**Gameplay**

**Principe général**

Il existe une timeline plus ou moins affichée qui conditionne des événements et qui avance avec les échecs/utilisations d'indices du joueur. Ainsi, résoudre des énigmes plus rapidement donne accès à des éléments exclusifs du jeu (personnes à sauver qui meurent si on arrive trop tard, documents qui révèlent une partie de l'histoire antérieure...). Il existe aussi des puces/appareils qui donnent l'équivalent d'un indice sans utiliser de temps. Ces appareils peuvent être obtenus à la fin de niveaux si un joueur a été particulièrement efficace, par exemple.

Ici, les "indices" permettent de faciliter une énigme, et peuvent parfois en plus indiquer en partie comment la résoudre. Ainsi, un joueur pourra reprendre le jeu en mode "difficile" s'il le souhaite, en n'utilisant jamais d'appareils.

**Idées supplémentaires**

* On pourrait, en terminant une énigme très compliquée du premier coup au début d'un niveau, débloquer un objet qui trivialise ce dernier (par exemple, une télécommande qui monte ou abaisse le niveau de l'eau dans un water level à la Zelda OoT).
* Exemples d'événements : personnes à sauver au village, si on ne les sauve pas, on assiste à une “cinématique” (en fait, de un à trois tableaux) d'enterrement, dont le nombre de personnes qui y assistent varie en fonction du nombre de personnes qui meurent avant. De même, on peut par exemple assister à une “cinématique” de fête d’anniversaire d’un enfant qu’on aurait pu sauver à temps.