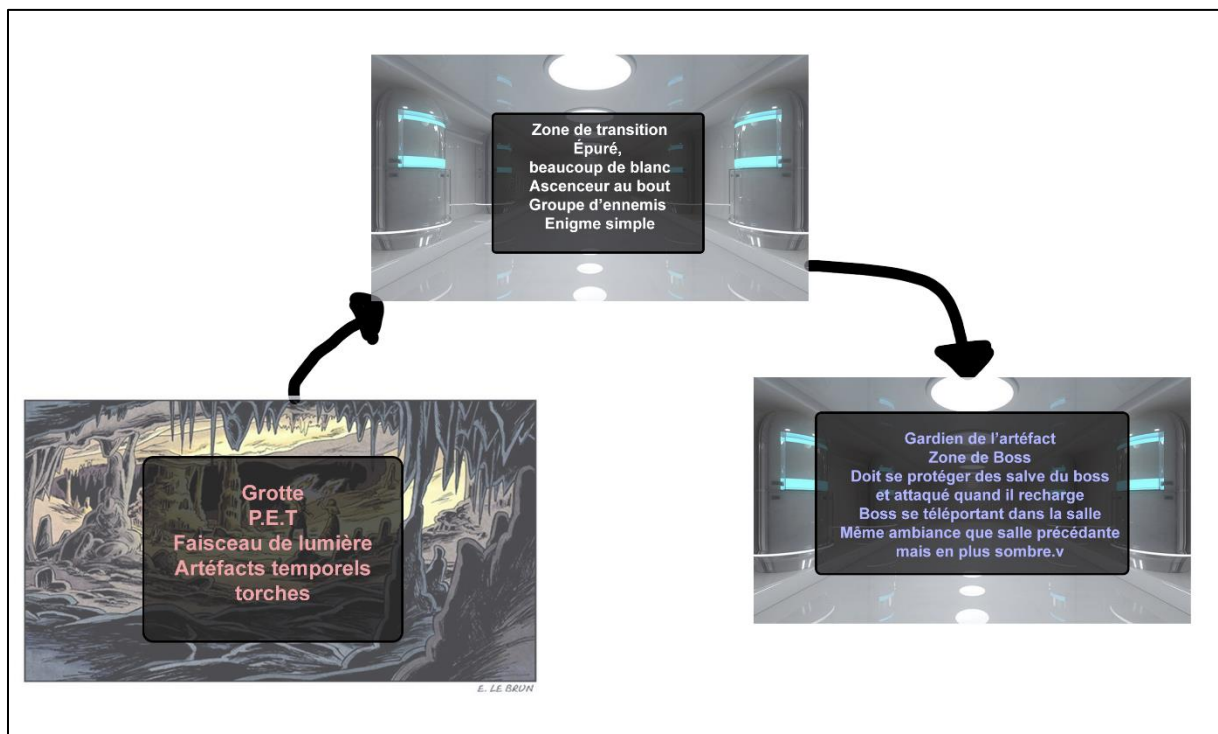
C. Point d'orgue / phase de Maitrise :

Changement d'époque se matérialisant par un changement d'ambiance et de gameplay (Infiltration - > Combat/Enigme).

D. Impact de la réussite du niveau sur l'histoire :

Récupération de l'artefact permettant de faire entrer son nom dans l'histoire passé et future.

III. Bubble Diagram



IV. Croquis du niveau

