

## LEVEL CONCEPT :

## "MAUSOLÉE SUINTANT"

### GÉOGRAPHIE :

#### Description Générale :

Le mausolée suintant est un large cimetière, étendu sur plusieurs dizaines de mètres. 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 1** est celui **du cimetière** et ses allers. Le **niveau 2** correspond aux **buttes de terre et au sommet du mausolée**, un point de vue en hauteur qui permet d'avoir une vision sur le contrebas. Le **niveau 3** est celui **de la crypte et des souterrains du mausolée** tandis que le **niveau 4** 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. On peut autant y retrouver des **arbres morts** que des **sapins encore couverts de neige**. 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.

Disclaimer : La quantité d'arbres n'est pas encore définie tant que la question de l'organisation du cimetière n'est tranchée : c'est-à-dire si on part sur quelque chose d'uni et compact ou quelque chose de plus chaotique et éparpillé.

#### Constructions :

Le mausolée est marqué par des constructions amérindiennes, déjà par **l'imposante arche** qui marque son entrée que **le mausolée en lui-même**. On y trouve aussi des constructions pouvant abriter un feu de camp ou alors simplement du matériel. On peut croiser des **constructions coloniales**, où des colons ont construit des structures pour s'installer pendant qu'ils exploraient le cimetière. Les tombes sont aussi entourées de **clôtures en bois**.

#### 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 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 :*

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.

## 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.

Disclaimer : Ce qui va suivre est un assemblage d'idées ayant chacune un rang relié à sa nature. Allant de « sûr » à « En Réflexion ».

## IDÉES « SÛRES » :

### Torches & Poudres :

Pour trouver certains objets ou accéder à certaines informations, le joueur doit utiliser différents types de poudres. Ces poudres, en fonction de leurs caractéristiques, pourront par exemple révéler **un chemin ou un tracé** invisible à l'œil nu, mais aussi des informations comme **des messages écrits**. Ceci peut prendre différentes formes, en voici quelques exemples :

- Une traînée à allumer
- Des torches à allumer dans le bon ordre ou avec la bonne poudre.
- Votre torche qui, comme une lampe UV, révèle des traces invisibles à l'œil nu.

Ces mêmes poudres pourront aussi servir **au combat** dans des situations précises, avec des tracés à allumer par exemple.

## QUESTIONS :

Néanmoins ce système de poudres pose plusieurs questions sur la forme qu'il prendrait :

- Es ce des points précis où on récupère une poudre qu'on utilise instantanément ?
- Es ce que le joueur peut posséder un sac de poudre où il peut un nombre maximal de doses d'une même poudre ?
- Es ce que les traînées de poudre que le joueur peut allumer sont pré installées ?
- Es ce que le joueur trace lui-même les traînées de poudre par l'intermédiaire de son sac de poudre qu'il verse sur le sol ?

Des questions à répondre évidemment dans la réunion à venir !

### 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 une inscription sur une tombe ou bien grâce à sa **longue vue**. Une information en hauteur ou à distance, visible depuis un certain point est accessible grâce à elle.

## QUESTIONS :

Il faudrait définir la place des messages écrits dans le jeu :

- Es ce qu'ils sont directement in-game, dans le sens comme un message écrit sur un mur ?
- Ou bien il y aurait des documents écrits et ainsi du texte hors diégèse qui apparaîtrait à l'écran ?

D'autres questions à répondre lors de la prochaine réunion !

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 / pertes 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 :

- Une pierre tombale qui change de nom voire d'emplacement.
- Une entrée de la crypte qui ne donne pas au même endroit.
- Des constructions qui changent d'emplacements.
- Des ennemis qui apparaissent à un endroit alors qu'ils n'y étaient pas auparavant.

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.

## Bestiaire :

Durant sa progression, le joueur fait face à des ennemies lui compliquant son chemin. Le décor du cimetière amène une grande présence de **Spectres**, épéistes comme archers, mais la chose est encore ouverte concernant cela. Le décor peut poser la question de leur fréquence, la possibilité d'un respawn est envisagée mais pas encore décidée.

## IDÉES « EN RÉFLEXION » :

### Soigner le mausolée :

L'objectif global du joueur est de soigner le mausolée du mal qui le range, 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.

### Cryptes & Chaleur :

Le mausolée étant malade, certaines zones de la crypte sont dans un **premier temps inaccessibles**. La chaleur et la pesanteur ambiante empêchent d'accéder à certaines sous peine de mourir. Néanmoins, au fur et à mesure que le joueur progresse, certaines zones deviennent accessibles.

### Cycles & Altération :

Cette idée est loin d'être acquise et elle prend source dans le fait de matérialiser les changements et surtout leur fréquence. Elle se baserait sur une refonte du système de cycle déjà présent dans le Level Concept du « **Charnier** » avec des moments où de profondes inspirations se font ressentir alors que le blizzard et la zone change. Ainsi la visibilité, le froid et les repères se retrouvent changés à chaque cycle.

Néanmoins, le joueur n'aurait aucun contrôle sur ces cycles et ils n'affecteront pas aussi de façon extrême la zone comme le ferait les cycles du Labyrinthe. De plus, une façon plus linéaire peut s'ouvrir à nous où les cycles peuvent signifier des paliers de progression que le joueur aura atteint dans sa quête de soigner le cimetière et le mausolée.

## ZONE 1 : FORÊT MORTUAIRE

### Description :

La forêt mortuaire est un espace boisé et tortueux. Les chemins sont sinueux alors qu'un léger brouillard enrobe l'endroit. On peut y trouver des tombes éparpillées entre les arbres, des routes menant à certains. Au nord se trouve un pont enjambant une profonde rivière et apparaît comme le seul accès au mausolée et ses environs.

### Progression :

Le joueur arrive par un chemin au Sud de la zone. De nombreux chemins s'offrent à lui alors des panneaux indiquent différentes directions. Si le joueur suit le chemin central, il arrive rapidement devant le pont menant au mausolée.

Néanmoins, l'accès est bloqué par un **brouillard d'esprits**. Pour passer, le joueur doit récupérer des objets manquants, symbolisés par des espaces vides sur un autel à proximité.

### Brouillard d'esprits :

Le brouillard d'esprit est un élément propre au mausolée suintant. C'est un épais brouillard dont la traversée est impossible au risque de mourir. Si le joueur s'y aventure, il va rapidement entendre une multitude de voix venant d'outre tombe et sa santé va chuter drastiquement jusqu'à sa mort. Pour le faire disparaître, le joueur doit apaiser les esprits en récupérant des objets manquants dispersés dans les environs du brouillard.

Le premier objet se trouve dans la partie à droite. Le joueur en apportant les chemins se retrouvera devant une **hutte à sudation**, lieu de communication pour les esprits. À proximité, s'y trouve un feu que le joueur pourra allumer. Dans la hutte se trouve un récipient de poudre que le joueur peut utiliser. Lorsqu'il l'utilise, différentes traces blanches apparaissent dans la hutte alors que des traces de pas semblent se diriger vers un endroit inconnu.

## RÉFÉRENCES ICONOGRAPHIQUES :

### 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.

