Jeu d’aventure Preset 1

Nom de jeu Timelocked :

synopsis :

le héros est un mage du temps , il se fait trahir et se retrouve dans une singularité temporelle.

le personnage principale coincé dans une singularité temporelle, il a une heure pour en sortir avant que la singularité ne s'effondre.

pour s'échapper il doit interagir avec des horloges pour retourner a son époque et retrouver la liberté.

si il échoue , il s'effondrera avec la singularité et disparaitra du temps et de l'histoire.

fonctions :

-chaque horloge permet d'avancer d'un point a à un point b dans le temps, cependant il faut se trouver dans le bon intervalle de temps pour l'utiliser.

-une interaction avec une mauvaise horloge créé un paradoxe(game over).

-l'horloge Est permet de passer de l'année 0 à l'année 10 (horloge de bronze)

-l'horloge Ouest permet de passer de l'année 10 a l'année 100 (horloge d'argent)

-la grande horloge permet de passer de l'année 100 à l'année 1000 et donc de finir le jeu. (horloge d'or)

-chaque horloge est un point de non retour et on ne peut plus revenir en arrière.

-tout objet non présent dans l'inventaire du joueur sera soumis au temps

-pour interagir avec une horloge le joueur devra posséder un item spéciale

-pour interagir avec la dernière horloge, 3 items seront nécessaire pour y accéder (1 pour ouvrir la porte , 1 pour la réparer , et 1 pour l'activer)

-pour débloquer l'item permettant d'activer l'horloge le joueur devra répondre à une énigme et ou effectuer une suite d'action

-certains accès seront bloqué par des débris (une bombe de temps est nécessaire pour les détruire).

-de base le héro ne peut transporter qu'un seul item.

map:

-lieu fermé (manoir , château).

-lieu altéré a chaque saut dans le temps.

-3 horloges seront disposé a 3 points cardinaux de la carte (sud , est , ouest)

-l'horloge sud sera la grande horloge (horloge finale)

-le joueur commence au nord de la carte ( entré du manoir)

-présence de débris

-il y aura des éléments en bois , en pierre fissuré et en pierre.

-le bois s'effondre au bout de 10 ans , la pierre fissuré au bout de 100 ans

inventaire des items :

-clé d'or (ouvrir la salle de la grande horloge)

-remontoir en or (permet d'activer la grande horloge)

-aiguille en or (permet de réparer la grande horloge)

-remontoir en argent (permet d'activer l'horloge d'argent)

-remontoir en bronze (permet d'activer l'horloge de bronze)

-bombe temporelle (permet de libérer certains passages)

-sac a dos temporel (permet au héro de transporter une quantité infini d'objet).

-carte du temps , permet d'afficher la carte. (possibilité d’en faire une par époque qui se detruit a chaque activation d’horloge

but:

-Le but sera d'accédé et d'interagir avec chaque horloge pour terminer le jeu

cas de gameover

-si le joueur interagit avec la mauvaise horloge.

-autre évènement

-timer arrive au bout