

# Tomb Makers

Creative Brief

# Sommaire





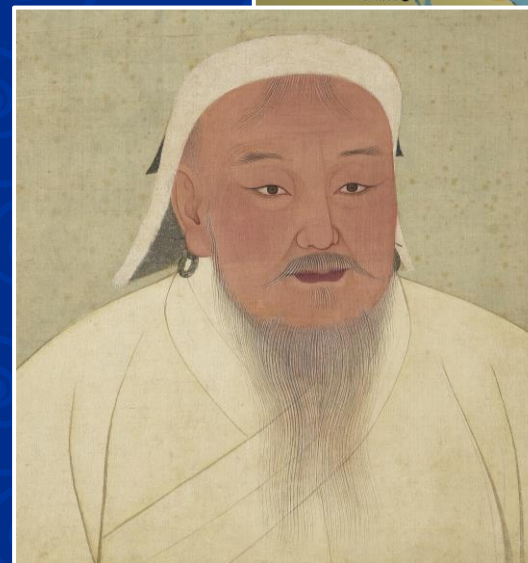
# 01

## 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 XIIIème 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  $-60^{\circ}$  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

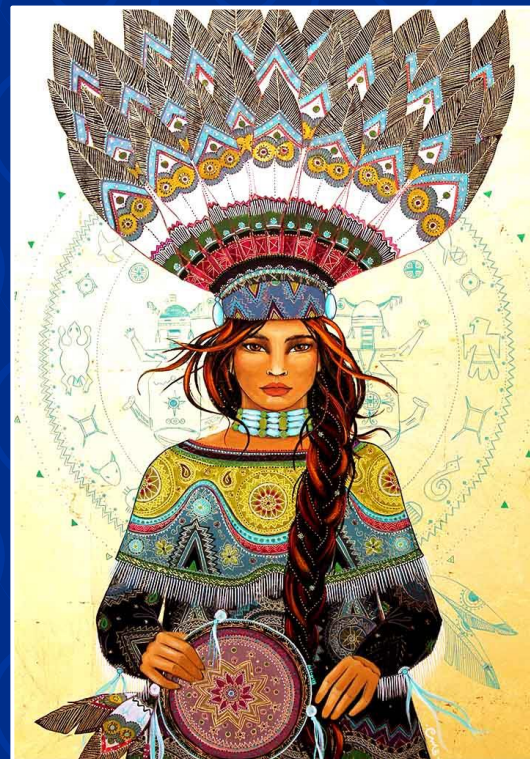
- Les **mines** étant les ressources les plus importantes de la Mongolie, certaines personnes les exploitent **illégalement** pour obtenir ce qu'ils peuvent pour survivre. Parmi eux, on trouve les **mineurs ninjas**: ils minent de l'**or** illégalement provoquant de la violence pour conserver et obtenir 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.





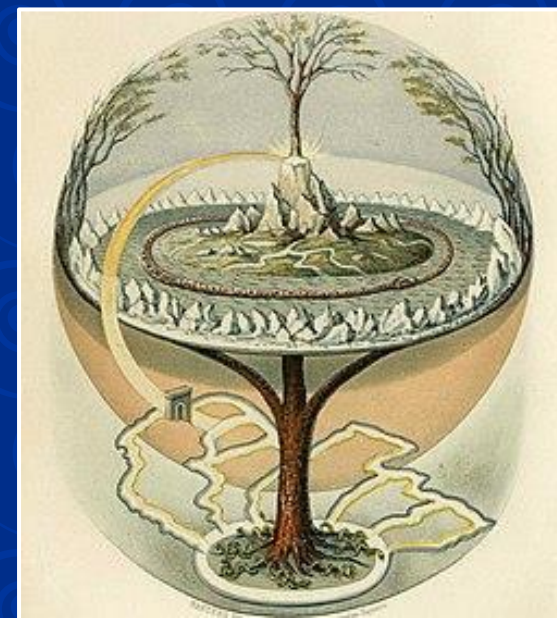
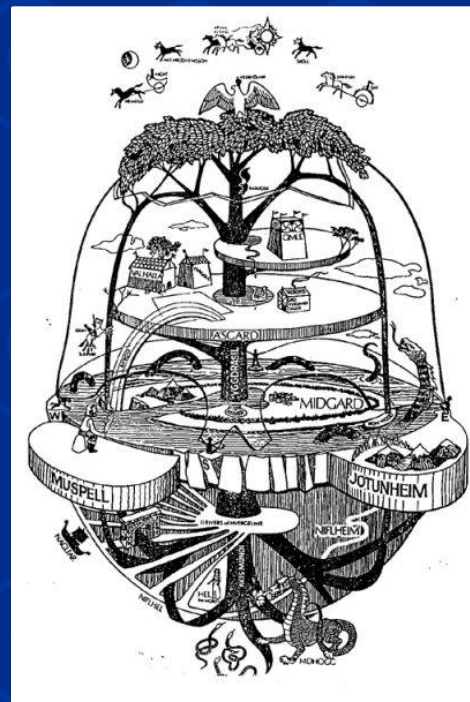
# Références culturelles - Mythologie

- 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.







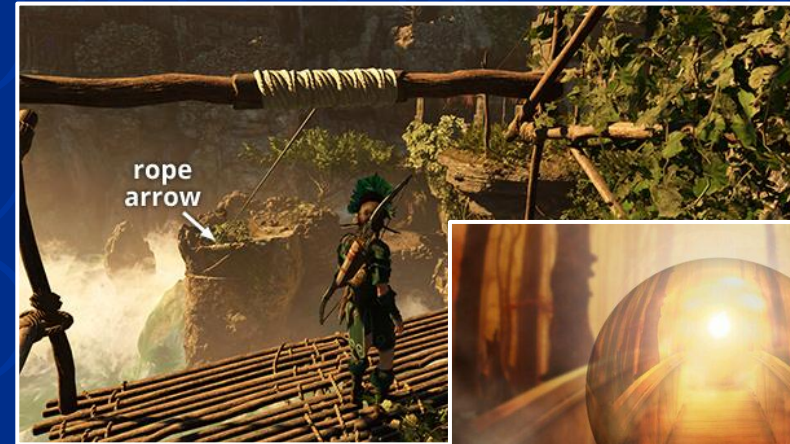
# Mécanique

- 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%



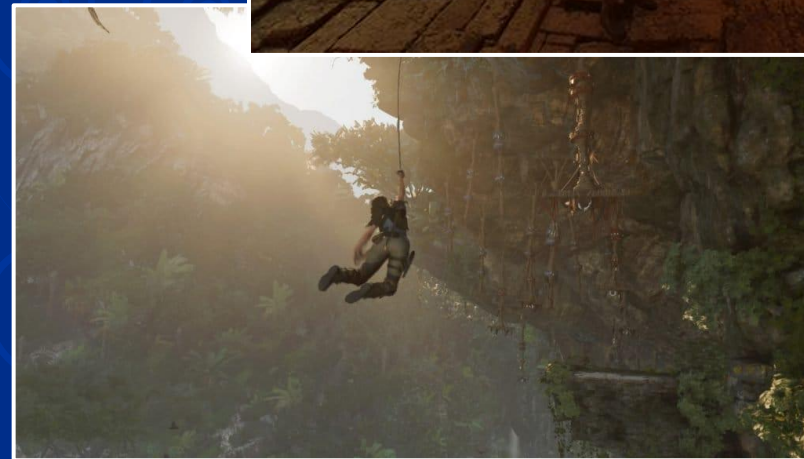
Mémorisation  
10%





# 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

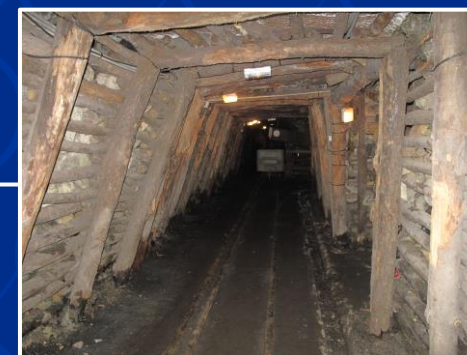


Intérieur de la salle du Puzzle  
(ex: Baruunburen Sum)

Mine de charbon



Extérieur



Intérieur



# Intention narratives - Moodboard

Extérieur de la mine

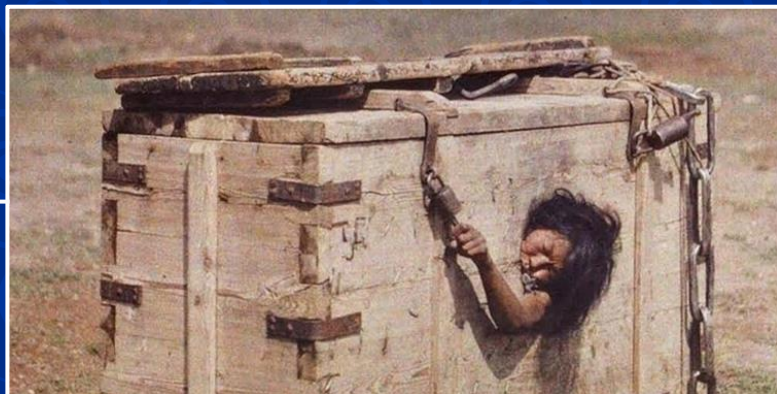


Neige +  
Cadavres

Cadavres dans la mine



Ancienne  
méthode de  
torture





# 02

## Puzzle

Schéma, résolution step by step



# Schéma

## Légende



Porte



Origine de la lumière



Levier



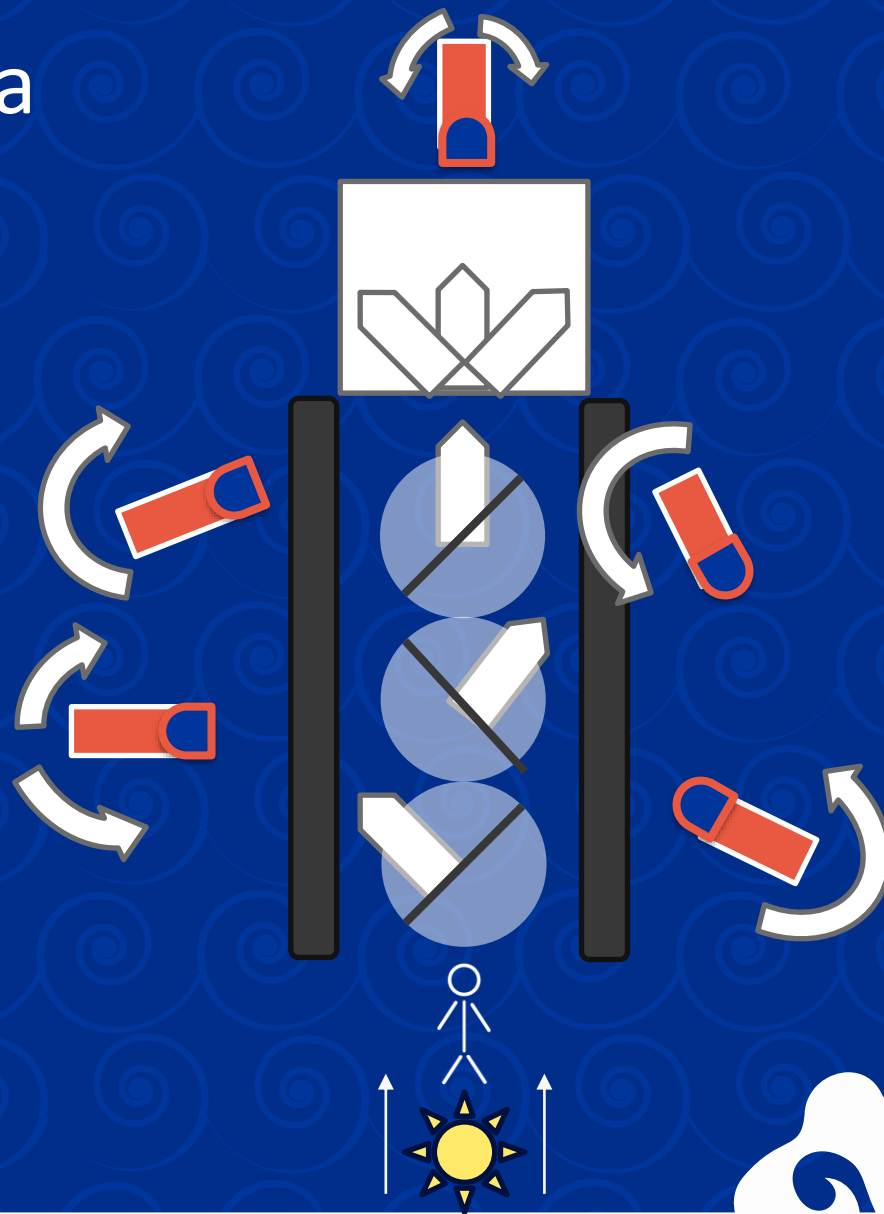
Gouffre



Direction  
du levier



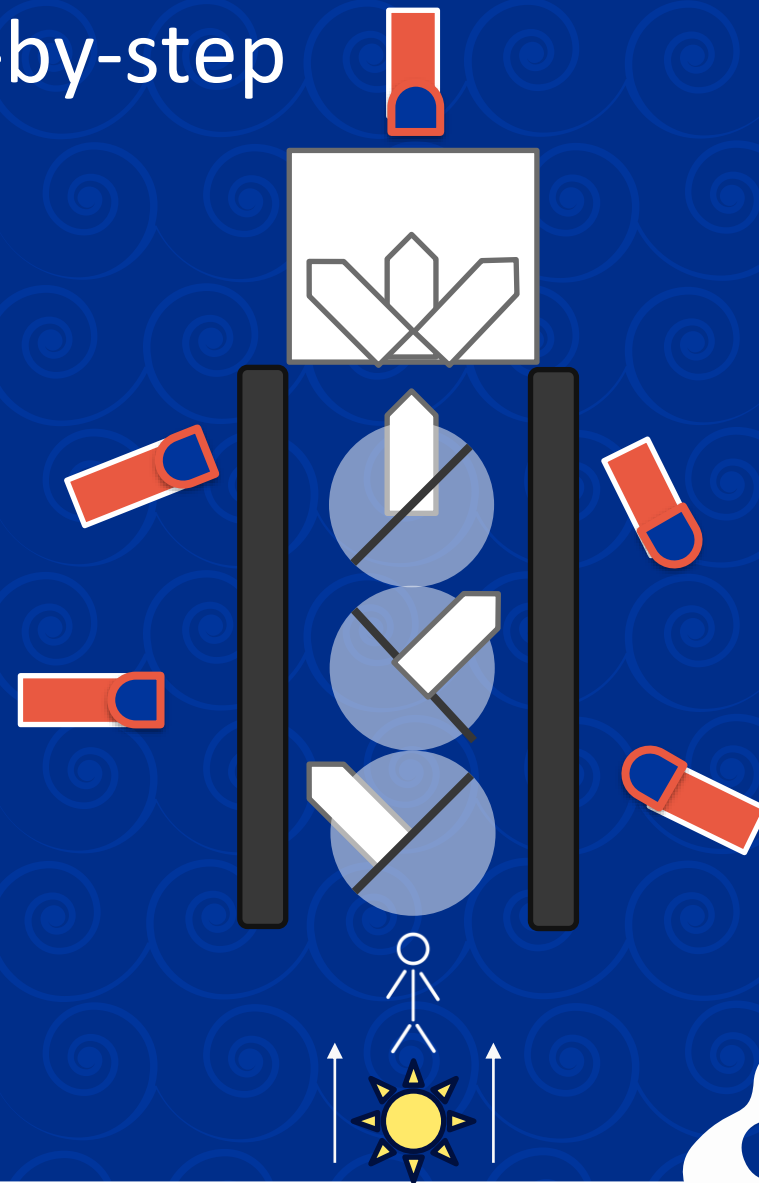
Personnage





# Résolution step-by-step

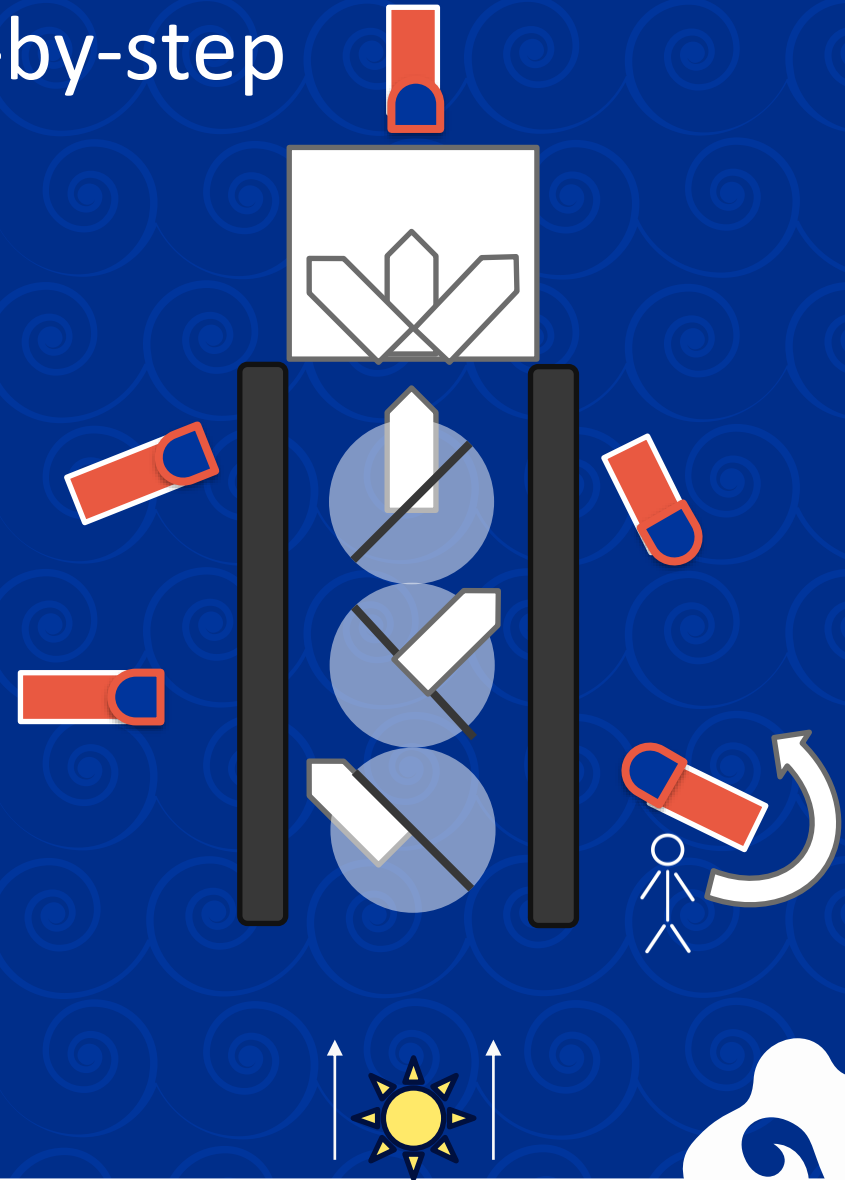
- **Step 1** => Lara sort du trou et arrive alors sur une **Vista** montrant l'intégralité du puzzle.
- **Step 2** => Lara aperçoit d'abord une **lumière** traversant la salle et arrivant jusqu'à une **porte fermée**. Cette porte possède une **forme** représentant trois branches. C'est la porte à débloquer 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.





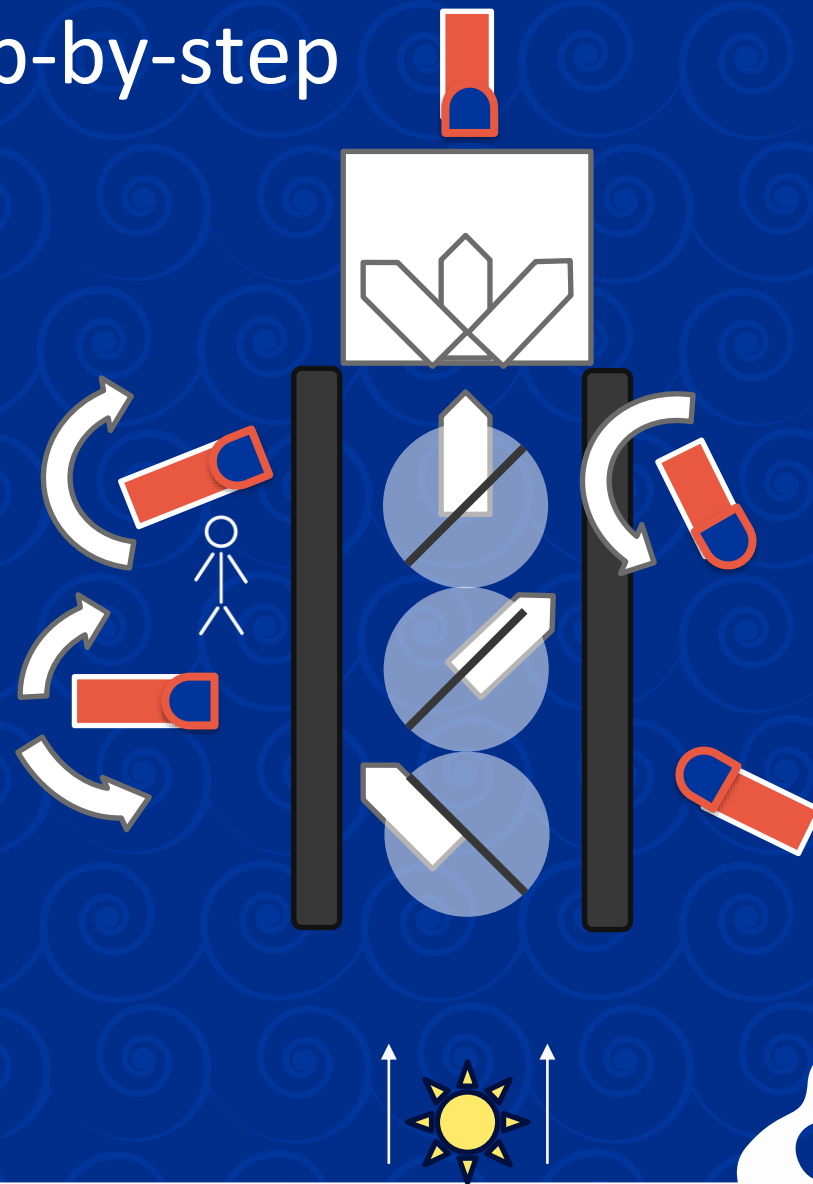
# Résolution step-by-step

- **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.



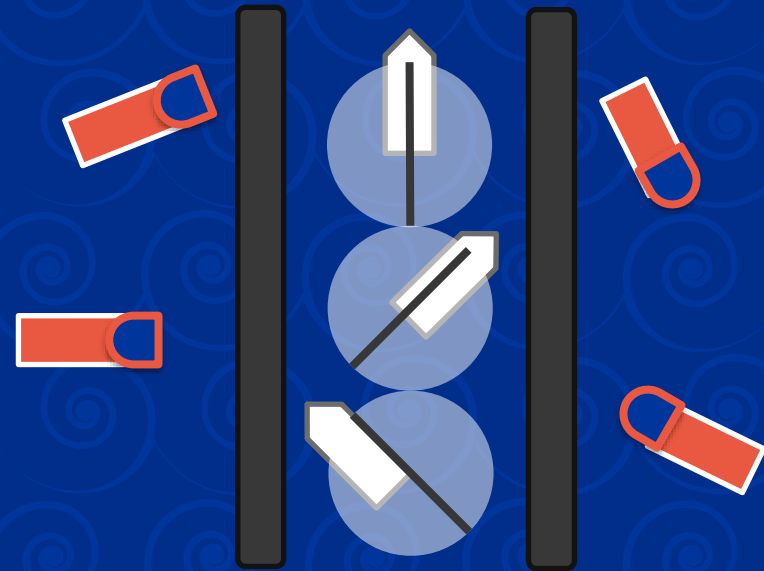




# Résolution step-by-step



- **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

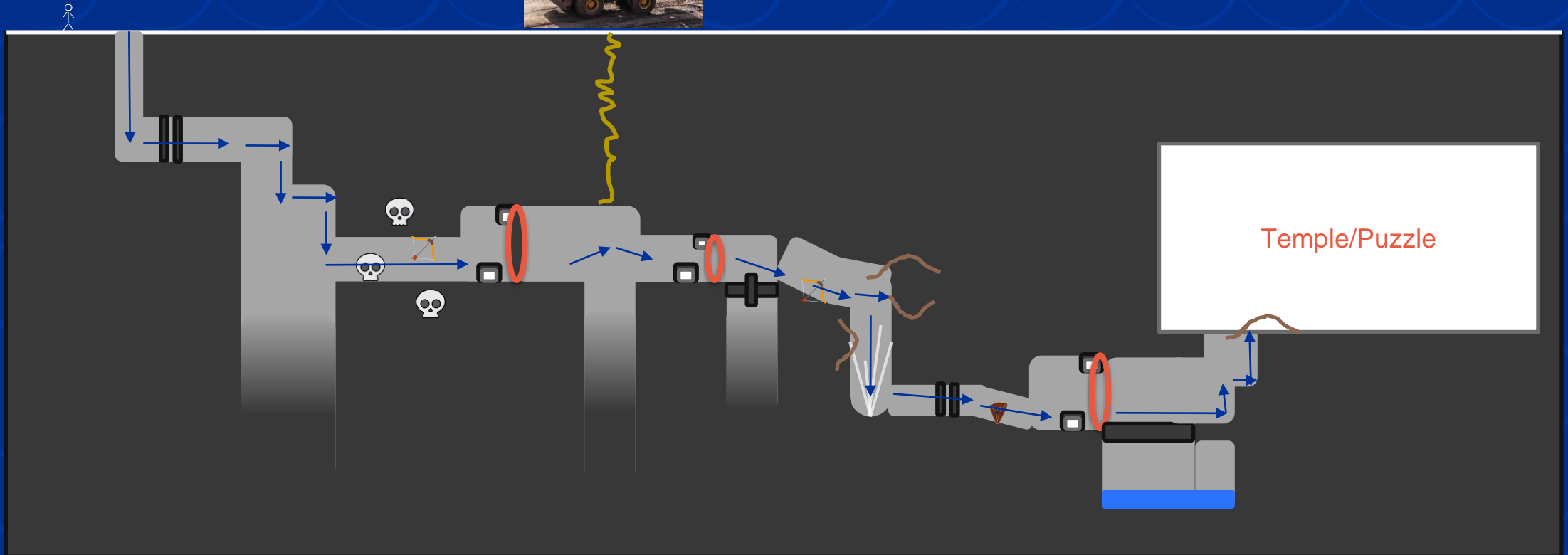
## Level Design

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 **rocaillieux** 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.

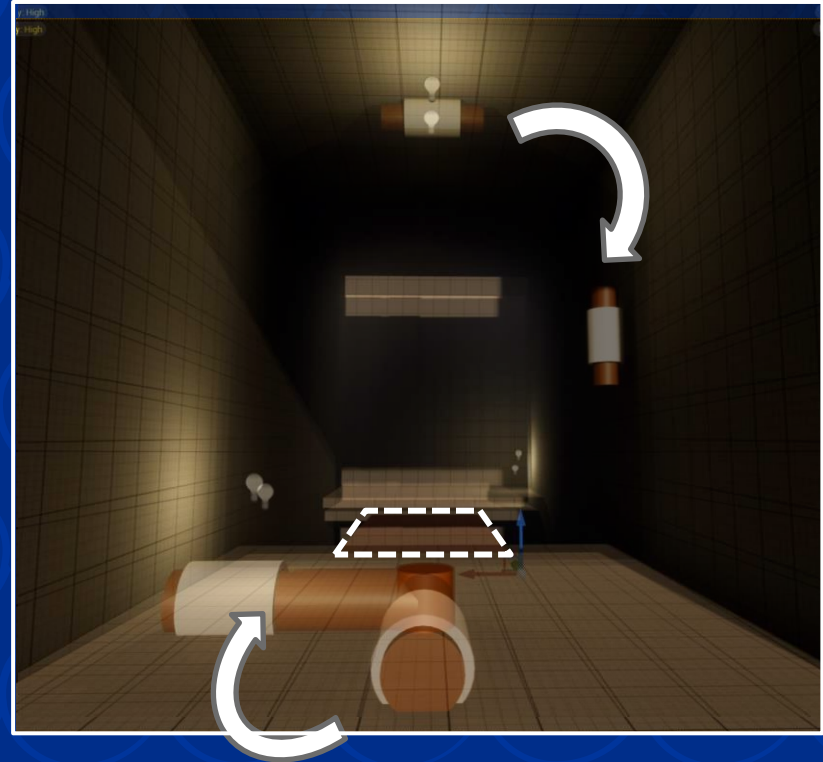






## V0 du LD en greyblock – Puzzle (mécanique)

- 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**.





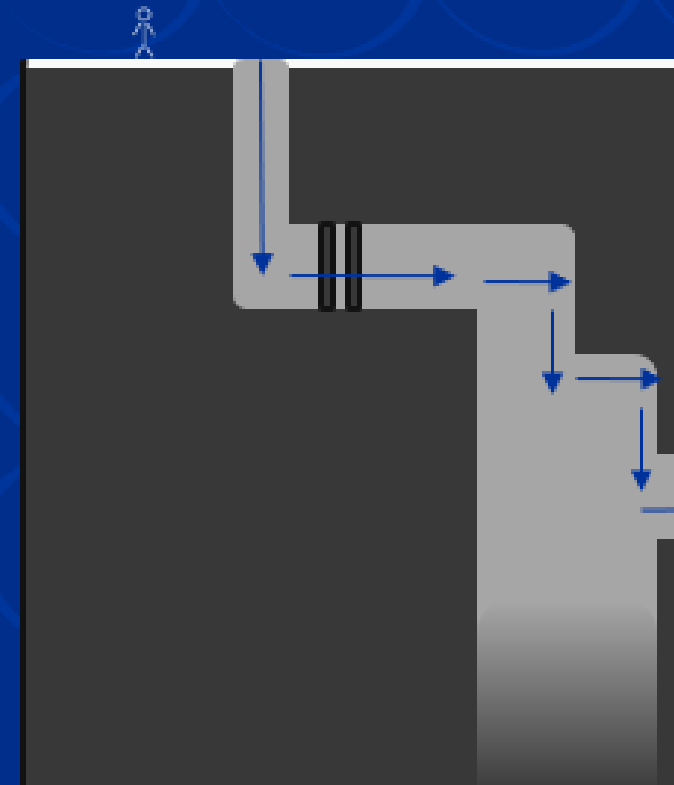


# Minute-to-minute

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.





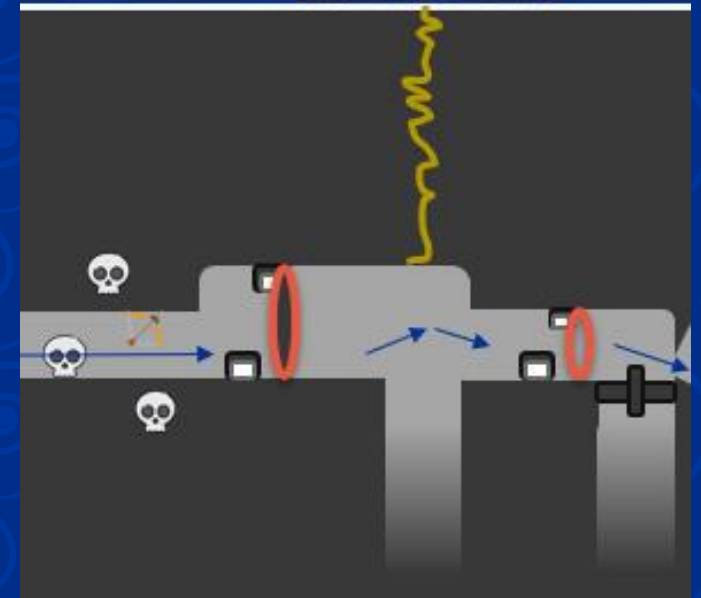
# Minute-to-minute

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).







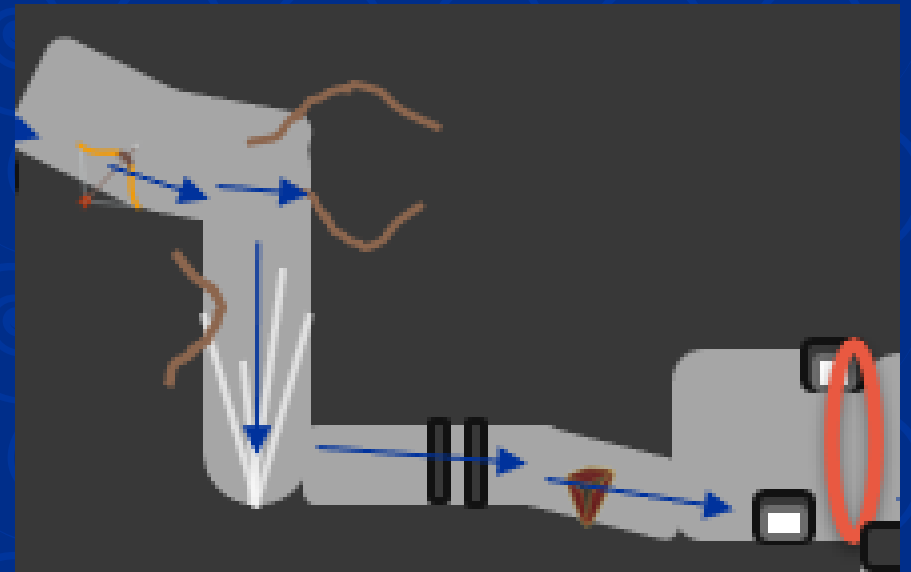
# Minute-to-minute

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

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**.







# 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://fr.wikipedia.org/wiki/Empire_mongol)
- [https://www.herodote.net/Le\\_plus\\_vaste\\_empire\\_qui\\_ait\\_jamais\\_existe-synthese-80.php](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://fr.wikipedia.org/wiki/Mythologie_mongole)
- <https://objetsscientifiques.com/lentille-de-lubor>

