**Contexte [Nom du jeu]**

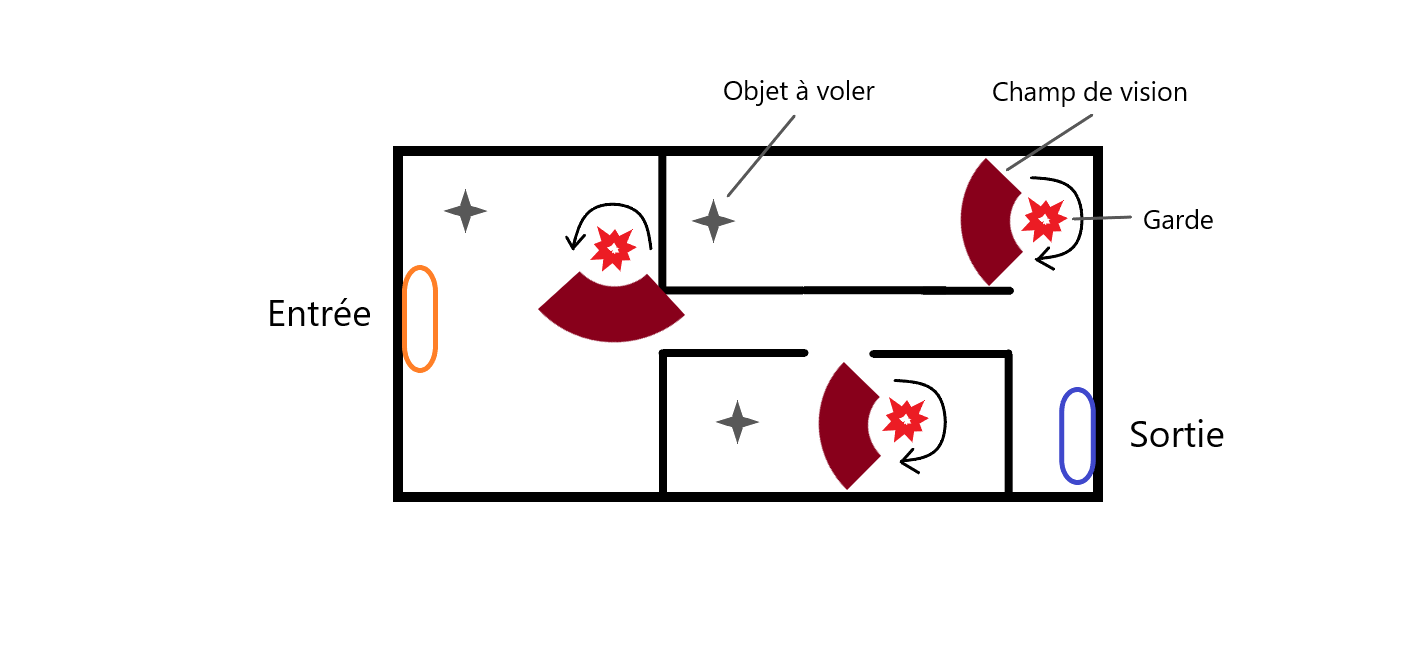
Dans le jeu, le joueur incarne un voleur évoluant dans différents niveaux (3). Son but est d’atteindre la fin du niveau, matérialisé par une porte (ou autre), dans un temps imparti sans se faire repérer par les gardes et en essayant de voler un maximum d’objet.

Les gardes [tournent sur eux-mêmes à des endroits fixes / font des rondes] peuvent détecter les voleurs si ceux-ci entrent dans leur champ de visions (matérialisé par une zone colorée).

Si jamais le joueur se fait détecter par un garde ou s’il ne sort pas avant la fin du temps, il perd la partie.

Le nombre d’objet ramassé est le même tout au long des niveaux, et à la fin, le total des objets volés correspond au score du joueur.

Les ennemis constituent donc une boucle (peut être différentes en fonctions des gardes) et le timer une autre.

**Voici un exemple de scène simplifiée :**

Description des cas d’utilisation :

Lorsque le joueur lance une partie, il peut :

- Se déplacer sur tout l’espace libre de la carte

- Ramasser des objets dans le but d’augmenter son score

- Se faire attraper si il entre dans le champ de vision du garde ou si il ne sort pas avant la fin du temps imparti

- S’échapper en atteignant la sortie du niveau, ce qui le fera passer au prochain niveau