



Underground Desert Jail

Synopsis :

Dans un monde où un mystérieux virus a détruit toute civilisation, les survivants vivent dans des bunkers fortifiés sous terre, redoutant leurs semblables devenus des monstres à la surface. Un jour, vous êtes désigné pour partir en expédition dans le but de ramener des vivres. Traversant le terrible désert du Death Canyon, vous tombez nez à nez avec des cannibales qui vous assomment et vous capturent. Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes prisonnier dans une cellule au fond d'un immense canyon. Les cannibales n'attendent que l'heure du repas pour vous dévorer tout entier. Réussirez-vous à échapper à ce cauchemar ?

Concept :

Le but du niveau est de s'échapper de la prison des cannibales. Celui-ci se déroule à travers 4 environnements dans lesquels le player devra progresser :

- La cellule
- Le couloir souterrain
- La grotte abandonnée
- La cour de la prison

Le seul moyen d'échouer est de se faire repérer par les cannibales dans le dernier environnement. En effet, des projecteurs lumineux peuvent éclairer le player, causant ainsi la défaite du joueur.

Ambiances

L'univers du niveau se déroule dans un monde post-apocalyptique. Grandement inspiré de "La colline a des yeux" pour les intérieurs du niveau, avec des grottes et des passages étroits, provoquant un sentiment de claustrophobie. Les cannibales sont également inspirés de ce film et la prison est pourvue d'atroces outils dont ils se servent pour découper et manger leurs victimes.

- La cellule
Celle-ci est creusée directement dans la pierre du canyon, elle est étroite et en mauvais état. Il n'y a qu'un pauvre matelas au sol, ensanglanté par la dernière victime qui se trouvait là.
- Le couloir souterrain
Ressemblant à un ancien tunnel de mineurs, ce couloir est long et pourvu d'obstacles en pierre. Une grille le sépare de la grotte qui se trouve derrière.

- **La grotte abandonnée**

C'est une ancienne grotte de mineur avec de vieilles plateformes en bois et de larges stalagmites. Un wagon est également présent avec quelques rails qui restent. Au plafond se trouve une poulie avec deux plateformes permettant sûrement d'acheminer du matériel vers l'extérieur de la mine.

- **La cour de la prison**

Celle-ci est vaste et bordée par l'énorme canyon dans lequel elle se trouve. Un long rail avec un wagon va de la mine à la grande porte de la prison. De grandes tours en bois avec des projecteurs se trouvent aux extrémités du canyon. Un tas de caisses, un énorme rocher relié à une poulie ou encore une caisse suspendue à un câble sont présents sur la voie du wagon, l'empêchant de passer.

Interactions

Dans le niveau, le player devra réaliser certaines actions, franchir différents obstacles et interagir avec le décors, en voici quelques-unes :

- **Mouvement** : le player peut se déplacer à 360°, marcher, courir et sauter.
- **Levier** : Il est déclenché en appuyant sur un input à proximité, provoquant l'ouverture d'une porte. Celui-ci peut être "timé", n'ouvrant la porte que pendant un temps limité (x secondes).
- **Caisse en bois** : le player peut la pousser s'il avance dans une direction contre celle-ci. Cela permet par exemple de libérer un passage, ou, en sautant dessus, d'accéder à un endroit en hauteur.
- **Wagon** : le player peut le faire avancer s'il avance contre celui-ci et si ce dernier se trouve sur des rails. Comme il est plus lourd qu'une caisse en bois, cela prend plus de temps pour le pousser.
- **Échelle** : le player peut s'en servir pour accéder à des passages en hauteur.
- **Plateformes basculantes** : elles se trouvent de chaque côté d'une poulie. Si le joueur est sur une plateforme, son poids provoque la montée de l'autre. C'est utile pour accéder à des passages en hauteur.
- **Caisse en bois suspendue** : elle est contrôlée par un moteur au bout d'une corde, la caisse descend et monte à tour de rôle. Cela crée un obstacle automatique pouvant bloquer le passage et le player doit attendre le bon moment pour le franchir.
- **Manivelle** : le player peut la tourner grâce à une action du joueur (input ou souris) provoquant la montée de l'objet auquel elle est reliée. Lorsque le player arrête de tourner, l'objet redescend (x secondes de descente).
- **Projecteur** : il diffuse un faisceau de lumière au sol, en suivant un pattern (le faisceau lumineux bouge). Si le player se trouve à l'intérieur de celui-ci, il est détecté et c'est la défaite.
- **Arc** : présent à un point fixe, il permet de tirer des flèches enflammées dans une direction. Attention, les flèches ont une inertie.
- **TNT** : si une flèche enflammée le touche, cela crée une explosion détruisant la porte présente dans son rayon.