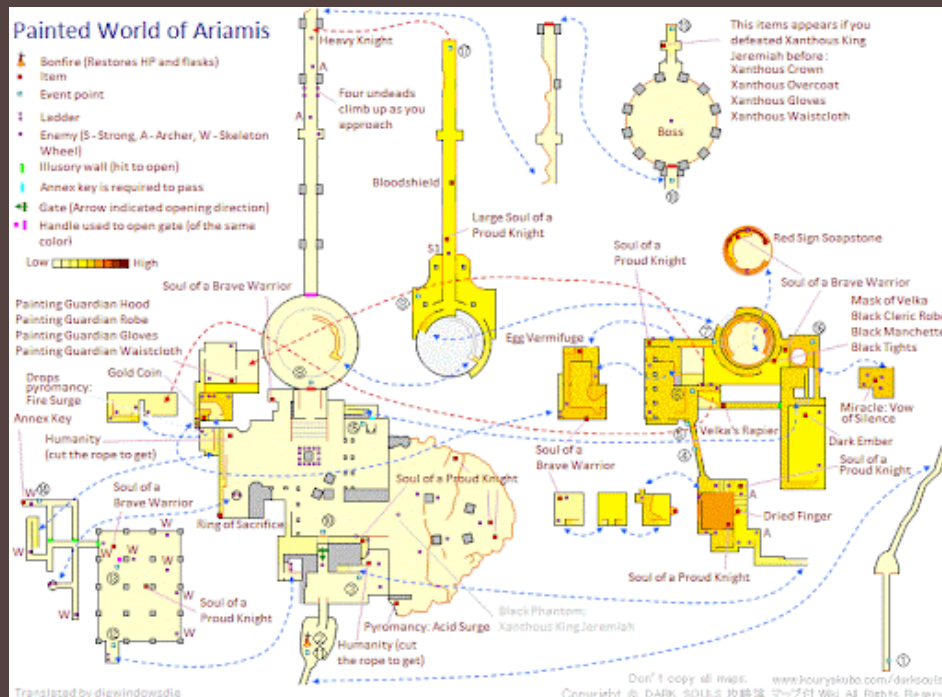


Note d'intention - Modification “Painted World”

Consigne : Choisir un niveau de Dark Souls et y ajouter un chemin annexe

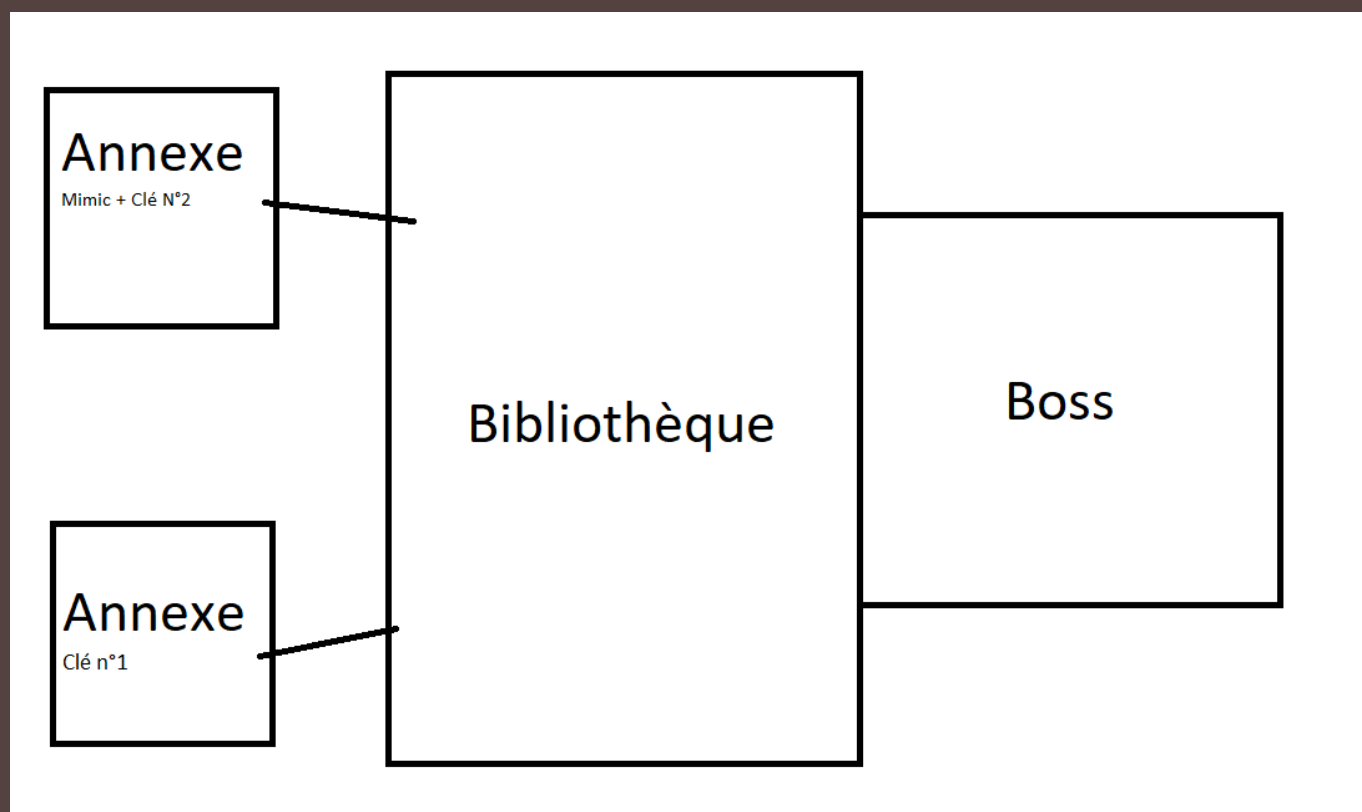


Cette réappropriation ajoute 2 grandes salles à la carte de base, ainsi qu'un mini boss, ce tout formant une courte quête bonus n'ayant donc pas d'impact réel sur la trame principale, cette partie pouvant être passée.

Ce sous niveau est accessible par une seule entrée qui est cachée derrière un arbre sur la falaise au sud-est du monde, permettant alors à la fois de rajouter de l'intérêt à cet espace qui est normalement vide ainsi qu'à lui ajouter une certaine verticalité vers le bas pour contraster avec le reste du niveau construit en hauteur.



La zone est une grande bibliothèque troglodyte directement en dessous du plateau en forme de flèche, elle est composée d'une salle centrale dans laquelle se trouve quelques hollows archers (anciens habitants de la cité) menant sur deux petites salles semblables à des bureaux dans lesquels le joueur pourra y trouver 2 clés ainsi qu'un mimic, résultat d'une malédiction des dieux qui lièrent un passant au coffre afin d'empêcher l'accès à la deuxième clé afin d'y enfermer le boss de ce niveau bonus. Ce dernier est donc accessible derrière la grande porte ouvrable par les deux clés.



Le boss de ce niveau bonus est Eleanor the Smothered, fille du peintre Ariamis et d'une gardienne des peintures sous la bénédiction de Velka. Rendue muette par les autres dieux, elle fût enfermée dans ce monde pour qu'elle ne puisse révéler à personne les secrets de conceptions de Ariamis et la déesse Velka l'aïda à trouver refuge auprès de Priscilla dans ce monde. De peur de nouveau qu'elle partage ses secrets avec Priscilla, les dieux finirent par la condamner à une pièce cachée du château sous le pic de la falaise.

Tout comme Priscilla, Eleanor n'est pas hostile aux premiers abord, elle parle au joueur par le biais de livres qu'elle fait léviter en face d'elle et dont elle change le texte magiquement pour communiquer. Elle demandera simplement au joueur de la laisser partir en échange de quoi elle lui donnera des informations pour quitter ce monde. Si le joueur accepte elle lui confie qu'il n'est pas obligé de se battre contre Priscilla et que sa condition particulière lui permettait de pouvoir sauter de la jetée derrière cette dernière pour sortir du monde.

Cependant si le joueur décide de l'attaquer cette dernière lui sera hostile jusqu'à sa mort. Cette dernière sachant pertinemment comment ce monde fonctionne, elle utilisera les éléments du décor et autres objets pour attaquer le joueur tout en gardant une certaine distance, cette dernière manie ses statistiques et celles du joueur tout au long du combat : plus elle a de vie, moins elle fait de dégât mais plus elle donne de malus au joueur. A l'inverse, plus elle est proche de l'effondrement, moins le joueur a de malus, mais elle est plus hargneuse et fait davantage de dégâts.

Si le joueur gagne, il gagnera son âme ainsi qu'une armure lui conférant une résistance accrue selon ses points d'intelligence.

Attention néanmoins, tuer Eleanor rendra Priscilla hostile.

