



Sit



PARTIE COMMUNE

TABLE DES MATIERES

1-Rimbaud et le Bateau Ivre

2-Le Pitch

3-L'Histoire

a. Le Prologue

b. La Trame

4-Le Monde de Sit

5-Les Unique Selling Points

a.

LE PITCH

Sit est un puzzle-platformer en 2.5D où le joueur guide un chien attaché à un arbre en ayant la capacité d'allonger ou de raccourcir la corde qui le retient.

RIMBAUD ET LE BATEAU IVRE

Le bateau ivre est l'image d'un passage vers un autre mode de pensée, une transition opérée par la traversée et la description d'un monde onirique, ici représentée par la dérive d'un navire libéré de ses amarres. C'est aussi un périple aux multiples découvertes et à fort caractère visuel. Bien que l'on y retrouve des éléments réalistes et relatifs au contexte d'époque, le poète se concentre sur la description du caractère éclectique de chaque scène.

« J'ai vu des archipels sidéraux ! et des îles
Dont les cieus délirants sont ouverts au vogueur »

Mon but fut de recréer un tel voyage à travers un univers où, comme dans le Bateau Ivre, **l'humain se mêle au naturel**. Il s'agissait de reproduire la dérive du navire, guidé par les flots vers une destination qui lui est inconnue, et cela à travers une autre perspective, une autre histoire.

*«La tempête a béni mes éveils maritimes.
Plus léger qu'un bouchon j'ai dansé sur les flots »*

Tel que Rimbaud décrit sa vision du poète, le bateau ne reste que " voyant ", il n'est que spectateur de son propre voyage. Bien que libre et témoins de spectacles édifiants, celui-ci n'en reste pas moins **guidé par des forces qui lui sont inaccessibles**. J'ai tenu à retranscrire ce statut d'observateur exprimé tout au long du poème à travers une métaphore différente, en donnant au protagoniste un **rôle teinté de passivité**.

J'ai alors décidé de représenter ce caractère passif par une image forte, elle-même évoquée à certains points du poème : **la captivité**. Cette captivité serait exprimée dans le cadre d'un chemin semé de découvertes, qui serait aussi un **voyage initiatique**, en référence à la transition que représente Le Bateau Ivre dans la vie de poète de Rimbaud.

Le Prologue :

L'homme s'arrêta à un endroit qui lui semblait approprié. Il sortit une corde de sa sacoche, qu'il empoigna fermement et commença à nouer autour d'un arbre. Le teckel, assis, fixa son maître du regard en agitant la queue. Enfin, celui-ci s'avança et attacha l'autre extrémité de la corde au collier de l'animal. Après avoir terminé sa besogne, l'homme se redressa, et pointant le doigt vers son compagnon, prononça d'un ton autoritaire : « Sit. »

Ce dernier s'exécuta, et scruta attentivement son maître tandis que celui-ci s'éloigna sans même se retourner. Les heures passent, le teckel ne cesse de battre de la queue, et les premiers flocons de neige se laissent flotter jusqu'à la terre.

On retrouve le teckel quelques heures plus tard, manifestement endormi. La nuit n'est pas loin, et des tas de neige épars se sont métamorphosés en une couche épaisse.

La Trame:

Un bruit le fit se réveiller en sursaut. C'est alors que le chien aperçut ce qui lui sembla être son maître, lui tournant le dos et disparaissant derrière une porte dressée au milieu de la plaine de neige. De nombreuses petites silhouettes blanches le suivaient, et invitaient l'animal à les suivre.

Aidé des nombreuses créatures peuplant les lieux, les **Sprites** (de l'anglais, apparitions, êtres spectraux), le chien suivra son maître de porte en porte, du coucher de soleil jusqu'à l'aube, entre plaines enneigées et cavernes souterraines. Petit à petit, il devient évident que ces montagnes ne sont pas juste le fruit de la nature.

Le chien va devoir entreprendre un voyage tant physique que spirituel. En pourchassant ce qui lui semble être son maître, et au fil de ses rencontres, il va graduellement prendre conscience de la réalité de son abandon, pour que cette désillusion atteigne son point d'orgue avec sa libération et la disparition de la corde.

Le Monde

Les endroits visités tiennent tant d'éléments naturels que de la vie passée du chien. Ces derniers viennent se mêler aux forêts couvertes de neige, aux roches et aux branches et représentent le vécu de l'animal. Dans ce monde, un aspirateur devient un **monstre terrifiant**, une télévision un objet de fascination, et la chaleur d'un grand foyer la plus grande source de réconfort. Ces éléments font partie intégrante de l'univers, et se substituent à certains spectacles naturels.

Ses Habitants

Les seuls occupants de ce monde sont des animaux sauvages à l'apparence surnaturelle, les sprites. Ils semblent avoir des capacités à apparaître aux endroits les plus incongrus en sortant de tas de neige, et exhibent des **comportements anthropomorphes**, qu'ils exécutent avec un maniérisme de bêtes.

Une Touche de Réalisme

Un caractère onirique dans avec une touche de réalisme : comportement des animaux, bande son réaliste, objets courants... Occasionnellement, le joueur pourra entendre des échos lointains liés à certains objets, tout comme une conversation de table lorsque celui-ci croise une table de salon.

La neige

La neige y tient le rôle principal dans le monde de Sit : elle définit le chemin du teckel, tout en étant l'origine et la source des sprites. Elle est au chien ce qu'est la mer au navire de Rimbaud. Chaque endroit visité **est lié à la neige**, que ce soit une plaine recouverte d'un tapis blanc, ou une caverne à ciel ouvert.

PRINCIPE ET OBJECTIFS

Dans Sit, le joueur progresse de niveau en niveau en utilisant la corde qui le retient pour interagir avec l'environnement et **résoudre des énigmes**. Chaque niveau prend place **entre deux portes**, le maître attendant le chien devant la suivante. L'objectif est alors de le rejoindre en résolvant les énigmes entravant la progression du chien.

L'action évolue dans sur un plan 2.5D, ou le personnage suit un chemin courbé grâce à un mouvement bidimensionnel. Le joueur **contrôle les mouvements du chien ainsi que la corde**, avec la possibilité de la bloquer et de la raccourcir.

Souvent, le joueur se trouvera dans une situation où la corde sera trop courte pour progresser. Chaque sprite rencontré -et allié- entrera en possession de celle-ci lui donnera une **longueur maximale supplémentaire**. Ainsi, pour parvenir à atteindre des zones plus éloignées, il sera crucial de localiser les sprites présents aux environs.

L'allongement de la corde est le symbole de la progression du joueur.

LES UNIQUE SELLING POINTS

La Corde

Le second Half Life a révolutionné l'industrie du jeu vidéo à sa sortie en démocratisant l'utilisation de simulation physique dans des situations de gameplay.

Les multiples forces exercées sur les solides, leur matière, leur géométrie sont autant de paramètres qui donnent cette dimension imprévisible à ce système néanmoins ancré dans la logique. Ce flou de possibilités ajoute à la fois un élément de réalisme mais aussi de hasard et de prédiction, créant une toute nouvelle forme de plaisir vidéoludique.

Durant l'élaboration de Sit, j'ai voulu rechercher une nouvelle direction pour l'utilisation d'un moteur physique. Simuler une corde et ses interactions avec l'environnement a été pour moi le moyen idéal de mettre en valeur la sensation de captivité, tout en introduisant une mécanique originale.

De plus, la simplicité de cette mécanique offre de nombreuses possibilités d'élargissement du gameplay (escalade, corde élastique), et d'utilisations contextuelles.

Des Environnements Uniques

L'univers de Sit est basé sur des scènes naturelles **incorporant des objets de la vie quotidienne**. Ce style d'environnement ouvre des possibilités artistiques et narratives originales, où les éléments composant l'environnement peuvent être utilisés dans les énigmes.

Un Jeu Muet

La simplicité des commandes permet de minimiser l'interface, et permet un apprentissage des mécaniques tout en douceur, par le level design et l'introduction méticuleuse et progressive de chaque nouvelle mécanique. L'objectif est de préserver le sens de découverte, sans dialogue ni tutorial, et de baser la communication des émotions purement sur la gestuelle et les vocalises animales, qui offrent un vocabulaire à la fois différent et varié.

La 2.5D a plans courbés

Sit est un jeu entièrement en trois dimensions, et les personnages se déplacent selon les codes des jeux deux-dimensionnels. Cependant, les tracés de déplacements s'effectuent sur des courbes pouvant utiliser la profondeur.



La progression de Trine 2 s'effectue sur un plan 2D fixe.

Les jeux vidéo en 2.5D sont revenus progressivement au goût du jour. Mais, la définition de 2.5D reste suffisamment large. Bien que Trine, par exemple, soit un jeu en trois dimensions possédant **une jouabilité 2D**, la navigation n'en reste pas moins **sur un plan fixe**.

Depuis les premiers titres à l'époque de la Playstation les premiers titres sur Playstation (**Pandemonium (à droite)**, Klonoa, Tombi 2...), très rares ont été les titres permettant une navigation **en trois dimensions avec une jouabilité 2D**. Ces titres ont été l'inspiration principale de la jouabilité de Sit.



La progression de Pandemonium s'effectue des plans courbés et dynamiques

Contrôler un animal

Malgré une légère tendance en 2006-2007 (avec Okami et the Legend Of Zelda : Twilight Princess), contrôler un animal quadrupède a rarement été chose commune. De plus, le choix de la race teckel rend la morphologie et les comportements du personnage particulièrement intéressants.

Ni mort ni danger

Le challenge de Sit se retrouve au niveau de la résolution d'énigmes et des manœuvres nécessaires pour naviguer l'environnement. Par conséquent, la mort est y inexistante, et le joueur ne rencontrera aucune ennemi ou situation dangereuse.

L'empathie du joueur n'est provoquée purement qu'à un niveau émotionnel. Le chien ne subira donc aucun traitement physique douloureux.

Il est par exemple impossible de mourir en sautant dans un précipice, la corde agissant comme un harnais de sécurité. La pénalité du joueur ne représente que le temps qu'il lui faudra pour remonter le teckel en raccourcissant la corde.

PLATEFORME

Développement :

Il serait grandement préférable de développer le jeu grâce à des **outils existants**, notamment pour ce qui concerne la physique. Les moteurs **Unreal et Unity** possèdent tous deux des atouts dans les catégories graphiques et physiques.

Publication :

Les contrôles simples de Sit rendent le titre parfaitement adaptable à la plupart des supports. Comme pour beaucoup, la plateforme **Xbox Live Arcade** serait un environnement de publication et de développement idéal, permettant éventuellement de faire le pont avec d'autres plateformes.

Cependant, il reste difficile d'imaginer un autre support de distribution que la plateforme de téléchargement. Rares sont les jeux aux contrôles 2D vendus au prix fort. **Rayman Origins** étant le seul succès de ce type de jeu vendu au prix maximal, grâce à la taille de son contenu, sa loyauté de marque, et naturellement sa qualité.

PARTIE GAME DESIGN – TABLE DES MATIERES

- 1- L'univers, en détail
 - a. Les personnages
 - b. Les graphismes et le son

- 2- Gameplay
 - a. L'impact émotionnel et le plaisir de jeu
 - i. La place du joueur
 - ii. L'évolution des personnages
 - iii. Le rôle de la fin
 - b. Actions de base
 - i. Actions du chien
 - ii. Actions des sprites
 - iii. Actions émergentes
 - c. Règles d'or de la corde
 - d. Environnement
 - i. Contrôles environnementaux
 - ii. Les sprites
 - iii. Les objets de la vie quotidienne

- 3- Déroulement du jeu
 - a. L'abandon
 - b. L'orée
 - c. Les cimes
 - d. La descente //A FINIR
 - e. Les cavernes douces
 - f. La rocaille
 - g. La réunion

- 4- Level Design et Enigmes : Exemples
 - a. Le Pont (Orée)
 - b. Le Nid (Cîmes)

- 5- Dynamique de l'interface

LE GAMEPLAY

L'IMPACT EMOTIONNEL ET LE PLAISIR DE JEU

Place du Joueur

En agissant sur la corde, le joueur peut trainer le chien, le suspendre et limiter les mouvements. En résulte cette impression de dépendance de l'animal, à la fois de l'environnement, et de l'influence des sprites. A l'image du bateau de Rimbaud, **le chien est davantage spectateur qu'acteur** de son périple.

Ce rôle d'acteur est endossé par le joueur. Bien que celui-ci opère un contrôle direct du chien, **il ne doit pas avoir l'impression de l'incarner**, mais plutôt de l'assister dans son périple en contrôlant la corde via les sprites. La 2.5D est selon moi l'outil idéal pour extérioriser sa présence, en offrant une perspective globale de l'action et du langage corporel du teckel.

Un Parcours Initiatique

La dépendance physique du chien s'ajoute au récit pour laisser place à un **sentiment de vulnérabilité** tant physique qu'émotionnelle. Cette vulnérabilité sera particulièrement mise en avant dans les premières phases du jeu, pour créer une connexion entre le joueur et l'animal.

Au fil de la progression, le joueur assistera néanmoins à sa **métamorphose** de créature triste et désespérée en être courageux et volontaire. Cette évolution atteint son paroxysme au retournement de situation, où le teckel adoptera un **comportement agressif** en aboyant envers son maître.

Le maître, lui, suivra **le parcours inverse**, partant narquois et énergique, pour finir exténué et empli de regrets. La séparation, représentée dans la scène finale, n'en sera que plus rude pour le joueur, mais salvatrice pour le chien désormais capable de rejeter les émotions de son maître.

Plaisir de Jeu

Les interactions se veulent simples et universelles, aux conséquences variées et contextuelles. Ce sont ces concepts qui font la force et l'immersion des jeux tels que **Another World** ou **Journey**, et permettent une plus grande immersion.

Combiner ces interactions avec des objets de la vie courante permet de créer des **situations surprenantes**, en plus d'offrir des informations sur la vie du teckel par le biais des échos. L'introduction mesurée de **nouvelles mécaniques** (nouveaux objets et sprites) au fur et à mesure des mondes maintient la sensation de nouveauté et de fraîcheur des énigmes.

LE CHOIX DE LA 2.5D

La 2.5D utilisant un déplacement en trois dimensions permet de **restreindre les mouvements** du protagoniste à des endroits fixes, ce qui permet une **simplification de la prise en main** et une **réduction de l'espace des problèmes** pour des énigmes favorisant la créativité au lieu de se reposer sur leur complexité.

Des sections en boucle et des embranchements.

Un chemin en trois dimensions donne lieu à des possibilités très intéressantes. Des chemins divergents et des boucles permettent d'ajouter une dimension supplémentaire aux énigmes, sans pour autant créer un problème de complexité.



Environnement à boucles et embranchements. -Klonoa 2



Un plan en plongée est utilisé pour exprimer le vertige. -Pandemonium 2

Des angles de caméra prédéfinis.

Restreindre le gameplay permet une grande liberté dans le jeu de caméra. Il est alors aisé d'ajouter à l'atmosphère, et d'attirer l'attention du joueur sur certains éléments de l'environnement sans interrompre le rythme de jeu.

ACTIONS DE BASE

Contrôles du chien

Le joueur va devoir utiliser tant sa palette de mouvements disponibles que la corde elle-même. Le Chien peut en effet se déplacer et attraper des objets, mais la corde est elle-aussi cruciale dans la résolution de puzzles, en tant qu'objet aux propriétés physiques pouvant interagir avec l'environnement.

- **Les déplacements (stick analogique)**

Les déplacements s'effectuent en deux dimensions dans un univers en 3D. Le stick analogique ou le pad directionnel de la manette peuvent être utilisés à cet effet. A la manière de **Pandemonium**, les déplacements restent relatifs au personnage, peu importent les angles de caméra et la forme du chemin.

- **Le saut (A)**

Comme dans tout jeu de plateforme, le saut est d'une importance capitale. Le saut est malgré tout une aptitude acquise en cours de partie (bien qu'extrêmement tôt) pour démontrer le principe de l'acquisition de sprites. Le joueur possède un certain degré de contrôle de la trajectoire du chien lorsque celui-ci est dans les airs.

- **Attraper (X/B)**

Le chien est capable d'attraper ou de mordre des objets. Il peut aussi se servir de sa morsure pour d'autres interactions plus contextuelles. Pousser ou tirer un objet en y

étant accroché dans les airs reste impossible. Le joueur devra alors compter sur les jeux de corde pour arriver à cet effet (voir *Level Design Et Enigmes : Exemples, Le Pont*).

- **L'aboïement (Y)**

L'aboïement est la première action apprise par le joueur. Il s'agit d'une action **exécutable à l'envi**, permettant au joueur de dévoiler sprites et autres secrets, ainsi que d'interagir avec l'environnement de manière **inattendue et contextuelle**. Aboyer peut non seulement servir à révéler des sprites cachés, mais aussi à attirer l'attention ou à effrayer d'autres créatures... où par exemple à causer de petites avalanches !

Contrôles des sprites

En possédant la corde, les sprites permettent au joueur de bloquer, d'allonger ou de raccourcir la corde grâce aux gâchettes latérales de la manette. Un tracé lumineux partant du collier indique la longueur maximum restante.

- **Allonger la corde**

Aucune commande n'est nécessaire pour allonger la corde. Celle-ci reste continuellement tendue et s'allonge progressivement jusqu'à atteindre sa longueur maximum, dans la limite des sprites disponibles. On peut se l'imaginer comme une laisse à enrouleur !

- **Bloquer la corde (LT ou RT)**

Appuyer sur l'une des gâchettes aura pour effet de bloquer la corde. Il est toujours possible pour celle-ci de s'écourter, mais pas de s'allonger. Cette étape est l'intermédiaire entre un mouvement libre et le raccourcissement de la corde. Elle est particulièrement utile lorsqu'il s'agit de stabiliser le chien suspendu en l'air.

- **Raccourcir la corde (LT et RT)**

Appuyer sur les deux gâchettes permet de raccourcir la corde. Cela a pour effet d'exercer une force de traction, tirant le chien dans sa direction. Il est possible de tirer en avançant dans la direction opposée pendant que la corde rétrécit.

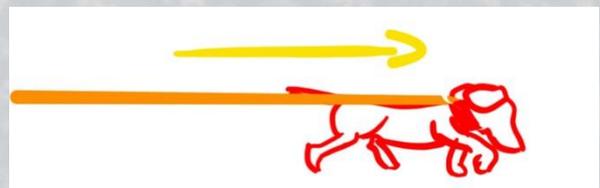
Actions émergentes

Ces actions ne nécessitent pas de commandes directes, et dépendent de plusieurs facteurs.

- **Tirer sur la corde**

Lorsque la corde atteint sa longueur maximale, le chien ne pourra naturellement plus avancer, et commencera à tirer. La corde exercera alors une pression sur tout objet qu'elle entoure dans le sens de la force exercée.

A noter qu'il est de même possible de tirer en bloquant la corde ou en la raccourcissant.



- **Sur le dos**



Lorsque le chien est tiré par-dessus un rebord, la corde le forcera à se mettre sur le dos.

Au moment où le joueur cesse de tirer –et naturellement, si le chien est au sol- celui-ci se remettra de lui-même sur ses pattes.

Il ne s'agit pas réellement d'une mécanique, mais plutôt d'une solution à un problème posé par la physique et l'animation.



REGLES D'OR DE LA CORDE

Pour maintenir la stabilité du gameplay et du moteur de jeu, les mécaniques relatives à la corde obéissent à plusieurs règles. Ces règles sont implicites et ne seront pas expliquées au joueur.

- **Force**

La force exercée par le rétrécissement de la corde est **légèrement plus forte que la force de mouvement du chien**. Si le chien avance dans la direction inverse de la corde pendant que celle-ci est écourtée, il sera attiré lentement dans le sens opposé. Cela permet au joueur d'exercer des forces plus variées sur l'environnement.

- **Tension**

La longueur de la corde **s'adapte aux mouvements du chien**. Lorsque celle-ci n'est pas tirée par le joueur, et que le chien se dirige dans la direction de la corde, celle-ci s'écourte automatiquement. De même, tant que celle-ci n'a pas atteint sa longueur maximum, elle s'agrandira elle-même si le chien s'en éloigne.

- **Friction**

La corde **s'agrandit et rétrécit au niveau de l'arbre** (et non au niveau du collier). Autrement dit, elle reste statique au niveau du collier, et l'allonger et la rétrécir équivaut et à exercer une force de friction sur tous les objets qu'elle touche. Cette force peut être utilisée à des fins d'énigmes, comme pour faire tourner des poulies.

- **Stabilité**

Calculer toutes les interactions de la corde du début à la fin du jeu demanderait trop de puissance au moteur physique. La corde doit donc **être régulièrement immobilisée** pour isoler un espace de calcul restreint. C'est le rôle des portes qui segmentent les environnements en des sections plus petites.

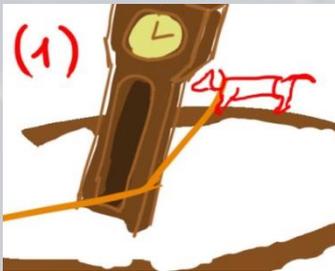
- **Intersection**

La corde n'interagit pas avec elle-même. Il n'y a pas de réponse physique lorsque la corde s'entrecroise. Ici encore, il s'agit d'économiser la puissance de calcul, et d'éviter des artefacts involontaires et néfastes à la jouabilité.

ENVIRONNEMENT

Les Contrôles Environnementaux

La neige joue un rôle important. Le chien ne peut en effet avancer ou sauter dans la neige profonde. Cela peut être très utile pour définir des limites aux déplacements, et empêcher tous débordements dus aux raccourcissements de la corde (dans les niveaux de l'Orée ou de la Rocaille).



Par exemple, supposant que le joueur ait emprunté un chemin courbé (1). La corde est alors raide entre le point de départ et sa position actuelle. La raccourcir aurait alors pour effet de trainer le chien **hors des limites du chemin**. Cela pose alors un problème technique au niveau du déplacement : comment se déplacer en étant hors du tracé 2D ?

En recouvrant le terrain hors limites de neige profonde, et donc en empêchant tout mouvement, le joueur sera obligé de raccourcir la corde jusqu'à ce que le chien soit revenu sur le tracé (2).

Les zones aériennes utilisent le même principe, mais avec le vide en lieu de neige (niveaux des cimes et de la descente). Le chien étant debout sur une branche, raccourcir la corde dans une direction perpendiculaire le conduira à perdre l'équilibre et à rester suspendu, jusqu'à ce qu'il soit ramené à un point d'appui.



Les Sprites

Chaque sprite **possède l'apparence d'un animal**. En plus d'octroyer une longueur supplémentaire à la corde, chaque nouvelle espèce rencontrée procure une nouvelle capacité au chien. Bien plus que de simples objets à collecter, les sprites sont des personnages à part. Ainsi, un sprite effrayé, affamé (ou juste de mauvais poil) refusera d'entrer en possession de la corde. Le joueur va donc devoir chercher un moyen de **satisfaire les Sprites hostiles** pour gagner de la longueur de corde.

Tous les sprites ne rejoindront pas nécessairement la corde.

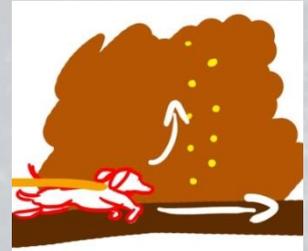
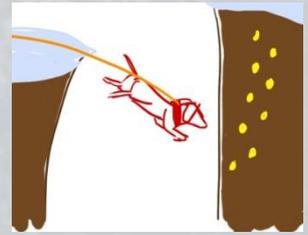
Les Lapins

Le premier lapin à rejoindre le chien lui permettra de sauter plus haut. Autrement dit, à une hauteur appropriée pour un jeu de plateforme. A chaque saut, on pourra observer la silhouette du lapin derrière le chien.

Les Ecureuils

Les écureuils permettent au chien de marcher sur les surfaces marquées de traces de pattes brillantes.

- Ces traces peuvent figurer sur tout objet ou paroi, et avoir toute orientation.
- Sauter ou raccourcir la corde dans une direction perpendiculaire auront pour effet de décrocher le chien de la paroi.
- Il est de même possible de s'attacher à une paroi en sautant directement dessus (1).
- En (2), le joueur a la possibilité de prendre un embranchement en sautant au niveau des traces sur le mur. Le chien s'y attachera automatiquement.



Les Sprites Volants

Les sprites volants ont l'apparence de toute créature ailée. Ils ont la possibilité de se percher sur la corde et de lui attribuer des effets supplémentaires. Ces effets disparaîtront à leur envol.

- **Corbeaux** : Les corbeaux alourdissent la corde. Ils sont en général considérés plus comme un obstacle que comme une aide.
- **Hiboux** : Les hiboux donnent des propriétés élastiques à la corde.
- **Chauves-Souris** : Les chauves-souris rendent la corde lumineuse, et permet d'interagir avec les dessins muraux à l'intérieur des cavernes douces, pour activer des mécanismes par exemple.



Les Objets de la Vie Quotidienne

Le chien rencontrera différents objets issus de ses souvenirs. Certains auront une importance dans la jouabilité et la résolution d'énigmes.

Les Portes

Les portes jouent tant le rôle de points de contrôle que d'objectifs.

- Chaque segment de jeu se passe entre deux portes : celle précédemment franchie (1), et la suivante, devant laquelle le maître attend (2).
- Lorsque le joueur traverse une porte, **sa partie est sauvegardée**.
- Elles représentent aussi des points de contrôle pour le moteur physique
 - Lorsque la porte se referme, la corde se retrouve bloquée **en dessous**.
 - Il s'agit d'une astuce visant réduire la puissance nécessaire au moteur physique, en **segmentant l'univers de calcul** entre les portes : la physique ne



sera calculée qu'entre les deux portes actuelles.

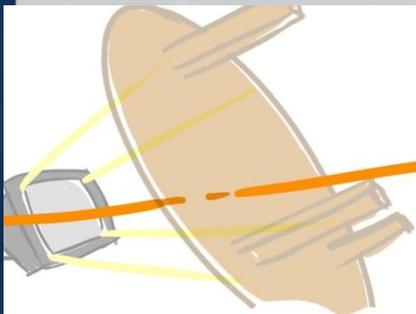
- Néanmoins, la corde reste capable de **glisser sous les portes**, rendant possible l'allongement et le rétrécissement, et maintenant l'illusion d'une seule et unique corde s'allongeant continuellement.

Les Prises/les Câbles d'Alimentation

- Les appareils électroménagers (lumières, aspirateurs, télévisions...) possèdent des câbles d'alimentation, tandis que des prises électriques sont disséminées un peu partout dans les environnements.
- Le chien est capable de prendre le câble dans sa gueule et de le transporter à la prise de courant la plus proche.
- Les câbles d'alimentation permettent d'introduire un gameplay utilisant de **multiples cordes**.

Les Aspirateurs

- Les aspirateurs peuvent être de taille variable.
- Leur souffle puissant permet de projeter le chien dans une certaine direction.
- Leurs tuyaux serpentent dans l'environnement

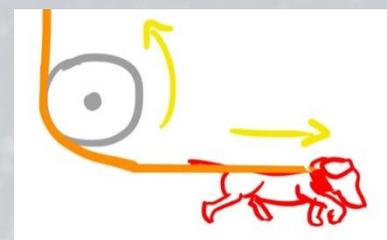


Les Télévisions

- Les télévisions émettent une lueur pâle.
- Au moindre contact avec la lueur, tout matériau (sauf la corde) devient translucide et n'interagit plus physiquement avec le monde.
- L'objet concerné restera translucide tant que la corde passera au travers, même si il n'est plus en contact avec la lueur.

Les Poulies

- Les poulies permettent d'activer des mécanismes selon leur sens de rotation.
- La friction de la corde est suffisante pour faire tourner une poulie.



Les Inscriptions

- Les cavernes douces comportent des dessins d'enfants, qui s'éclairent lorsque la corde lumineuse est à proximité.
- Eclairer toutes les inscriptions d'une zone permet d'activer des mécanismes.

La corde devient lumineuse lorsqu'un sprite chauve-souris y est perché.

Le Chien

Un petit teckel énergique et d'un certain âge. Tout comme tout bon toutou qui se respecte, le chien porte un respect et une loyauté sans limites envers son maître. Innocent et un peu trouillard, il va devoir explorer un monde qui lui est inconnu, tout en acceptant l'idée que celui qu'il aime ne reviendra sans doute jamais.



Le Maître

Enveloppé dans son ciret gris, le chapeau vissé sur la tête, le maître reste une figure évasive. Après avoir noué une corde autour d'un arbre et y avoir fait prisonnier son chien, il décide de s'en aller, laissant son compagnon seul et désespéré. Il **réapparaît cependant quelques heures plus tard**, accompagné de multiples sprites, avant de disparaître à nouveau derrière une **porte dressée au milieu de nulle-part**. Le chien passera le plus clair de son temps à le pourchasser.



Les Sprites

Les sprites apparaissent en sortant d'un grand tas de neige. Ces petits génies à l'apparence animale suivent le maître à travers les portes qu'il traverse. Certains restent malgré tout en arrière, et sont prêts à aider le chien dans son périple. Cela dit, uniquement s'ils sont d'humeur.

La blancheur immaculée des sprites en font l'**incarnation de la neige**, et telle la mer guidant le bateau de Rimbaud, ils guideront le chien tout au long de son chemin.

Lorsque le chien rencontre un sprite décidé à l'aider, celui-ci s'évapore en un nuage de flocons et disparaît dans le collier, donnant à la corde une longueur supplémentaire.



Les Environnements

L'univers graphique de Sit a pour but de recréer non pas une nature froide et agressive, mais des **décors calmes et méditatifs**, inspirés des images réconfortantes accompagnant le chien tout au long de son voyage intérieur. Les paysages neigeux du peintre Monet (ci-contre) expriment parfaitement cet esprit visuel, et ont été une grande source d'inspiration pour l'univers du jeu.



Le jeu se déroulant du soir au petit matin, l'éclairage reste feutré, et permet aux environnements d'exprimer des tons bleu-orangés, pour une harmonie visuelle s'exprimant par un contraste peu relevé. Les scènes à l'intérieur de la cave sont définies par des teintes brunes et orangées, en contraste avec les couches de neige tombées de par les toits ouverts.

Les Personnages



Le film **La Prophétie Des Grenouilles** (à gauche: grand-père Ferdinand) m'a particulièrement touché par la tendresse de son style graphique, qui donne tout son cachet à son histoire quelque peu tragique, et j'ai choisi de m'inspirer de certains éléments de style pour imaginer l'apparence des personnages.

Les personnages de Sit possèdent une forme aux proportions réalistes, mais tout comme l'esthétique de Iouri Tcherenkov, des **traits physiques simplifiés aux textures feutrées**. Ce type de représentation va de pair avec l'histoire et le contexte pour montrer le monde et ses habitants tels qu'ils sont représentés à travers l'esprit du chien.

Ils ne **possèdent pas d'yeux**, et ne s'expriment que par leur langage corporel et leurs cris. Il s'agit d'un moyen efficace de simplifier la narration tout en préservant les émotions essentielles. Le lapin de Jacques Tati dans le film **L'Illusionniste** (à droite) en est un très bon exemple de ce type d'expression. En utilisant une **gestuelle purement animale**, le spectateur est capable de situer son caractère colérique dès les premières secondes !



CHARTE SONORE

Musique Ambiante

La musique de Sit sera **généralement absente**, remplacée par une bande son ambiante détaillée et composée de sons naturels. Je me suis à nouveau inspiré de **Another World** et **Limbo** pour cette approche sonore, où les sons ambiants et le silence musical permettent de créer une atmosphère à la fois calme et pesante.

Effets sonores

Tout comme la bande son ambiante, les effets sonores sont destinés à établir des scènes naturelles réalistes à l'ouïe, et ce malgré leur apparence graphique. Les sons produits par les animaux sont eux aussi réalistes, tout comme les jappements du teckel ou les croassements des corbeaux.

Les échos et les voix relatives aux objets n'utilisent pas de langue familière, mais évoquent cependant les intentions et les émotions des locuteurs. Le Simlish dans les jeux Maxis (*Les Sims, Sim City...*) est un exemple poussé au caricatural, où la déformation de la grammaire et des mots poussent à la drôlerie. L'effet recherché tient plus du langage de la chanson 'Belleville Rendez-Vous', au début du film 'Les Triplettes de Belleville'.

NIVEAUX ET DEROULEMENT

Résumé du Déroulement :

Le joueur progressera entre cinq environnements, amalgames de décors naturels et de souvenirs du chien. Le voyage s'étale sur une journée, et le joueur verra le temps évoluer au fil des endroits visités.

Chaque environnement pose des objectifs à court termes, liés à l'allongement de la corde, aux sprites ou à tout autre obstacle, pour progresser vers le but qui est, dans l'immédiat, de rejoindre le maître à la prochaine porte.

LE PREMIER REVEIL

*Cette phase est hautement scriptée et a pour but **d'apprendre les mécaniques au joueur**, et ce sans texte ou indications visuelles. Elle nécessite donc une description plus détaillée.*

Le tas de neige et le premier sprite

Il s'agit de la phase d'introduction du jeu, où le joueur prend pour la première fois le contrôle du chien, après que la neige soit tombée et que celui-ci ne soit réveillé par **des piailllements dans un tas de neige voisin**.

Dans cette phase, le joueur est attaché à très courte distance de l'arbre, et ne peut que tourner autour de ce dernier. Etant placé dans un environnement restreint et contrôlé, il peut donc découvrir par lui-même les commandes de base. Pour le moment, il ne possède aucun contrôle de la corde, et le teckel n'est capable que de bonds de quelques centimètres.

L'objectif pour le joueur est de découvrir l'aboïement et son usage contextuel.

Dès que le joueur découvre l'aboïement, le tas de neige vacillera et émettra un retour sonore, signe que quelque chose se trouve à l'intérieur, pour **encourager le joueur** à aboyer encore.

Après suffisamment d'aboïements, le tas de neige se décompose en une myriade de sprites, dont la moitié s'enfuit aux alentours. Un dernier reste sur place. Après avoir fixé le chien du regard, celui-ci part en une fumée blanche et enveloppe le collier du chien, pour au final s'intégrer à la corde.

Le joueur peut désormais observer le changement visuel au niveau de la corde, et remarquera aussi la silhouette du lapin agrandissant la taille de ses sauts.

La première porte

Une porte apparaît dans l'espace dissimulé par le tronc de l'arbre. Après que le joueur ait effectué un demi-tour supplémentaire, la caméra se place pour mettre en évidence ces éléments.

Pour accomplir cet effet, l'environnement de départ ne doit pas avoir d'orientation spécifique !

A ce stade, de par les indications visuelles fournies par l'angle de

caméra et la couleur changée de la corde, le joueur est encouragé à avancer. C'est alors qu'il découvre que la corde est **capable de s'allonger** : au moment de prendre l'embranchement, la corde, jusqu'ici très courte, s'est étendue lorsque celui-ci s'est rapproché de la porte.

Au même moment, le maître se retourne et emprunte la porte. Tous les lapins le suivent, sauf un. Le joueur avance de quelques mètres de plus jusqu'à ce que la corde se bloque. **Il apprend donc que malgré le fait que la corde s'allonge, celle-ci possède une longueur maximale.** Le lapin resté à l'observer n'est qu'à quelques mètres, et après quelques secondes, avance dans la direction du chien, et entre dans son collier.

Comme auparavant, la corde change de couleur, et le joueur est conduit à déduire que les lapins sont la source de l'allongement de la corde. Il peut donc continuer à progresser, **et traverse la première porte.**

L'OREE



L'orée est le premier environnement visité par le joueur. C'est un paysage blanc, où l'horizon se mêle avec les contours de la neige lointaine. Quelques chemins de terres et arbres au tronc large apportent un contraste sombre à l'épaisse couche de neige. On y rencontrera fauteuils, tables et chaises, tous mêlés à la scène environnementale et recouverts de neige.

La couleur blanche permet d'isoler les éléments nécessaires au gameplay, et de faciliter les débuts du joueur en ajoutant de la clarté à la navigation.

Histoire

Durant cette section, le maître sera principalement occupé à fuir nonchalamment. Presque narquois, il n'attendra que le dernier moment avant de s'engouffrer dans chaque porte suivante. Par exemple, lorsque le chien est suspendu, celui-ci sera assis sur la falaise opposée, à le regarder se débattre. Peu à peu celui-ci prendra conscience de la ténacité du chien, et se mettra à fuir avec plus de véhémence.

A ce stade, le joueur est toujours sous l'impact émotionnel de l'abandon. Ces séquences ont pour but de renforcer ce sentiment, en diabolisant le maître par son caractère lent, moqueur et sûr de lui. En voyant le maître s'éloigner, le chien exprimera son désespoir par des petits jappements.

Progression:

Les énigmes commenceront sur un plan non courbé, en se concentrant sur les mécaniques de base. Peu à peu seront introduits des éléments de 2.5D, en utilisant les arbres comme points de pivot pour la corde.

Puis, un écoulement de neige viendra perturber la progression. Le chien se retrouvera suspendu, et seul le raccourcissement permettra au joueur de le remonter. **Les commandes seront indiquées par les mimiques des sprites, faisant signe de presser les deux gâchettes.**

L'énigme du pont mettra ensuite en pratique cette capacité (voir Level Design Et Enigmes : Exemples).

L'orée se conclut par la **présentation d'un nouveau sprite** : l'écureuil, qui permet au chien de marcher sur toute paroi marqué d'empreintes brillantes. La transition vers le nouvel environnement s'opère par l'escalade d'un très grand arbre grâce à cette aptitude nouvellement acquise. Durant cette escalade d'une trentaine de secondes, le coucher de soleil laisse place à la nuit.

LES CIMES



Il fait finalement nuit, et le teckel a atteint le bout des traces. Il est désormais debout sur l'une des branches de cet arbre gigantesque. Malgré l'obscurité, l'endroit reste illuminé par de nombreuses ampoules et lustres entortillés autour des branches. Les traces brillent elles-aussi, indiquant avec clarté les surfaces praticables parmi le pêle-mêle de branches et de troncs.

Histoire :

Durant cette section, le maître restera passif, debout devant la porte, à observer le chien traverser le grand arbre. Ce dernier semble s'être apaisé, et n'exhibe plus de gestuelle moqueuse. Il se hâtera cependant à travers la porte lorsque le chien se rapprochera.

Les cimes offrent un moment de répit allant de pair avec l'atmosphère nocturne. Le maître aussi est devenu plus calme : il commence prendre de l'intérêt envers le teckel et l'observe patiemment de sa branche au lieu de le narguer.

Progression :

Le joueur devra naviguer entre les troncs d'arbres ainsi que sur des branches, dans un environnement jouant principalement sur la verticalité. Il y mettra en pratique la capacité à escalader les surfaces marquées d'empreintes, et voyagera d'arbre en arbre. Il est naturellement possible de tomber en échouant à un saut, mais le chien restera toujours retenu par la corde, pour être remonté par le joueur.

Les cimes est un monde basé autour d'un point central : un arbre au tronc gigantesque et épais. Cet arbre jouera le rôle de **hub**, chacune de ses branches rejoignant une énigme. Au bout de la **plus longue branche** est posée une porte en pierre équilibrée. Devant celle-ci attendent le maître et quelques autres sprites. Malheureusement, la corde n'est pas assez longue pour atteindre la porte, et le joueur va donc devoir s'approprier suffisamment de sprites aux alentours pour l'atteindre.

Les énigmes à la périphérie permettront au joueur d'acquérir les sprites nécessaires pour allonger la corde et atteindre la grande porte. Ces énigmes présenteront les **sprites corbeaux (voir Level Design Et Enigmes : Exemples) et hiboux**.

LA DESCENTE



Après avoir franchi la porte au bout de la branche, le chien remarque, à ses dépens, qu'il est désormais suspendu dans le vide au-dessus d'une falaise. La porte étant refermée, il lui est impossible de remonter. Il va donc falloir trouver un moyen de descendre le long de la paroi rocheuse.

La descente est une séquence plus courte, dont l'action se déroule sur le flanc d'une falaise. Le chien va devoir interagir avec les occupants des nids et des tanières sur les rebords étroits afin de gagner l'amitié d'autres sprites, pour rallonger la corde et toucher terre.

Histoire :

A un point de la descente, le chien sera coincé, sans aucun moyen de descendre plus bas. Le maître, assis sur la branche d'un arbre voisin, y verra sa détresse, et enverra un sprite hibou se poser sur la corde pour l'étendre en la rendant élastique. Ayant accompli sa bonne action, il plonge gaiement dans le vide.

*Il s'agit de sa première réelle interaction avec le chien, ainsi que l'expression de son premier résidu d'affection. Ce moment représente le premier pas du maître vers le regret. Son contact avec les sprites ainsi que son action de plonger de l'arbre sont autant d'indices quant à **sa vraie nature**.*

Progression :

Les énigmes introduiront les **aspirateurs et les poulies**. Les aspirateurs seront souvent utilisés pour repousser le teckel de la falaise et atteindre les arbres en face, tandis que les poulies permettront d'activer des mécanismes, ou d'inverser la direction du souffle des aspirateurs.

LES CAVERNES DOUCES



Le chien atterrit enfin sur un tapis de neige à l'intérieur d'une caverne souterraine. L'univers des cavernes douces est centré autour de la chaleur, du réconfort, et de la nostalgie. Les contours des murs sont tapissés de coussins qui se mêlent aux stalagmites de couleurs chaudes. L'éclairage est principalement maintenu par des cheminées creusées dans les parois et la lumière de la lune provenant des quelques ouvertures sur le toit. Sur les murs, des dessins enfantins représentent le teckel jouant avec un petit garçon.

Histoire :

A l'entrée des cavernes douces, le maître est introuvable. On ne le voit ni se promener, ni franchir les portes, qui s'ouvrent toutes seules aux passages du teckel. L'animal ressent alors une profonde solitude, renforcée par tous les dessins sur les murs et les échos de la voix d'un garçon lui étant familière. Cette nostalgie progressera peu à peu, jusqu'à ce que le chien tombe nez-à-nez avec une fresque détaillant l'amitié entre le garçon et lui. Triste et fatigué, il ira ensuite se poser sur un tas de coussins près d'un feu, et s'endormira, tandis que les échos de jeux entre les deux compères résonnent dans les cavernes.

Le garçon est très sûrement le fils du maître, bien que cette information ne soit pas explicitement divulguée au joueur.

A son réveil, il tombe nez à nez avec son maître, accroupi devant la pile de coussins, en train de le caresser. Il se lève alors soudainement, se met à **grogner et à aboyer violemment** vers lui. Ce dernier, surpris et manifestement choqué, se mit à courir en direction de la porte suivante.

L'affection du chien pour son maître commence désormais à s'effriter. En réalisant que son abandon n'a pas causé de la peine qu'à lui, mais au garçon qui l'aimait beaucoup, le teckel prend conscience qu'il n'est pas le seul à souffrir.

*Cette scène est un moment pivot du jeu. Il commence à s'y opérer un **inversement** au niveau de l'affection entre les deux personnages. Le maître montre ses derniers sursauts d'amour*

tandis que le chien laisse exploser sa colère et le met en fuite. Cette fuite deviendra de plus en plus langoureuse au fil des portes traversées.

Progression :

Les premières énigmes feront usage du plafond et des traces d'écureuil pour tendre la corde du haut au bas de la caverne. Les chauves-souris seront alors présentées au joueur, et les énigmes qui suivront utiliseront les inscriptions sur le mur en combinaison avec la corde brillante.

La dernière énigme de la cave est présentée comme un boss, bien qu'il ne s'agisse en rien d'une situation dangereuse. Un **aspirateur gigantesque** et effrayant bloque la sortie de la cave. Celui-ci repousse le chien en arrière grâce à son souffle puissant, et ce à chaque tentative d'évasion. Le joueur devra emprunter une bifurcation pour trouver des **sections du tuyau d'aspirateur** et **enrouler la corde** autour pour lui couper le souffle. Réalisant qu'il ne peut plus repousser le chien, l'aspirateur prendra la fuite en couinant comme un animal apeuré.

La fin des cavernes douces contraste avec le réconfort ressenti au départ. Les sentiments de colère et de peur exprimés au niveau de l'histoire et du « boss » donnent une autre dimension aux galeries plongées dans la pénombre. Ce moment joue le rôle de climax, tant au niveau de l'action que du récit.

LA COLLINE BLANCHE



A la sortie de la caverne, une colline de roches blanches et cubiques se dresse contre le soleil levant. La plupart de ces roches sont en réalité des appareils électroménagers, des cuisinières, des machines à laver... Cependant, leur proportion et leur apparence pure évitent de donner un air de décharge ménagère à la colline. Les énigmes rencontrées seront majoritairement basées sur les interactions avec l'électroménager.

Progression :

La rocaïlle est le dernier environnement visité par le joueur. C'est ici que seront combinées toutes les mécaniques existantes, avec l'introduction des **télévisions** et des **prises électriques**. Ces éléments s'intègrent parfaitement dans l'environnement électroménager de la colline.

Histoire :

Le maître commence à s'épuiser. Toujours effrayé par la réaction du chien, celui-ci s'enfuit aussi vite qu'il le peut, tel un animal. On le verra trébucher et s'affaler sur la poignée de chaque porte. Peu à peu, son énergie le quitte, jusqu'à ce qu'il ne soit capable que de ramper. Lentement, il se traîne sous un arbre et s'y assoit. Bien que le décor ne soit pas le même, **ce dernier ressemble fort à l'arbre auquel le chien fut attaché.**

LA REUNION

Enfin, le chien arrive au sommet de la colline. Voyant le maître faible et acculé, il s'approche prudemment, en laissant sortir un léger grognement. Mais le maître tendit les bras, et serra le teckel chaudement. La queue de l'animal se mit alors à battre la chamade, et les grognements disparurent pour laisser place à de petits jappements de joie.

Durant cette étreinte, on peut voir la corde se décomposer progressivement, et tous les sprites qui la possédaient sortir un par un pour les observer, debout en avant et en arrière-plan, à la manière d'un public. La corde s'est désormais dissoute, et le chien est libre. Ce dernier est finalement reposé à terre, et le joueur reprend le contrôle.

L'image de la corde se décomposant est une image mémorable. Elle représente à la fois toute l'épopée du joueur à travers chaque sprite récolté, mais aussi cette liberté enfin retrouvée lorsque le dernier bout de corde s'évapore.

La caméra est fixe. A gauche, la porte empruntée précédemment par le chien. A droite, le maître toujours assis, à bout de souffle et immobile.

Le joueur possède alors le choix entre deux options:

- **Sortir par la porte à gauche**, ce qui déclenchera la séquence de fin principale du jeu.
- **Retourner dans les bras du maître** pour un nouveau câlin. Le joueur est alors libre de sortir de l'étreinte du maître en se déplaçant sur la gauche. Rester trop longtemps dans cette situation causera la fin optionnelle.

LA FIN PRINCIPALE

Après un moment de silence, tous les sprites se mettent à bondir dans une bruyante ovation de piailllements. Le maître enlève enfin son chapeau. Sur sa tête se dresse une grande paire d'oreilles de lapin !

*Le maître était donc une **illusion créée par les sprites**. Leur but était donc d'aider le chien à briser le lien qui l'unissait à son vrai maître. Ce face à face était un test final, pour mettre à l'épreuve ce lien une bonne fois pour toutes.*

Les sprites disparaissent alors un par un, le bruit de l'ovation se tamisant petit à petit, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le silence. Le maître, seul et assis par terre, disparaît alors de la même manière que tous les autres.

Le jeu se conclut sur un plan de l'arbre où était initialement attaché le chien. La corde est rongée, et le chien a disparu.

Le plan final sur l'arbre laisse penser que toute l'action n'était qu'une fabrication de la conscience du chien, et un retour soudain à la réalité pose un certain nombre de questions quant à l'avenir de l'animal. Le joueur ressortira de l'expérience avec ce nombre de questions. Où le chien est-il parti ? Va-t-il survivre ? Les sprites étaient-ils une manifestation de sa conscience ?

*Grâce à l'aide des sprites, le teckel a finalement accepté son abandon, et a trouvé le courage de se libérer de sa **prison mentale et physique**. Mais sa vulnérabilité mise en valeur tout au long de la progression laisse évoquer un **destin incertain, voire pessimiste**.*

Cette désillusion soudaine se retrouve dans beaucoup de poèmes de Rimbaud, dont le Bateau Ivre et le Dormeur du Val.

LA FIN OPTIONNELLE

Une fin optionnelle est activée en restant avec le maître pendant plus d'une minute. Une fois ce temps écoulé, l'écran se recouvrira peu à peu de blanc, jusqu'à ce que plus rien ne soit visible. Après coup, le plan final se fera sur un tas de neige près de l'arbre où le chien est attaché. La corde est toujours intacte, mais relie l'arbre à un long et petit tas de neige.

C'est ici que repose le chien, que l'on présume mort de froid et recouvert de neige.

Cette fin ne représente pas un élément central du jeu. C'est pour cette raison qu'elle n'est pas encouragée, et qu'aucun retour ne sera donné avant la minute nécessaire à débiter la transition au blanc. Elle est destinée à apporter plus de réponses au joueur, notamment l'influence de la volonté du chien dans sa libération : si celui-ci ne se sépare pas de l'attachement qu'il voue à son maître, il laissera le regret l'emporter et mourra seul.

INTERFACE ET NAVIGATION

L'introduction

Le **prologue décrit en début de partie commune** servira d'introduction au jeu. Il s'agit donc d'une scène cinématique (plus probablement réalisée avec le moteur graphique du jeu). Celle-ci s'achève au moment où le maître s'en va, pour laisser place au menu principal.

Le menu principal

Le menu principal s'intègre à la scène centrale du chien endormi les options sont superposées au tas de neige. **Il s'agit du tas de neige composé de tous les sprites.** Attirer l'attention vers ce dernier est donc un moyen d'indiquer la marche à suivre au joueur, qui remarquera instantanément les bruits et les vibrations provenant de l'amoncellement. Ceci signifie bien sûr que l'angle de caméra reste le même, entre le moment où le joueur choisit l'option dans le menu, et le moment où il prend contrôle du chien pour la première fois.



De temps à autres, le tas de neige sous le titre rouge et émet des piaillements.

Chargement d'une partie

Pour dissocier le processus de chargement du jeu en lui-même, il serait préférable d'utiliser le système inclut dans la console pour les chargements de partie.

Lorsque le joueur charge une partie, il retrouve le chien endormi devant la dernière porte empruntée. Une courte séquence montre son réveil avant que le contrôle ne lui soit rendu.

Cycle cinématiques-gameplay

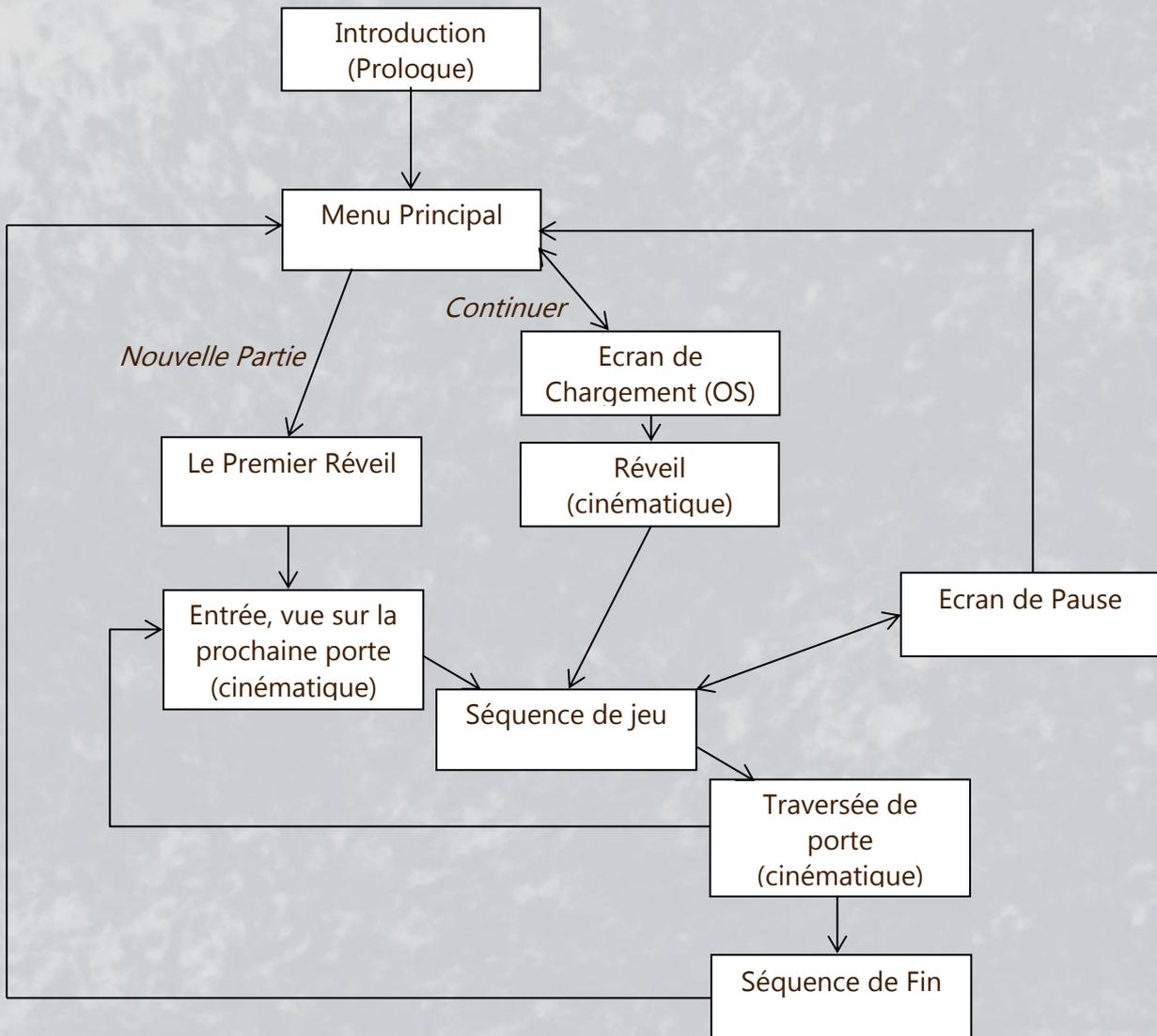
Au départ de chaque section, lorsque le joueur franchit une nouvelle porte, un panning de caméra indique l'emplacement de la porte suivante, et montre le maître debout en son seuil, avant que ce dernier se retourne et l'emprunte.

Ce panning est nécessaire pour plusieurs raisons :

- Etablir l'objectif.
- Montrer le trajet grâce au mouvement de la caméra.
- Maintenir la vision du maître est un élément fondamental de l'histoire.

Ce cycle continuera durant la majorité du jeu, le reste des interactions, contextuelles ou non, prenant place durant les phases de gameplay.

SCHEMA DE NAVIGATION



LEVEL DESIGN ET ENIGMES : EXEMPLES

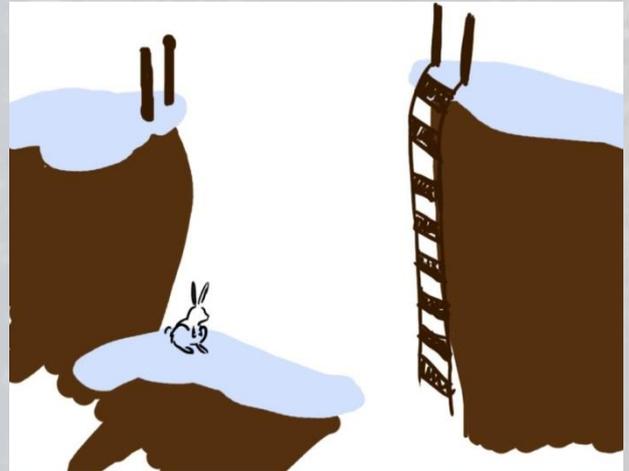
LE PONT

Cette énigme prend place dans l'Orée, sa difficulté n'est donc pas élevée. Autant faut-il en déduire la manière de procéder !

Actions: sauter, aboyer, attraper, raccourcir.

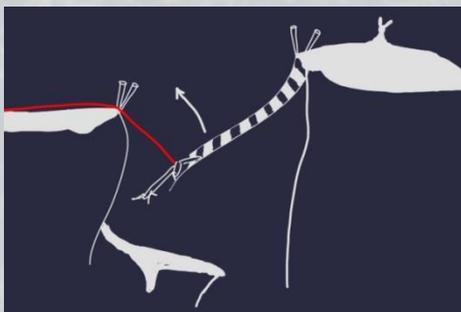
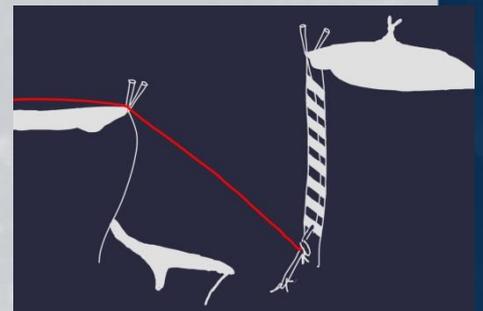
Situation :

La route est coupée par un petit fossé. Celui-ci est trop malheureusement trop long pour être traversé d'un simple saut. De l'autre côté, un pont en corde pend de ses poteaux de suspension. Les mêmes sont visibles sur le rebord de gauche, indiquant que le pont a bel et bien vécu des jours meilleurs. Sur un rebord, un lapin lève la tête et guette le chien impatientement.



La première étape est aussi la plus simple. Il suffit de se laisser pendre pour que le lapin debout sur le rebord remarque le chien et se joigne à lui. La corde s'allonge alors suffisamment pour que le chien touche le sol et puisse atteindre le pont.

Il faut ensuite effectuer un petit saut et saisir le pont. Le chien y restera suspendu. Naturellement, l'action 'saisir' aura été introduite dans une énigme précédemment rencontrée. Le joueur est donc conscient de la capacité à s'accrocher à ce stade du jeu.



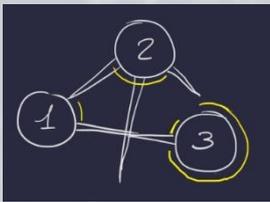
Il n'y a plus qu'à raccourcir la corde tout en restant accroché au pont. Une fois au niveau du rebord, la corde s'attachera d'elle-même aux poteaux.

La voie est libre ! Le chien peut traverser le pont !

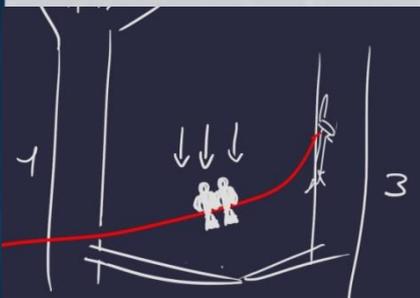
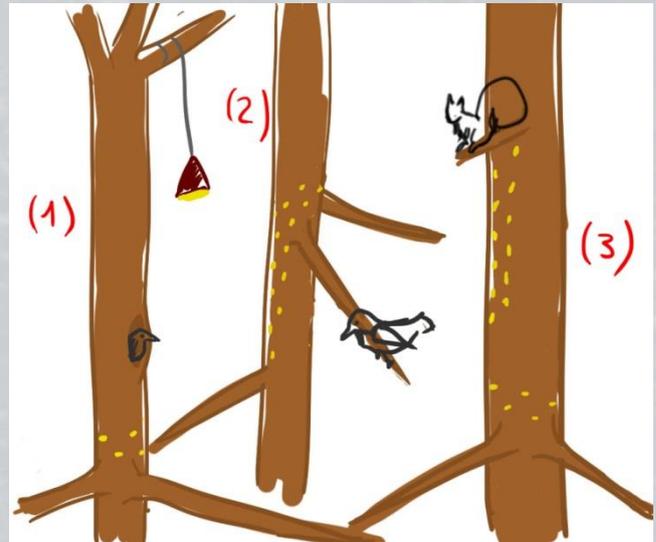
Actions: grimper, bloquer, tirer, aboyer.

Situation :

Arrivé sur une longue branche de l'arbre numéro 1, le chien n'a qu'à sauter sur la branche de l'arbre en face pour progresser. Cela fait, il lui est possible d'escalader l'arbre sur la droite pour atteindre un sprite écureuil.



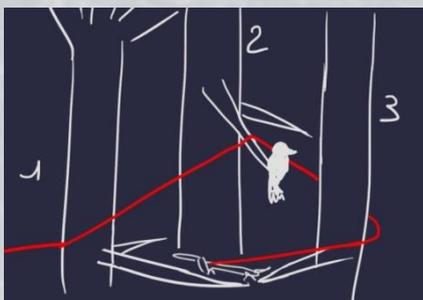
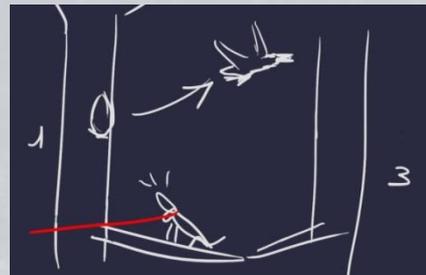
La position des traces est indiquée en jaune sur ce diagramme vu de haut.



Des sprites corbeaux, facétieux ou malintentionnés, s'empressent de se percher sur cette magnifique corde tendue. Malheureusement pour le chien, le poids des corbeaux sur la corde l'empêche de grimper plus haut. Lorsque le joueur raccourcit la corde, ou revient en arrière, les corbeaux retournent à leur position d'origine. Naturellement, ceux-ci reviennent se percher sur la corde dès que le joueur entreprend d'escalader l'arbre numéro 3.

Le joueur va devoir déloger les deux corbeaux pour pouvoir progresser jusqu'au sprite écureuil.

1^{er} Corbeau : ce corbeau est situé à l'intérieur du tronc numéro 1. Impossible donc de l'atteindre. Cependant, deux ou trois aboiements permettront facilement de lui faire prendre la poudre d'escampette.



2^e Corbeau : le deuxième corbeau est perché au bout de la branche longue et frêle de l'arbre numéro 2. Pour ce faire, le joueur devra escalader l'arbre numéro deux pour arriver sur la branche du corbeau. Celui-ci s'envolera dès que l'on s'en approche, mais reviendra dès que la voie est de nouveau libre. Il faudra continuer vers l'arbre 3 et redescendre en suivant les traces à l'arrière de l'arbre. Le joueur se retrouvera à nouveau sur les branches au premier plan.

(A droite, la position de la corde vue du dessus)

Il suffira au alors de bloquer la corde (si celle-ci n'est pas déjà trop courte), et de tirer pour tordre la branche vers le bas, pour finalement **éjecter le corbeau tel une catapulte**. Le chien peut donc rejoindre l'écureuil, ravi de ne plus avoir à supporter les corbeaux.

