

Test Level Design UDK

Mission – Sauver Nobleval

BRIEFING

Alors que le seigneur de Nobleval était parti en guerre, les hommes de l'un de ses rivaux ont pris possession de la ville. Ils ont déjà emprisonné son peuple, et sont maintenant dispersés dans les rues pour se protéger des contre-attaques surprises.

Votre objectif est de **semer le chaos** dans leurs rangs avant l'arrivée de renforts, puis retrouver et **libérer les prisonniers**, qui ont dû être emmenés au château.

Vous vous infiltrerez en pleine nuit par la cave secrète du quartier bourgeois. Si les entrées principales de la haute-cour sont fermées, vous pourrez passer par la porte de la carrière se trouvant à l'Est.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Vous disposez de votre **épée d'assassin** pour éliminer vos cibles en toute discrétion.

Vos ennemis sont équipés d'arbalètes pillées dans la caserne et l'armurerie avec des carreaux de dernière génération. Vous avez **peu de chances de survivre à plus d'un tir**.

PS : j'utilise ce Gameplay viscéral pour accentuer la présence de l'architecture dans l'esprit du joueur. Il va chercher à se servir des éléments de l'environnement pour aller jusqu'à l'ennemi ou se cacher.