VAMPIRE HUNTER D : WIR UNBLISS

Sommaire :

I. Overview
II. 3C
III. Conditions de victoire/défaite
IV. Narration
V. Look and Feel
VI. Features
VII. Level Design
VIII. Game Session Exemple

I. Overview

Fiche Technique :

Genre : Platformer / Metroidvania
Plateformes : PC
Moteur : Unity
Durée de vie : 45 min
Public cible : Jeunes adultes, amateurs d'horreur gothique et d'animation japonaise, fans de Vampire Hunter D et de l'univers vampirique

Pitch :

VAMPIRE HUNTER D est un jeu de plateforme en 2.5D avec une caméra en vue de côté.
Dérivé du film Vampire Hunter D : Bloodlust, il met en scène les événements d'un flashback évoqué durant ce dernier.
D se dirige dans le château du vampire Wir Unbliss pour libérer les douze enfants que la vile créature a capturé dans un village environnant, alors que les habitants de ce dernier se sont cotisés pour l'engager.
Le jeu prend alors place dans le château avec une structure de Metroidvania, tandis que D l'arpente afin d'ouvrir les cages contenant les enfants, réparties dans différentes sections.

Pour ce faire, il devra faire face aux sous-fifres de Wir peuplant le château, et surmonter des challenges de plateforme en utilisant sa caractéristique principale : une longue épée, lui permettant de foncer à toute vitesse sur ses ennemis. S'il touche un ennemi avec ce dash, il peut instantanément en effectuer un nouveau, se servant ainsi de ses proies

comme de véritables outils lui permettant d'atteindre des plateformes, notamment en hauteur s'il s'agit de chauves-souris.

Unique Selling Points :

- **Le dash multidirectionnel** :

D peut effectuer un dash dans une des 8 directions, se réinitialisant au contact avec un ennemi. Il donne une véritable sensation de puissance satisfaisante, réduisant les ennemis au stade de proie nous donnant des opportunités de platforming… et permet de faire face à des situations de level design originales où les ennemis sont savamment placés.

- **La direction artistique gothique :**

Une direction artistique élégante faisant écho à l'art gothique romantique d'Ayami Kojima et de Yoshitaka Amano, mélange de 2D et de modèles 3D cel shadés.

- **Les changements de plans dynamiques :**

D peut passer de l'avant-plan à l'arrière-plan en rentrant dans des miroirs placés expressément pour certaines sections.

- **Une nouvelle histoire de Vampire Hunter D :**

Le jeu compte une histoire inédite dans l'univers de Vampire Hunter D développant le personnage de D et présentant un antagoniste inédit. Il s'agit d'un complément intéressant au scénario du film, étant donné qu'il développe un flashback mentionné dans ce dernier. Les fans seront alors ravis de découvrir un nouveau chapitre de leur univers favori.

II. Intentions, expérience recherchée

Nous voulons que le joueur se sente comme un prédateur. Il est le tueur de vampire, qui a un objectif bien défini : récupérer les 12 enfants et tuer Wir Unbliss. Il est supérieur en tout point aux ennemis qu'il croisera sur son chemin, tant en termes de puissance brute que d'options de déplacement. Ainsi, tous les éléments de gameplay et le gamefeel sont designés en conséquence : tous les ennemis meurent en un coup, le système de dash permet d'utiliser ces derniers comme de vulgaires tremplins pour triompher des phases de plateforme. Les ennemis sont des opportunités plus que des menaces.

Nous voulons proposer une expérience de metroidvania "miniature", avec une durée de vie courte mais très rythmée et des challenges de plateformes se renouvelant constamment. L'expérience sera alors intense et non répétitive. Les ateliers de LD doivent être systématiquement originaux et stimulants.

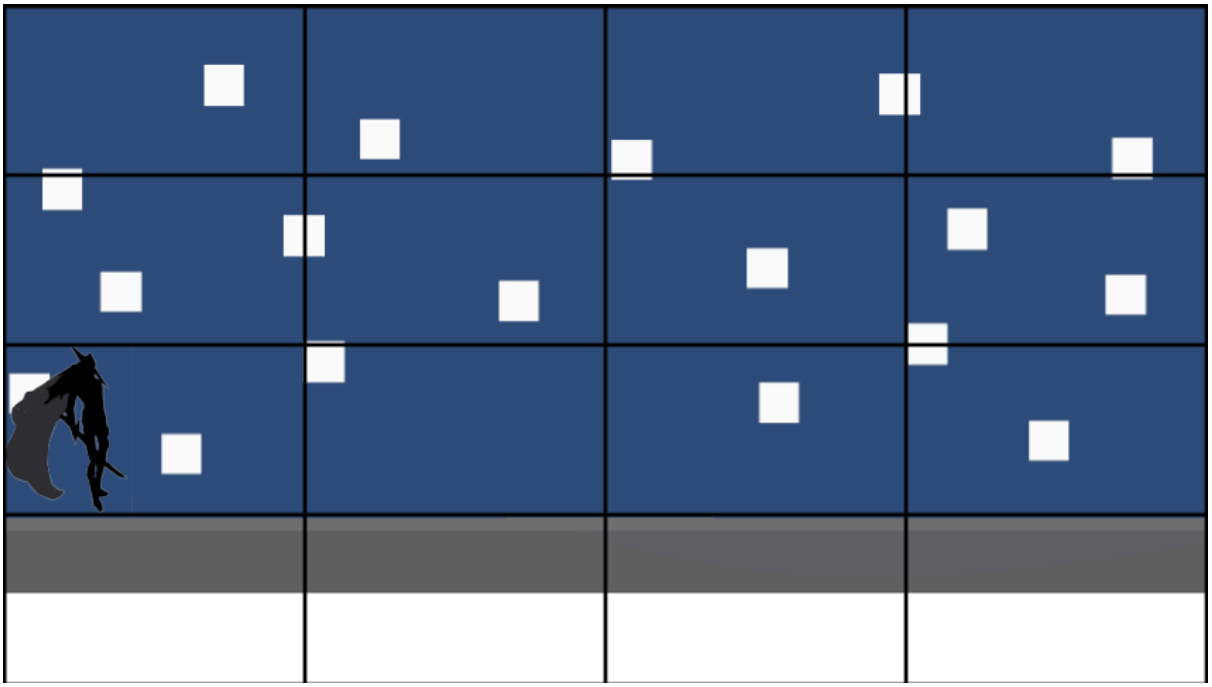
Piliers :

Prédateur
Gothique-romantique

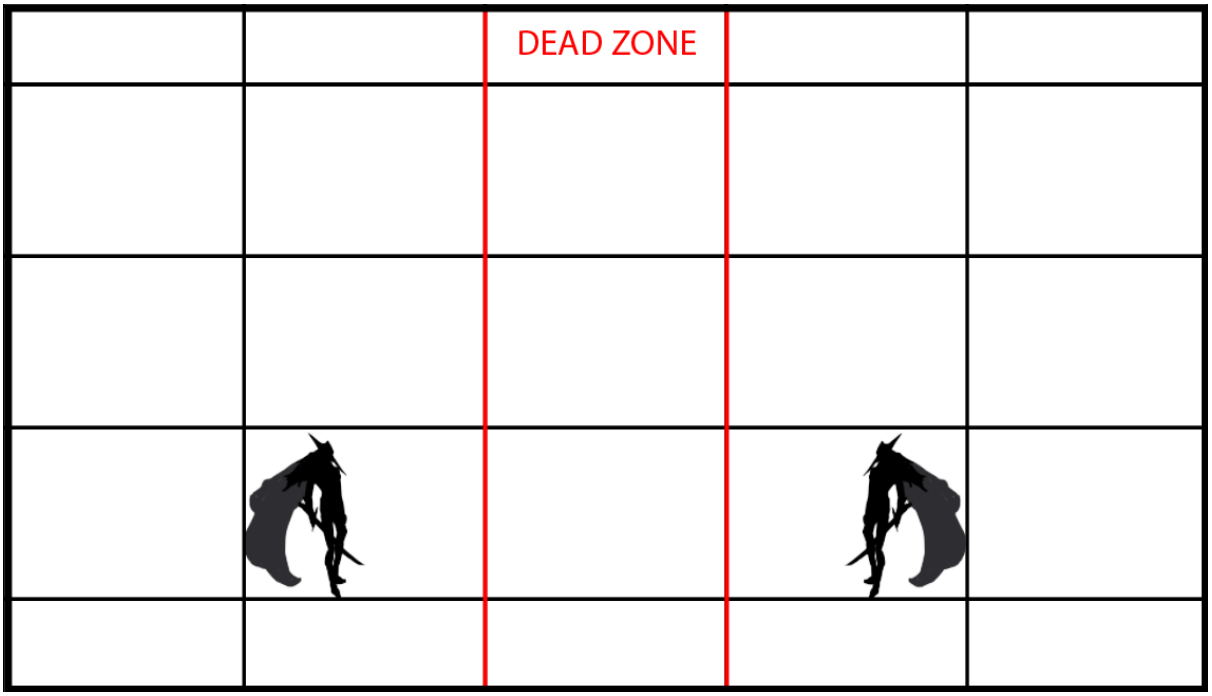
III. 3C

Camera :

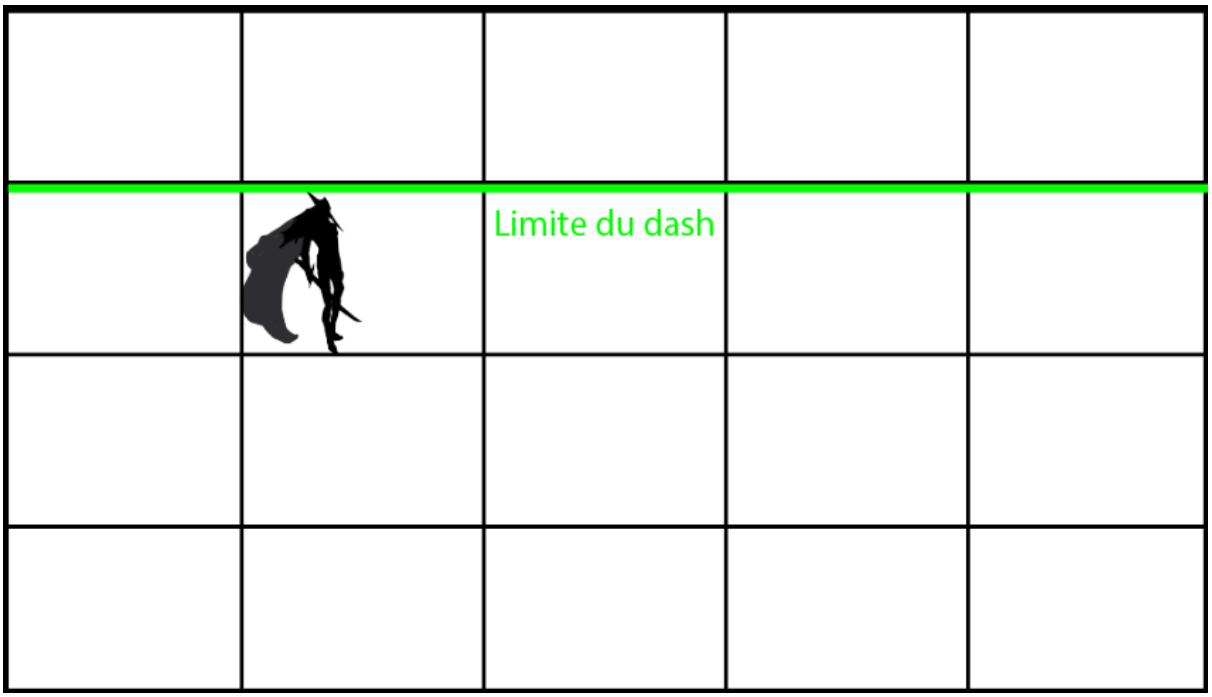
La caméra du jeu est placée en vue de côté. Elle suit les déplacements horizontaux du joueur.

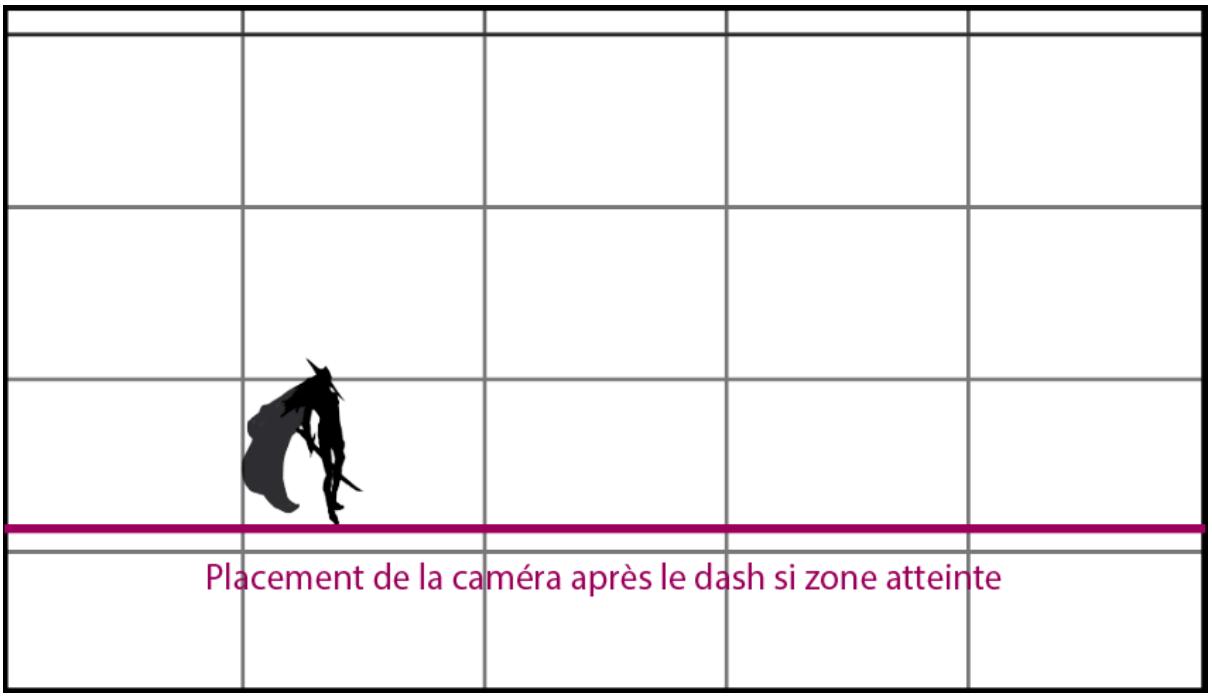


La caméra est toujours placée devant le personnage afin de voir plus loin que ce dernier, avec une dead zone dans laquelle elle ne bouge pas lorsque le personnage change de direction, suivant le ratio suivant :



La caméra ne suit pas le joueur lors d'un saut, mais vient s'ajuster à la hauteur habituelle dès lors que le joueur pose le pied au sol.
Elle ne le suit pas non plus lors d'un dash, sauf passé une certaine zone, où elle vient se replacer légèrement devant le personnage en hauteur, et suivant le mouvement du dash.





A chaque fois que le joueur dash sur un ennemi, la caméra se déplace de la même façon que montrée ci-dessus, même sans toucher la zone de limite du dash.

Le joueur peut utiliser les flèches directionnelles pour légèrement déplacer la caméra et voir ce qu'il se passe plus haut ou plus loin, jusqu'à une distance de : A VOIR
Il ne peut cependant pas se déplacer pendant que cette action est effectuée.

Character :

Histoire :



D, personnage principal de Vampire Hunter D : Bloodlust et de la série originale, reprend son rôle de protagoniste dans le jeu.
Il s'agit d'un Dhampir, demi-vampire résultat de l'alliance d'un vampire (à priori le Seigneur des Vampires, le Dracula de cet univers) et d'une humaine, de nature taciturne et silencieuse. Bien qu'il ne montre peu ses émotions, il est absolument capable d'en ressentir, en témoigne sa relation avec Leila dans le film dont est tiré ce jeu, dans laquelle il honorera sa promesse de se rendre à son enterrement, même des dizaines d'années plus tard.
Il souffre de son statut de Dhampir, n'étant bien vu ni par les humains ni par les vampires. De ce fait, il gagne sa vie en tant que chasseur de primes, ramenant la tête de vampires à des humains en détresse. Parmi ses motivations le poussant à effectuer cette activité, on trouve la volonté de ne pas faire naître de nouveau Dhampir (comme dans Bloodlust où l'union entre Meier Link et Charlotte aurait pu résulter en ça), et surtout de maintenir un équilibre entre humains et vampires. Il ne s'attaque pas aux vampires pacifistes, et ne les hais pas en soi, n'hésitant pas même à les défendre d'humains malintentionnés. Mais dès lors qu'il reçoit un contrat faisant état d'un vampire abusant de ses pouvoirs, il n'hésite pas à l'éliminer.
On sait aussi que le Dhampir cherche quelque chose, dit-on en rapport avec son père, mais on ne sait pas de quoi il en retourne exactement…

Alors que le Dhampir continue sa quête, il accepte un contrat lui demandant de ramener douze enfants d'un village capturés par un vampire résidant dans un château environnant, le vil Wir Unbliss.

Gameplay :

Lors du film, les combats de D sont souvent expédiés. Le Dhampir fonce sur ses ennemis l'épée en avant, et les tranche généralement en un seul coup. Les plus récalcitrants

d’entre eux demanderont un bref échange, toujours mené d’une main de maître à l’aide d’une mobilité impressionnante. D va vite, esquive et part les coups à une vitesse folle. Il est véritablement le prédateur.

Ainsi, D est puissant, et plutôt mobile. Pour retranscrire cette sensation en jeu, le Dhampir a accès à un saut, une attaque simple avec son épée, et un dash puissant couvrant une longue distance.
Il s’agit de sa principale capacité : un violent dash le faisant foncer dans ses ennemis épée la première pour les empaler, réalisable dans les 8 directions.
C’est ici que réside la mécanique cœur du jeu : si D touche un ennemi avec son dash, il en regagne un instantanément, lui permettant de foncer à toute vitesse et de s’élever en hauteur pour atteindre des plateformes en se servant des ennemis comme des éléments de plateformes.

Taille de la hitbox du personnage : 3.5 unités unity de hauteur, 1.25 de largeur

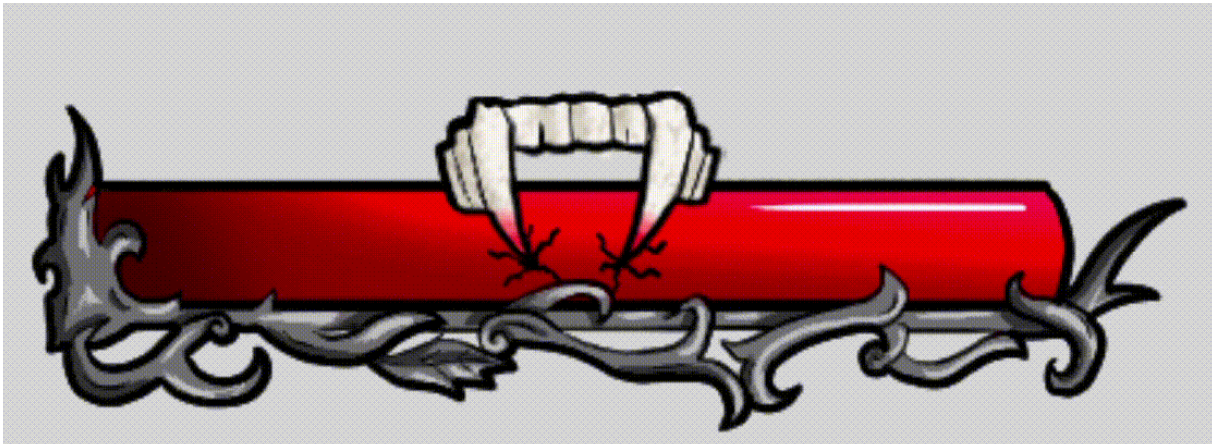
Vie du personnage :

Dans le contexte du jeu, D ne peut pas véritablement “mourir”. Il s’agit d’un Dhampir, majoritairement confronté à des ennemis qui ne causeraient jamais de souci à une telle créature. Mêlé à notre volonté de faire se sentir le joueur comme un prédateur, ça ne ferait que peu de sens que D meurt au moindre coup de chauve-souris ou de villageois changé en vampire.

La résistance de D au fait de succomber à son statut de vampire est un des enjeux de la fin du film (notamment lors de la confrontation contre Carmilla). Ainsi, à chaque coup que prend D, il voit du sang, se sent faible, et a donc de plus en plus de mal à lutter quant au fait de prendre du sang humain pour se régénérer. D échoue alors quand il succombe à cette envie et embrasse son côté vampirique, plutôt que quand il succombe à ses blessures.

Ainsi, en jeu, la vie est remplacée par une barre de “tentation du sang”. Concrètement le fonctionnement est le même qu’une barre de vie traditionnelle, mais cela permet de styliser cette dernière et renforcer la cohérence de l’univers.

La transformation de D en vampire est symbolisée dans le film par l’agrandissement de ses canines, qui deviennent rouges au passage.
La barre de vie reprend donc cette idée, avec, à chaque coup pris, une mâchoire qui croque une fiole de sang, et les dents qui deviennent donc de plus en plus rouges et grandes.



Chaque ennemi inflige 1 point de dégâts, et D possède 4 points de vie. Cette vie n'est régénérable qu'en se reposant aux cercueils des checkpoints.

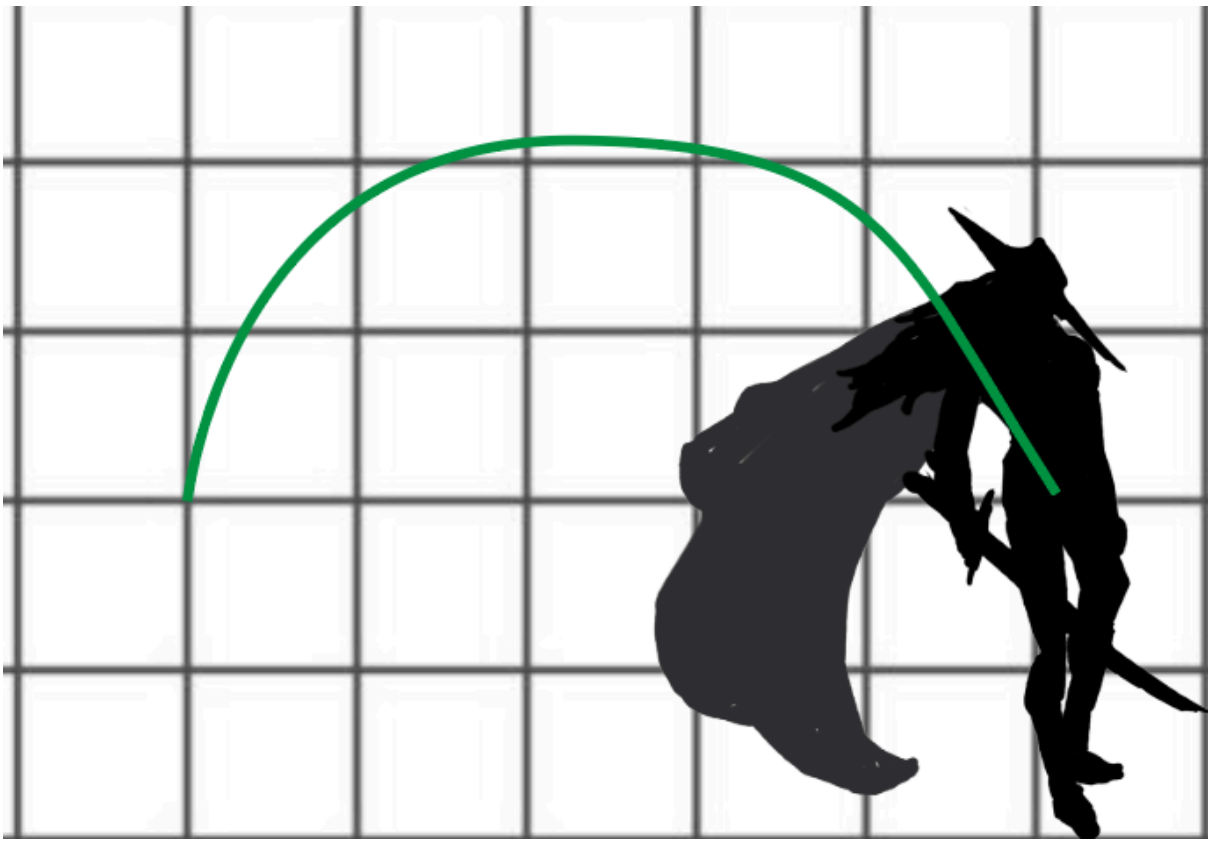
Controller (EN COURS) :

Déplacements horizontaux (Course) : Stick gauche / QD

En plaçant son stick gauche dans une des deux directions horizontales, le joueur peut contrôler D. D passe instantanément de l'état d'idle à l'état de course, sans intermédiaire ni contrôle analogique du joystick faisant passer d'un état de marche à course. En relâchant le stick, D s'arrête immédiatement, sans aucune inertie.
La vitesse max qu'il atteint est égale à 10.5.
Possibilité de se déplacer en l'air, avec un air control modéré, égal à une vitesse max de 8.

Se déplacer sur le stick gauche est une convention à laquelle les joueurs sont tous habitués, intuitive et connue de tous, aucune raison de s'en passer.

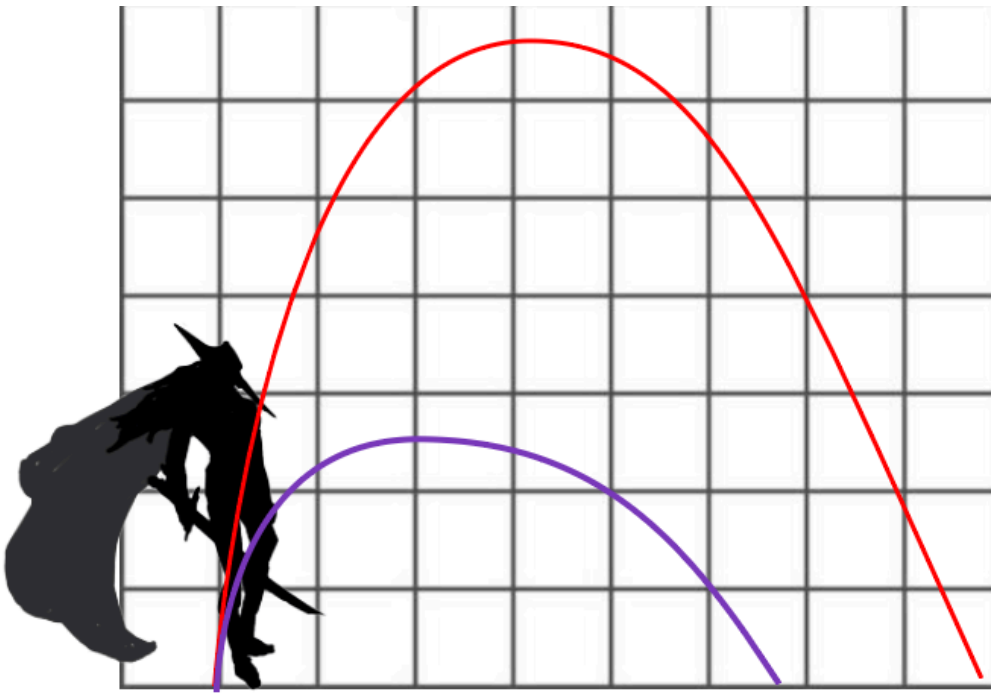
Si le joueur subit des dégâts d'un ennemi, il subit un mouvement de recul (knockback) sur 30 frames, puis peut à nouveau jouer. Si il tombe sur l'axe vertical et que la chute est plus longue, le joueur peut très bien effectuer un dash (s'il en a un à disposition bien sûr) ou simplement se réorienter avec l'air control habituel décrit dans la section "saut".



Saut : Bouton Sud / Espace

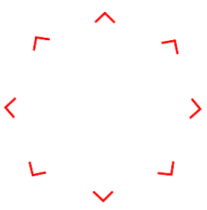
En appuyant sur le bouton sud, le joueur peut faire sauter D. Selon la durée d'appui, D saute plus ou moins haut.
Max = 6.5 unités unity de haut, 8 de large. 60 framesMin = 2.5 unités unity, de 5.5. 20 frames

Il s'agit du bouton par défaut de saut dans ce type de jeu, une véritable convention instaurée depuis les tout débuts du genre. Il s'agit du bouton le plus rapidement accessible avec le pouce droit, et étant donné l'importance de cette action dans un jeu de plateforme, ce serait insensé de faire autrement étant donné que nous n'avons pas un nombre d'actions immense à mapper.



Dash : Bumper droit / SHIFT (+stick gauche)

En appuyant sur le bumper droit, le joueur peut effectuer un dash. Par défaut, sans changement de direction, le dash s'effectue dans la direction vers laquelle le joueur est tourné.
En plaçant le stick gauche dans une des 8 directions puis en appuyant sur le bumper droit, le dash est instantanément effectué dans la direction en question. Le dash peut s'effectuer depuis le sol ou dans les airs, suite à un saut. On peut effectuer un dash à n'importe quel moment du saut, qui viendra donc annuler cette dernière action. Le joueur doit cependant attendre la fin de l'animation du dash avant de sauter ou d'effectuer une quelconque action.



La distance de dash correspond à la distance max du jump, à savoir 8 unités, et sa durée équivaut à 30 frames.
Si un ennemi est touché, le dash s'arrête instantanément sur l'emplacement de ce dernier.

Il est possible d'effectuer un dash après un saut, mais pas l'inverse.

Le joueur peut effectuer immédiatement un nouveau dash en touchant un ennemi.
Le joueur subit alors un petit rebond lui permettant de rester un peu dans les airs pour planifier son prochain mouvement.

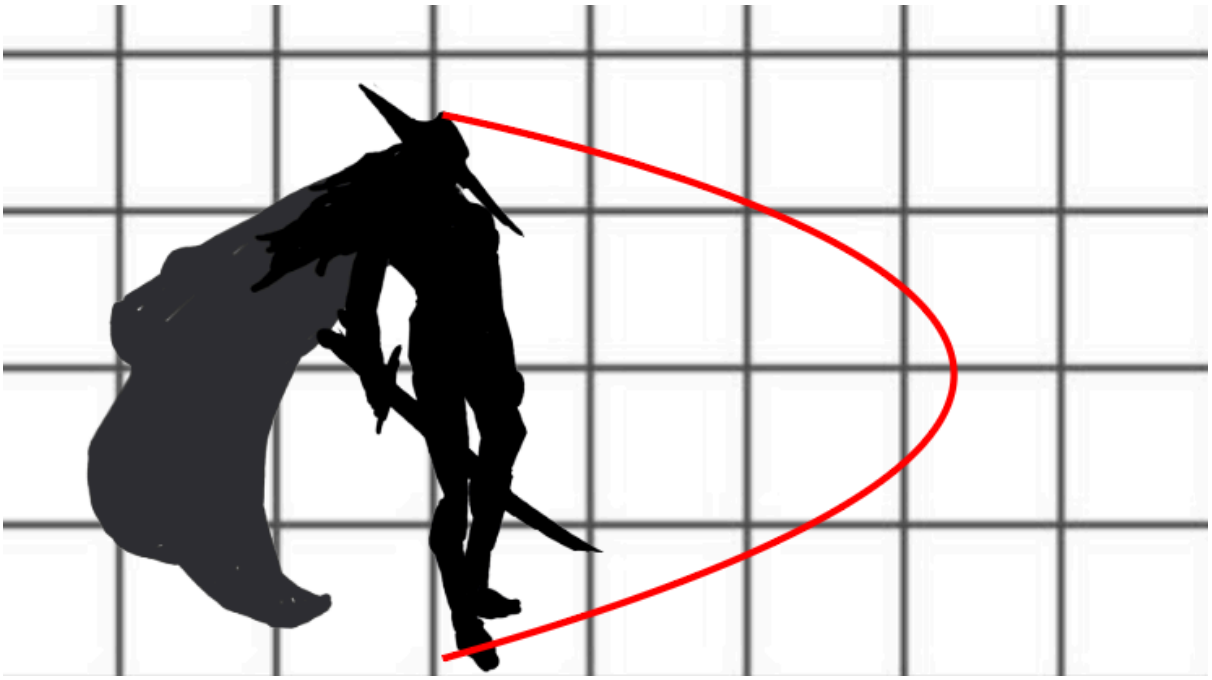
Si le dash ne touche pas d'ennemi, le joueur doit attendre 30 frames en étant au sol avant de pouvoir dash à nouveau.
Si le dash est effectué en l'air et ne touche pas de nouvel ennemi, le joueur retombe au sol avec la même trajectoire sans avoir d'air control, sans possibilité de dash à nouveau ni de sauter.
Si un mur est touché pendant le dash, ce dernier s'arrête alors automatiquement.

Quant au bumper droit, il permet au joueur d'effectuer un dash sans devoir lâcher le stick droit, ce qui ne permettrait pas d'utiliser la mécanique, ou sans faire de la gymnastique avec ses doigts, rendant le tout très frustrant. Le bumper se trouvant sur la droite, du même côté que le stick utilisé pour le dash donc, est également plutôt ergonomique. Nous privilégions aussi le bumper au trigger car le retour sur l'arrière est beaucoup moins direct, ce dernier étant analogique dans la plupart des manettes.

Coup d'épée : Bouton Ouest / ENTER

En appuyant sur le bouton est, le joueur peut effectuer un coup d'épée dans la direction dans laquelle D fait face. Le joueur doit attendre 15 frames (0.25 secondes) avant de pouvoir effectuer à nouveau l'action. Le coup d'épée couvre une zone circulaire plutôt large en face du joueur, avec son point culminant placé à 3.25 unités par rapport au Zcentre de D.
L'attaque n'est pas annulable, le joueur doit attendre la fin de l'animation complète avant de pouvoir effectuer quoi que ce soit.

Le choix du bouton ouest pour cette attaque repose sur le fait qu'il s'agit du second bouton le plus facilement atteignable par la main droite, c'est de ce fait un bouton souvent utilisé pour les attaques dans les jeux vidéo, et ça fonctionne toujours très bien.
Quant au "ENTER" du clavier, il s'agit d'une grosse touche facilement atteignable par la main droite, évitant qui plus est de devoir avoir recours à la souris, très peu intuitif pour un platformer.



Interagir : Bouton Nord / F (A VOIR)

En appuyant sur le bouton nord, le joueur peut interagir de façon contextuelle lorsque ceci est proposé, avec un "appuyez sur bouton nord pour…". Cela peut servir à rentrer dans les miroirs, ouvrir des portes, libérer les enfants, etc…

Il s'agit d'une action importante, qu'il fallait donc assigner à l'un des 4 boutons. Cette dernière ne demandant cependant pas une quelconque précision ou dextérité, on peut se permettre de l'assigner sur un bouton plutôt éloigné du pouce… en excluant le bouton est, ce dernier étant généralement associé à une action plutôt négative (annuler, retour…).

Schéma récapitulatif :



Quelques options alternatives sont assignées, afin de ne pas laisser certains boutons inutilisés bêtement alors qu'ils pourraient convenir davantage à certains profils que le mapping par défaut.

IV. Conditions de victoire / Défaite

<u>Condition de victoire :</u>

- Libérer tous les enfants et arriver devant Wir Unbliss.

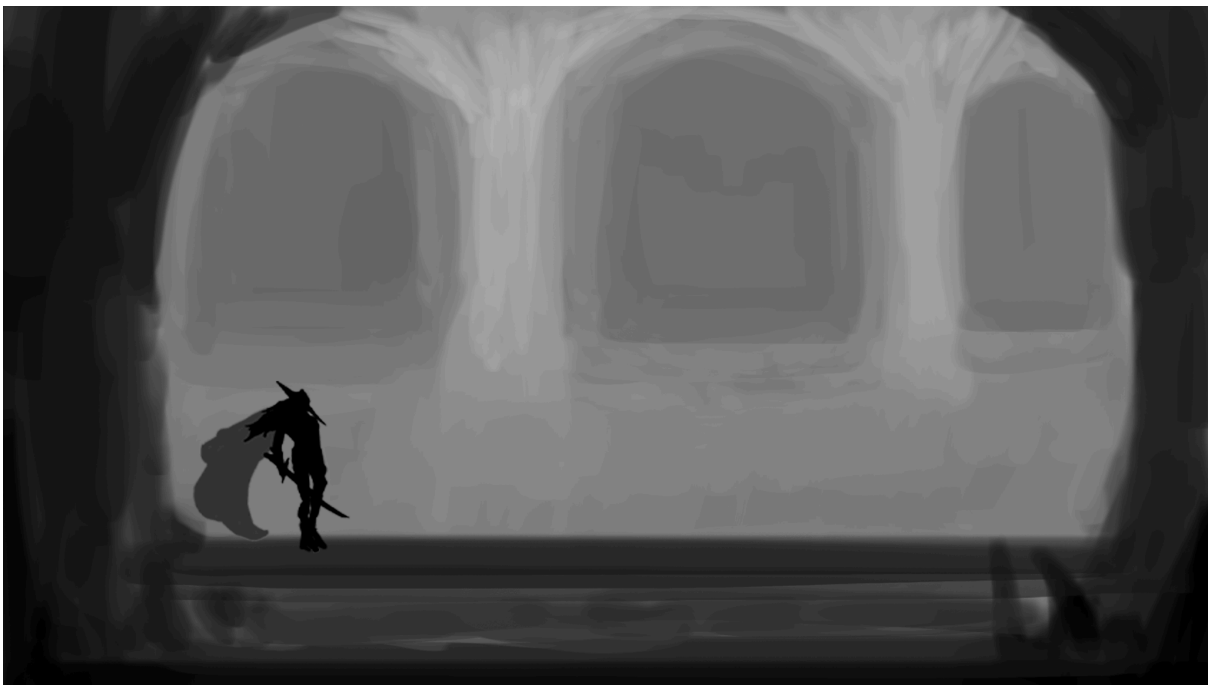
<u>Condition de défaite :</u>

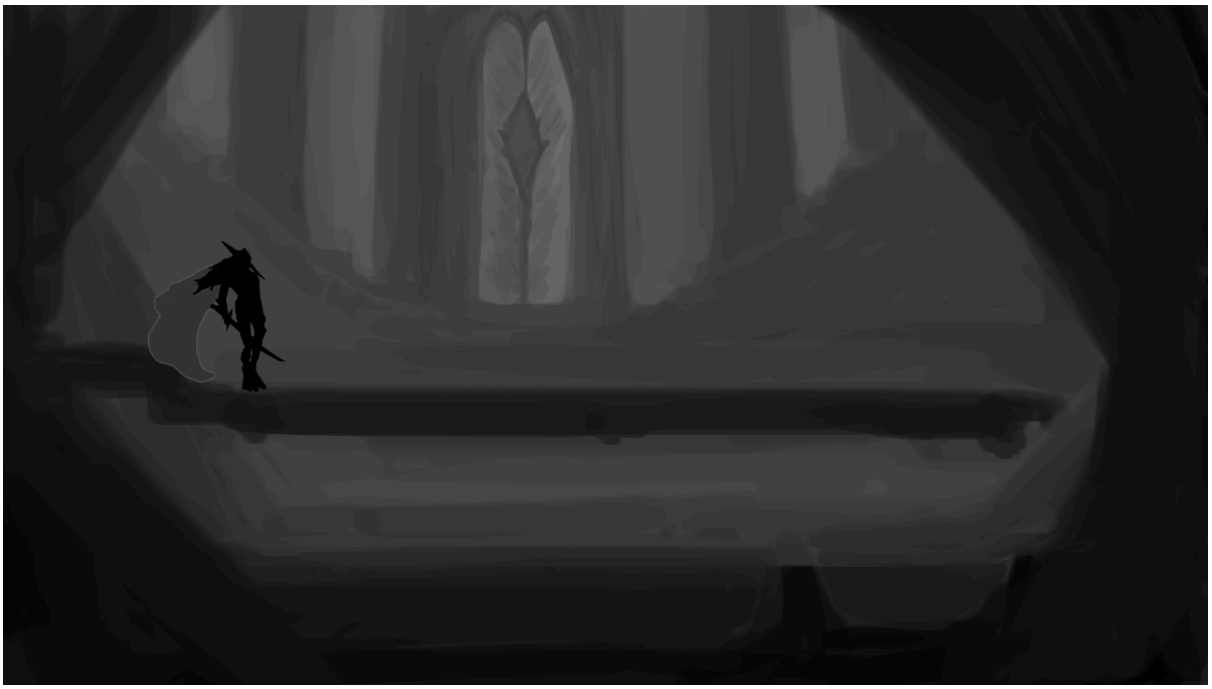
- Tous les PV de D sont perdus.

V. Fake Screenshot









VI. Narration

Personnages :



- **D**

Dans cette histoire, D est engagé par les villageois pour aller secourir les douze enfants capturés par Wir Unbliss. Il se rend alors au château, déterminé à accomplir sa mission face à ce qu'il considère encore comme l'un de ces vampires avides de sang humain, qui nuisent à l'équilibre entre ces deux espèces qu'il cherche à atteindre.

- **Comte Wir Unbliss**



Wir Unbliss est l'antagoniste principal, donnant son nom au jeu.
Autrefois un Compte vampirique assoiffé de sang humain se servant de manière incessante dans les villages environnants son immense château, notamment Rufbran…
Il s'agit désormais d'un vampire apathique, dépressif, grand et maigre, tombé dans cet état depuis la perte de sa femme humaine et son enfant il y a une dizaine d'années. Désormais, il se laisse mourir lamentablement.

La veille de notre histoire, alors qu'il apprit que son enfant était encore en vie et que cette nouvelle le revigora, ravivant sa profonde haine, il fonça sur le village de Rufbran pour l'attaquer à nouveau après huit ans d'inactivité, kidnappant douze enfants à l'aveugle afin de retrouver le jeune Dhampir.

- Fils de Wir Unbliss : **Wir Segen**
- Femme de Wir Unbliss : **Eleina**
- Médecin :

Lieux :

- **Rufbran**



Rufbran est un petit village pauvre perdu dans les plaines, entouré de montagnes, cible d'attaques fréquentes de Wir Unbliss depuis qu'il s'est installé dans le château environnant il y a quelques années. Les villageois cultivent alors une forte rancœur envers ce, pour qui Rufbran était une des cibles de choix pour se nourrir de sang avant qu'il rencontre sa bien-aimée. De temps à autre des "raids" sont organisés par certains hommes du village pour déloger le vampire de son château sans succès, quand bien même ce dernier a cessé de se servir dans la population locale.
Sa population est estimée à un peu plus d'une centaine.

- **Château de Wir Unbliss (Notre tristesse : VIEIL ANGLAIS)**

Le château de Wir Unbliss trône au sommet d'une montagne surplombant Rufbran. La majorité de sa superficie est occupée par des grandes salles clinquantes, emplies de marbre et de décorations dorées. Deux éléments notables : une tour de l'horloge, dans laquelle les mécanismes et autres pendules se mêlent au ciel froid et orageux, et des catacombes humides, sales, jonchées des ossements des nombreux humains ayant voulu la peau de la créature au fil des âges.
Le château paraît bien grand pour le peu de vie qu'il occupe, hormis quelques chauve-souris et villageois transformés en vampire qui errent dans les couloirs, crées par Wir pour assurer sa défense et sa tranquillité.





- **Wer Segen / Sige (Notre bénédiction : ALLEMAND)**

Historique :

Notre histoire commence il y a plus de dix ans, lorsque Wir Unbliss se lia à une humaine. Auparavant le vampire s'attaquait aux humains pour se nourrir, mais depuis cette rencontre, il se restreint par amour et profonde compréhension envers sa bien-aimée.
La femme était originaire d'un village proche du château de Wir, Rufbran.
Elle n'y remit plus les pieds depuis le jour même de cette liaison, par peur des représailles venant des habitants. Elle qui avait su déceler une part douce en Wir, et le faire évoluer jusqu'à ce qu'il ne veuille même plus consommer de sang humain, ne saurait se confronter aux êtres humains les plus aveuglés par la haine.

Leur union a, à terme, donné vie à un enfant. Mais dans les pires circonstances imaginables…

Alors qu'elle était enceinte depuis neuf mois, un soir orageux, les contractions commencent. Elle est alors contrainte de descendre au village, et de frapper à la porte du médecin local, essayant d'être la plus discrète possible. Peu lui importait sa vie, mais son enfant devait naître.
Le médecin ne la vis pas d'un bon œil, mais effectua l'accouchement sans demander son reste. C'était son devoir de venir en aide aux gens en détresse, c'était son devoir de donner la vie.
Malheureusement, la femme avait été repérée par une commère du village. Alors que, à bout de forces en raison de son accouchement, elle repère des dizaines de visages illuminés par des torches à travers les fenêtres de la petite bâtisse, le médecin lui promet qu'il fera en sorte que son enfant puisse vivre. Mais elle doit à tout prix sortir d'ici, et donc aller vers une mort certaine. Ces villageois sont aveuglés par la haine, les remords et la tristesse des proches perdus par le passé. Ce sont des coquilles vides, que rien ne pourra apaiser.
Alors la femme sort, constate l'ampleur de la haine de l'humanité sur ces visages tant déformés qu'on ne pourrait plus les considérer comme tel, et succombe aux blessures causées par le premier pieu qui l'aura transpercée.

Les villageois hurlent alors sur le médecin, lui demander de tuer cette engeance du démon… suite à quoi l'homme se lève, et, sachant l'importance de son statut et sa nécessité au sein de ce village, hurle aux habitants qu'il en est hors de question : "Vous avez même à instrumentaliser ce Dhampir, en faire une arme capable de venir à bout de Wir si vous voulez, je m'en fiche, mais vous ne tuerez pas l'enfant que je viens de mettre au monde". Sa profonde misanthropie se mêlait donc aux valeurs humaines l'ayant fait devenir médecin à la base.

L'un des habitants du village déposant le corps de sa bien aimée devant le château de Wir Unbliss, en guise de vengeance et d'avertissement. Une action controversée, de nombreux villageois ayant peur des représailles que cela pourrait engendrer. Cependant, lorsque Wir découvrit le corps cette soirée-là, fou de rage, il ne succomba pour autant pas à l'appel de la haine. A la place, il subit un véritable choc mental le plongeant dans une profonde dépression, se laissant globalement mourir. Apathique, maigre à en mourir, le vampire survit plus qu'il ne vit.

L’enfant de Wir Unbliss grandit alors comme un bon Dhampir, à la fois craint et maltraité, loin d’une enfance heureuse et innocente. Errant dans les rues, y dormant la majorité du temps, et survivant en volant et se nourrissant de petits animaux.
Plus le temps passa, plus l’enfant avait du mal à résister à une certaine envie de sang qui fermentait, loin d’être arrangée par la haine profonde qu’il commençait à ressentir.
L’inévitable finit alors par se produire, l’enfant mordant la nuque d’une femme lors d’une soirée qui changera le destin du village à jamais.

Le chef du village décida alors de garder en captivité le jeune Dhampir dans sa cave, pour éviter qu’il ne cause de problème. Mais il le gardait en vie pour une raison précise : l’idée ironique du médecin avait germé en lui, et il décida d’en faire une arme pour défendre le village contre les assauts des vampires. Ainsi le pauvre enfant subit des tortures physiques et psychologiques, un véritable lavage de cerveau quotidien que la majorité des habitants du village soutenaient… les rares taiseux à qui il restait un semblant d’humanité n’osant pas dénoncer cela sous peur des représailles. Tout le monde savait qu’il était le fils de Wir Unbliss, mais personne n'évoque jamais le sujet, comme s’il s’agissait d’un tabou infranchissable.

Parmi eux, le médecin, l’homme ayant donné la vie à cet enfant, qui a toujours eu de la peine et de l’affection pour lui.
Malheureusement, connaissant mieux que quiconque le vice et la haine des humains, en particulier des habitants de ce village… il ne put jamais se résoudre à faire quoi que ce soit.
Mais cette fois-ci, c’était trop. Il n’en pouvait plus d’entendre ces récits atroces de ce que subissait le jeune Dhampir.

Un soir, alors que tout le village dormait… Il partit en direction du château de Wir, décidé à informer le vampire de la situation, afin qu’il vienne sauver son enfant. Il savait très bien ce que ça pourrait déclencher en lui, mais il n’en avait plus rien à faire, il n’y avait rien à sauver dans ce village de gens détruits et abandonnés à la haine morbide.
Sous la pluie, il faisait sonner l’immense heurtoir de la porte d’entrée du château… ce pendant de longues, très longues minutes.

Jusqu’à ce qu’un vampire grand, apathique, au visage vidé de toutes émotions et de vie lui ouvre. Wir Unbliss n’était plus que l’ombre de lui-même.
L’homme commença alors son récit, visant à lui informer que son enfant était détenu prisonnier par le village.
Mais dès lors que Wir entendit de la bouche du médecin que son enfant était en vie, vivant dans le village depuis plus de huit ans…
Tout lui revint. Sa haine, ce projet de vie qu’il avait avec sa bien aimée… comment avait-il pu ne même pas remarquer que le cadavre de son enfant n’était même pas là à l’époque ? Comment la vision du corps de sa femme inanimé avait-il pu lui faire un tel choc ?

Le vampire reprit instantanément des couleurs, ses dents plus acérées et puissantes que jamais, ses yeux injectés de sang, et assassina le médecin de sang froid.
Il fonça en direction du village, pilla les maisons et kidnappa tous les enfants qu’il vit, tuant quiconque était sur son chemin. Il devait retrouver la chair de sa chair, la seule

chose qui témoignait de sa vie passée, au moment où il était au comble de son bonheur. Le village, qui n'avait pas subi d'attaques depuis 8 ans, était dans un état de choc, loin d'être prêt à un tel assaut. Les pertes civiles furent innombrables.

Une fois les enfants ramenés au château, il se rendit compte qu'un d'entre eux n'était un Dhampir. L'obscurité et la colère l'avaient aveuglé, une fois de plus. Il décide alors de les mettre alors en captivité dans des cages, désireux de faire comprendre aux villageois ce qu'il a vécu alors que son enfant lui a été dérobé, et les utilisant comme moyen de pression pour qu'ils leur remettent son enfant.

C'est alors le lendemain de ce terrible évènement que D fut engagé par un village en état de choc, composé de quelques dizaines de survivants, voulant mettre définitivement fin au cas Wir Unbliss et libérer ces enfants avant qu'il ne sévisse à nouveau. Et vu la violence de la précédente attaque, la prochaine n'aurait pas tardé…

Déroulé :

1. Introduction du jeu :

Le jeu s'ouvre sur une "cinématique" dans laquelle D court dans la nuit (effectuée avec l'animation de course habituelle), tandis qu'une lettre apparaît à l'écran. Il s'agit d'un résumé écrit de la demande formulée à l'oral par le chef du village. Les événements du jeu prennent place le lendemain soir du drame, jour de l'enlèvement des enfants.

Contenu de la lettre :

16 décembre 12 029 - Constantainer Chadstrass

D, vous devez vous rendre dans le château du vampire Wir Unbliss et venir à bout de ce monstre.
Il a enlevé hier de sang froid douze de nos enfants, en tuant hommes et femmes se trouvant sur son passage.
Il s'agit du dernier clou dans un cercueil sanglant, de meurtres qui durent depuis des temps immémoriaux dans notre pauvre village. Wir Unbliss se sert sans vergogne dans notre village pour se nourrir. Nous n'en pouvons plus, notre colère est sans précédent.
D, cela nous peine de faire appel à un Dhampir. Pour être honnête, nous vous conspuons autant que tous vos confrères. Mais nous n'avons plus le choix. Contentez-vous de faire votre travail, de récupérer votre dû, et de quitter immédiatement notre village.
Le peu de survivants du village se sont cottisés, nous sommes donc en capacité de vous payer.

Maintenant, faites ! Nous croyons fermement que nos enfants sont encore en vie. Libérez chacun d'entre eux, et ramenez-nous la tête de Wir Unbliss !

D : *soupir*

Main : "Les humains n'arrêteront décidément jamais d'être ingrats…"

2. <u>Libération des enfants du salon</u>

Une fois la cage du salon atteinte, une nouvelle scène de dialogues se lance.
D casse la cage avec un coup d'épée, alors contrôlé par le joueur.

Enfant 1 : "..."
Enfant 2 : "Il fait peur…"
Enfant 3 : "Vous pensez qu'il est venu nous manger ?"
Enfant 4 : "On dirait un vampire…"

D : *soupir*
Main : "Ils sont durs avec toi…"

Enfant 4 : "Kheilane, tu veux pas lui demander ? T'es le plus courageux de nous tous…"
Enfant 1 / Kheilane : "Mais moi aussi, j'ai peur…"
Enfant 2 : "Aller, Kheilane…"

D : "Il n'y en aura pas besoin. Libre à vous de me faire confiance ou non, mais vous êtes libres."

Enfant 2 : "C'est… c'est vrai ?"

D : "Est-ce que vous pouvez me raconter ce qui s'est passé ?"

Enfant 1 / Kheilane : “...”
Enfant 3 : “C’était… hier… c’est le vampire du château, il est entré dans ma chambre dans la nuit et m’a enfermé ici…”
Enfant 2 : “Mon papa…”
Enfant 1 / Kheilane : “C’est bon, Pauhl, n’en dis pas plus…”
Enfant 1 / Kheilane : “Je crois que c’est le vampire dont parle toujours nos parents… Il tuait souvent des gens du village, à l’époque…”

D : “A l’époque ?”
D : “Hmm…”

Enfant 2, *en pleurs* : “Je veux rentrer chez moi !”

D : “Vous pouvez retourner à l’entrée du château, vos parents seront sûrement soulagés de vous voir. Je me suis occupé de tous les monstres du coin, vous serez en sécurité.”
“Bon, je vais chercher vos copains.”

Enfant 4 : “Je… je crois que le vampire a emmené Peirhine et les autres dans une espèce de tour…”

D : “Merci. Tes conseils sont précieux.”

Main : “Aller D, il faut qu’on se bouge !”.

Les enfants restent en place ici, libérés de la cage.

3. <u>Libération des enfants du Clocher</u>

Une fois la cage de la tour de l’horloge atteinte, une nouvelle scène de dialogues se lance. D casse la cage avec un coup d’épée, alors contrôlé par le joueur.

Enfant 1 : “Un… un vampire !”
Enfant 2 : “Va t-en !”
Enfant 3 : “Je… ne veux pas mourir…”

D : “Vous n’allez pas mourir.”

Main : “N’ayez pas peur, les gamins, c’est un Dhampir, mais il ne s’attaque pas aux humains ! Enfin, il suit sa moralité variable, mais il a un bon fond.”

Enfant 1 : “Un Dhampir… c’est un mi-homme, mi-vampire c’est ça ?”
Enfant 4 : “Alors… vous êtes pas comme celui de notre village ?”

D : “Celui de votre village ?”

Enfant 2 : “Depuis qu’il est là, plus rien ne va ! Le maire a bien fait de l’enfermer !”

D : “Expliquez-moi, s’il vous plaît”.

Enfant 1 : “C’est un enfant de notre âge… il a mordu une femme, l’autre jour…”
Enfant 2 : “Il me fait peur !”
Enfant 4 : “Peut être qu’il en avait marre d’errer dans les rues…”

Main : “Bon, merci pour les infos, mais D, on ferait mieux de pas traîner !”

D : “Hmm… Encore un Dhampir traité comme un chien… Enfin.”
D : “Vous pouvez redescendre la tour et retrouver vos amis à l’entrée du château, j’ai sécurisé les lieux.”

Enfant 3 : “Merci… monsieur… vous êtes… gentil.”

4. Libération des enfants des Catacombes

Une fois la cage des catacombes atteinte, une nouvelle scène de dialogues se lance.
D casse la cage avec un coup d’épée, alors contrôlé par le joueur.

D : “Et voilà.”

Enfant 1, prêt à se battre : “Qui t’es toi !? Essaie pas de te faire passer pour un gentil !”
Enfant 2 : “Ouais, ça se voit que t’es un vampire !”
Enfant 3 : “Le provoquez pas… je veux pas mourir…”

D : *soupir*

D : “Je commence à cerner un peu ce qui se passe ici.
D : “Personne d’entre vous n’est un Dhampir, nous sommes d’accord ?”

Enfant 1 : “Quoi !? Un Dhampir ? T’es bigleux, le cadavre ?!

D : “Le cadavre…”

Enfant 4 : “Le seul Dhampir du village, c’est cet enfant que tout le monde déteste…”

D : “Et il n’est pas avec vous ici ?”

Enfant 2 : “On t’a dit que non !”

D : “Bon… on va aller rendre visite à ce cher vampire.”
“La voie est libre, vous pouvez sortir du château”.

Enfant 1 : “T’as intérêt à le tuer !”

Main : “Ils te mènent la vie dure, ces gamins ! Petits cons !”

D : “Tchh.”

FIN :

5. Confrontation contre Wir Unbliss

D, après une montée des escaliers dans la nuit froide et sombre, arrive dans la chambre de Wir Unbliss.

Ce dernier est posé vers la fenêtre à côté de son trône, regardant dehors mélancoliquement, en direction du village.
Il se retourne vers D…

Wir : “Un Dhampir…”
“Quelle bande de déchets… ils n’ont pas honte…”

D : “...”
D : “J’ai libéré tous tes otages.”
D : “Ils m’attendent à l’entrée du château, dans un endroit sécurisé.”

Wir : “Tu as donc décidé d’être un lèche-bottes à la solde des humains ?”

D : “Tout n’est pas si tranché, Wir Unbliss.”

Wir : “Est-ce que tu peux seulement comprendre une fraction de ce que j’ai vécu ?”
Wir : “Ils m’ont tout pris.”

D : “Je pense avoir saisi, oui. Mais ce n’est pas une raison pour s’en prendre à des enfants innocents et les priver ainsi de leurs parents”.

Wir : “Silence !”
Wir : “Ce soir-là… quand j’ai retrouvé son corps devant ma porte d’entrée, éventrée… je n’ai pas su réagir…”
Wir : “Elle m’avait toujours dit de ne jamais céder à la haine… J’ai arrêté de dévorer des humains pour elle…”
Wir : “Comment… comment n’ai-je même pas pu me rendre compte que le corps de notre enfant n’était plus en elle ?”
Wir : “Comment n’ai-je pu ne pas me poser de questions quant à son destin à lui?”
Wir : “Comment ai-je pu être une telle loque pendant huit ans ?”
Wir : “Comment ai-je pu garder ma haine enfouie tout ce temps ?”
Wir : “Etait-ce une volonté inconsciente de respecter la sienne ? Ou le choc était-il seulement trop fort ?”
Wir : “Alors pourquoi les révélations de ce médecin venu me rencontrer hier soir m’ont fait instantanément perdre la face ?”

Wir : “Ce meurtre de sang-froid était-il la somme de toutes ces années de restrictions et d’obscurité ?”

D : “Ces questionnements ne sont pas ceux d’un vampire sanguinaire dénué d'empathie.”
D : “Il y a encore quelque chose à sauver chez toi.”

Wir : “...”
Wir : “Ce sont des considérations auxquelles je réfléchirais plus tard.”
Wir : “Pour l’instant… tu me bloques le chemin”.
Wir : “Où est mon fils ?!”
Wir : “Où l’ont-ils caché ?!”
Wir : “Pourquoi aucun de ces enfants n’est ce Dhampir ?!”
Wir : “Ce village maudit me doit des explications… par le sang.”
Wir : “Je le retrouverais !”

D : “Ta tragédie n'emmènera pas d’autre âme dans son sillage !”

Les deux hommes s’échangent des coups d’épée, puis Wir tombe.

Wir : “Segen…”

D : “Segen… s’agit-il de ton fils ?”

Wir : “...”

D :”Il est en vie.”

Wir : “Qu’est-ce… que tu dis ?”
Wir : “Mon fils… en vie ?”

D : “Tu n’as plus à te battre, Wir Unbliss.”
D : “Les enfants m’ont raconté. Un enfant dhampir est maintenu en captivité dans la prison souterraine personnelle du maire, Chadstrass.”
D : “Toi aussi tu as lu ce journal…”

Wir : “Ce satané journal...il m’a mis hors de moi…”
Wir : “Comment ont-il osé le traiter ainsi… ce retour de bâton n’était que la moindre des choses…”

D : “Le penses-tu vraiment ?”

Wir : “Ce médecin… il a assisté à tout ça sans rien faire pendant des années… quel lâche…”

D : “Qu’en est-il de toi ?”

Wir “...”
Wir “J’étais… rongé par la peur”.

Wir : “Rongé par la peur d’affronter la vérité…”
Wir : “Eleina est morte ce soir-là.”
Wir : “Avec elle ma rédemption, mon bonheur et cette nouvelle vision de la vie dûrement acquise”.

D : “...”
D : “N’était-ce pas ça, ce dont tu avais le plus peur ?”

Wir : “Que veux-tu dire ?”

D : “Ces années passées à changer, à arrêter de te nourrir de sang humain…”
D : “Tout ce qu’il te restait après la mort de ta bien-aimée, c’était ça.”
D : “Le nouveau toi”.
D : “Mais c’était si fragile…”
D : “Tu as eu peur de redevenir celui que tu étais avant.”
D : “Et alors… dès lors que cette histoire t’est revenue frontalement… tu as finalement craqué.”

Wir : “...”
Wir : “Tss… c’est une faculté de Dhampir, d’autant cerner les gens ?”

D : *rire*
D : “Tu n’es pas le premier.”
D : “Humains comme vampires… tout le monde est logé à la même enseigne.”
D : “Esclaves de leur peur.”
D : “Si seulement tout le monde arrivait à la maîtriser, l’équilibre serait possible… et tu le sais mieux que quiconque, Wir Unbliss.”

Wir : “De toutes façons, il est trop tard.”
Wir : “Ces gens sont misérables. Jamais je ne pourrais libérer mon fils autrement que par la force.”
Wir : “Mais… je ne veux pas replonger à nouveau…”
Wir : “Eleina…”

D : “Wir… Je te respecte.”
D : “Je te propose un marché.”

Wir : “Un marché… ?”

D : “Je libère ce Dhampir.”
D : “Et en échange… tu pars loin d’ici, et tu laisses ce village tranquille à jamais.”

Wir : “Pff…”
Wir : “Tu crois sincèrement que ces maudits villageois accepteraient ? Jamais ils ne seront satisfaits sans ma tête sur un poteau, exposée comme un trophée à la vue de tous qu’ils vénéreraient tous les jours.”

D : “*sourire*”
D : “Et si ils n’avaient pas d’autre choix ?”

Wir “Pardon… ?”

D : “Tu sais, les otages sont toujours ici.”

Wir : “Un homme comme toi… tu t’abaisserais à ça ?”

D : “Je ne suis pas un modèle de vertu.”
D : “Je ne me fie qu’à ce que me dictent mes valeurs à un instant T.”
D : “Après tout, c’est inhérent à mon statut de Dhampir… être aussi bien détesté des humains que des vampires. Je suis habitué.”

Wir : “Toi… tu es un sacré personnage… quel est ton nom ?”

D : “On m’appelle D.”

Wir : “Hmm.”
Wir : “Merci, D.”

D : “Maintenant, je ne m’occuperais pas de la suite de ton histoire.”
D : “C’est à toi de voir ce que tu feras une fois ton fils rencontré. Peut-être qu’il te conspuera, et ne voudra pas vivre avec toi.”

Wir : “Je suis préparé à toutes les éventualités.”
Wir : “Je ferais tout pour me racheter jusqu’à ce que je sois digne de son amour.”
Wir : “Et même dans le cas où ça n’arrivera jamais… je dédierais ma vie à ce que la sienne soit comblée, en agissant dans l’ombre, tel un ange gardien.”

D : “Bien.”

Wir : “Eleina… merci pour tout.”
Wir : “Je vais faire en sorte de prendre soin de notre bénédiction…”

JOURNAL FINAL

20 décembre 12 029 - Wir Unbliss

D parvint à libérer Segen de la captivité de ces maudits villageois. Je pense que l’homme n’avait aucunement l’intention de faire du mal à ces enfants… simplement, il connaît trop bien les humains pour être absolument certain qu’ils auraient cédé à son chantage.
Ça n'a pas loupé. Ce Dhampir singulier n’a pas été payé, et s’est fait virer dès lors que les enfants leur aient été remis.

L’enfant s’est immédiatement enfui. En observant alors la scène posté depuis un toit plus loin, caché sous ma cape… j’ai été pris de frissons incontrôlables. Un sentiment faisant se mêler une douceur cathartique à une douleur inconcevable. Eleina… tous ses traits apparaissent de manière si claire, éclatante sur son visage doux meurtri par tant de mauvais traitements.

Je me suis retrouvé, une fois de plus, pétrifié. Et encore à l’heure actuelle, je n’arrive pas à partir à sa rencontre… Je suis mon enfant à la trace depuis maintenant deux jours, veillant sur lui de loin tandis qu’il se bat pour sa survie.

J’ai décidé de tenir un journal relatant l’avancée de mon combat contre ma peur.

- **FIN -**

Contenu des collectibles :

Au cours du jeu sont disposés des collectibles apportant des informations sur l’histoire de Wir Unbliss avec le village de Rufbran.
Ils prennent la forme de pages d’un journal rédigé par le médecin au cours de ces années, l’aidant à garder l’esprit clair et raisonné dans cette situation terrible.
Wir Unbliss a lu son contenu dans la journée, l’ayant repéré après avoir voulu se débarrasser du cadavre du médecin. Après avoir appris toute la vérité qu’il contenait, il a déchiré le journal, expliquant pourquoi ces pages se trouvent dans le château.

Page n°1 / 23 juillet 12 021 :

Je vais me servir de ce journal pour relater les évènements.

Ça fait désormais quatre ans que ce vampire s’est installé de force dans le château de Sieur Eisendrache, sur le col de la colline avoisinante. On est passés d’un noble avec qui les villageois faisaient affaire, ravitaillant ce dernier avec leurs récoltes… à un vampire démoniaque venant se servir dans notre village quand bon lui semble. La population faiblit à vue d'œil, je reçois tous les jours au cabinet des gens malades, stressés ou affamés… la situation devient difficilement vivable.

Un groupe d’hommes du village organisent un raid pour tenter de faire tomber le vampire… c’est le dernier espoir de beaucoup de villageois.

Page n°2 / 30 juillet 12 021 :

Sans surprise, le raid a été une catastrophe totale. Personne n’en est revenu. Le mental de tout le monde est au plus bas. La situation devient absolument hors de contrôle. Il faut que ça cesse. Le pire dans tout ça, c’est la haine sans bornes que tout le monde ici développe.

Le sentiment est compréhensible, mais ils ne vivent plus. Ne ressentent plus rien, plus d'amour ni de volonté. Ils sont consumés, la peur et la haine les empêchant de vivre normalement.

Dans tout ce marasme, il y a cette femme… affichant toujours un regard triste, mais doux. De nombreux témoins racontent la voir partir en direction de la forêt au pied de la colline du château, tous les soirs.

Page n°3 / 30 octobre 12 021 :

Ça fait aujourd'hui trois mois que plus aucun enlèvement n'a eu lieu dans le village. La colère des habitants endeuillés ne s'est pas calmée pour autant.

La situation est quelque peu surprenante, mais en mettant ceci en relation avec la disparition de cette fameuse femme qui se rendait tous les soirs dans la forêt… mon cerveau ne peut s'empêcher d'émettre des conjonctures préoccupantes.

Page n°4 / 18 juin 12 022 :

Sacrée soirée… Cette entrée sera longue.
La nuit derrière, on a toqué à ma porte à deux heures du matin.
Qui se serait imaginé, sans se laisser entraîner par des pensées fantasques comme furent les miennes, qu'un jour une femme du village s'amouracherait de ce vampire et en tomberait enceinte ? C'est malheureusement là que s'arrêtera cette belle histoire féérique.

Elle était là, me suppliant de donner la vie à l'enfant qu'elle porte, même si j'en venais à la tuer après.
Ma première expérience d'accouchement donnant vie à un Dhampir fut mouvementée.

Page n°5 / 19 juin 12 022 :

J'ai préféré remettre l'écriture de la suite de cette entrée au lendemain. C'est… encore un peu tôt.

L'enfant était né. Quelqu'un toquait à la porte. Une lumière rougeâtre intense émanait de dehors, se répercutant sur toutes les fenêtres de mon humble demeure.
Les villageois étaient là. Quelqu'un avait du voir la femme, courant dans ses pauvres guêtres sous l'orage battant, désespérément à la recherche de quelqu'un.
Se lier au vampire qui leur a tout pris… jamais les villageois n'auraient pardonné une telle offense.
Quand bien même cela leur apportait une paix durable, ils étaient trop aveuglés pour s'en rendre compte.
Le sang coula.

Page n°6 / 20 juin 12 022 :

Je suis médecin. Mon rôle est de prendre soin de mes patients.
Ils ont eu beau me hurler de tuer l'enfant autant qu'ils voulaient… il en était hors de question.
Ils n'ont pas pu me refuser cela. Aussi aveuglés soient-ils, ils ont besoin de moi.

Je ne sais pas quel sera le devenir de cet enfant. Dans le pire des cas, il sera instrumentalisé par les habitants pour en faire une arme afin de défendre le village.
Malgré ma pointe d'ironie, je suis sûr qu'ils en seraient capables.

Enfin, ce n'est plus mon rôle.

Page n°7 / 15 décembre 12 029 :

C'en est trop. Je n'ai rien dit quant au traitement de ce Dhampir pendant sept longues années.
Évidemment qu'il allait finir par mordre quelqu'un. Le laisser traîner dans les rues, ne lui donner de l'attention que lorsqu'il s'agit de lui jeter des objets au visage et le violenter… ça ne pouvait se finir autrement. Un enfant Dhampir grandissant dans de telles conditions ne peut que finir par embrasser son côté vampirique.

J'en suis responsable aussi. Je n'ai rien fait pour lui. Il est temps que ça cesse.
Ce soir, je vais prévenir Wir Unbliss.

VII. Look and Feel :

Grands principes :

Le jeu est grandement inspiré par les vieux *Castlevania* pour son esthétique et son setting : la tour de l'horloge, les catacombes, les halls clinquants, le bestiaire à base de vampires et de squelettes, etc… Mêlé à d'autres inspirations type *Hollow Knight* pour les arrière-plans et *Hades* pour les ombrages sur les character-designs.

Le jeu est divisé en quatre plans (l'inspiration provenant principalement de *Donkey Kong Country Returns*) :

- Premier plan (2D) : objets de décor passant devant le joueur, à placer de façon rigoureuse et limitée pour éviter de nuire à la visibilité du personnage
- Second plan / **JOUABLE** (3D) : plan principal sur lequel le joueur se déplace
- Troisième plan / **JOUABLE** (3D) : plan sur lequel le joueur peut se déplacer après être entré dans un miroir, pas systématiquement présent
- Arrière-plan (2D) : décors dessinés donnant l'ambiance du niveau

On cherche à avoir un gamefeel plutôt lourd. D est très puissant, fend ses ennemis à une vitesse impressionnante, mais ses sauts ne sont pas très hauts, sa course pas très rapide… l'intention était de ressentir ce côté "prédateur", qui tape fort quand il tape de façon chirurgicale, sans que l'on soit sur un archétype de "personnage tank extrêmement lent mais qui tape fort" à la *DOOM*.
Les inspirations sur cet aspect tiennent plus du Alucard de *Symphony of the Night*, du Batman des *Batman Ar*kham, ou encore de Sephiroth tel qu'il est jouable dans *Super Smash Bros Ultimate*.

L'idée des dashs provient initialement de la façon dont D vient à bout de ses ennemis dans le film : l'épée en avant, presque systématiquement en un coup.
Dans l'idée, le dash reprend des éléments de celui de *Celeste* (le côté multi-directionnel et mécanique principale de platforming) et de la mécanique de Cloudstep de *The Messenger* (le fait de reset ce dernier au contact avec un ennemi).

A la façon d'un *Shovel Knight*, la mécanique de combat principale est la même que la mécanique de platforming, le dash permettant en effet aussi bien de venir à bout des ennemis que d'atteindre des plateformes en hauteur.

—-- TEXTURES (contour brique et fond noir ?) —----

Direction artistique :

- Ennemis

Réalisés et animés en 2D, frame par frame (utiliser le rig 2D si manque de temps).

- Plateformes

Réalisées en 3D, avec des textures en 2D par-dessus. Légère profondeur, assez limitée pour que l'on comprenne que D ne reste que sur un plan.

UI :





ONE SHOT QUE PASA ?

Signes et feedback :

VFX :

- Impact de coup
- Impact d'atterrissage (petite poussière)
- Dash disponible (chauve souris ?)
- Mort d’ennemi
- Réapparition d’ennemi

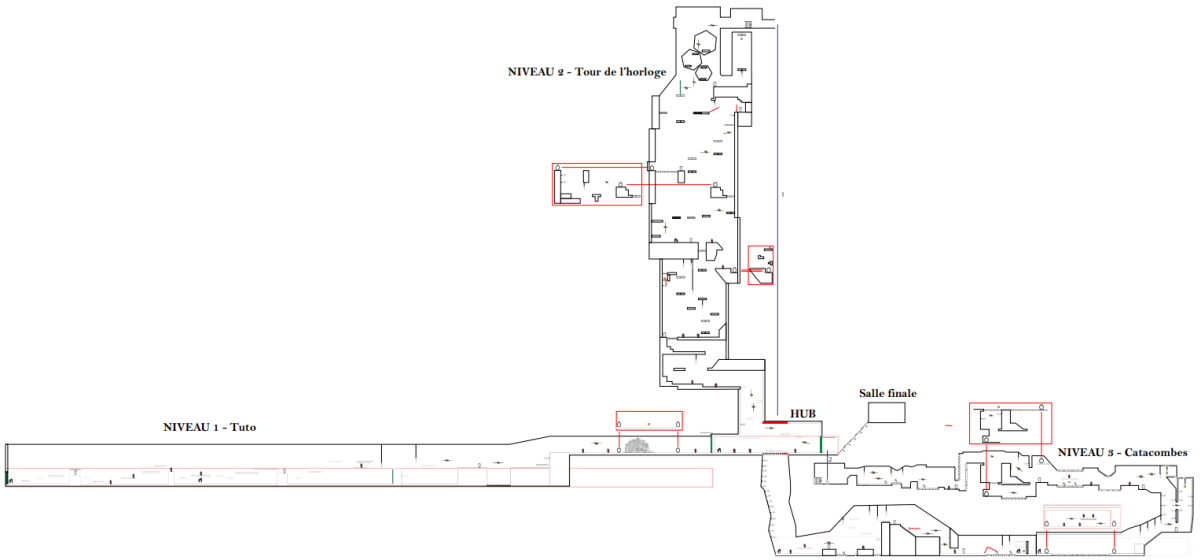
SFX :

- Passage de dialogues
- Menus

VIII. Gameflow

Le jeu s’ouvre, après la séquence d’introduction présentant les enjeux, sur un tutoriel. Ce dernier prend place dans le hall d’entrée du château, et introduit les 3C ainsi que le core gameplay.

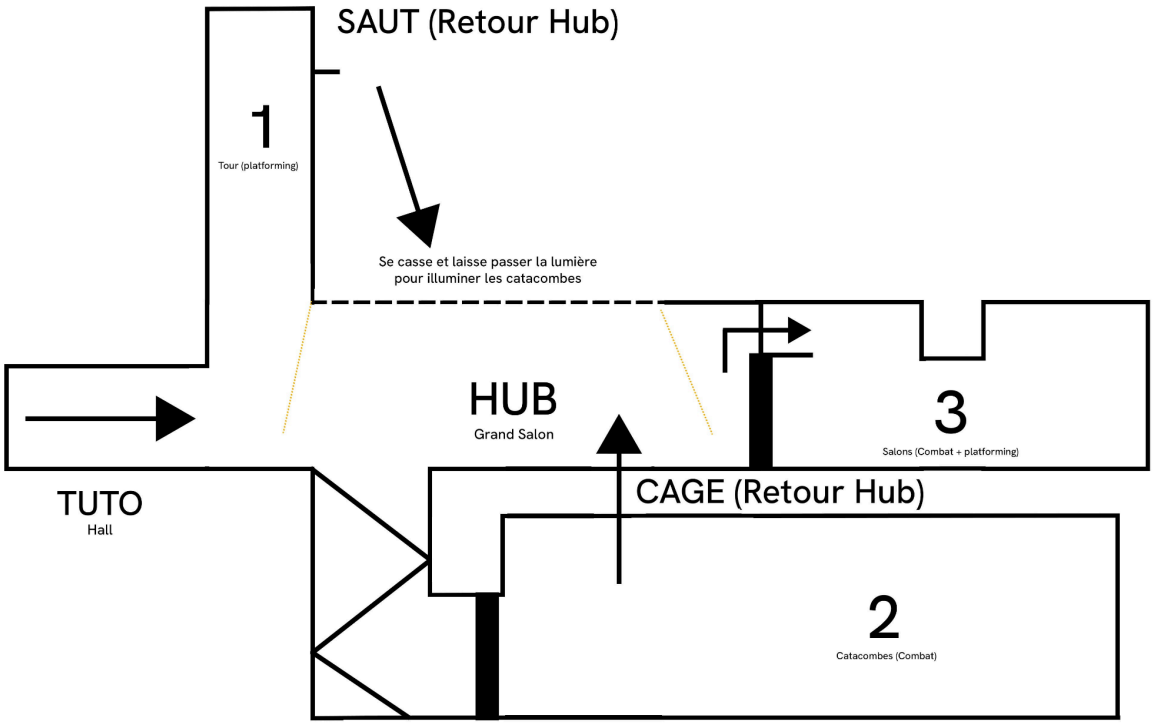
Le joueur arrive ensuite dans le hub, consistant en le grand salon du château. Une porte menant en direction de la chambre de Wir est fermée, et le joueur comprend qu'elle le restera. Il remarque par contre une petite ouverture en haut de cette dernière (à voir).
Le joueur comprend alors qu'il doit se rendre dans le catacombes, mais qu'en raison de la plongée complète dans l'obscurité de ces dernières, elles sont pour l'instant inaccessibles.
Il se rend alors dans la tour de l'horloge, seul endroit accessible pour le moment.

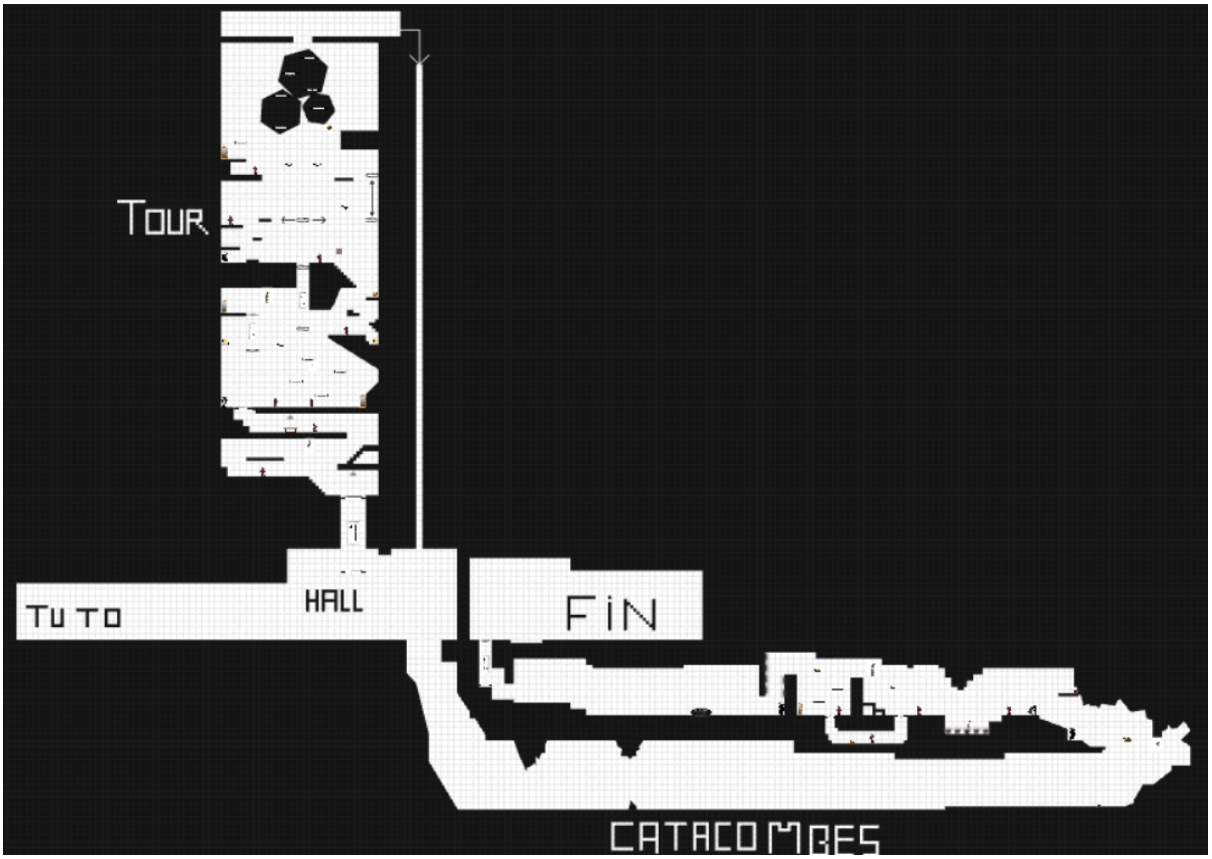


- BIEN INFORMER de la direction à suivre
- Niveaux thématiquement et mécaniquement différents (détailler : matrice des niveaux ça se fait ici)
- moment timé, ennemis que au sol dans catacombes ?

- enfants tous à la fin ? ou plutôt partout

STRUCTURE GLOBALE





IX. Features

Ennemis :

- Villageois Vampire



Il s’agit d’un ennemi classique qui fait des allers-retours d’un point A à un point B. On peut ajouter autant de points que l’on veut à son déplacement, pour rendre sa routine plus travaillée. Au contact avec notre personnage, il lui fait perdre un point de vie. Il ne possède pas d’animation d’attaque, ne s’arrête jamais, avance les bras droit devant lui de façon zombifiée, indiquant la menace qu’il représente.

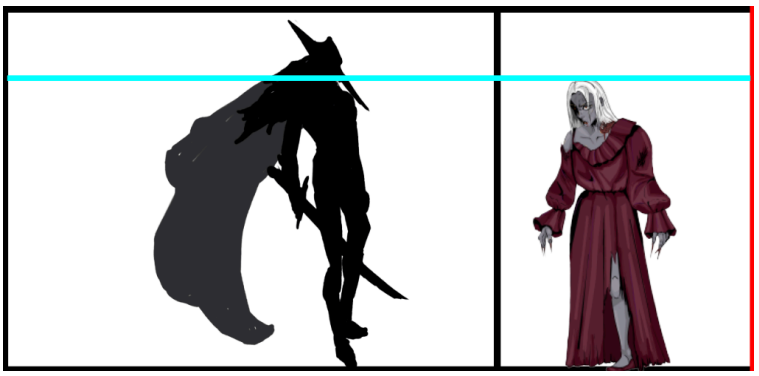
En arrivant à la fin d’une plateforme, l’ennemi peut en tomber. Pour éviter ça, il suffit de placer le point de sa routine avant le rebord de la plateforme.
Le villageois s’arrête 30 frames avant de faire demi-tour, sans animation d’idle.
Il possède une animation d’idle et de déplacement.

Le villageois possède deux Hitbox : une qui à trait au contact, épousant au maximum la forme du sprite, et une qui à trait au dash, cette dernière étant légèrement plus grande que le sprite, pour rendre les dash plus simples et permissifs.

Le villageois existe en version féminine et masculine, qui peut représenter une occasion de tweak des valeurs de vitesse de déplacements ou de distinguer une routine complexe à plus de deux points d’une plus simpliste, en fonction du genre.

En tant qu'ennemis passe-partout, ils peuvent être utilisés dans toutes les sections du jeu. Particulièrement présents dans le hall et les salons du château.

Echelle :



- Squelette



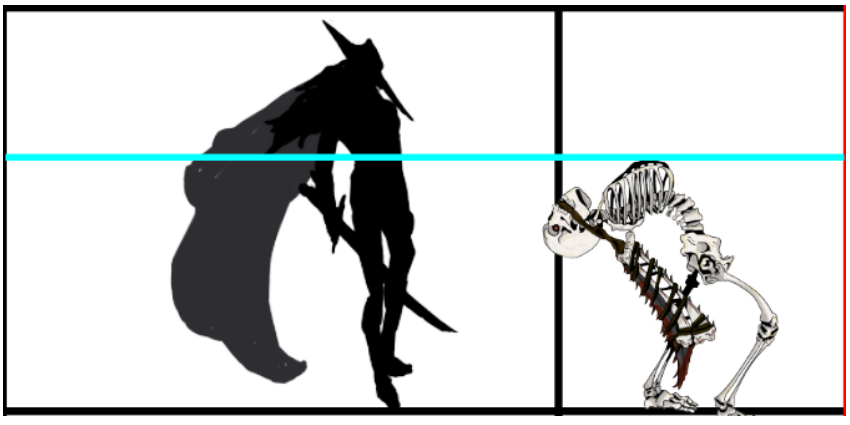
Le squelette a le même comportement que le villageois, à la différence que son corps osseux lui permet de marcher sur les pics. D peut alors s'en servir comme d'une plateforme sur laquelle dash pour passer des zones mortelles. Malgré son épée dans sa bouche, il ne s'arrête pas non plus et ne possède pas d'animation d'attaque, mais le toucher suffit à prendre un dégât.

Il possède une animation de déplacement (lancinant, trimballant son épée de droite à gauche), et une animation d'idle.

Les hitbox fonctionnent de la même façon que le villageois : une "basique" pour le contact, une plus large pour les dashs. A la façon du villageois, le squelette attend 30 frames avant d'effectuer son demi-tour, sans animation.

Utilisation réservée aux catacombes, lieu rempli de pics.

<u>Echelle :</u>



- Chauve-souris

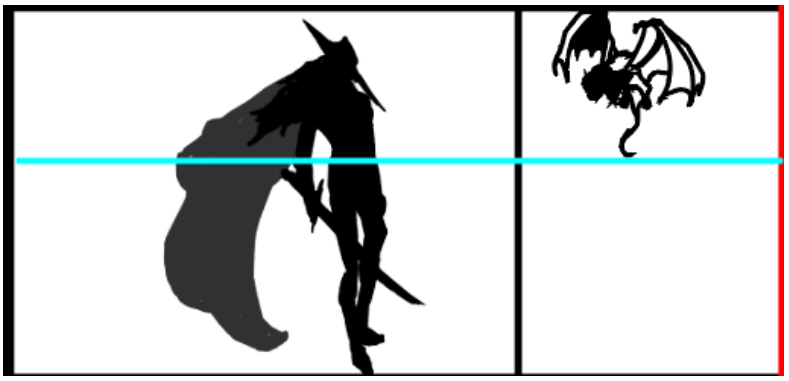
La chauve-souris est un ennemi volant effectuant une routine de déplacement en fonction d'un nombre de points libres.
Au contact avec notre personnage, il lui fait perdre un point de vie.

30 frames avant d'effectuer son demi-tour, sans animation dédiée à ça. Deux hitbox, comme les précédents ennemis.

L'animation de la chauve-souris ne consiste qu'en des battements d'ailes, qui sont toujours actifs même lorsqu'elle est à l'arrêt.

Il est possible de faire des color swap pour modifier une fois de plus la vitesse de déplacement, différencier les types de routine ou encore la durée d'arrêt de la chauve souris.

Echelle :



- Cadavres

Les cadavres sont des ennemis morts, inoffensifs, prenant la forme de tous les ennemis du jeu au choix parmi les chauves souris, les villageois et les squelettes.

Ils n'ont pour seule utilité que d'être de la "chair à canon", permettant au joueur de dash dessus pour atteindre des plateformes.

Dès lors qu'un ennemi est tué, il disparaît avec un effet de "depop" réalisé avec un shader. Ils réapparaissent ensuite au bout de 3 secondes, pour permettre le platforming.
Que les chauves- souris ?

ASSET DE CORDE (sprite et corde qui passe derrière)

Système de réapparition et de vie :

Des checkpoints sont placés de façon stratégique dans le niveau, prenant la forme de cercueils modélisés en 3D.
Dès lors que le joueur passe à côté d'un cercueil, il regagne tous ses points de vie et une animation se déclenche pour indiquer l'activation du checkpoint : le cercueil s'ouvre, et

une petite flamme bleue s'allume à l'intérieur. Le cercueil reste dans cet état jusqu'à ce que le joueur déclenche un nouveau checkpoint, se refermant alors et le nouveau s'ouvrant.
Si le joueur meurt, il réapparaîtra au dernier checkpoint visité.
—--- ANIMATION —---
Aucun système de téléportation entre les checkpoints n'est prévu.

Miroirs :

A certains passages des niveaux, des miroirs sont disposés. Ils fonctionnent systématiquement par duo : l'un est placé dans le premier plan, relié à un second placé à l'arrière-plan. En entrant dans ce miroir, on peut passer dans l'arrière-plan, et s'y déplacer de la même manière que dans le premier plan. L'inverse est aussi possible, le joueur peut passer d'un plan à l'autre à loisir, tant qu'un miroir est disposé.

Ces passages dans l'arrière-plan permettent de renforcer l'aura et la cohérence du château, le rendre plus tangible. Ainsi parfois les miroirs permettent de contourner des passages bloqués, d'ouvrir des portes…

Collectables :

- Pièces de lore avec augmentation de barre de vie à la fin ? Pages de journaux écrits par Wir

Plateformes mouvantes :

Plateformes se déplaçant d'un point A à un point B. Le joueur n'a pas besoin de suivre son déplacement, il est automatiquement transporté en fonction du mouvement de la plateforme. Quand il saute, la plateforme continue son déplacement sans lui. Il devra alors ajuster son atterrissage. Les plateformes peuvent se déplacer sur l'axe Y comme sur l'axe X, et il n'est pas nécessairement obligatoire de se limiter à 2 points.

Il peut s'agir de plateformes, mais de mécanismes sortant des murs ou des plafonds, servant donc plutôt un objectif de tuer le joueur s'il se fait compresser. Il est possible de les utiliser partout, mais elles seront particulièrement appropriées à la tour de l'horloge et ses mécanismes. Il faut penser à adapter l'apparence en fonction de l'environnement.

Plateformes One-Way :

Plateformes que l'on ne peut traverser que d'un côté : dès lors qu'on l'a dépassée en sautant, on ne peut pas revenir en arrière.

X. Level Design

Grands principes :

Macro :

Nous cherchons à mettre en place un mini-metroidvania qui n'a pas recours à des pouvoirs ou des clés pour débloquer des passages. L'idée est plutôt de chercher à jouer avec le décor, d'inviter le joueur à trouver des façons logiques d'avancer.
Par exemple, l'accès aux catacombes sera débloqué après que l'on ait sauté depuis le haut de la tour de l'horloge, afin de casser un plafond montrant des signes de délabrement.
Ainsi les catacombes, auparavant entièrement sombres et impraticables, recevront désormais la lumière de la pleine lune.
Nous devons faire en sorte que le joueur puisse arriver à déduire cet enchaînement d'actions de par le level design et le level art, avec des éléments placés au bon endroit et suffisamment évocateurs.

Nous jouerons aussi sur le passage dans l'arrière-plan, mécanique innée à la 2.5D que nous visons.
Par exemple, le joueur tombe devant une porte fermée, et il voit que dans l'arrière-plan, il est possible de la contourner. Il va alors devoir trouver une façon de se rendre dans cet arrière-plan, même si cela implique de remonter plusieurs indices et finir par compléter entièrement une autre section.

Micro :

Nous axons la majorité de nos ateliers de plateforme sur l'utilisation d'ennemis, afin d'inviter le joueur à triompher de ce dernier en exploitant la mécanique de dash.
Voici quelques exemples de patterns que l'on peut mettre en place :

- Utiliser des chauve-souris pour atteindre des plateformes en hauteur. Opportunité de complexification en obligeant le joueur à dash sur plusieurs chauves souris d'affilée, ou même plusieurs ennemis.

- Utiliser des squelettes placés sur des pics pour inviter le joueur à rebondir dessus et passer des séquences mortelles. Opportunité de complexification en mixant avec plusieurs ennemis, en faisant se déplacer les squelettes…

- Utiliser des plateformes mouvantes et autres ascenseurs, combinables avec des ennemis permettant par exemple de passer de l'un à l'autre, ou au contraire gênant la progression.

Si nous avons besoin de faire dash le joueur sur des objets du décor, il faut faire systématiquement en sorte que ces "objets" soient soit des ennemis immobiles, soit des cadavres. De cette manière, le joueur associera automatiquement un ennemi (prenant systématiquement la forme de villageois, de squelette ou de chauve souris) à un outil pour

dash, qu'il soit mort ou vif. Cela doit être introduit en obligeant le joueur à le faire une première fois, pour qu'il comprenne qu'il est aussi possible de dash sur des ennemis morts.

Chaque niveau est réalisé sur une scène différente.

Tutorialisation :

Le niveau 1, prenant place dans le hall et les salons du château, fera office de tutoriel.
Des petites inscriptions doublées de schéma (pourquoi pas animés en mode gif) montrant les boutons à appuyer surviendront aux passages adéquats.

Liste des tutoriels :

- "Icône bouton du bas" pour sauter
- Atteindre un cercueil fait réapparaître D automatiquement à ce dernier une fois mort
- "Icône bouton de droite" pour attaquer
- "Icône bumper droit (R1 / RB)" + "Direction" pour effectuer un dash
- "Icône bouton du bas" puis "Icône bumper droit" pour faire un saut dashé
- "Icône Stick bas" pour traverser
- "Icône Stick droit + R1" puis "R1" après avoir touché le cadavre
- "Icône Stick haut + R1" puis "R1" après avoir touché le cadavre
- Vous pouvez aussi effectuer un dash en diagonale.
- Toucher un ennemi ou un cadavre avec un dash permet instantanément d'en effectuer un nouveau dans les airs.
- Les chauves souris, comme tous les ennemis morts ou vifs, peuvent être aussi utilisées pour regagner un dash.
- Vous pouvez utiliser un dash vertical sur un cadavre empalé, puis un autre pour gagner de la hauteur.

Niveaux :

- Salon / Tuto (1)

- Tour de l'horloge (2)

- Catacombes (3)