

Tomb Makers

Creative Brief



Raphaël GRANJON GD3

2023

Sommaire



01 Pitch

Références culturelles, intentions design et narratives



02 Puzzle

Schéma, résolution step by step



03 Level Design

Plan 2D, greyblock, minute-to-minute





01

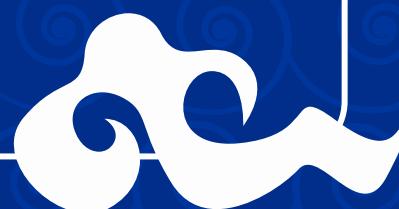
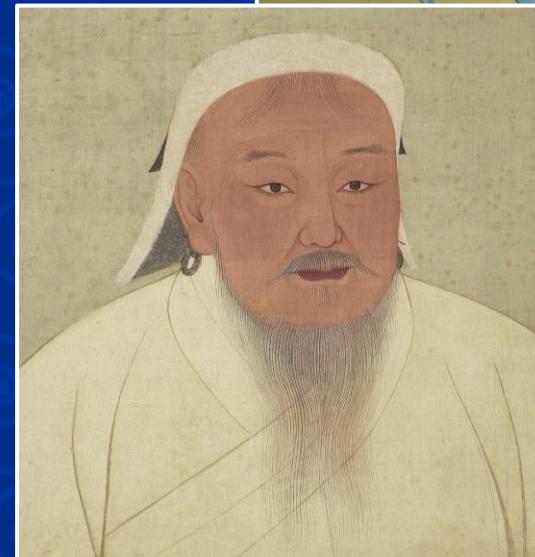
Pitch

Références culturelles, intentions design et narratives



Références culturelles - Histoire

- L'évènement historique majeur auquel on pense en premier quand il s'agit de la Mongolie est l'empire mongol. Au XIII^e siècle, il s'est imposé comme étant l'empire le plus grand qui n'ait jamais existé sur deux siècles.
- Mené par Gengis Khan, celui-ci a pu rassembler différentes tribus à l'aide d'une politique simple et sans religion imposée s'adaptant alors à un maximum de peuples. Cependant, les opposants étaient évidemment exécutés et l'empire mongol a amené un nombre de morts sans précédent.

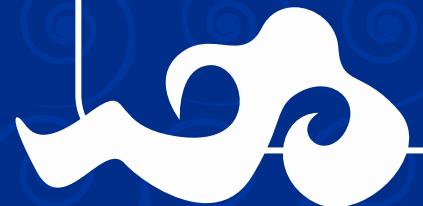




Références culturelles - Histoire

Les mongols, en leur temps, étaient réputés pour deux choses :

- Tout d'abord leurs **chevaux**, qui leur servaient de moyen de transport principal. La Mongolie constituait de vastes plaines pour lesquelles les chevaux étaient le moyen de locomotion le plus efficace.
- Ensuite, il y avait leurs **arcs**. Puissants, ils expliquent le nombre de morts amenés par l'empire mongol pendant la **conquête** de nombreux peuples. Le **cheval et l'arc combinés** ont servi d'**arme fatale** à cette époque, offensivement très efficace.





Références culturelles - Histoire

- De nos jours, la Mongolie ne se porte pas bien: depuis la chute de l'union soviétique, le **capitalisme** s'est instauré comme modèle économique et nombreux sont ceux qui n'ont pas pu s'y adapter et en vivre. Ainsi, une énorme partie de la population vit dans des **bidonvilles** voire à la rue, dormant dans des **égouts**. Certains jeunes à la rue sont vus d'un mauvais œil par la police.
- En plus de cette **pauvreté**, les conditions de vie s'avèrent insoutenables avec des **températures extrêmes** (notamment l'hiver), un vent de -60° qui détruit les cultures du pays et de la **pollution** qui amène des maladies graves chez les plus jeunes.





Références culturelles - Histoire

- La ressource principale qui fait fonctionner l'économie de la Mongolie est aujourd'hui le **charbon**. En effet, on y trouve la **plus grande mine** de charbon au monde, et toutes ces ressources sont à la fois exploitées par la Mongolie qui en a besoin pour le **chauffage** (pour faire face au froid extrême) et par la Chine qui en importe de grandes quantités.
- Les habitants travaillant à la mine en sont **fiers**, malgré le fait que le carbone contribue au **dérèglement climatique**, la Mongolie n'ayant simplement pas les moyens d'utiliser des technologies moins polluantes.





Références culturelles - Histoire

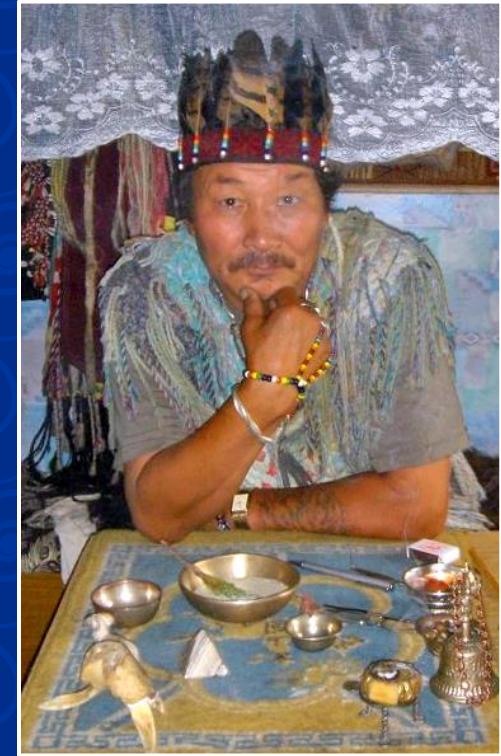
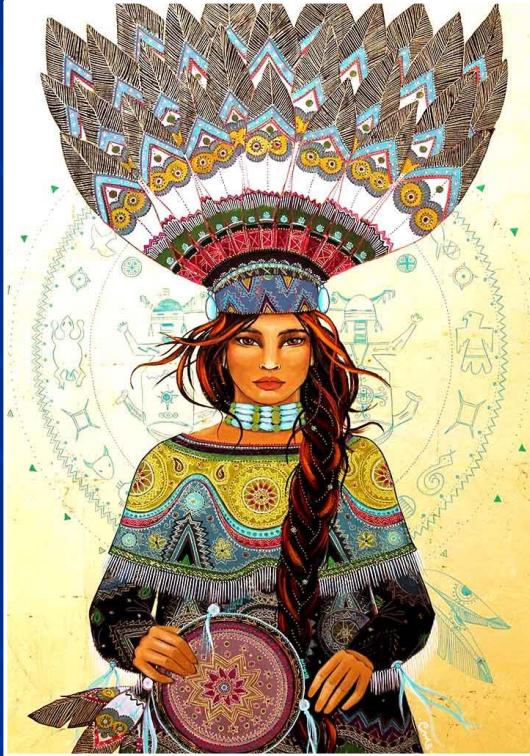
- Les mines étant les ressources les plus importantes de la Mongolie, certaines personnes les exploitent illégalement pour obtenir ce qu'ils peuvent pour survivre. Parmi eux, on trouve les mineurs ninjas: ils minent de l'or illégalement provoquant de la violence pour conserver et obtenir cette richesse.
- Des compagnies privées avec tout leur arsenal de machines monopolisent les mines, tandis que les gens creusent à la main, accentuant davantage l'écart entre la pauvreté de la population et les riches profitant du capitalisme.





Références culturelles - Mythologie

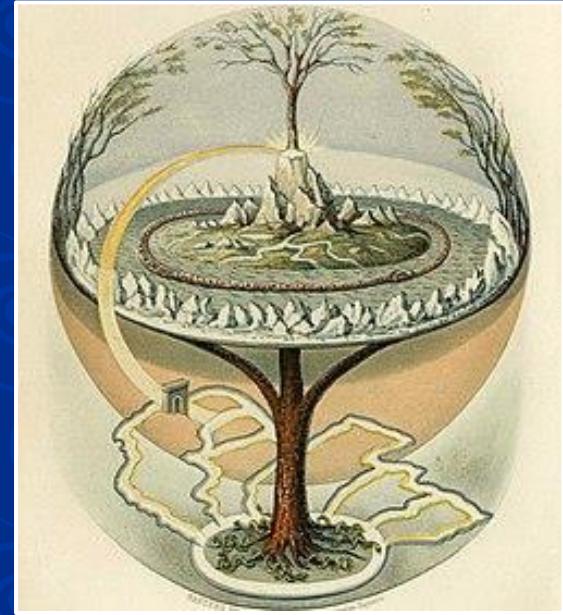
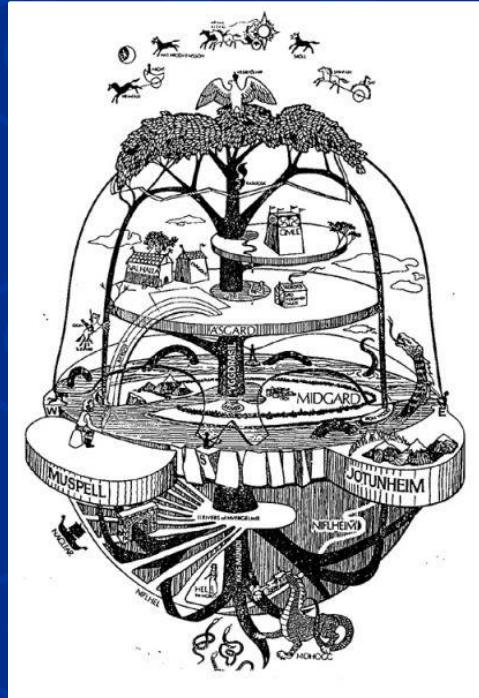
- Un des éléments importants dans la mythologie mongole est l'art chamanique. Celui-ci consiste à voyager dans des mondes invisibles pour résoudre des problèmes et voir l'avenir.
- Cet art aurait été introduit en Mongolie par Tarvaa, un enfant qui après sa mort aurait souhaité tout savoir sur le monde des mortels, et une fois son âme de retour dans son corps, Tarvaa pouvait voir l'avenir malgré que ses yeux aient été dévorés.
- Les gens suivant la voie du chamanisme racontent être convoqués par les esprits de leurs ancêtres, se séparant de leur corps et apprenant tout le savoir de ces esprits.





Références culturelles - Mythologie

- Lorsque les chamans se séparent de leur corps, leur âme se dirige vers un **cosmos** constituant une **structure verticale** avec un **ciel bleu éternel**.
- Cette structure est divisée en **niveaux**, et chaque niveau est séparé par un **trou** qui permet aux chamans de passer d'un niveau à un autre.





Mécanique

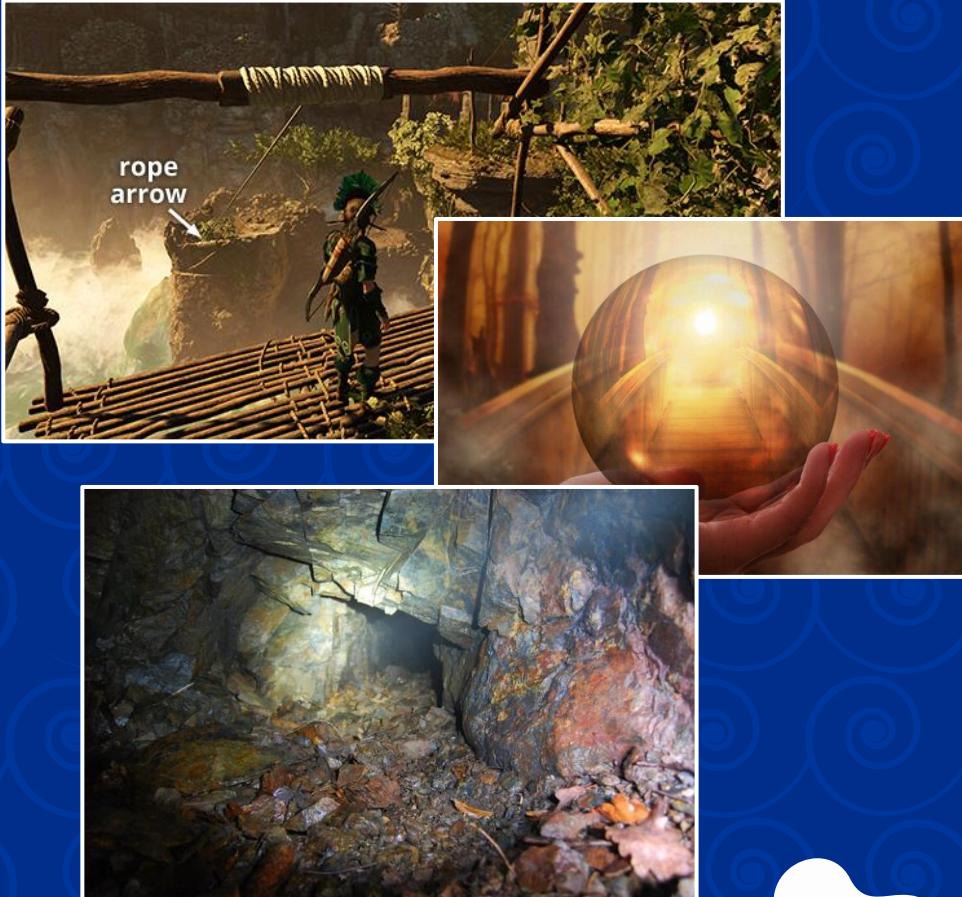
- L'USP de cette tombe est sa **mécanique**, le fait de rendre des **objets invisibles**. Tout réside dans une **lentille** spéciale inspirée de la lentille de Lubor.
- Cette lentille est découpée en lignes. Lorsqu'elle reçoit de la **lumière**, elle conserve les **rayons parallèles** aux lignes de la lentille, tandis que les autres rayons se dispersent.
- Ainsi, les **objets** situés derrière la lentille ne peuvent être observés uniquement si les lignes composant la lentille sont **parallèles** à l'objet.
- Le joueur pourra donc faire **tourner** les lentilles du niveau à l'aide de **leviers** et de **cordes** tirées avec l'arc afin de révéler des objets alentours.





Intentions design - Expérience

- Le **but** de ce niveau est de retranscrire la **découverte** d'un monde **caché** des yeux de tous sauf Lara.
- En plus de la mécanique des **lentilles** rendant des éléments invisibles, cela est combiné à la mécanique de la **corde** qui crée des opportunités de déplacement et sert de **pont** entre le monde "normal" et le monde "invisible" que Lara va découvrir. Il s'agit aussi d'utiliser l'**arc**, arme iconique de l'empire mongolien.
- Le niveau possède une structure plutôt **verticale** pour coller à la **mine** et à l'arbre cosmique du chamanisme, où le joueur navigue dans une mine **étroite** qui s'avère bien plus **grande** qu'il n'y paraît.





Intentions design - Challenge

- Le joueur devra utiliser de la **manipulation** quant à la découverte des lentilles et de leur relation avec l'arc ainsi que les leviers à pousser.
- L'**observation** permettra de savoir dans quel angle sont positionnées les lentilles et de combien les tourner pour révéler les objets qu'il y a derrière.
- La **logique** sera utilisée dans l'analyse des leviers et de leur marge de manœuvre ainsi que leur sens de rotation, permettant de savoir s'ils peuvent ou non remplir les conditions du puzzle.
- Enfin, la **mémorisation** est la compétence la moins utilisée dans cette tombe. Il faut cependant se souvenir de l'angle nécessaire pour faire tourner les différentes lentilles du puzzle.



Manipulation
30%



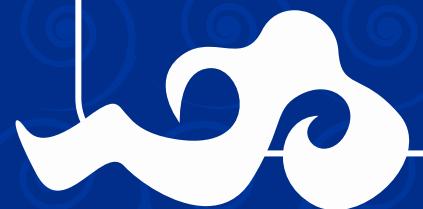
Observation
40%



Logique
20%



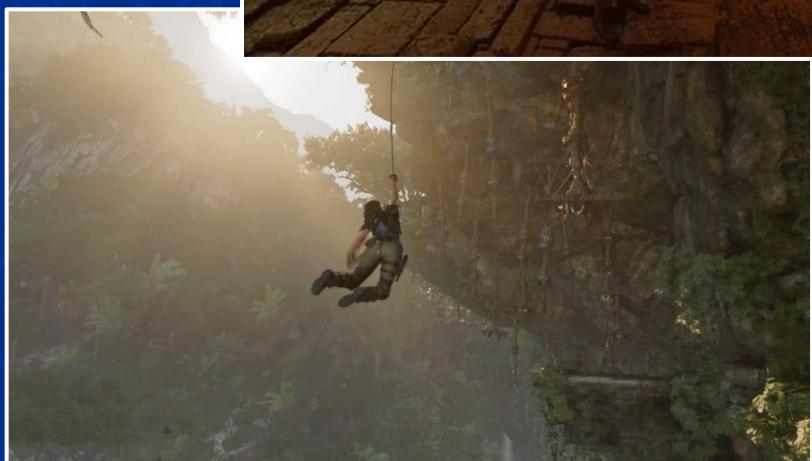
Mémorisation
10%





Intentions design - Rythme

- Lara est en pleine découverte d'une mine de charbon qui permet d'accéder à la tombe de Tarvaa via un passage secret. La découverte du passage et de la mécanique du puzzle seront ainsi des moments d'intensité moins élevée.
- Cependant, la trinité est à la recherche de la relique laissée par Tarvaa et Lara est donc soumise au temps. Les phases de navigation et de platforming constituent les moments d'intensité plus élevée.





Intentions narratives

- Une organisation secrète (les trinitaires) se sert de la mine de charbon comme **couverture**. Les habitants qui y travaillent sont fiers car ils donnent du charbon et donc du chauffage à leur pays qui subit une famine et un froid extrême, avec un air poussiéreux et dangereux.
- Cependant, au **cœur** de la **mine** se cache une **relique** laissée dans la **tombe** de la divinité **Tarvaa** qui permet de **transformer** le **charbon** en **or**. Les **trinitaires** ont pour objectif de **s'approprier** la **relique** afin de **s'accaparer** le **charbon** et le changer en **or**. Ils deviendraient extrêmement **riches** en laissant le pays (et ceux environnants) mourir dans la **misère**.





Intentions narratives

- Cependant, l'organisation peine à aboutir à quelque chose. Des débuts de chemin sont découverts mais ils ne mènent à rien.
- Les trinitaires n'ont pas encore trouvé que certains gouffres cachent en réalité des ponts, mais une illusion créée par une lentille transparente n'affiche que les objets parallèles aux lignes de celle-ci.
- Le passé et le présent du pays sont représentés à travers les cadavres et les arcs datant de l'époque de l'empire mongol au sein de la mine, et la relique laissée par Tarvaa dans sa tombe permettrait de changer l'avenir du pays à travers une relique ancienne. C'est toute l'histoire du pays que traverse Lara à travers le niveau.





Intentions narratives - Moodboard

Intérieur de la tombe



Dernière salle
après le puzzle

Intérieur de la
salle du Puzzle
(ex: Baruunburen
Sum)

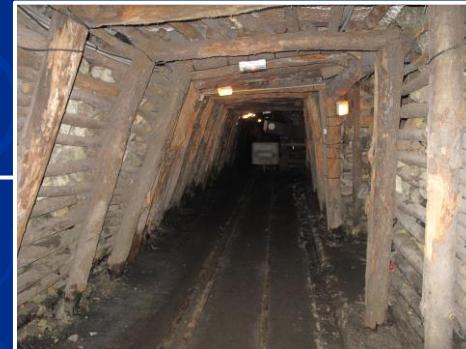


Mine de charbon



Extérieur

Intérieur





Intention narratives - Moodboard

Extérieur de la mine

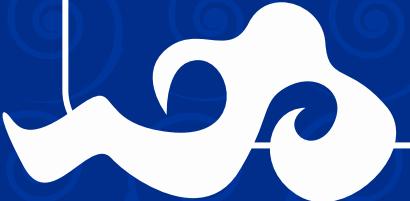
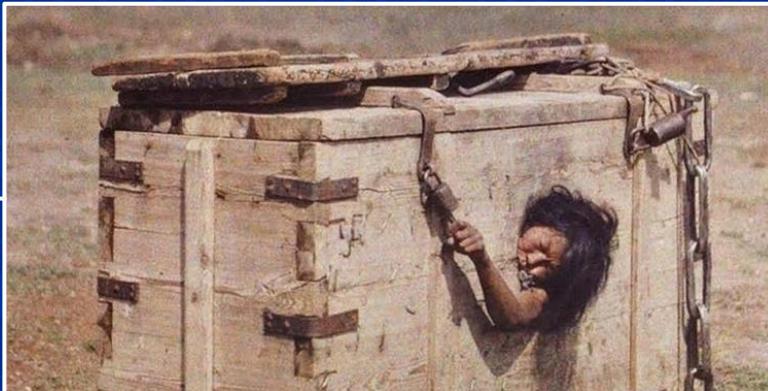


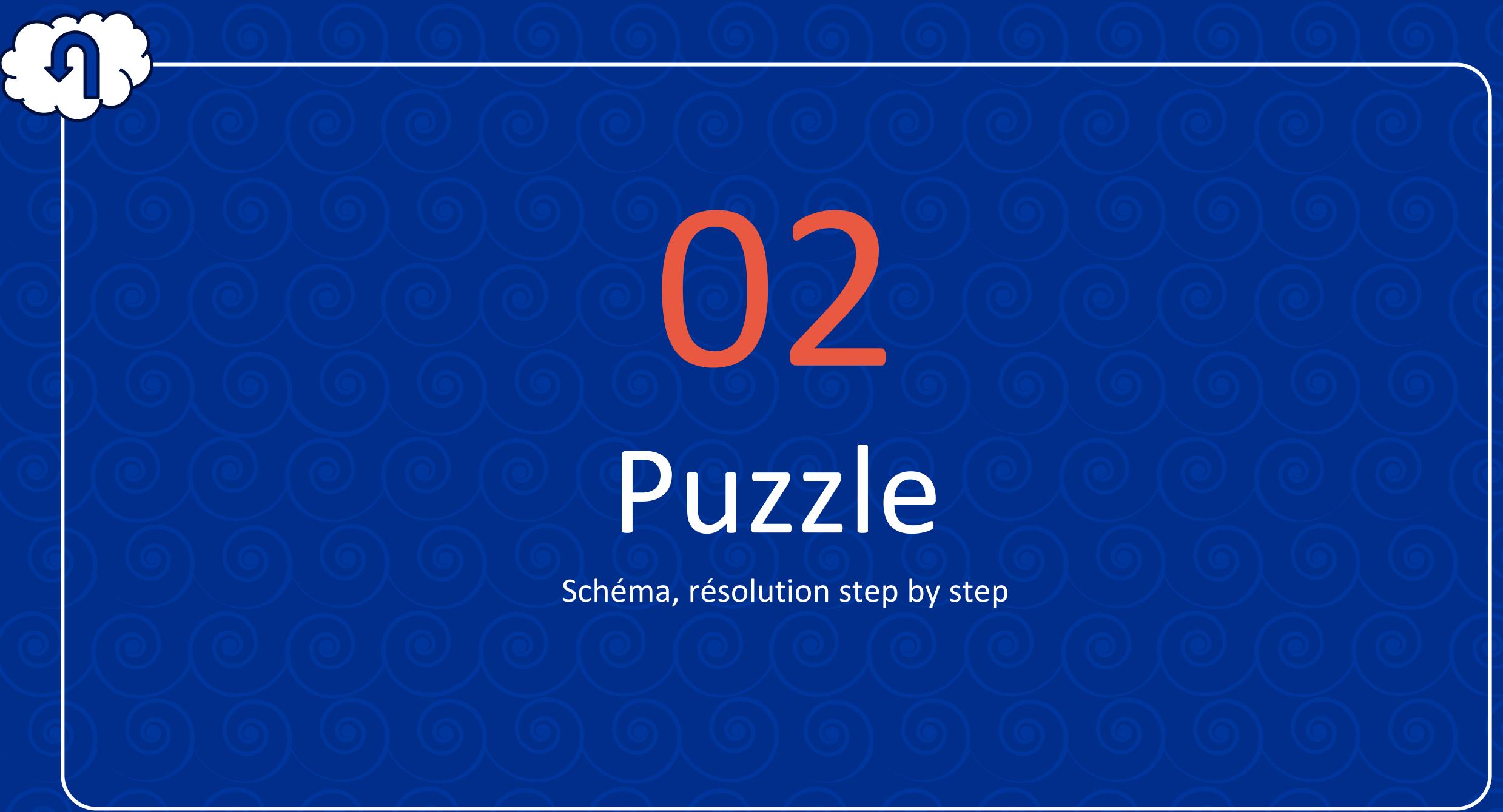
Neige +
Cadavres

Cadavres dans la mine



Ancienne
méthode de
torture





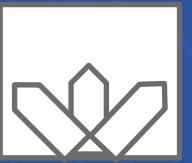
02

Puzzle

Schéma, résolution step by step

Schéma

Légende



Porte



Origine de la lumière



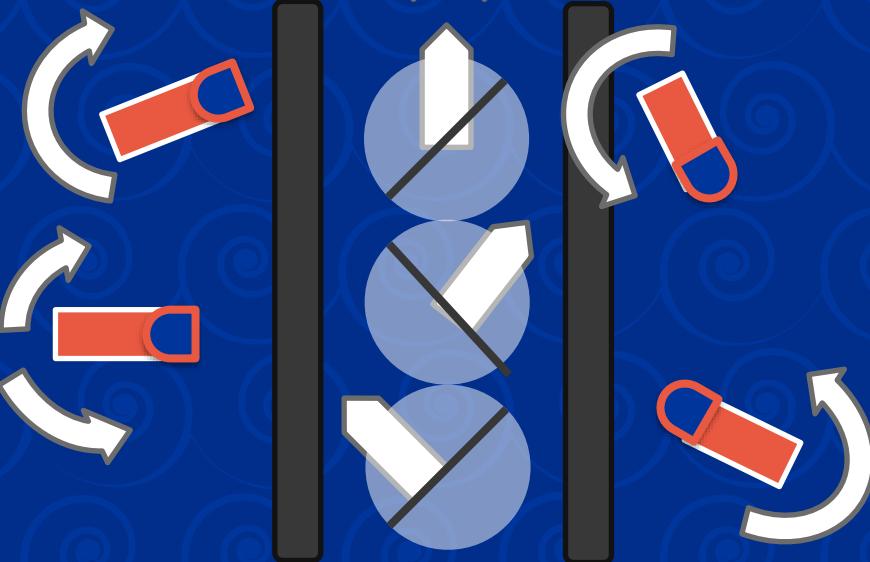
Gouffre



Direction du levier



Personnage

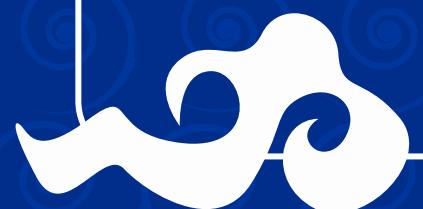
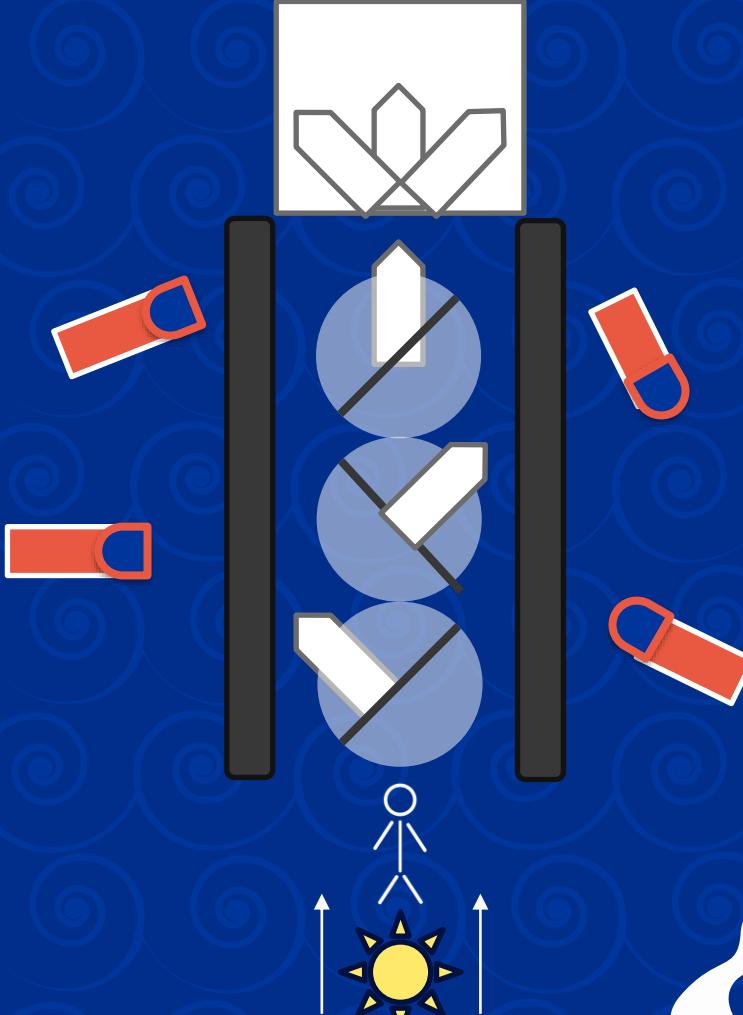




Résolution step-by-step



- Step 1 => Lara sort du trou et arrive alors sur une Vista montrant l'intégralité du puzzle.
- Step 2 => Lara aperçoit d'abord une lumière traversant la salle et arrivant jusqu'à une porte fermée. Cette porte possède une forme représentant trois branches. C'est la porte à débloquer pour compléter la tombe.
- Step 3 => Cependant, la lumière passe à travers trois lentilles transparentes identiques à celles rencontrées avant le puzzle. En regardant depuis la plus éloignée, un panneau indique à nouveau la forme et on constate que les lentilles sont assez floues. Comme précédemment, il va falloir tourner les lentilles de sorte à ce que leurs lignes soient parallèles aux objets de derrière afin de former l'image de la porte à travers les trois lentilles pour ouvrir celle-ci.





Résolution step-by-step

- Step 4 => Tout d'abord, Lara grimpe sur les murs et atteint le premier **levier**.
- Step 5 => Une fois cela fait, Lara brandit son **arc** et attache une **corde** entre le **levier** et la **lentille**. Elle pousse le levier de sorte à faire une rotation de 90° , ce qui permet à la lentille d'afficher la première branche.
- Step 6 => Lara peut se déplacer devant la lentille pour constater que l'objet est apparu. Pour le deuxième objet, Lara aperçoit un deuxième levier à la suite du premier.

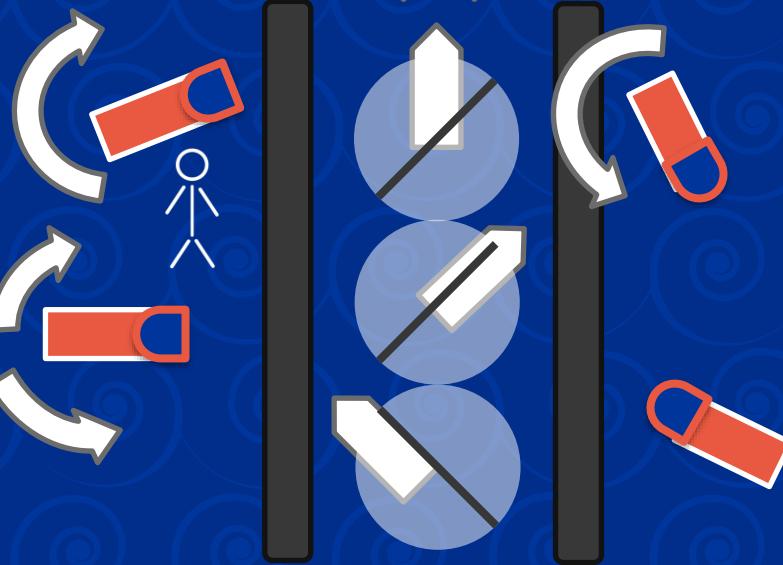




Résolution step-by-step

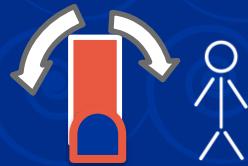


- Step 7 => Pour y accéder, il va falloir s'accrocher à une branche au plafond et se balancer pour arriver au second levier en hauteur. Cependant, le levier est positionné au milieu et il est donc impossible de faire tourner la deuxième lentille à 90°.
- Step 8 => Cependant, un autre levier est proche de Lara, celui-ci peut être accédé en grimpant sur le mur à gauche de Lara. Une fois ce levier atteint, celui-ci peut faire tourner la lentille révélant le deuxième objet. On peut à nouveau observer ceci depuis la première lentille.
- Step 9 => La troisième lentille nécessite un mouvement de 45° pour révéler l'objet. Un levier se situant proche de la dernière lentille peut être actionné jusqu'à 90°. Cependant, son sens de rotation ne permet pas d'aligner la lentille correctement.

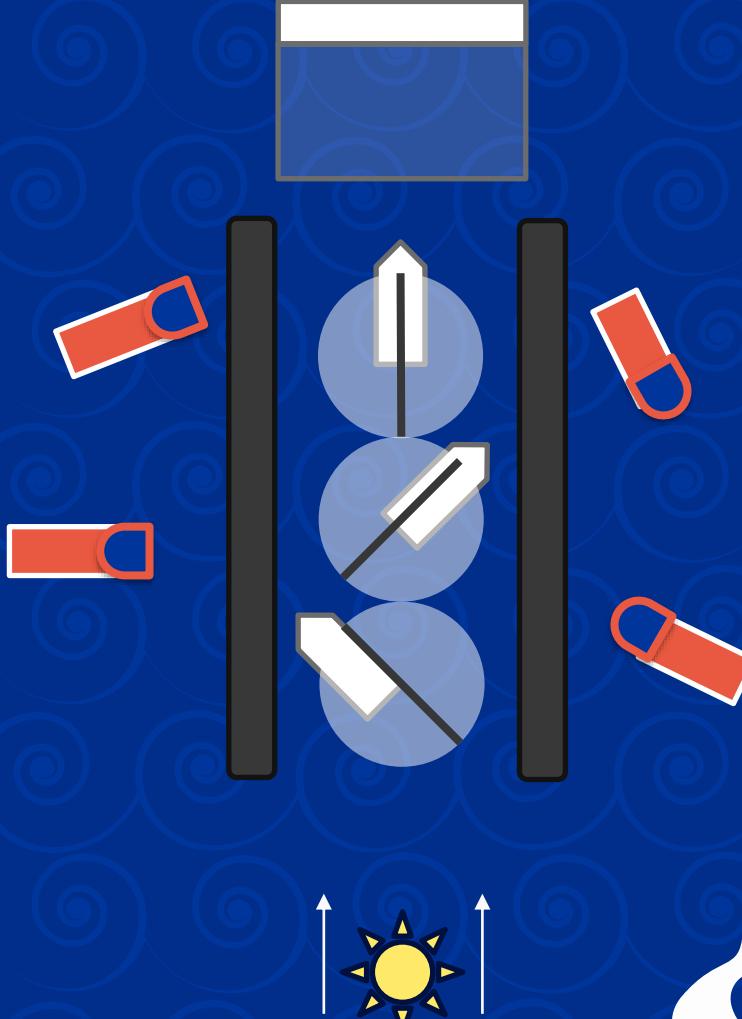




Résolution step-by-step



- Step 10 => Néanmoins, une plateforme est située au-dessus de la porte avec un levier d'un angle de 45°. Pour y accéder, Lara doit créer une corde entre le deuxième et le troisième levier pour s'y rendre.
- Step 11 => Une fois le dernier levier enclenché, les trois objets apparaissent à travers la lentille et la porte s'ouvre.
- Step 12 => Lara n'a plus qu'à franchir la porte pour se retrouver face à une partie ouverte de la mine avec un beau ciel bleu, et activer la fin de la tombe de Tarvaa.





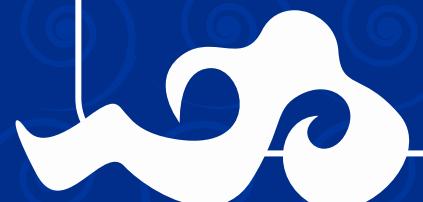
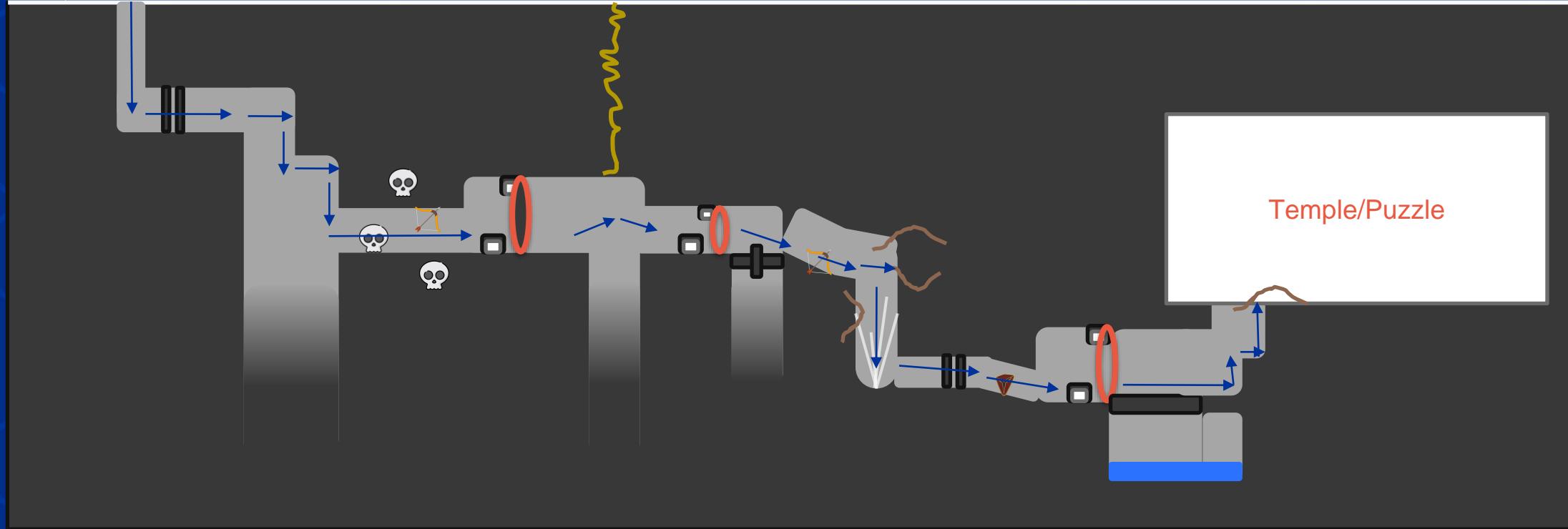
03

Level Design

Plan 2D, greyblock, minute-to-minute



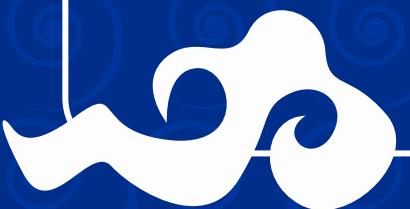
Plan 2D + narration environnementale





V0 du LD en greyblock - Navigation

- Dans la mine, il fait naturellement très sombre et des lampes laissées par la trinité constituent le seul éclairage permettant de naviguer dans la mine en plus de la lampe de Lara.
- Les murs sont rocallieux et l'espace est bien plus restreint que dans la zone du puzzle.
- Les props sont mises en avant pour apporter des informations sur la Mongolie avec les crânes et les cadavres au sol, ainsi que les flèches plantées dans les murs.





V0 du LD en greyblock – Puzzle (mécanique)

- La lentille est transparente et laisse entrevoir ce qu'il y a derrière.
- Lorsque le levier et l'accroche de la lentille sont attachés par une corde, Lara peut utiliser le levier pour faire tourner la lentille et faire apparaître le pont.
- La hauteur du plafond et la taille de la lentille indiquent que cet endroit a déjà été visité par le passé (l'endroit a été construit).





V0 du LD en greyblock – Puzzle (vista)

- Lorsque Lara arrive devant le puzzle, elle a une Vista sur l'ensemble de celui-ci. L'architecture à l'intérieur du bâtiment rappelle les temples mongoliens, les couleurs et l'architecture créant un contraste avec la mine explorée jusqu'à présent.
- La lumière traverse les trois lentilles au centre de la pièce, et la porte à ouvrir (l'objectif) est située plus en haut à gauche de l'écran, tandis que la première lentille est au centre, dans le but de donner les informations au joueur dans l'ordre de la lecture en Z.



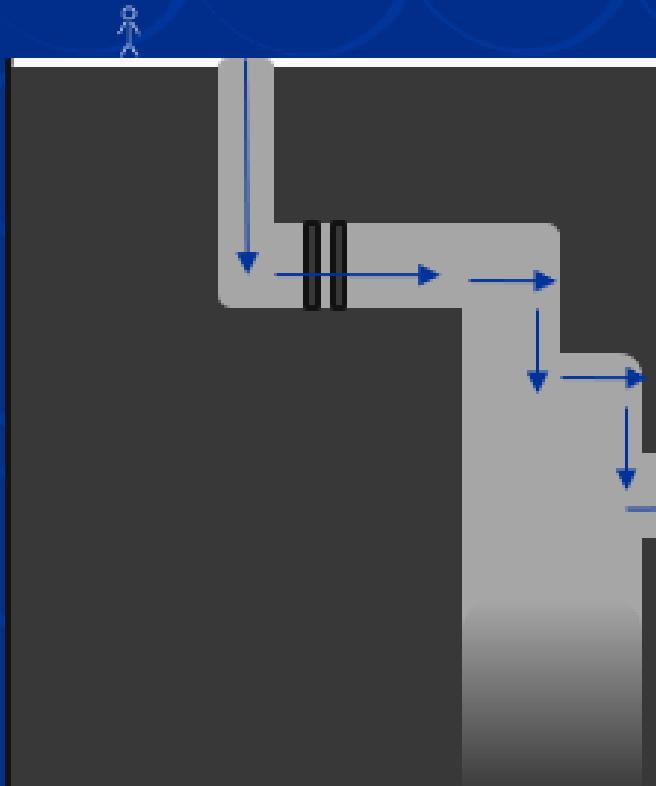


Minute-to-minute

00:00 => Lara démarre dans la **mine à ciel ouvert**. Elle passe à côté de mineurs ninjas, essayant de récolter de l'or à la main. On peut les entendre parler de la **trinité** qui a monopolisé la mine avec leurs véhicules.

00:20 => Lara tombe sur un **trou pour miner le charbon** et y descend. Elle entre dans la partie sous terre de la mine qui est **éclairée** par des lampes d'ouvriers. Lara se faufile dans une **fente** laissant le niveau charger.

00:30 => Lara saute sur un mur en face d'elle, et **descend à la corde**. Après s'être **balancée**, elle **s'agrippe** à un autre mur où elle est attirée par la lumière sur les côtés, elle **escalade** donc le mur sur la **longueur**.



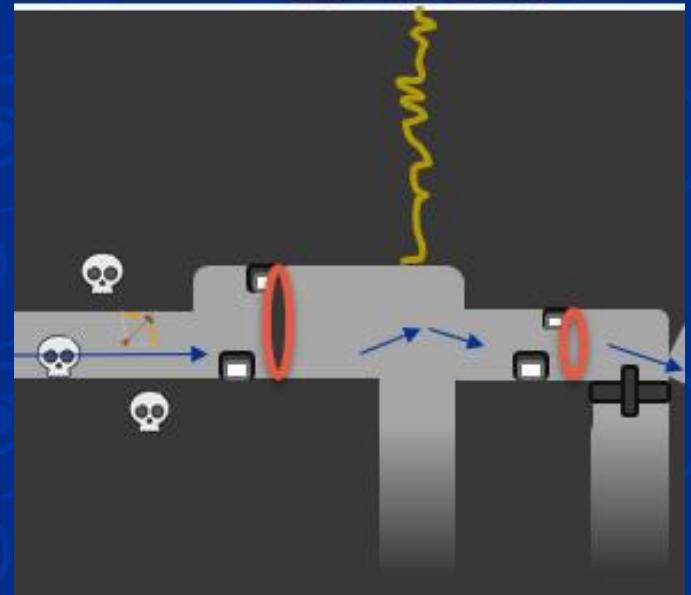


Minute-to-minute

01:00 => Une fois le **chemin** retrouvé, Lara tombe sur des **cadavres** et des **flèches** gisant un peu partout.

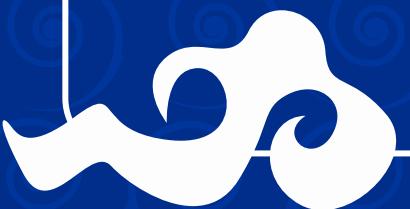


01:10 => Lara trouve un **mur en bois** bloquant l'accès à la suite de la mine. Cependant, il est possible d'**attacher une corde** à ce mur et un **levier** est présent devant celui-ci. En connectant les deux, Lara pousse le levier et accède à la suite de la mine.



01:30 => Une **cinématique** se joue montrant du **charbon** tomber dû à l'activité des machines de la trinité. Du charbon s'effondre et Lara fait un **saut précipité** vers l'avant.

01:40 => Une **lentille** apparaît montrant derrière un **pont** parallèle au chemin semblant barrer la route. En trouvant l'endroit où **attacher la corde** et en **tournant la lentille**, cela donne l'impression que l'**objet tourne également**. Une fois celui-ci **droit**, la lentille disparaît et on peut poursuivre, révélant les **deux ponts** (un horizontal et un vertical).





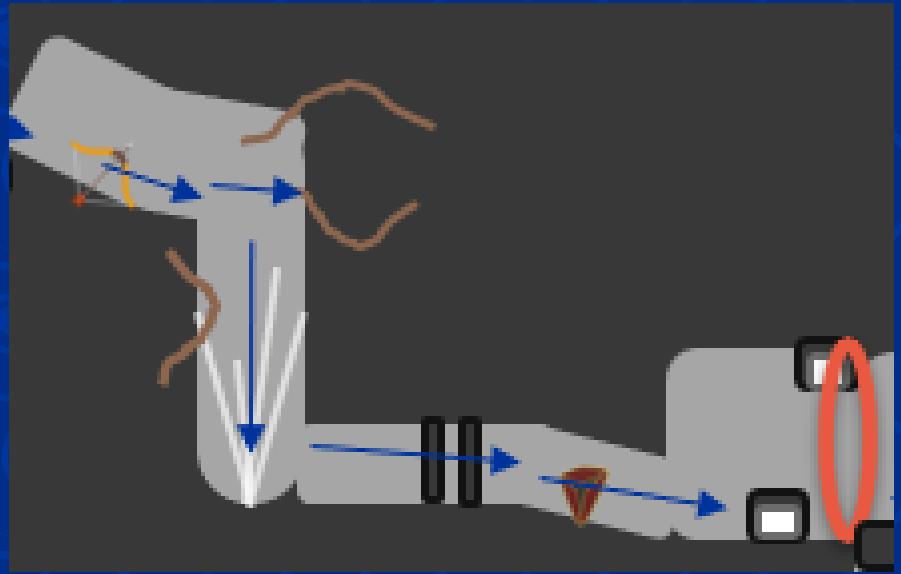
Minute-to-minute

02:00 => Lara saute sur le mur d'en face pour s'y agripper, et descend ensuite via sa corde. De la lumière émane du fond. Pendant sa descente, le charbon s'effrite sur les murs et on constate des racines d'arbre.

02:20 => Lara doit naviguer dans le chemin qui devient de plus en plus étroit, jusqu'à ce que Lara se retrouve face à des planches en bois bloquant l'accès. Lara utilise son piolet pour casser le mur.

02:40 => Lara se retrouve face à un chemin moins éclairé, avec des objets appartenant aux trinitaires ainsi que des endroits marqués d'une flèche pour qu'ils soient creusés.

02:50 => Lara tombe sur un gouffre avec de l'eau au fond, un chemin semble se trouver de l'autre côté mais non accessible. Il y a cependant un levier et une accroche indiquant la présence d'une lentille.



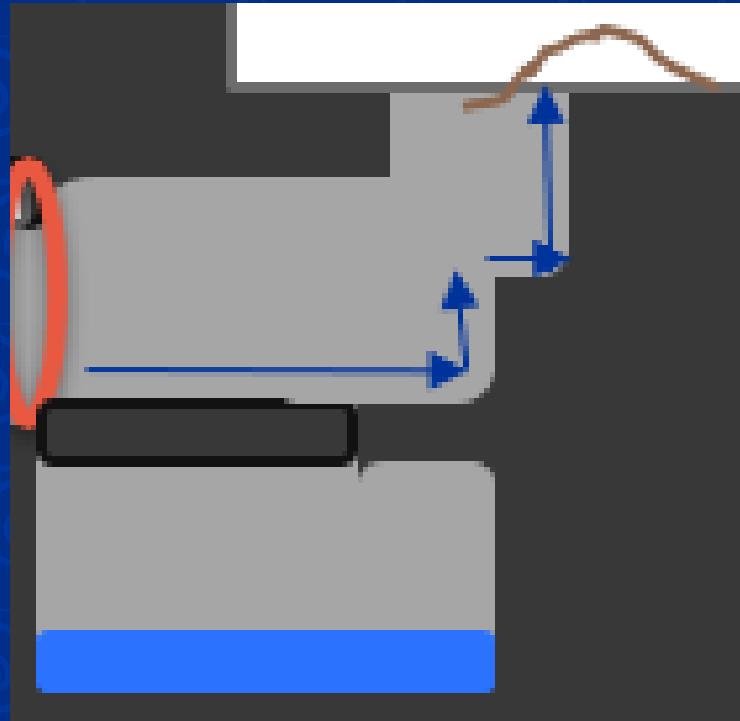


Minute-to-minute

03:10 => En comprenant qu'il faut utiliser les flèches, elle brandit son arc et tire sur la partie en bois pour attacher la corde avec le levier, puis Lara tire sur le levier tandis qu'un pont apparaît. Il suffit d'arrêter de pousser au bon moment, et la lentille se retire.

03:40 => Lara escalade donc le mur en le longeant et on peut encore voir l'eau circuler en bas.

04:00 => Une fois arrivée sur un petit rebord, un trou se situe dans le plafond, et Lara tire une flèche vers une branche pour s'y accrocher et passer à l'étage supérieur.





Minute-to-minute

04:10 => Lara tombe alors sur une Vista montrant l'intégralité du puzzle.

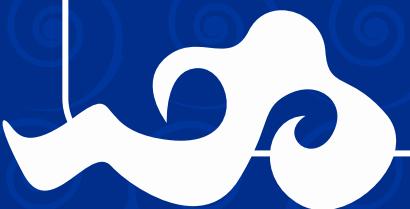
04:15 => Lara aperçoit d'abord une lumière traversant la salle et arrivant jusqu'à une porte fermée. L'objectif est maintenant compris du joueur.

04:20 => En regardant depuis la plus éloignée, on constate que les lentilles sont assez floues. Le joueur repense aux interactions des lentilles précédentes et comprend comment parvenir à son objectif.

04:40 => Lara grimpe sur les murs et atteint le premier levier.

04:50 => Une fois cela fait, Lara brandit son arc et attache une corde entre le levier et la lentille. Elle pousse le levier de sorte à faire une rotation de 90°, ce qui permet à la lentille d'afficher la première branche.

Temple/Puzzle





Minute-to-minute

05:05 => Lara peut se déplacer devant la lentille pour constater que l'objet est apparu. Elle aperçoit un deuxième levier.

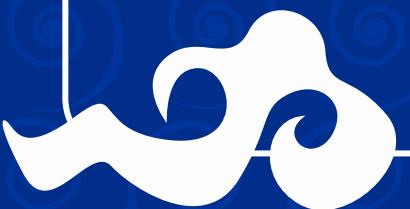
05:10 => Lara s'accroche à une branche au plafond et se balance pour arriver au second levier en hauteur.

05:20 => Cependant, le levier est positionné au milieu et il est donc impossible de faire tourner la deuxième lentille à 90°.

05:25 => Néanmoins Lara aperçoit un autre levier, et elle grimpe sur le mur de gauche pour l'atteindre. Une fois ce levier atteint, elle crée la corde entre le levier et la lentille, puis fait tourner la lentille révélant le deuxième objet. Elle observe à nouveau l'image depuis la première lentille.

05:40 => Conscient de la rotation nécessaire pour la dernière lentille, le joueur se dirige vers le levier proche de celle-ci, mais il se rend compte que le sens de rotation n'est pas le bon.

05:50 => Cependant, une plateforme est située au-dessus de la porte avec un levier d'un angle de 45°. Pour y accéder, Lara doit attacher une corde entre le deuxième et le troisième levier pour s'y rendre.





Minute-to-minute

06:10 => Une fois le **dernier levier** enclenché, les trois objets apparaissent à travers la lentille et la porte s'ouvre.

06:20 => Lara franchit la porte et **active** la fin de la tombe de Tarvaa.





Sources

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Empire_mongol
- https://www.herodote.net/Le_plus_vaste_empire_qui_ait_jamais_existe-synthese-80.php
- <https://youtu.be/YrZTsrnZAe8>
- <https://youtu.be/J4Dlc54KcPc>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Mythologie_mongole
- <https://objetsscientifiques.com/lentille-de-lubor>

