



EXORCISTE

1) La chapelle Rothko

En 1964, les collectionneurs John et Dominique de Menil ont la charge du département d'art de la St Thomas Catholic University de Houston. Ils confient donc la réalisation de grandes peintures murales à Mark Rothko, destinées à une chapelle édifée sur le site. Sauf que la chapelle Rothko ne prend pas la forme de la croix latine. Édifice sans orientation, la chapelle ne dessine pas non plus une croix grecque, même si le plan se rapproche du carré. En vérité, malgré les avant-corps saillants, il s'agit bien du plan octogonal des baptistères. Carré à pans coupés, où l'on retrouve le cercle: dans son ultime legs testamentaire, Rothko, homme de rigueur et de culture, assume pleinement la symbolique multiséculaire de la géométrie qui s'inscrit à même le sol. Quant au choix de l'éclairage zénithal provenant d'un puits de lumière, il déborde de la délicate question de la perception visuelle d'œuvres aussi sombres. Mais cet édifice, habité d'une aura sacrée pour le moins austère, et entouré d'une pelouse impeccablement tondue, comme celles nos cimetières américains de Normandie, s'apparente davantage au mausolée qu'au baptistère.

Cette chapelle aveugle, qui se replie sur elle-même et filtre la lumière, ne semble finalement interroger que la mort. Mort de l'art, de l'artiste, de Rothko lui-même et de nous tous. Les peintures incandescentes de la glorieuse décennie précédente se sont irrémédiablement consumées dans le monochrome le plus sombre, celui du noir, décliné ici en fonction des points cardinaux: rigoureuse alternance de triptyques et de panneaux individuels qui épousent tous la monumentalité de la verticalité.

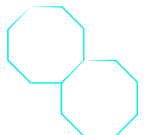
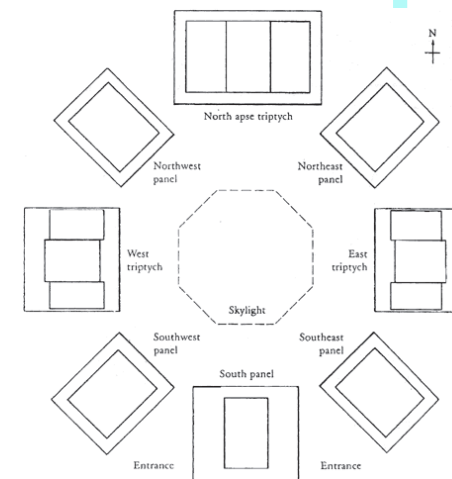
2) Scénario

De nos jours, trois étudiants en art décident de visiter la chapelle Rothko pour écrire un de leurs exposés. À peine arrivé devant l'entrée, ils rencontrent un étrange personnage, s'autoproclamant exorciste, qui leur explique pourquoi Rothko a réalisé ce bâtiment de cette façon:

« Marc Rothko a été possédé par un démon à la fin de sa vie, un démon qui a saisi l'occasion d'un homme qui devait bâtir un lieu de cultes, et s'en est servi pour le détourner, jamais cette bâtisse n'aurait du ressembler à ça. »

Il leur explique que ce démon s'est ensuite réfugié à l'intérieur de cette « église », et qu'il a absorbé les prières et pensées des visiteurs, dans le but d'augmenter ses propres pouvoirs. Aujourd'hui son pouvoir est tellement grand que l'exorciste l'a senti depuis le Mississippi. Il est donc urgent de s'en mêler et de l'arrêter. Pour ce faire, il faut employer les mêmes moyens que le démon a utilisés pour la création des artefacts de ce lieu: la peinture.

L'air dubitatif des trois jeunes étudiants face à cette histoire tirée par les cheveux incite l'exorciste à leur donner des marqueurs de paintball, et à préparer la cérémonie d'exorcisme. Ce faisant, ils se retrouvent tous les quatre aspirer à l'intérieur du premier tableau.



3) Principe de gameplay

Ceci est un jeu de tir, d'un à quatre joueurs, en ligne, ou sur le même écran, dont le but est d'éliminer tous les ennemis de chaque tableau, avant d'affronter le boss final. Chaque tableau représente un niveau, et chaque niveau est un terrain en défilement horizontal, à l'instar des jeux de beat them all tel que double dragon.



On est donc à un croisement entre «metal slug», et «street of rage»

4) Personnages

Les joueurs pourront incarner chacun des quatre personnages décrits ci-dessous:



L'exorciste est celui qui en sait le plus sur cette affaire, il sait ce qu'il fait, pourquoi il le fait, et comment il doit le faire. Malgré tout il garde le mystère et l'ambiance un peu effrayante, et se présente d'ailleurs comme: « l'exorciste ».



Damien est le personnage le plus avenant. Il a ce petit côté aventurier qui fait qu'il suit l'exorciste sans trop se poser de questions. Il faut le faire, donc il le fait. C'est également celui qui a le plus l'esprit de meneur de troupes.



Lucie était la plus sceptique sur la situation, mais elle sait que de toute façon Damien va y aller tête baissée comme toujours. Elle doit donc s'assurer qu'il y ait quelqu'un pour réfléchir un peu au risque. Elle est toujours quelque part un peu blasée des décisions radicales de Damien.



Jeremy est celui qui a le plus d'appréhension par rapport à tous ces démons, en particulier dans le monde de la gourmandise. Néanmoins, les encouragements de ses amis font qu'il surmontera toutes ses craintes.

5) Mondes et démons

Chaque tableau de la chapelle cache en réalité un démon, et chacun possède sa propre armée avec ses propres caractéristiques. Il y a huit tableaux dans la chapelle, dont trois triptyques. Ces derniers posséderont donc trois niveaux ont traversé avant de trouver le maître des lieux. Si l'on exclut le démon qui a envahi la chapelle, il reste les sept démons gardiens qui représentent chacun un péché capital: la luxure, la paresse, l'envie, l'orgueil, la colère, l'avarice et la gourmandise.

Chaque monstre a donc sa spécialité:

— L'armée de la paresse par exemple sera composée de monstres plutôt lents, et avec des attaques à courte portée, en revanche elles seront assez douloureuses.

— Par opposition, la colère aura des monstres beaucoup plus rapide, et capable d'atteindre chaque coin de l'écran, même si leurs attaques ne sont pas aussi puissantes.

— L'avarice sera un peu plus rapide que les joueurs, ce qui lui permettra d'atteindre plus facilement le corps à corps.

L'idée est d'avoir pour chaque niveau une variété de stratégie de l'adversaire, ce qui donne du sens aux différentes possibilités de réglages des fusils.



— La luxure sera dans le même ordre d'idée, mais pourra se jeter de plus loin, directement sur les joueurs, ce qui les rendra plus difficiles à toucher.

— L'orgueil pourra renvoyer les attaques sur les joueurs, et ne sera attaqué que de dos. Par contre, ils seront beaucoup moins nombreux.

— L'envie pourra détourner l'attention des joueurs, avec de faux bonus.

— La gourmandise pourra ralentir les joueurs en les faisant grossir.

L'idée est d'avoir pour chaque niveau une variété de stratégie de l'adversaire, ce qui donne du sens aux différentes possibilités de réglages des fusils.

Chaque niveau terminé verra son tableau changer pour une couleur de l'arc-en-ciel, du rouge au violet.

Le boss de fin se situe dans le triptyque au nord. Il y aura donc trois niveaux à parcourir avant de l'atteindre. De plus, il pourra faire appel aux monstres de chaque armée pour se défendre, ce qui augmentera d'un cran la difficulté, si par exemple la gourmandise nous ralentit tandis que la colère va à toute vitesse.

Chaque boss aura son lot d'attaques qui correspondra également aux caractéristiques de leur armée, cité plus haut, donc le boss de fin pourra également alterner entre les attaques de l'une ou l'autre.

6) En cours de partie.

Pour réussir chaque niveau, les joueurs disposent chacun d'un fusil de paintball qui pourra être réglé avant chaque niveau, ou amélioré par des bonus qui seront ramassés pendant la progression. A propos des réglages, les joueurs pourront répartir 15 points entre différentes caractéristiques: vitesse du tir, puissance, dispersion, et portée. Chacun ayant un maximum de 5 points.

Ils disposent ainsi chacun d'un « pot de peinture dynamite », une arme qui permet de se débarrasser rapidement de tous les ennemis à l'écran. Cette dernière arme n'est cependant utilisable qu'une seule fois par joueur et par niveau.

Les joueurs ne possèdent qu'une seule vie, mais peuvent être réanimés par un allié.

Pour les adeptes du meilleur score, chaque monstre abattu donnera un certain nombre de points. Quant au boss final, les points seront répartis selon le nombre de touches. Qui pourra être comparé en ligne avec d'autres parties, ou avec les collègues de la partie.

7) Style et charte graphique.

« Exorciste » a beau être un jeu où l'on combat des démons, l'ambiance doit rester familiale et décalée. Le ton des personnages doit rester humoristique, tandis que les graphismes auront un air de dessin animé, coloré et vif. Il en va de même pour les interstices ou le scénario qui pourra être exprimé lors de phases entre la bande dessinée, et le dessin animé tandis que les dialogues resteront décalés. Les phylactères, et les onomatopées seront présentes, même si l'ensemble sera doublé. Les personnages ont chacun un thème coloré pour pouvoir éviter toute confusion en pleine partie, bleu, jaune, rouge, et vert.

Les différents logos ou signes distinctifs, et autres icônes seront basés sur l'octogone, qui est la forme de base de la chapelle.

Pour chaque monde, l'univers aura une tendance colorée correspondant à la couleur que prendra le tableau, à savoir l'une des sept couleurs de l'arc-en-ciel.

