

# Travel of a Hero



Support : PC

Genre: Adventure/Exploration

Vue : Troisième Personne

Nombre de joueur : 1

Age : 12+

Contrôles : Clavier/Souris ou Manette

Dans un monde celtique, vous incarnez un joueur qui reviens d'une quête et qui visiblement à laisser des traces. Vous allez donc chercher à vous soignez pour pouvoir reprendre la suite de votre aventure.

# Vue Globale



-  Maison du héros
-  Taverne
-  Phare
-  Fontaine
-  Grotte

# Level Concept

## HUB



Cette île est la zone où le joueur revient après chacune de ses quêtes. Celle-ci contient différents lieux : La maison du héros, une taverne, un phare..

Elle permet au joueur de pouvoir se reposer mais également d'aller récupérer ses différentes quêtes.

Il peut également explorer toute la zone ou encore se poser sur le ponton donnant une vue sur toute l'étendue d'eau alentour.

# Taverne



Le joueur obtiendra toute ses quêtes depuis la taverne.

Celui-ci se verra d'ailleurs des le début du jeu à devoir y aller car il tentera de se régénérer en premier lieu à cette endroit.

Mais ce qu'il lui a causé des dommages n'est pas de l'ordre du réparable via la boisson mais de la magie.

On va alors lui indiquer que ce qui peut le guérir est une chose qu'il y à de l'autre bout de l'île : La fontaine de Jouvence

# Grotte

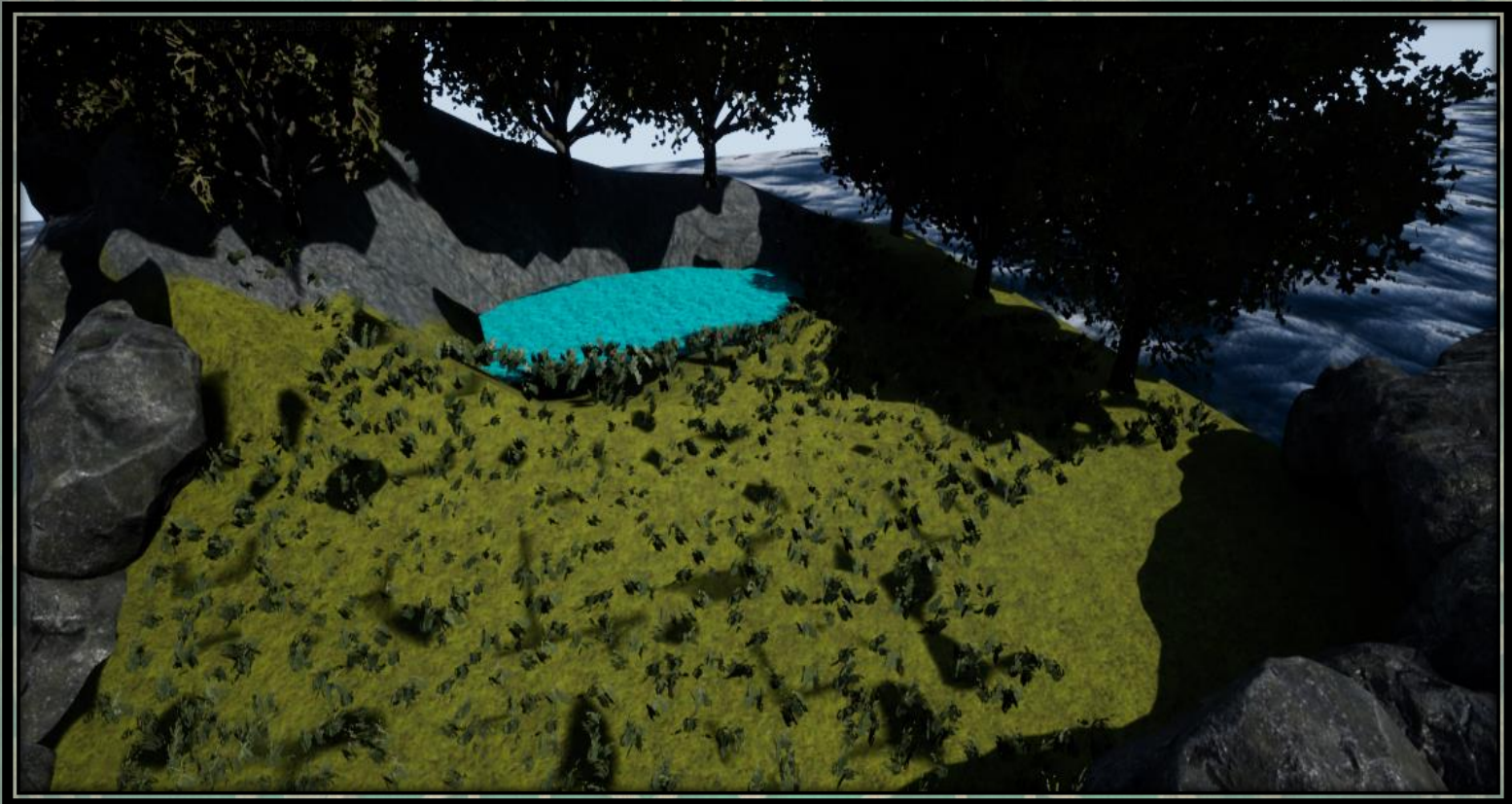


Peut de gens s'aventure dans cette grotte. Celle-ci se trouve sous les eaux et permet l'accès à la fontaine.

Le joueur devra passé par la grotte si il veut atteindre la fontaine de jouvence.

Il n'aura pas d'autres choix que de passez par ce lieux si il veut y accéder.

# Fontaine de Jouvence



La fontaine de jouvence est un lieu sacrée ou une certaine magie opère. Boire de son eau permet de guérir toutes les blessures et les maux.

Cependant celle-ci est protégé par un gardien ce qui fait que rare sont les personne pouvant bénéficier de l'eau de la fontaine.

Le gardien permettra a quiconque de bénéficier de l'eau de la fontaine si on lui rapporte un morceau d'étoffe. De plus de son eau, le gardien vous donnera également le levier manquant permettant d'accéder au phare.

# Maison du héros



Voici l'endroit où le joueur pourra se reposer après avoir accompli plusieurs de ces quêtes.

Cette maison permet au joueur de vérifier l'ensemble de ses quêtes accomplies ou en cours.

Il peut aussi s'équiper et changer son équipement depuis ce lieu.

C'est également ici qu'il pourra trouver l'étoffe à donner au gardien de la fontaine pour prétendre obtenir l'eau de la fontaine et guérir de ces plaies.

# Le Phare



La phare est le dernier endroit que le joueur visitera pour la fin de cette quête. Il remarquera au début du jeu que celui-ci est bloquer car pour activer la barrière donnant accès au phare il manque un levier. Ce levier sera donner par le gardien de la fontaine quand vous lui donnerai l'étoffe qu'il recherche.

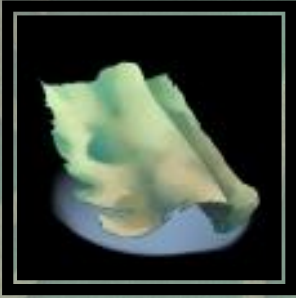
Cependant quand il pourra avoir accès au phare, il remarquera que la porte du phare est bloqué et qu'il faut un objet pour l'ouvrir : Sa clé.

Le joueur la trouvera sur la zone du phare il devra alors la trouver.

Une fois récupérer, le joueur pourra alors avoir accès au phare est la quête se termine alors ici.



# Item/Clé



## Etoffe

Un petit morceau d'étoffe que les gardien de la fontaine réclame pour pouvoir bénéficier de celle-ci



## Eau de la fontaine

Ceci est l'objet qui va vous permettre de guérir de vos plaies. Cependant il faudra apporter l'étoffe au gardien pour qu'il puisse vous en donner



## Levier

Levier manquant pour pouvoir accéder au phare. Cette objet vous ai remis par les gardiens de la fontaine après avoir ramener l'étoffe



## Clé du Phare

La clé du Phare est la clé permettant de rentrer dans le Phare. Elle se trouve quelque part dans le HUB, plus précisément dans la zone entourant le phare.

# Représentation Gabarit

## HUB



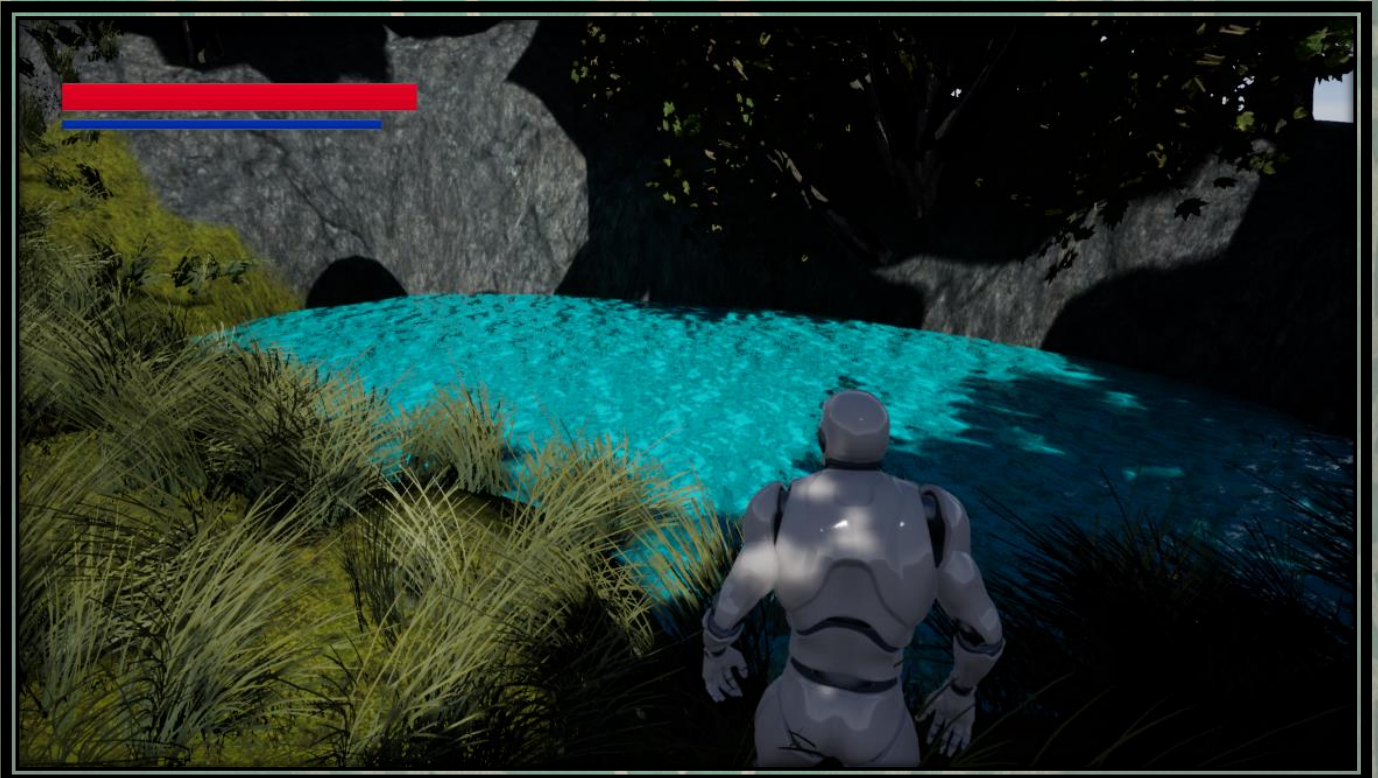
# Taverne



# Grotte



# Fontaine de Jouvence



# Maison du héros



# Phare

