

LEVEL CONCEPT :

"MAUSOLÉE SUINTANT"

GÉOGRAPHIE :

Description Générale :

Le mausolée suintant est un large cimetière, étendu 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 imposante construction de pierre faisant office de mausolée, avec plusieurs entrées et une tombe à son sommet. 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 4 niveaux. Le **niveau 0** est celui **du cimetière** et ses allers. Le **niveau -1** correspond à **la crypte et des souterrains du mausolée**. Le **niveau 2** est celui des **buttes de terre et du sommet du mausolée**, 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 :

Le Mausolée présente une flore essentiellement composée d'arbres de différentes formes. Dans **la Forêt Mortuaire**, on peut trouver de grands et fins arbres recouverts de neige. Mais au fur et à mesure que l'on s'approche du cimetière, leur nombre diminue.

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

Enfin, sur la colline derrière le mausolée se trouve un arbre **très différent des autres**, certainement un **arbre sacré au feuillage particulier** qui ne semble pas être perturbé par la météo.

Forêt Mortuaire :

La forêt funeste est la première zone qui compose le mausolée suintant 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 le mausolée suintant. C'est dans cette zone que se trouve le mausolée et ainsi que de nombreuses pierres tombales. On y trouve une fosse à sa gauche tandis qu'à sa droite se trouve 3 singulières tombes amérindiennes. Néanmoins, le cimetière est un endroit marqué par les colons, où on peut voir de nombreuses marques de profanations. De plus, au fur et à mesure que le joueur avance, le cimetière se transforme et change la disposition de certains endroits.

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 Mortuaire, on trouve **une imposante arche** qui marque l'entrée du niveau. De plus, à droite, on peut trouver 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 mausolée en lui-même**, avec également à son pied **un campement de fortune de colons**. Un campement porté vers la fouille et la recherche dans le cimetière. Les tombes sont parfois entourées de **clôtures en bois**.

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

Mausolée :

Le mausolée est une grande et large construction amérindienne, censé abriter la tombe d'un puissant et respecté chaman. La tombe du chaman se trouve au sommet du mausolée, accessible par un escalier tandis que plusieurs entrées situées plus bas sont des accès directs sur les catacombes.

Les souterrains du mausolée sont étroits et assez obscurs. Ses parois sont suintantes d'un étrange liquide alors que l'ambiance sonore s'y fait oppressante. La profanation par les colons du cimetière et du mausolée a rendu la construction comme malade, et cette maladie se manifeste avant tout dans ces entrailles avec ces murs suintants, sa chaleur étouffante et cette menace de créatures pouvant arriver à tout moment.

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. Néanmoins, dans les souterrains du mausolée, seulement **la lumière des feux** fait office de principale source de lumière.

Ambiance graphique :

Le Mausolée suintant 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 lors 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.

Néanmoins dans les souterrains, on est dans quelque chose de claustrophobique, avec des teintes tendant davantage vers l'orange-rouge, avec quelque chose de proprement étouffant en contraste avec l'extérieur.

Blizzard :

Le mausolée pourrait faire face à un blizzard changeant, en lien avec la maladie qui aurait corrompu l'endroit. 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%

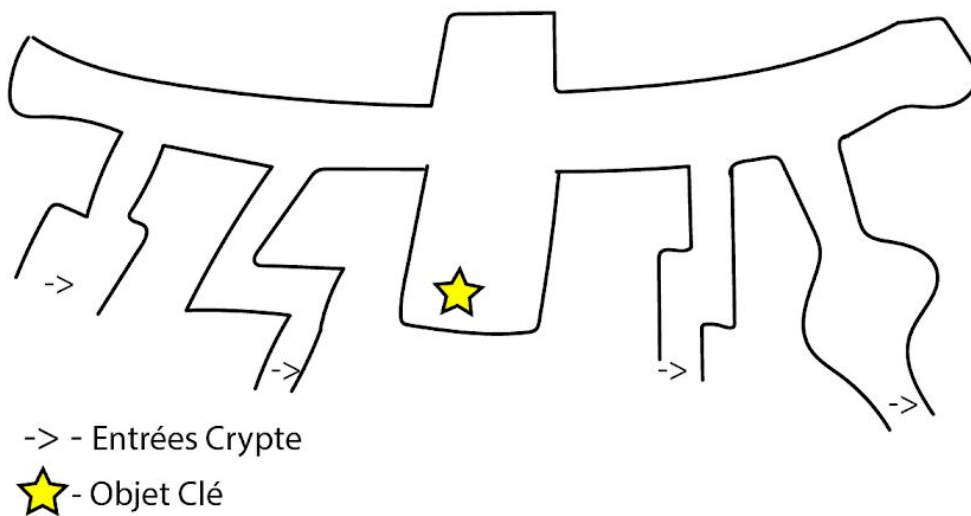
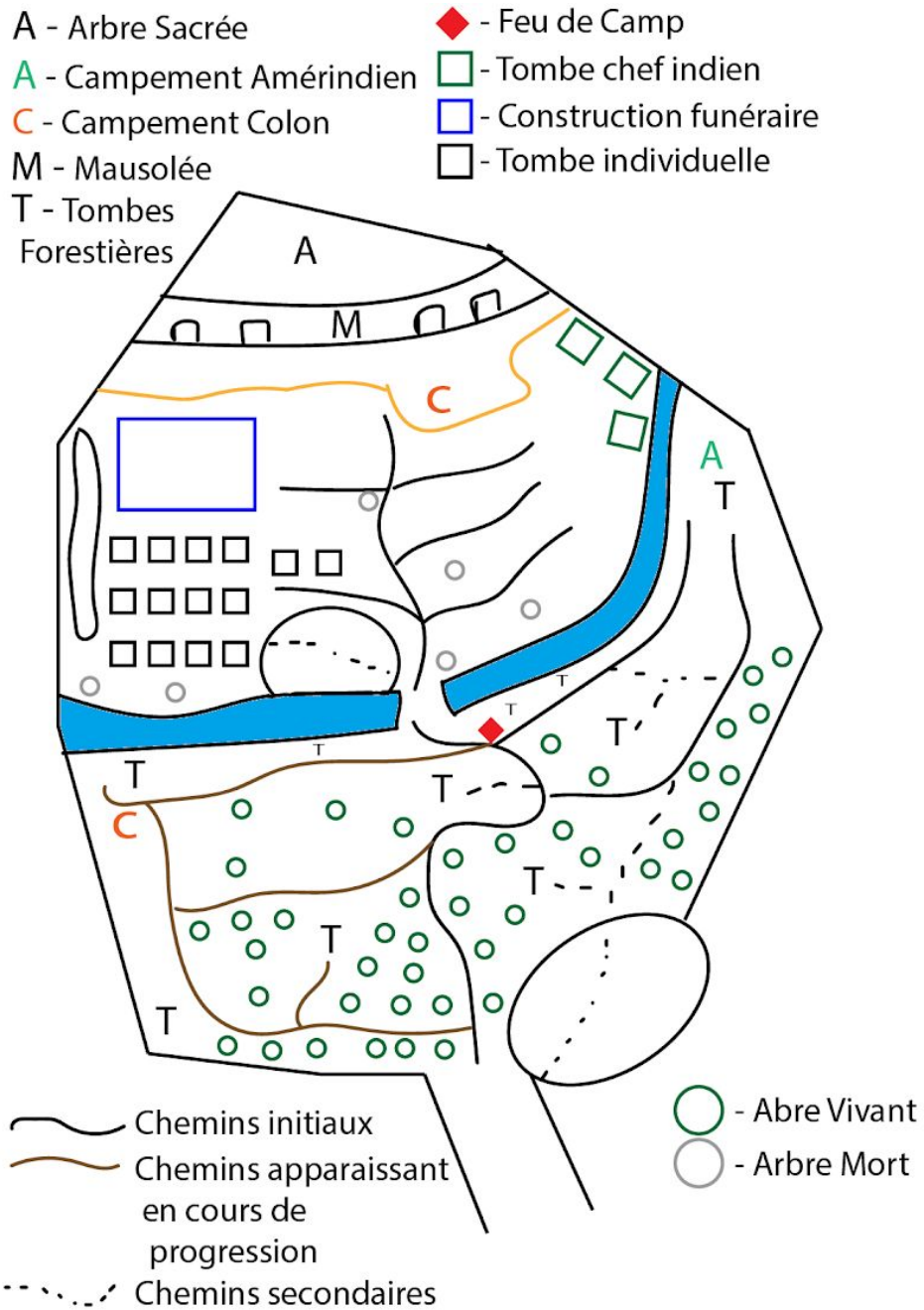
Froid :

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 les souterrains du mausolée. Son objectif est d'ouvrir la tombe du chaman au sommet du mausolée 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** qui trône en haut du mausolée. Néanmoins, la tombe est scellée et pour l'ouvrir, le seul moyen est de soigner le mausolée du mal qui le ronge. Se faisant, le cimetière évolue en fonction des actions du joueurs. Au fur et à mesure, certaines zones se libèrent tandis que la « maladie » essaye de se défendre en altérant le cimetière et l'environnement.

Comment le soigner ?

Pour le soigner, le joueur doit **récupérer trois objets** éparpillés dans le niveau, dont le lien est qu'ils ont tous été en contact avec d'anciens colons et qui doivent être entreposés dans la crypte.

Crypte & Température :

Le mausolée étant malade, la zone de gauche de la crypte est dans un **premier temps inaccessible**. Un **éboulement** bloque l'accès à la gauche, laissant juste un trou pour apercevoir ce qu'il y a derrière. Néanmoins, au fur et à mesure que le joueur progresse, la zone devient accessible.

De plus, le sous-sol étant une zone fermée, la crypte est sujet à un blizzard à 0%.

Altérations :

Comme expliqué plus haut, la maladie va se défendre au fur et à mesure de la guérison. Dès lors, dès que vous récupérez un objet, de profondes 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 Lou**. 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 & Longue Vue :

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. Une combinaison à trouver pour ouvrir une pièce ? Le joueur la trouve par exemple simplement grâce à un symbole inscrit sur une paroi ou bien grâce à sa **longue vue**. Une information en hauteur ou à distance, visible depuis un certain point est accessible grâce à elle.

Néanmoins, ça ne sera pas la seule utilisation de la longue vue. Elle servira aussi au joueur à planifier ces déplacements en hauteur et surtout observer si des changements sont perceptibles dans le cimetière au fur et à mesure de progression. Cette prise de hauteur est permise par la disposition du mausolée à l'extrémité mais aussi de deux buttes :

- Une à l'entrée du cimetière.
- L'autre au milieu de ce dernier.

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.
- La fosse et les tombes de chefs indiens qui changent d'emplacements.
- Des constructions qui changent d'emplacements.
- Des ennemis qui apparaissent à un endroit alors qu'ils n'y étaient pas auparavant.
- Le pont qui change de place.

C'est un petit échantillon de ce qui peut changer dans la zone et ça appelle bien sûr à davantage de réflexion pour explorer d'autres options. Néanmoins, le plus important à retenir est que le joueur doit redéfinir son parcours au fur et à mesure.

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 au mausolée suintant. 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 **mausolée**.
- **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 3 objets manquants et soigner le mausolée, le joueur va devoir **résoudre 3 énigmes**, chacune étant reliée à un objet. Le point de départ de chacune sera de retrouver le colon qui est entré en contact avec l'objet mais dont les modalités et la progression sont différentes. L'une implique **l'utilisation de la longue vue et l'interprétation de symboles** tandis qu'une autre est organisée autour de **la carte et un campement de colon** tandis que la dernière peut aboutir à un combat obligatoire contre un spectre pour récupérer l'objet en question sur son cadavre. Les ficelles précises de chacune doivent bien évidemment être affinées et ce jusqu'à la fin du développement au fur et à mesure des retours, expérimentations.

RÉFÉRENCES ICONOGRAPHIQUES :

Disclaimer (10.02.2021) :

Cher Game Artist

J'espère que ça va bien, je m'excuse de ne pas être là pour présenter mon level concept. Malgré la tristesse qui m'envahit, je me dois de vous laisser ce petit disclaimer pour vous expliquer rapidement les tenants et aboutissants de ces références.

L'aspect très Judéo-Chrétien peut vous interpeller, mais ces images sont là pour avoir des références en termes de formes globales. Dans le sens où le mausolée peut avoir la forme arrondi du mausolée de Franco mais serait exclusivement bâti en pierre avec une architecture très différente. Pareil pour l'arche, c'est l'idée d'arche que je trouve intéressante pas son aspect dans la photo. Enfin pour les tombes, comme expliqué, c'est pour illustrer le fait que la nature a abîmé ces objets, avec en plus ce côté perdu et isolé dans un environnement forestier.

Voilà, n'hésitez pas à poser vos questions / commentaires sur le level concept, j'y répondrai dans la soirée.

Gros bisous à vous, en espérant vous voir bientôt en présentiel.

Mausolée :

Pour le mausolée, la principale source d'inspiration est le mausolée de Franco en Espagne. Par sa taille, sa forme qui forment un édifice impressionnant. L'idée de la colline derrière le mausolée avec un arbre trônant à son sommet vient aussi du lieu où se trouve une croix au lieu d'un arbre.



Cimetière :

Pour le cimetière en lui-même, j'ai dans un premier temps essayé de trouver des images du plus grand cimetière du monde, situé en Irak. Encore ici m'intéressait la perspective de voir quelque chose dans le cas où le cimetière serait uni et compact, voir comment ses artères pourraient s'articuler. L'idée de l'arche à l'entrée vient de l'une de ces images.



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.

