

Capucine

Genre : Exploration / Aventure.

Plates-formes : Nintendo Wii.

Cible : Core gamers de 16 ans et plus.

Concept :

Dans Capucine, le joueur dirige la Vie qui s'est incarnée sous forme humaine afin de pouvoir reprendre le contrôle du monde, totalement mort. Le but est de faire renaître la nature et de chasser l'ombre grâce à la lumière que peut produire l'héroïne.

Gameplay :

Héros : la fillette, incarnation de la vie.

- Vue à la 3^{ème} personne dans un environnement 3D temps réel.
- Pouvoir de faire jaillir un **rayon de lumière** de sa main droite :
 - o **Eclairer** à la manière d'une lampe torche.
 - o **Raviver** les éléments (ex : faire pousser de la végétation).
- **Tiens** une **fleur** dans sa main gauche.
- Utiliser ses **pouvoirs consume** la **vie** de l'héroïne : la fleur se fane.
- **Regagner** de la **vie** :
 - o Points d'**eau**.
 - o **Lumière** : endroits particulièrement éclairés ou renvoi de notre rayon via une surface réfléchissante.

Ennemis : les ombres.

- **Dynamiques** : lorsqu'un objet est éclairé **trop longtemps** par la lumière du héros, son ombre **prend vie et attaque**. Elles **meurent** quand elles sont **éclairées**. La lumière est notre seule défense.
- **Scriptées** : Imposantes et impressionnantes, le **rayon** n'a **pas d'effet** sur elles. Il faut les **éviter** ou utiliser l'environnement contre elles.
- Le **but** des ombres est de **séparer** la **fleur** et l'**enfant**. Cette dernière doit alors la **recupérer** en **neutralisant** l'**ombre** qui s'en est emparée **avant** que sa **vie** ne **disparaisse** totalement.

La fleur : la capucine.

- **Bouclier** du héros contre les ombres : la **vie** de la **fleur** et de l'**héroïne** sont **interdépendantes**. La **vie diminue** automatiquement quand elles sont **séparées**.
- Possibilité de la **déposer** : **prolonge** l'**effet** du **rayon** sur un objet lorsqu'on la dépose à ses pieds (perte de vie).
- **Etat second** de l'enfant si la **fleur** lui a été **dérobée** et que sa **vie** atteint un seuil **critique**.

Progression : l'héroïne traverse différentes **zones** en intérieur et extérieur. Elle doit résoudre des **énigmes** pour passer à la suivante :

- **Revitalisation** de la zone (irrigation, ordre précis des éléments naturels à ranimer).
- **Eclairage** de la zone (jeu de miroir / cristaux).

L'ambiance est sombre, inquiétante et fantastique quand on découvre l'environnement, et merveilleuse une fois le monde réanimé. L'ambiance est inspirée des contes traditionnels.