

SNOWY PATH (2021)

LEVEL CONCEPT : FORÊT MORTUAIRE

GÉOGRAPHIE :

Description Générale :

La forêt mortuaire s'étend sur plusieurs dizaines de mètres avec une rivière qui la traverse en son milieu. Il se trouve entouré de relief montagneux, tandis qu'une colline trône au fond de la zone. Au pied de cette colline se trouve une construction en pierre faisant office de tombeau. La zone ne dispose d'aucune entrée, seul un ossuaire semble faire office de point de départ.

Relief :

Le mausolée s'articule autour de 2 niveaux. Le **niveau 1** est celui de la **forêt** et ses allers. Et le **niveau 2** correspond quant à lui aux reliefs entourant la zone, faisant office de décorum non walkable contrairement aux autres niveaux.

Végétation :

La Forêt Mortuaire présente une flore essentiellement composée d'arbres de différentes formes.

Dans la **Forêt**, on peut trouver aussi bien de grands et fins arbres recouverts de neige que des arbres morts et tortueux.

Dans le **cimetière**, on trouve davantage d'arbres morts.

Enfin, sur la colline derrière le tombeau se trouve un arbre.

Forêt :

La forêt est la première zone qui compose La Forêt mortuaire et donc la première que le joueur explore. C'est une zone boisée sans routes mais l'agencement des arbres forme étrangement un chemin. Au milieu de ces arbres, se trouvent aussi bien des installations macabres que d'étranges constructions marquées par un récurrent signe. En suivant l'artère centrale, on trouve un pont donnant sur le cimetière. A droite et à gauche se trouvent des installations coloniales comme amérindiennes. Néanmoins, au fur et à mesure de l'avancée du joueur, la forêt se transforme et des chemins peuvent se former comme disparaître.

Cimetière :

Le cimetière est la seconde zone qui compose la Forêt Mortuaire. C'est dans cette zone que se trouve le Tombeau et ainsi que de nombreuses pierres tombales. On y trouve, à sa droite, 5 singulières tombes amérindiennes. Néanmoins, le cimetière est un endroit marqué par les colons, où on peut voir de nombreuses marques de profanations.

Hydrométrie :

La forêt mortuaire est traversée, de gauche à droite, par une rivière. La rivière sépare clairement la forêt et le cimetière tandis qu'un pont est le seul moyen pour la traverser. Il est situé au milieu de la bordure supérieure de la forêt.

La rivière semble profonde, toute tentative de traversée à la nage se solde par une mort. **Ce n'est pas une zone walkable mais bien une death zone.**

Constructions :

La forêt mortuaire est marquée par des **constructions amérindiennes**, mais aussi des **constructions coloniales**, où des colons ont construit des structures pour s'installer pendant qu'ils exploraient la zone.

Dans la Forêt, on trouve, à droite, un campement indien avec un **Tipi** abîmé et quelques installations en bois. A gauche, nous pouvons trouver un **camp abandonné de colons**, avec deux tentes coloniales. A plus petite échelle, on peut trouver **un poteau d'exécution** à l'entrée du niveau comme **un piège** non loin du campement amérindien.

Dans le Cimetière, on y trouve le **tombeau**, avec également à son pied un **campement de fortune** de colons. Un campement porté vers la fouille et la recherche dans le cimetière.

Les deux zones ont en commun quelques installations liées aux feux de camp. C'est à dire tables etc

Luminosité :

Le cimetière est recouvert par un imposant brouillard, ce qui conduit à une luminosité moins importante que d'habitude dans les zones à ciel ouvert. La principale source de lumière est la **lumière naturelle**, certes retenue par le blizzard tandis que l'autre source est celle des **feux** que le joueur peut allumer à sa volonté.

Ambiance graphique :

La Forêt Mortuaire est un endroit inquiétant et oppressant. Avec la visibilité réduite, n'importe quoi peut surgir de ces allées. Surtout que dans cette étendue entourée de reliefs montagneux, une seule sortie est possible. On est dès dans quelque chose de froid, glacial avec des teintes allant du blanc au gris, avec des couleurs plus vives comme celles des arbres qui sont délavés même si des teintes de bleu peuvent se faire ressentir.

Blizzard :

La forêt pourrait faire face à un blizzard changeant. Rien n'est encore gravé dans le marbre sur ce point mais une première fourchette peut être établie :

Visibilité : (100% = Visibilité parfaite)

Visibilité dans le cimetière : 50%

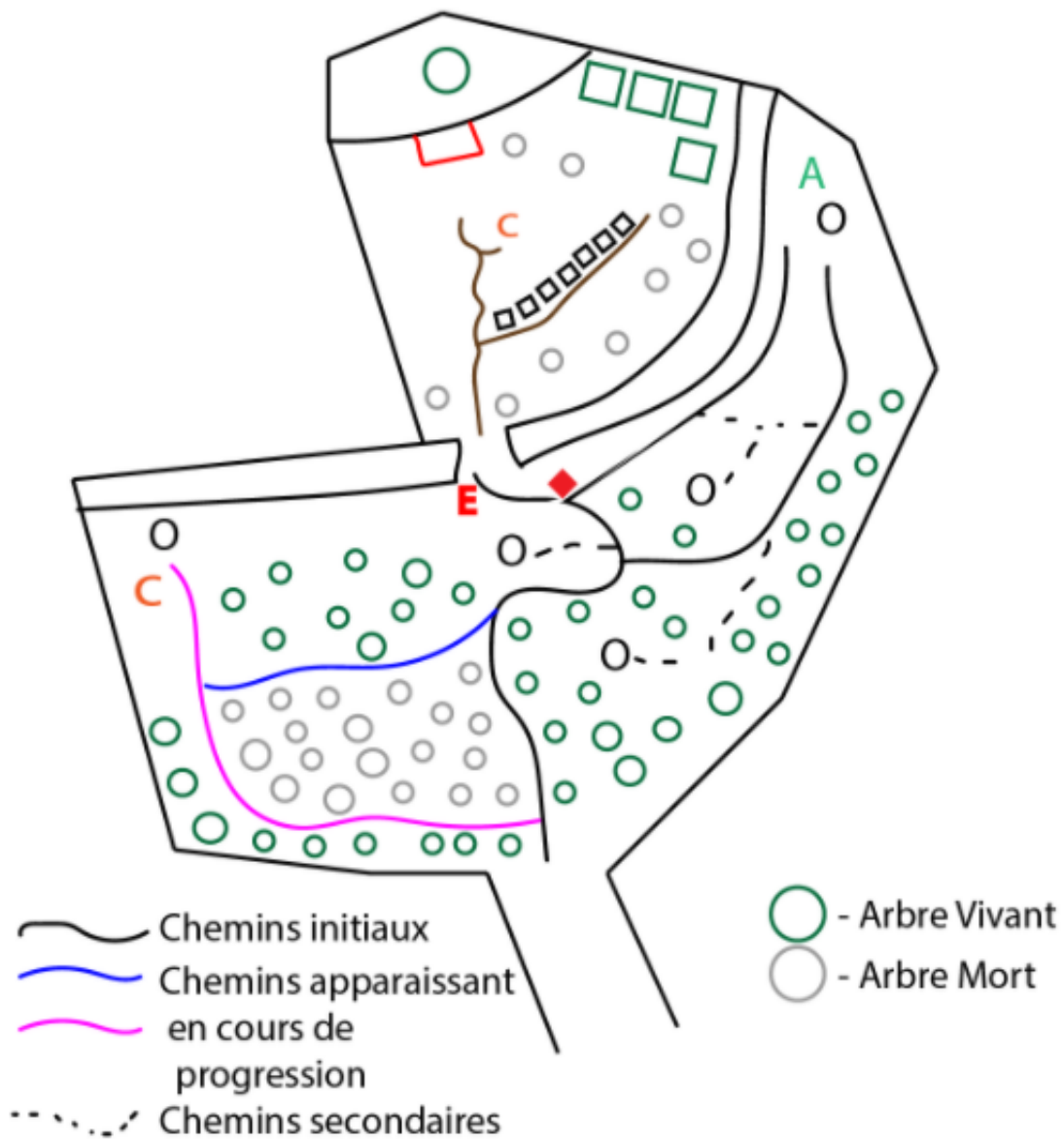
Froid :

Froid de base dans le cimetière : Faible

Froid au fur et à mesure de l'avancée dans le cimetière : Moyen lorsque le **blizzard commence à se lever** quand le joueur pose le deuxième flambeau.

NAVIGATION :

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| A - Campement Amérindien | ◆ - Feu de Camp |
| C - Campement Colon | □ - Tombe chef indien |
| O - Zone d'intérêt (Objets) | □ - Tombe individuelle |
| E - Plaque indices enigmes | □ - Tombeau chaman (Objectif) |



PROGRESSION :

Le joueur progresse spatialement dans le cimetière et la forêt. Son objectif est d'ouvrir la tombe du chaman au sommet pour y récupérer la poudre pour la suite de l'aventure. Pour ce faire, il va devoir interagir avec une série d'objets dans la zone et dont les moyens pour y accéder diffèrent pour chacun.

OBJECTIF GENERAL : Soigner le mausolée, récupérer l'objet dans la tombe du chaman.

Lorsque le joueur arrive, son objectif est à l'origine de récupérer **la poudre dans la tombe du chaman**. Néanmoins, la tombe est scellée et pour l'ouvrir, le seul moyen est d'interagir avec les différents crânes de Wendigo ensanglantés, présents dans toute la carte.

Comment ouvrir la porte ?

Pour l'ouvrir, le joueur doit **interagir avec les crânes de Wendigo ensanglantés** éparpillés dans le niveau, dont le lien est qu'ils ont tous été en contact avec le Wendigo et leur interaction permet de pousser la montagne enchantée à ouvrir la Tombe.

Altérations :

Comme expliqué plus haut, l'environnement évolue au fur et à mesure de votre progression.. Dès lors, dès que vous interagissez avec un crâne, des modifications vont affecter le niveau avec notamment un blizzard où le froid va changer (dans la plupart des cas, empirer) tandis que des chemins ou installations vont changer d'emplacements. Enfin, ces altérations peuvent toucher les ennemis qui vont apparaître dans de nouveaux endroits, forçant le joueur à revoir son chemin.

*Voir "**Changements / perte de repères**" pour plus d'informations.*

Bestiaire :

Durant sa progression, le joueur fait face à des ennemis lui compliquant son chemin. Le décor du cimetière amène une grande présence de **loups**.

CARACTÉRISTIQUES

Torches & Crânes :

Pour trouver certains objets ou accéder à certaines informations, le joueur doit interagir avec **un crâne ensanglanté**. Ce crâne pourra par exemple révéler **des traces de sang formant un chemin**, mais aussi faire apparaître ou disparaître **des objets qui ne sont pas trouvable**s sans interagir avec les crânes.

Indices - Tableau :

Dans cette quête des objets servant à ouvrir la tombe, le joueur est à la recherche d'informations et d'indices qui pourront être accessibles de différentes façons. Le joueur a à sa disposition une **plaque** près du feu de camp qui vous donne un indice, incarné par **un pictogramme**, que le joueur doit interpréter. Les pictogrammes peuvent illustrer un endroit, un objet dans l'environnement comme un objet que dispose le joueur, comme la carte.

Changements / perte de repères :

En effet, comme souligné plus haut, le cimetière est soumis à des changements et au fur et à mesure que le joueur progresse, des éléments du décor ou autres changent :

- Un chemin dans la forêt qui apparaît / disparaît.
- Des ennemis qui apparaissent à un endroit alors qu'ils n'y étaient pas auparavant.
- Le pont qui change de place.
- La plaque qui change de pictogrammes.

Carte / Empreintes :

~~La carte joue un rôle important dans la progression du niveau. Au-delà de ces capacités initiales, elle va notamment bénéficier de capacités exclusives à ce niveau. En effet, elle va pouvoir afficher dans un contexte très précis les traces de pas autres que celles d'Oneira. La principale inspiration pour la carte est la carte du maraudeur de l'univers Harry Potter, et ainsi l'objectif de pousser plus loin la filiation en exploitant cette particularité dans la résolution d'énigmes. Avec par exemple un esprit menant vers l'endroit où se trouve un indice, une information, un objet et que le joueur va devoir suivre. Au départ il est immobile, mais quand le joueur s'approche, les traces de pas se déplacent. Le joueur doit ainsi suivre les traces via la carte pour accéder à la suite de l'énigme. Néanmoins, si le joueur se trouve trop loin de l'esprit, les traces s'immobilisent de nouveau.~~

CUT SUITE À DES CHANGEMENTS DE GAME DESIGN

Racines :

Les racines sont des éléments servant de gate à la forêt mortuaire. Le joueur se retrouve bloqué par elle un seul moment de l'aventure. Au début, les racines bloquent notamment l'accès au pont, l'unique moyen pour attendre le cimetière. Pour les faire disparaître, le joueur devra récupérer l'une des deux torches manquantes pour ainsi allumer les deux en même temps.

Loot / Objets :

Le joueur peut trouver tout au long de sa progression des objets avec lesquels il peut interagir :

- **Tas de poudre** : Objectif interactif qui peut prendre la forme d'un petit sachet. Lorsque le joueur interagit, la lumière de sa torche change et la vision du joueur aussi. On peut en trouver au **Tipi, campement colon** ou encore au **cimetière**.

- **Munitions** : Ressource avec laquelle le joueur peut utiliser son fusil. Leur nombre est plutôt limité et dispersé aux quatre coins du niveau. Le joueur peut en trouver lorsqu'il sort des sentiers battus, notamment autour des tombes forestières.

Enigmes :

Tout au long du niveau, le joueur va faire face à **3 énigmes**. La première se situe au niveau du feu de camp et consiste à trouver un **flambeau manquant** pour faire disparaître les **racines** sur le chemin. (*voir sous-partie Racines*)

Pour trouver la torche, le joueur devra interagir avec le premier crâne ensanglanté se trouvant au camp amérindien. D'ici, il fait apparaître des traces qui vont le mener jusqu'au flambeau, non sans affronter un loup sur le chemin.

Pour l'aider dans sa tâche, **un tableau** est présent au feu de camp, affichant un dessin donnant un indice à interpréter au joueur sur ce qu'il faut chercher, se mettant à jour tout au long du niveau.

Par la suite, le joueur va devoir résoudre **2 énigmes pour ouvrir la porte du tombeau**.

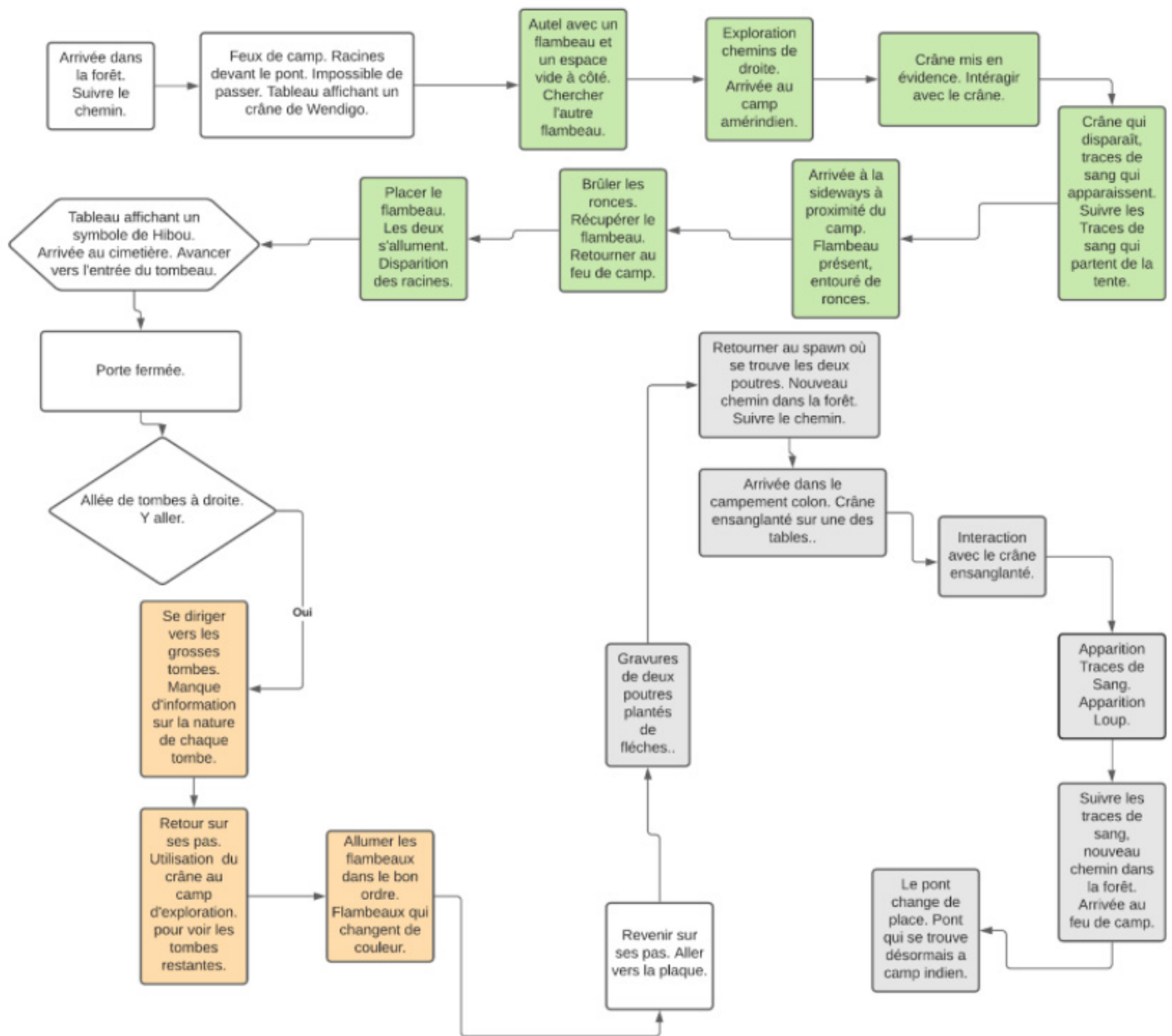
La première consiste à allumer le bon nombre de flambeau aux pieds des impressionnantes stèles. Chaque flambeau à allumer se trouve au pied d'une **stèle marquée par une gravure de hibou**. Une seule stèle dispose de la marque à l'origine, le joueur doit interagir avec **le crâne ensanglanté** non loin pour faire apparaître les autres.

Lorsque la première énigme est résolue, la plaque se met à jour et affiche **un nouveau pictogramme** pour l'énigme suivante. C'est ici que commence la seconde énigme.

En effet, le pictogramme à interpréter donne l'endroit où le joueur doit se rendre. Arrivé à cet endroit, la forêt se transforme et un chemin apparaît. En suivant le chemin, le joueur arrive à **un campement** où se trouve le **dernier crâne ensanglanté**. Lorsqu'il interagit avec, des traces de sang apparaissent alors qu'il fait face à un loup. En suivant les traces de sang, la forêt se transforme et il emprunte un nouveau chemin le menant au feu de camp. Ici, le pont a disparu et le joueur doit longer la rivière pour le trouver.

Ainsi les deux énigmes se reposent donc, dans un premier temps, sur une **interprétation de symboles** alors que par la suite, leurs modalités vont différer. L'une est organisée autour **du campement de colons et des transformations de la forêt** tandis que l'autre s'organise autour de tombes de chefs indiens et de flambeaux à allumer dans le bon ordre.

SCHÉMA ENIGMES



PICTOGRAMMES

