

VERSION DU : 4 MARS 2021

LEVEL CONCEPT :

“FORÊT MORTUAIRE”

(anciennement "MAUSOLÉE SUINTANT")

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 dispose d'une seule entrée, se trouvant à l'Est et c'est là que le joueur va démarrer le niveau.

Relief :

Le mausolée s'articule autour de 3 niveaux. Le **niveau 1** est celui **de la forêt** et ses allers. Le **niveau 2** est celui des **buttes de terre**, un point de vue en hauteur qui permet d'avoir une vision sur le contrebas. Enfin le **niveau 3** 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 de grands et fins arbres recouverts de neige

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 forment étrangement un chemin. Au milieu de ces arbres, se trouve une ou plusieurs tombes plus ou moins affectées par le temps et la flore. 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, 3 singulières tombes amérindiennes. A sa gauche, une plaque avec des pictogrammes qui évoluent au fur et à mesure de la progression du joueur. Néanmoins, le cimetière est un endroit marqué par les colons, où on peut voir de nombreuses marques de profanations.

Hydrométrie :

Le mausolée suintant est traversé, de gauche à droite, par une rivière. La rivière sépare clairement la forêt mortuaire 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 mortuaire.

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 :

Le mausolée suintant est marqué 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 une **Hutte à sudation** abîmée et quelques installations en bois. A gauche, nous pouvons trouver un **camp abandonné de colons** notamment composé d'une bâtisse à l'abri du vent.

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 abri etc

Luminosité :

Le cimetière est recouvert par un blizzard modéré, 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. Ces étendues de tombes ne sont pas rassurantes tandis qu'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 de base dans le cimetière : 75%

Visibilité au fur et à mesure de l'avancée dans le cimetière : Fourchette allant de 75% à 25%

Visibilité dans les souterrains : 25%

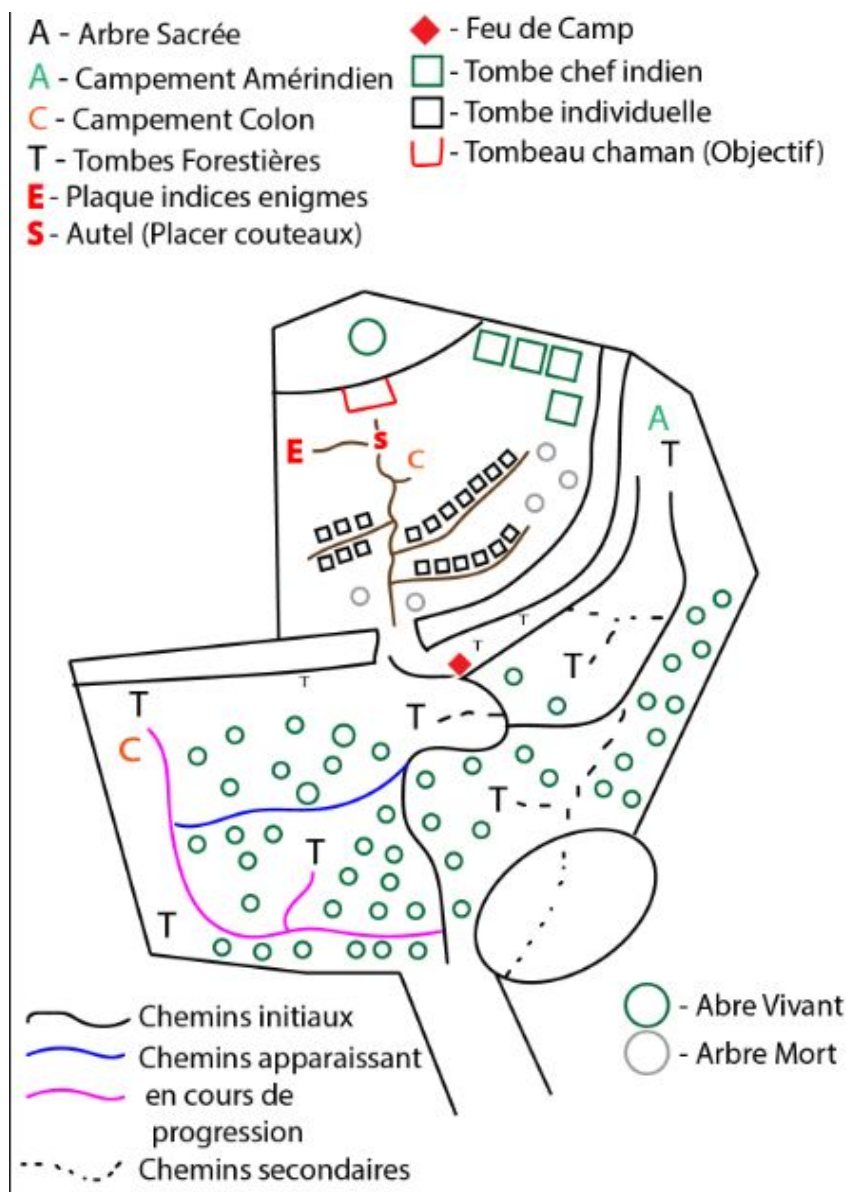
Froid :

Froid de base dans le cimetière : Faible

Froid au fur et à mesure de l'avancée dans le cimetière : Fourchette allant de « Faible » à « Dangereux ».

Froid dans les souterrains : Absent.

NAVIGATION :



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 un objet clé pour la suite de l'aventure. Pour se faire il va devoir trouver une série d'objets éparpillés dans la zone et dont les moyens pour le récupérer 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 un objet dans la tombe du chaman**. Néanmoins, la tombe est scellée et pour l'ouvrir, le seul moyen est de trouver les objets manquant sur la porte. Au fur et à mesure, certaines zones se trouvent altérées avant de pouvoir ouvrir le tombeau.

Comment ouvrir la porte ?

Pour l'ouvrir, le joueur doit **récupérer deux couteaux sacrificiels** éparpillés dans le niveau, dont le lien est qu'ils ont été tous deux en contact avec d'anciens colons et qui doivent être replacés sur la porte.

Altérations :

Comme expliqué plus haut, l'environnement évolue au fur et à mesure de votre progression.. Dès lors, dès que vous récupérez un des couteaux, des modifications vont affecter le niveau avec notamment un blizzard où le froid et la visibilité vont 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 LouP**. Le décor peut poser la question de leur fréquence, la possibilité d'un respawn est envisagée mais pas encore décidée.

CARACTÉRISTIQUES

Torches & Poudres :

Pour trouver certains objets ou accéder à certaines informations, le joueur doit utiliser une poudre. Cette poudre pourra par exemple révéler **un chemin ou un tracé** invisible à l'œil nu, mais aussi pour récupérer des **objets qui ne sont pas trouvables** sans la poudre.

Indices :

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 tombeau qui vous donne deux indices, incarnés par **deux pictogrammes**, 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 décors 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.

Ronces :

Les ronces 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 ronces 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, reproduisant la gravure juste au-dessus de leur emplacement.

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 à la **hutte de sudation**, le **campement colon** ou encore au **cimetière**.
- **Munitions** : Ressource avec laquelle le joueur peut utiliser son pistolet à Silex. 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.
A Réfléchir : Des munitions respawn à chaque grosse altération (objet clé trouvé).
- **Vêtements** : On peut en trouver de différents niveaux, autour d'un feu de camp comme autour d'une tombe forestière en dehors des sentiers battus.
A Réfléchir : Des vêtements respawn à chaque grosse altération (objet clé trouvé).

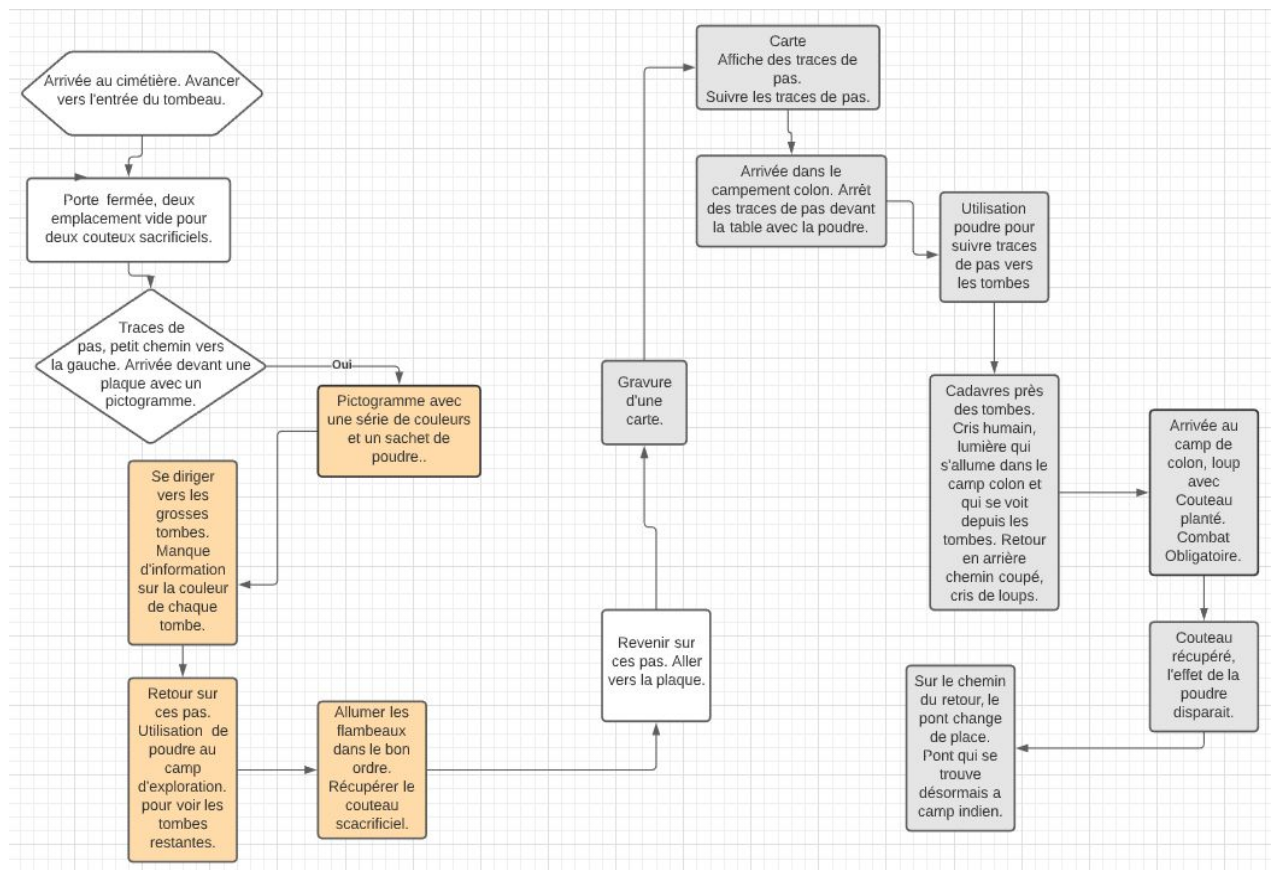
NOTES :

C'est encore en phase de réflexion car je manque encore de visibilité sur la durée du niveau et surtout du rythme en général. Leur respawn sera fortement lié à sa forme.

Enigmes :

Pour trouver les 2 objets manquants et ouvrir la porte, le joueur va devoir **résoudre 2 énigmes**, chacune étant reliée à un objet. Le point de départ de chacune est de retrouver le colon qui est entré en contact avec l'objet mais dont les modalités et la progression sont différentes. Pour cela, il est aidé par une plaque qui donne **deux indices**, s'incarnant dans **deux pictogrammes** à interpréter. Lorsque la première énigme est résolue, la plaque se met à jour et affiche **deux nouveaux pictogrammes** pour l'énigme suivante. 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 de **la carte et du campement de colons** tandis que l'autre s'organise autour de tombes de chef indiens et de flambeaux à allumer dans le bon ordre.

Schéma Enigmes :



RÉFÉRENCES ICONOGRAPHIQUES :

Tombes Forestières :

Pour les tombes présentes dans la forêt, la principale inspiration est cette séquence dans un film de zombie *L'enfer des morts-vivants*. J'aime bien ces tombes laissées au milieu de la forêt, vieilles par le temps et la flore. Même si le climat et la végétation n'a strictement rien à voir, c'est pour donner un ordre d'idée.

