



Capucine

Intentions graphiques

SOMMAIRE

INTENTIONS PREMIERES	2
INTENTIONS GENERALES	2
STYLE GRAPHIQUE	2
<i>Style général et inspirations</i>	2
<i>Proportions</i>	3
<i>Couleurs et lumières</i>	3
<i>Rendu graphique</i>	4
<i>Caméra</i>	4
AMBIANCE ET RESENTI.....	4
INTENTIONS DEVELOPPEES	5
DESCRIPTION DE L'ENFANT.....	5
<i>Visuel</i>	5
<i>Comportement</i>	6
<i>Ressenti</i>	7
DESCRIPTION DE L'UNIVERS.....	7
<i>Forêt</i>	7
<i>Temple</i>	11
DESCRIPTION DES ENNEMIS (OMBRES)	11
❖ <i>Ombres de base</i>	11
<i>Visuel</i>	11
<i>Comportement</i>	12
<i>Ressenti</i>	12
❖ <i>Animaux géants corrompus</i>	12
<i>Visuel</i>	12
<i>Comportement</i>	13
<i>Ressenti</i>	14
❖ <i>Gardiens des temples</i>	14
<i>Visuel</i>	14
<i>Comportement</i>	14
<i>Ressenti</i>	14
❖ <i>Les tentacules d'ombre</i>	15
<i>Visuel</i>	15
<i>Comportement</i>	15
<i>Ressenti</i>	15
CONCLUSION	16



Intentions premières

Ci-dessous les intentions premières du père du projet. Je les laisse quasiment telles quelles, je décrirai davantage dans la partie intentions développées.

« *Un linceul de mort enveloppe le monde, la vie a été vaincue. Mais dans un dernier souffle d'existence, elle prit la forme d'une enfant. La larme de désolation qu'elle versa fit pousser une fleur du sol meurtri. La fillette la cueillit, fascinée par sa beauté, et prit conscience de son pouvoir. L'espoir en main, elle se décida à ranimer le monde...* »

Intentions générales

Style graphique

Style général et inspirations

Pour le style graphique général nous souhaitons situer notre projet entre un aspect réaliste et un aspect dessin animé. Nos principales inspirations graphiques sont les univers de Tim Burton (notamment *Sleepy Hollow*) et les œuvres d'Hayao Miyazaki. Tout ceci au niveau de l'univers et des personnages non joueurs (NPC). Le style du personnage principal (l'enfant) n'est pas encore bien défini mais nous avons des pistes qui sont évoquées plus bas. Au niveau jeu vidéo, nous nous inspirons entre autres d'[Ico](#) et de [Shadow of the Colossus](#) tant au niveau graphique que pour leurs ambiances ou pour les émotions qu'ils fournissent au joueur.

Voici quelques extraits commentaires de joueurs qui résument bien en quoi nous souhaiterions atteindre ce que ces jeux sont parvenus à faire :

A propos d'[Ico](#), sur Gamekult :

Il s'agit d'un jeu d'action-réflexion où il faut faire preuve d'astuce afin de progresser dans un univers où le rêve et le cauchemar se côtoient. Ainsi, tels le Yin et le Yang, l'angoisse et la béatitude se fondent en un haletant ballet, dans un décor inondant de lumière ou d'obscurité, merveilleux et sinistre à la fois, en tous cas fascinant. Les énigmes sont originales et contribuent à la pureté d'une histoire cruelle à la base. Ne me demandez pas comment, jouez-y.

Ico est un chef-d'oeuvre. Une sombre et belle poésie interactive à vivre absolument pour les personnes en manque de sensation et expériences nouvelles. Un soft non violent, donc pour toute la famille.



ICO est une oeuvre étrange et belle. Je n'ai jamais ressenti un univers dans un jeu vidéo comme celui-ci, c'est-à-dire une expérience ludique émotionnellement forte. [Tenir dans SA main LA main de Yorda] la protéger des ombres et comprendre les rouages de ce monde où l'on a été jeté... Ouvrir les yeux et rêver !

A propos de [Shadow of the Colossus](#), sur Gamekult :

Féérique. Voilà comment résumer ce jeu en un mot. Une maniabilité en béton, des décors absolument sublimes, [des ennemis titanesques] qui émerveillent tant ils en imposent, un gameplay intuitif, que demander de plus?

Un pur moment de bonheur [...] On ressent tant de choses lorsqu'on joue à "Colossus". L'émotion est omniprésente ; la musique et la réalisation magnifient l'essence même du jeu. Le concept était osé mais ses créateurs ont su relever le défi et donner au jeu une identité très forte qui le hisse au rang de chef-d'oeuvre.

Quel grand jeu. SOTC c'est un trip fabuleux ou quand un jeu vous transporte. Loin, très loin. Et rarement un jeu ne nous aura laissés si seul. Seul face à l'immensité du monde, minuscule [face à des colosses surpuissants qu'il faudra pourtant terrasser].

Quand le jeu vidéo devient la porte de sortie vers un monde imaginaire dans lequel on aimerait bien rester longtemps, une projection majestueuse de nos rêves d'évasion et de solitude. Une expérience égoïste mais plus que jamais exclusive au domaine vidéoludique, qui offre cette sensation unique de participer soi-même à une épopée.

Proportions

Au niveau des proportions, nous souhaitons rester dans quelque chose d'assez réaliste pour l'enfant (~ une enfant de 8 ans, on doit rester proche de cet âge à 2-3 ans près). C'est à dire pas de Super Deformed ou autre extrême du genre, après si les proportions ne sont pas tout à fait exactes ce n'est pas grave, c'est l'impression qu'on a en face de nous une petite fille de 8 ans qui compte. Par contre, au niveau de l'univers, nous souhaitons partir dans le merveilleux, dans un univers de conte où tout semble gigantesque aux yeux de l'enfant qui vit cette aventure.

Couleurs et lumières

Au niveau des couleurs et des lumières, il faut savoir que le jeu débute dans alors que le monde est mort et couvert d'ombre puis qu'on lui redonne vie et lumière. On commence donc avec une lumière assez faible et froide, comme lors d'une nuit de pleine lune, pour ranimer peu à peu l'environnement et permettre à la lumière du soleil, puissante et chaude, d'éclairer le monde quand il est suffisamment ravivé. Le rayon de l'enfant permet de diffuser une lumière chaude comme celle du soleil, qui permet de raviver les choses. Chaque objet aura donc aux moins 2 états : mort et vivant. Il y aura donc un gros travail au niveau des



textures pour passer d'une atmosphère sombre et effrayante à un monde surprenant, lumineux et merveilleux. Le but est clairement de faire un jeu agréable à l'œil, l'intention est pour l'instant de produire des textures colorées et pas photo réalistes. Une petite touche dessin animé serait la bienvenue. Le tout est de garder une cohérence dans tous les domaines. En tout cas ce n'est clairement pas le réalisme extrême qui est visé.

Rendu graphique

Grâce au moteur utilisé (Cry Engine) nous pouvons appliquer certains filtres à l'image. Un flou artistique et une augmentation des contrastes sont envisagés pour l'instant. Ceci n'est néanmoins pas fixe et selon les avis de toute l'équipe graphique le style de rendu choisi sera amené à évoluer. Le moteur propose également un système de génération de particules intéressant et assez puissant. Nous comptons utiliser des particules aussi bien sur les ennemis que sur certains points de l'environnement pour enrichir graphiquement le jeu.

Caméra

Le jeu est à la 3^{ème} personne, c'est à dire qu'on voit le personnage évoluer dans l'environnement. Notre intention au niveau de la caméra est de la situer suffisamment proche de l'enfant pour que le joueur puissent se rendre compte qu'il est un être petit et fragile. Quand on déplace le personnage, la caméra recule légèrement et lorsqu'on s'arrête ou qu'on utilise le rayon, celle-ci se rapproche. Le but est clairement de jouer sur les émotions à ce niveau, sans pour autant gêner le joueur dans les phases d'exploration. De plus, le joueur pourra mieux distinguer les animations de l'enfant et l'entendre lorsqu'elle parle à sa fleur ou lorsqu'elle est effrayée. En outre, cette vue permet de viser plus facilement avec le rayon de lumière. Nous envisageons également de changer le point de vue de la caméra dans certaines situations pour donner l'impression au joueur d'être perdu ou pourchassé...

Ambiance et ressenti

Plusieurs choses sont importantes au niveau du ressenti. Le joueur doit tout d'abord avoir l'impression de jouer une enfant, seule et vulnérable dans un monde mort et effrayant. Tout doit paraître immense, comme aux yeux d'un enfant.

Quand le monde est mort il doit inspirer la peur, la tristesse, la mélancolie, la solitude. On doit sentir que l'on est seul au monde, ou plutôt le seul être vivant, et que chaque bruit, chaque mouvement, ne peut être le fruit que d'une ombre et donc une menace. Bref on ne doit pas se sentir en sécurité dans le monde tant qu'il n'est pas ravivé. Chaque ennemi doit être effrayant et lorsqu'on l'a vaincu, on ne doit pas souhaiter en retrouver. Le but n'est pas que le joueur s'amuse à faire apparaître des ombres pour les combattre, il doit au contraire chercher à les éviter.

Quand le Monde est ravivé, il doit provoquer l'émerveillement, la surprise, l'enchantement. Le jeu doit être une expérience dépaysante et rafraîchissante, on doit prendre plaisir à raviver les choses, ne serait-ce parce que parce que c'est beau, surprenant dans le



résultat et amusant au final. Il ne faut donc pas hésiter à se lâcher sur les éléments vivants qui composent l'environnement.

Intentions développées

Ci-dessous j'ai cherché à développer les intentions générales pour les grands éléments qui composent le jeu. Ces intentions ne sont pas nécessairement figées et toute proposition sur le forum (<http://capucine.bb-fr.com>) sera étudiée et intégrée au jeu si elle est jugée intéressante. Pour plus de détails sur un élément du jeu, n'hésitez pas à poser directement la question sur le forum dans la partie graphisme. J'ai intégré certains artworks à ces intentions pour illustrer des points qui sont déjà validés ou proches de l'être.

Description de l'enfant

Visuel

Etat normal :

Nous avons peu de bases fixées pour l'enfant. Tout ce que nous pouvons affirmer pour le moment c'est qu'elle est âgée d'environ 8 ans, qu'elle se promène pieds nus et qu'elle tient toujours sa capucine rouge dans la main gauche. Nous souhaitons ne pas tomber dans un cliché en proposant une incarnation de la Vie qui soit une petite fille blonde et pure dans une robe blanche. Nous avons déjà des pistes avec les artworks fournis par nos graphistes (voir la section graphisme du forum) mais le design de l'enfant n'est pas encore arrêté, toutes les nouvelles propositions sont donc les bienvenues. C'est dans les sections « comportement » et « ressenti » que l'enfant est la mieux définie.

Etat second :

Un second visuel est prévu. En effet, dans certaines circonstances, l'enfant passe dans un état second où elle se transforme en une source éblouissante de lumière qui illumine tout ce qui l'entoure et détruit les ombres au contact. Cet aspect est également à définir.

La fleur :

La fleur est une capucine rouge de taille normale (voir un peu plus grande pour être suffisamment visible à l'écran). Toujours dans un souci de visibilité, elle peut émettre une lumière ou des particules lumineuses (particulièrement lorsqu'elle est emportée par une ombre).



Comportement

Par rapport à l'environnement :

Elle ne connaît pas grand-chose du monde qui l'entoure, elle vient tout juste de l'intégrer. Le monde est sombre, mort et désolé, elle est donc effrayée par tout ce qui l'entoure. La plupart des choses qui composent le monde lui semblent gigantesques et effrayantes. Comme le ferait une enfant, elle peut passer très rapidement d'un état de peur à un état de surprise, de curiosité et finalement de joie lorsqu'elle redonne vie aux choses. Ainsi son comportement varie du tout au tout selon si elle se trouve dans une situation de peur ou d'émerveillement.

L'enfant est faible et peu adaptée à un environnement hostile. Cela se ressent dans ses déplacements et dans ses actions. Elle peut trotter, voir courir, mais pas sprinter. Elle est un peu maladroite et hésitante et on doit le ressentir dans toutes ses actions. Elle peut effectuer de petits sauts. Elle peut s'accrocher et escalader (comme elle le peut) de petits obstacles tels que des murets couverts de lierre ou des troncs abattus. Sa main droite lui permet de projeter un rayon lumineux pour s'éclairer ou redonner vie aux choses. Elle doit paraître concentrée quand elle utilise ce rayon. Le rayon lui permet d'accomplir la quasi-totalité des énigmes et elle ne se sert de ses mains que pour déposer et ramasser sa fleur.

Vis-à-vis de la fleur :

La fleur est sa seule « amie ». Elle entretient une relation maternelle vis-à-vis de cette dernière : la fleur est une partie de la fillette, elle est issue de sa première larme, de sa première émotion. Elle lui parle parfois (dans une langue inconnue) et s'en occupe comme si elle était un petit animal fragile. Elle doit donc la tenir comme le ferait une enfant mais également donner l'impression de faire très attention à elle. Si elle doit s'en séparer pour quelques instants, c'est avec regrets et appréhension. Elle la dépose au sol avec beaucoup de prudence et de délicatesse pour ne pas la blesser. Si la fleur est volée par des ombres, l'enfant peut passer dans un état second où elle dépasse toutes ses peurs et où les ombres n'ont plus d'emprise sur elle. Si la fleur est emportée trop loin d'elle, l'enfant commence à sangloter, à dépérir et finalement se meurt. Les deux êtres sont liés de façon si étroite que si l'un d'entre eux vient à mourir, le second ne peut survivre.

Par rapport aux ennemis :

L'enfant cherche à fuir, à se cacher et à éviter les ombres. Si le combat est inévitable, elle ne cherche pas à attaquer mais plutôt à se défendre. Elle est effrayée mais elle ne laissera personne faire de mal à sa fleur. Elle cherche à éclairer les ombres pour les repousser et elle évite les coups en se déplaçant comme elle le peut (pas de roulades ou de straf rapide).

En état second :

Quand l'enfant se fait voler la fleur par des ombres, elle peut passer dans un état second. Dans ce cas, elle ne prête plus attention aux ombres qui la harcèlent pour se concentrer sur celle qui tient la fleur. A son contact, les ombres sont détruites. Comme une mère qui voit son enfant se faire enlever, elle surmonte toutes ses peurs et affronte l'adversité.



Ressenti

L'enfant se doit d'être attachante. C'est d'une part le personnage principal du jeu, mais c'est également pour nous le meilleur moyen de faire passer des émotions au joueur. Cette enfant est unique et si elle est faible et fragile, elle dispose néanmoins d'un immense pouvoir : celui de redonner la vie. On doit donc sentir cette dualité dans le personnage, la peur, l'angoisse, la mélancolie, la solitude – c'est une petite fille au milieu d'un monde mort et hostile – mais en même temps le courage et l'innocence d'une enfant qui découvre le monde et qui s'émerveille de chaque chose. On doit se sentir faible dans un environnement hostile, on ne doit pas avoir envie d'attaquer les ombres mais plutôt de les éviter et de redonner la vie à l'environnement pour les chasser. On doit avoir envie de la protéger comme elle veut protéger sa fleur. On doit également partager sa joie quand elle redonne vie aux choses et au monde.

Des artworks très intéressants ont déjà été produits par nos graphistes mais je préfère ne pas les présenter ici pour ne pas influencer votre vision du personnage.

Description de l'univers

Le monde où l'on se trouve est intemporel, onirique. L'environnement dans lequel on évolue est totalement désolé : le sol est sec, ne comportant que des roches et de la végétation morte. Les cours d'eau sont asséchés. Le ciel est couvert de nuages d'ombre laissant passer une faible lumière. On évolue pratiquement dans la pénombre, comme lors d'une nuit de pleine lune.

Forêt

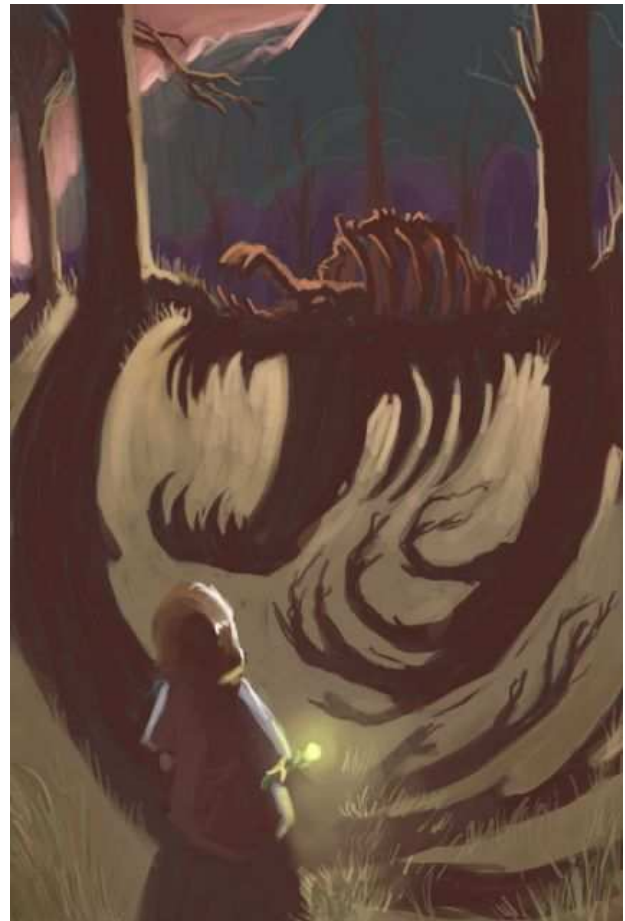
La forêt était anciennement un lieu onirique et enchanteur. Depuis que le monde est recouvert par l'ombre, toute la végétation a dépéri. C'est un endroit légèrement vallonné. Certains passages sont infranchissables à cause du relief ou de la végétation et l'enfant devra trouver des moyens détournés pour progresser vers le temple. Elle semble très dense, il est difficile de s'y repérer précisément et seuls quelques chemins de terre sont praticables. Si l'on s'en éloigne, les ronces et la densité de la végétation nous empêchent de voir et d'aller trop loin. On peut également trouver des clairières, des ruisseaux, une rivière, et des passages souterrains, sortent de terriers creusés par des animaux géants.

Cette forêt est un endroit qui doit surprendre le joueur à chaque instant, c'est pourquoi les éléments qui la composent doivent être étranges et merveilleux. Les références pour cette forêt sont les films de Tim Burton (*Sleepy Hollow*) mais également les Miyazaki (*Princesse Mononoke*, *Le voyage de Chihiro*, *Nausicaa...*). On y trouve plusieurs variétés d'arbres et de buissons de différentes tailles, formes et couleurs. Les arbres sont des feuillus, il n'y a pas ou très peu de résineux. Ils peuvent pousser un peu partout et dans des positions étranges comme sur les versants des montagnes qui entourent la vallée, à l'horizontale. Il n'y a pas d'animaux vivants dans cette forêt même une fois qu'elle a été ranimée.

Lorsque l'on a redonné vie aux éléments principaux d'une zone, celle-ci reprend entièrement vie. Le ciel se dégage dans le périmètre de la zone, laissant passer la lumière chaude et puissante du soleil. Ainsi, toute la zone reprend vie et elle n'est plus menacée par l'ombre.

Les arbres morts :

Autrefois luxuriants et majestueux, ils sont aujourd'hui morts, dénués de feuilles et effrayants. Certains semblent avoir un visage, on a l'impression que les trous qui ornent leur tronc sont des yeux et des bouches et que leurs branches et leurs racines sont autant de membres qui cherchent à agripper l'enfant. Leurs branches peuvent former des voûtes naturelles au dessus du chemin, rendant la scène encore plus sombre. Ils peuvent également représenter des barrières naturelles. Ils doivent paraître gigantesques à l'enfant. Les ombres qu'ils projettent doivent dessiner des formes effrayantes.



A gauche : Un bon exemple d'arbres morts avec un visage. A droite : Des ombres effrayantes projetées par les éléments du décor seront un bon moyen de renforcer l'atmosphère.

Les arbres ranimés :

Quand l'enfant les ranime, les arbres deviennent majestueux et rassurants. Leurs branches se redressent, leurs feuilles repoussent et passent de brun au vert. Selon leur importance, ils peuvent émettre de la lumière sous leur feuillage. Des particules, comme des graines ou des pétales volent doucement tout autour de ces grands arbres. Si morts ils avaient

un visage effrayant, celui-ci se modifie pour devenir neutre, voire rassurant. Certains arbres peuvent se déplacer sur leurs racines, il arrive donc que l'aspect global d'une zone de la forêt se modifie quand les arbres reprennent vie. D'autres arbres « vivants » sont attirés par le rayon de lumière de l'enfant et vont le suivre. On doit alors lire la curiosité sur leur visage.



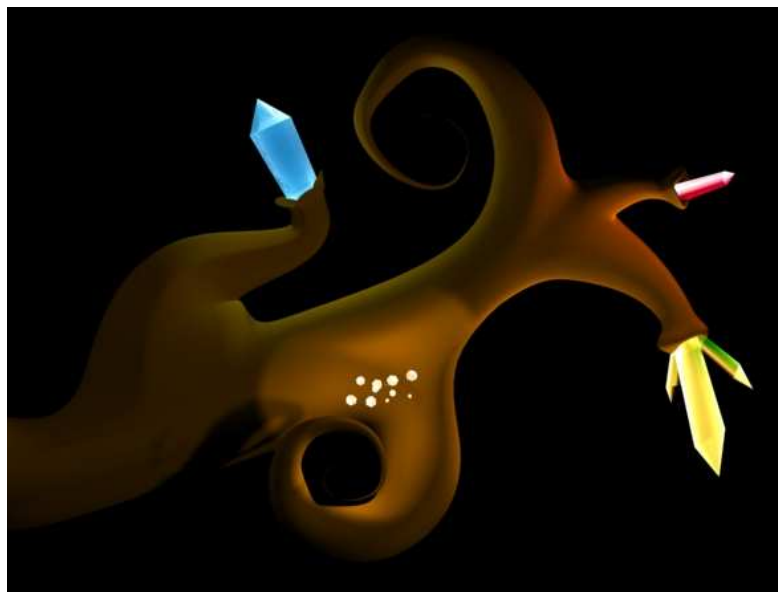
Un arbre ranimé par l'enfant éclaire et revitalise la zone qui devient un lieu de régénération.

La fusion du Végétal et du Minéral : les arbres à cristaux :

Dans cet univers, les minéraux et les végétaux sont une seule et même entité. Ils poussent séparément ou de façon fusionnelle. On peut trouver des arbres classiques faits de bois ou des cristaux qui poussent au sol, mais aussi un mélange des deux : les arbres à cristaux. Ces arbres ont une base d'arbre classique, avec des racines et un tronc et des branches en bois, seulement, leurs branches donnent naissance à des fruits/cristaux. Les cristaux ont des tailles, des formes et des couleurs différentes qui montrent leurs effets. Par exemple, si l'enfant éclaire un cristal vert suffisamment longtemps, celui-ci mûrit (c'est un fruit de l'arbre à cristaux) jusqu'à se détacher de la branche et tomber au sol. Au contact du sol, le fruit s'enfonce et fait pousser une plante qui pourra servir de plateforme. Les différents cristaux permettront de répondre à différentes situations.



Des cristaux poussent aux pieds de cet arbre mais aussi à ses branches une fois qu'on l'a ranimé. Pour l'oiseau ne faites pas trop attention, Papy panda s'est lâché dans son trip =)



Un même arbre peut produire une ou plusieurs variétés de cristaux.



Temple

Le temple est le siège de l'ombre. Avant même le temple, la première chose que l'on aperçoit en s'approchant est un énorme vortex d'ombre qui s'échappe de son sommet. Ce vortex crée un voile d'ombre dans le ciel qui empêche le soleil d'éclairer le monde. Son architecture extérieure est unique mais elle s'inspire de différentes civilisations (Aztèque, Maya, Egyptienne, Atlante...). La végétation tient une place prépondérante dans l'architecture du temple. A l'époque où le temple a été bâti, les hommes vivaient en totale osmose avec la nature et les végétaux servent de structures vivantes autant que de décoration. De petits canaux d'irrigation longent les murs de certaines salles, on peut également imaginer une petite cascade intérieure.

Il n'y a aucune ouverture apparente mise à part l'entrée principale et des ouvertures verticales sur les toits, qui formaient des puits de lumière à l'époque où le monde n'était pas corrompu par l'ombre. L'intérieur est constitué de grandes salles, parfois construites autour d'un élément central (mécanisme, cristal géant, grand arbre centenaire...). L'obscurité qui y règne n'est percée que par la faible lumière de l'extérieur qui s'insinue au travers de fissures et d'ouvertures au plafond dans quelques salles. Certains cristaux émettent également une faible lueur qui peut être amplifiée par le rayon de Capucine et redirigée grâce à des jeux de miroirs.

La salle centrale est plus grande que les autres. Son plafond débouche sur le sommet du temple. Elle est le repère d'un monstre géant constitué d'un amas d'ombres (le boss de fin de prototype). C'est ce monstre qui est la source du vortex d'ombre qui s'échappe du temple. En résolvant l'énigme de cette salle, il est possible de faire jaillir une lumière salvatrice et chasser définitivement l'ombre du temple et de la zone.

Description des ennemis (ombres)

Il existe trois types d'ennemis et un piège/obstacle.

❖ Ombres de base

C'est l'ennemi de base. Quand l'enfant éclaire trop longtemps un objet, son ombre se matérialise et l'attaque.

Visuel

L'intention est la suivante : l'ombre, plate, doit d'abord s'agiter puis prendre du volume pour adopter sa forme définitive. Cette forme n'est pas encore définie, les caractéristiques suivantes doivent néanmoins y apparaître : l'ombre doit être noire, ne pas émettre de lumière, des particules sombres peuvent se dégager de son corps et sa physionomie doit lui permettre de bousculer l'enfant, de lui voler la fleur et de fuir avec. Nous souhaiterions faire varier leur taille en fonction de l'objet dont elles sont issues.



Comportement

Les ombres de base peuvent apparaître après que l'enfant les ait créées ou simplement de façon scriptée. Elles peuvent attaquer seules ou en en groupe de quelques individus, auquel cas elles encerclent l'enfant. Leur but est de voler la fleur, pour cela elles vont bousculer l'enfant jusqu'à ce qu'elle laisse tomber sa fleur. Après quoi, une des ombres va ramasser la fleur et tenter de fuir avec pendant que les autres ombres cherchent à retenir l'enfant. Leurs mouvements sont suffisamment lents pour que l'enfant puisse les éviter.

Ressenti

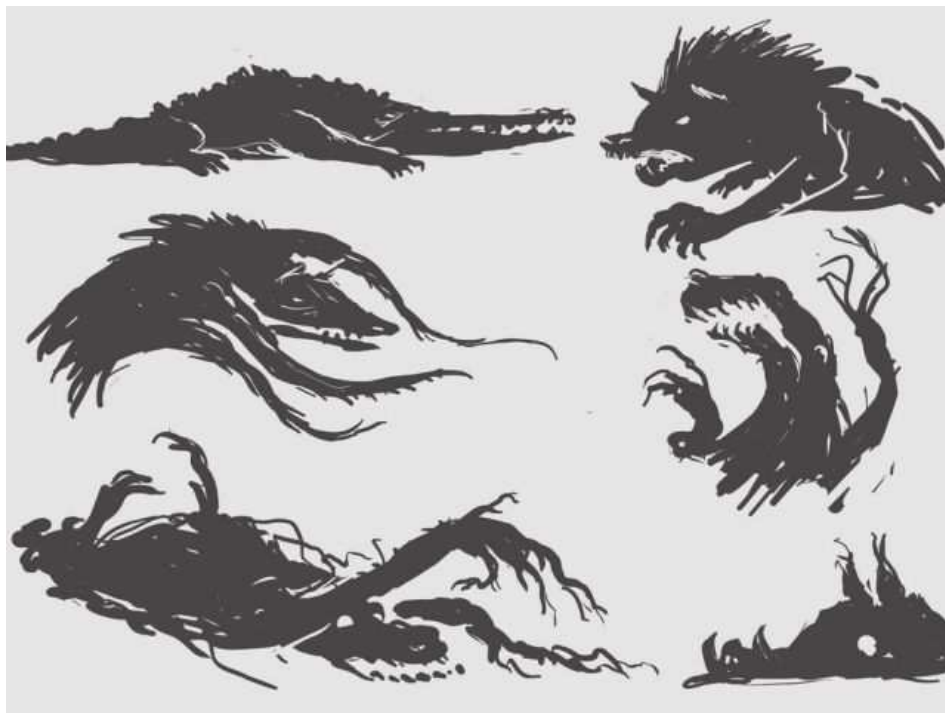
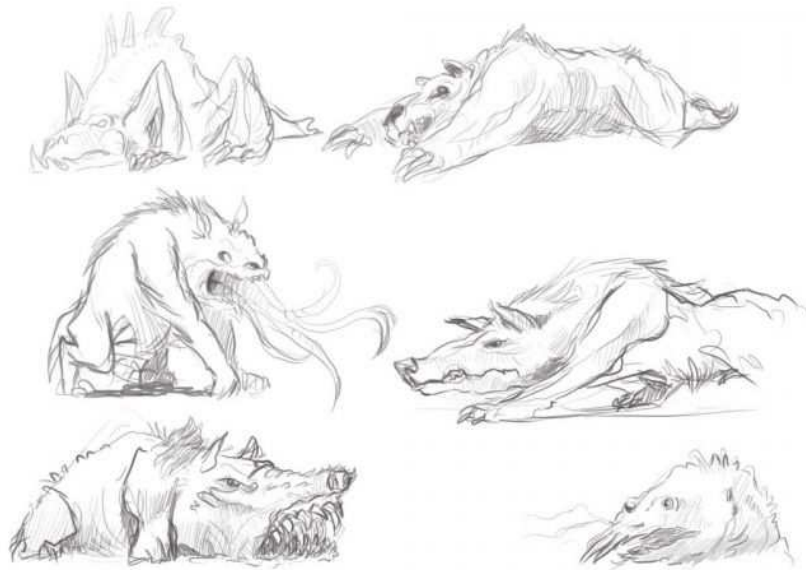
Les ombres de base sont les premiers ennemis rencontrés dans le jeu. Elles doivent être inquiétantes, autant par leur aspect que par leur façon de se déplacer. La rencontre d'une de ces ombres est effrayante pour l'enfant, le joueur doit éprouver cette émotion également. On doit également bien comprendre que c'est une masse d'ombre en volume qui sort d'une ombre projetée sur le sol.

❖ Animaux géants corrompus

Ces ennemis sont prévus dans des zones bien précises du jeu. Ils seront toujours seuls et le but sera de se cacher et de les fuir.

Visuel

Ces ennemis ont deux caractéristiques principales. Tout d'abord, ce sont des animaux corrompus par l'ombre. Ils ont donc changé d'aspect, fusionné avec des choses qui les entouraient comme des végétaux ou d'autres animaux. Ils ont un aspect déchiré, torturé, ils sont morts mais l'ombre les recouvre et les maintient animés. D'autre part, ces animaux sont gigantesques, comme la louve ou le sanglier dans Princesse Mononoke d'Hayao Miyazaki. Ils peuvent être constitués de partie animales et de parties d'ombre.



Quelques artworks de recherches sur les animaux géants.

Comportement

Ces animaux peuvent être rencontrés dans 2 types d'endroits : soit dans une zone ouverte, le territoire de l'animal, soit sur un chemin sur lequel il patrouille. Dans tous les cas, si l'enfant ne s'est pas cachée, il la charge dès qu'il l'aperçoit. Si elle ne parvient pas à fuir, si l'animal arrive au contact, c'est le Game Over direct. Il faudra prévoir une animation suffisamment parlante pour qu'on comprenne que l'enfant est perdue, sans pour autant tomber dans quelque chose de violent.



Ressenti

Ces animaux doivent être très impressionnants par leur taille et leur apparence chaotique. L'important étant que le joueur n'ait pas une seconde l'idée d'aller les affronter directement (ce qui sera du suicide dans le jeu). Quand il essaye de contourner cet ennemi, le joueur doit avoir peur de se faire repérer à chaque instant.

❖ Gardiens des temples

Les gardiens sont le dernier type d'ennemis. On les trouve uniquement à l'intérieur du temple. Ce sont à l'origine des êtres humains qui ont été corrompus par l'ombre.

Visuel

Ce sont des ombres aux formes humanoïdes. Comme les animaux géants ils sont corrompus et déchirés. La seule partie d'humanité qui reste en eux est leur vêtements et accessoires. Ils peuvent porter des morceaux d'étoffes comme vêtements, mais le reste de leur corps est constitué uniquement d'ombre. Ils portent également un bouclier et éventuellement une arme d'ombre (ce n'est pas définitif). Le bouclier est très important car il fait partie du gameplay. Il absorbe la lumière et permet aux gardiens de se protéger du rayon de Capucine.

Comportement

Les gardiens sont situés uniquement dans le temple et dans des pièces bien spécifiques. Leur rôle va être généralement de garder quelque chose. Ils peuvent apparaître seuls ou en groupe. Ils patrouillent dans leur zone et si ils aperçoivent l'enfant ils cherchent à l'attaquer directement. Ils se déplacent lentement, leur bouclier toujours devant eux. Si l'enfant les éclaire avec son rayon, ils arrêtent d'avancer et se cachent derrière leur bouclier (qui doit donc être suffisamment grand pour se cacher derrière). Le seul moyen de les vaincre et de les piéger. L'enfant peut également les contourner car elle coure plus vite qu'eux mais les gardiens vont ensuite la suivre.

Ressenti

Le but de ces ennemis est de représenter une menace assez lente mais qui avance inexorablement. Ainsi le joueur doit trouver rapidement un moyen de contourner cette menace ou de la vaincre. Le joueur doit donc être sous pression en permanence avec cet ennemi et penser vite malgré tout. Le design de cet ennemi doit montrer qu'il est invincible une fois caché derrière son bouclier mais qu'il est vulnérable par derrière. On doit comprendre en le voyant que c'est un ennemi lourd et solide et qu'un de ses coups va être très douloureux.

❖ Les tentacules d'ombre

Les tentacules d'ombre ne sont pas de véritables ennemis mais plutôt des pièges dynamiques. Ils apparaissent de façon scriptée ou lorsque l'enfant éclaire certaines zones.

Visuel

Ce sont des tentacules fait d'ombre qui peuvent sortir du sol ou des murs et plafonds. Ils sont assez larges à la base et fins à l'extrémité. Leur taille est variable mais ils sont généralement plus grands que l'enfant. L'aspect du tentacule à sa base n'est pas encore défini, on peut envisager d'y placer des gravats pour simuler la sortie de terre du tentacule.



Un tentacule d'ombre prêt à repousser l'enfant.

Comportement

Les tentacules peuvent apparaître n'importe où. Ce sont des êtres binaires qui ne peuvent que rester sans rien faire ou attaquer. Quand ils n'attaquent pas il se tordent et s'agitent sur place. Leur base est liée au sol et ils ne peuvent se déplacer. Ils attaquent en donnant des coups de fouets ou en balayant le sol. Quand l'enfant s'en approche, ils la bouscule, la repoussent. Ils servent à gêner le joueur dans sa progression ou à bloquer certains passages. Ils peuvent être détruits par le rayon de lumière si on les éclaire suffisamment longtemps.

Ressenti

Le but de ces tentacules est de représenter une menace fixe qu'on peut choisir d'éradiquer ou de contourner. En les voyant, le joueur doit comprendre qu'il va se faire repousser ou blesser. Il doit également comprendre qu'ils sont faits d'ombre et qu'il peut les vaincre grâce à son rayon, ainsi les tentacules devront sembler souffrir lorsqu'ils sont éclairés.



Conclusion

Voici les intentions graphiques développées pour l'instant autour du projet Capucine. Comme je le disais plus haut, ces intentions ne sont pas (encore) figées, et même si les choses vont aller assez rapidement, il est encore possible d'apporter votre pierre au projet. Toutes les idées et suggestions sont les bienvenues. Pour cela, je vous invite à venir discuter sur le forum du projet, <http://capucine.bb-fr.com>, ou à m'écrire directement à delisle.matthieu@gmail.com. Si vous connaissez des personnes intéressées par ce projet, n'hésitez pas à leur donner mon adresse ou celle du forum, si leurs compétences sont adaptées au projet elles seront évidemment les bienvenues !

Merci d'avoir lu ce document jusqu'au bout et à très bientôt sur le forum de Capucine !