**Première piste :**

Une des premières pistes de direction artistiques que nous avions évoquées était les mythes et légendes du moyen orient et l’idée d’une cité perdue et de ces ruines. Cela fait sens puisque l’exploration est au cœur de notre core système, comme un archéologue sur les traces d’une cité perdue.

L’avatar que l’on contrôle pour le moment peu importe sa forme est seul dans les niveaux et ne sera pas amené à rencontrer d’autres forme de vie. Donc la première intention que nous voulons exploiter est la retraite du monde et l’isolement de l’avatar. Des ambiances très spatiales, des bruits blancs et des sons avec une certaine amplitude serait cohérent et rentrerais bien dans ce début d’univers que nous aimerions exploiter.

**Quelques idées :**

Les place-holders que nous avons intégrer pour le moment se veulent être des sons mystiques et ne collent à aucune forme de réalité. La spatialité des sons n’est pas encore exploitée. Les sons actuels de l’event list sont en 2d donc pas spatialisé mais cette idée n’est pas exclue. Les bruits blancs / sourds exclue les autres formes de vies et intensifie l’aspect légendes et mythes.

**L’idée d’un Hub évolutif :**

Pour relier tous ces puzzles nous avons pour projet de créer un hub, donc un salon où l’on pourrait accéder au différent niveau. Ce hub serait évolutif dans le sens où il serait détruit au départ et qu’il se reconstruirait petit à petit en fonction des niveaux que l’on termine. Pour l’instant nous voyions comme un arbre au milieu du hub qui serait asséché et qui fleurirait au fur et à mesure jusqu’à retrouvé son éclat d’en temps. Une ambiance très désertique qui évoluerait vers quelques choses de très florale nous est tout bonnement venu en tête en premier.

**Les Tempos Tiles :**

Encore en phase de production les tempos tiles, sont des cases qui change soudainement de place en fonction du tempo c’est-à-dire du nombre de déplacement qu’il nous reste. Cette mécanique et ce switch soudain des cases nous interroge en Sound design mais nous ne savons pas encore comment l’intégrer.

**Références :**

*MONUMENT VALLEY* Monument Valley possède des sonorités mystérieuses et oniriques qui sont deux caractéristiques que nous aimerions exploitée, c’est donc une première piste d’inspiration pour certains niveaux.

*JOURNEY* Journey est une référence pour nous sur l’aspect ruines / civilisation ancienne mais aussi sur l’isolement et la retraite du monde que le joueur est amené à ressentir.

*SHADOW OF THE COLOSSUS* Shadow Of The Colossus retient notre attention pour certains bruits sourds mais surtout pour ses ambiances oniriques et le ressentit sur la spatialité des niveaux





