



VALIANT HEARTS
- THE GREAT WAR™ -

CRÉATION DE PERSONNAGES

CONTEXTE

«L'histoire de 4 destins croisés, d'un amour brisé et d'un monde voué au chaos. Tous tentent de survivre à l'horreur des tranchées, guidés par leur fidèle compagnon, un chien nommé Hector. Dans Soldats Inconnus, les vies de tous ces personnages s'entrecroisent inextricablement au fil du jeu. Amitié, amour, sacrifice et tragédie affectent le destin de chacun d'entre eux, dans une quête pour préserver leur humanité face aux atrocités de la Grande Guerre. Un style unique, loin des clichés des jeux de guerre, une histoire interactive, touchante et juste...»



CONTEXTE : SUITE ET INSPIRATIONS

Année 1930, la première guerre a fait des ravages mais l'Europe se relève. Beaucoup d'hommes ayant péri sur le front, les femmes se sont retrouvées dans l'obligation de travailler à la place de leur père, frère, ou mari perdu.

Le monde a alors évolué de façon surprenante : la mécanique occupe une très grande place dans la vie des gens. Machines extravagantes et machines volantes en tout genre font maintenant partie du quotidien, ainsi que la cybernétisation, à savoir des greffes de prothèses mécaniques sur l'homme.

Le monde dans lequel se déroule cette histoire vit comme une autre révolution industrielle, fortement inspirée de l'univers steampunk et de l'univers de Miyazaki.



Image ci-dessus extraite du film «Le chateau ambulant» de Miyazaki



Images ci-dessus et ci-contre extraites du film «Le chateau dans le ciel» de Miyazaki



Image ci-dessous extraite du film «Nausicäa la vallée du vent» de Miyazaki



CRÉATION DE PERSONNAGES

LE PERSONNAGE D'HECTOR

Hector est le fidèle compagnon qui accompagne les divers personnages du jeu «Valiant Hearts».

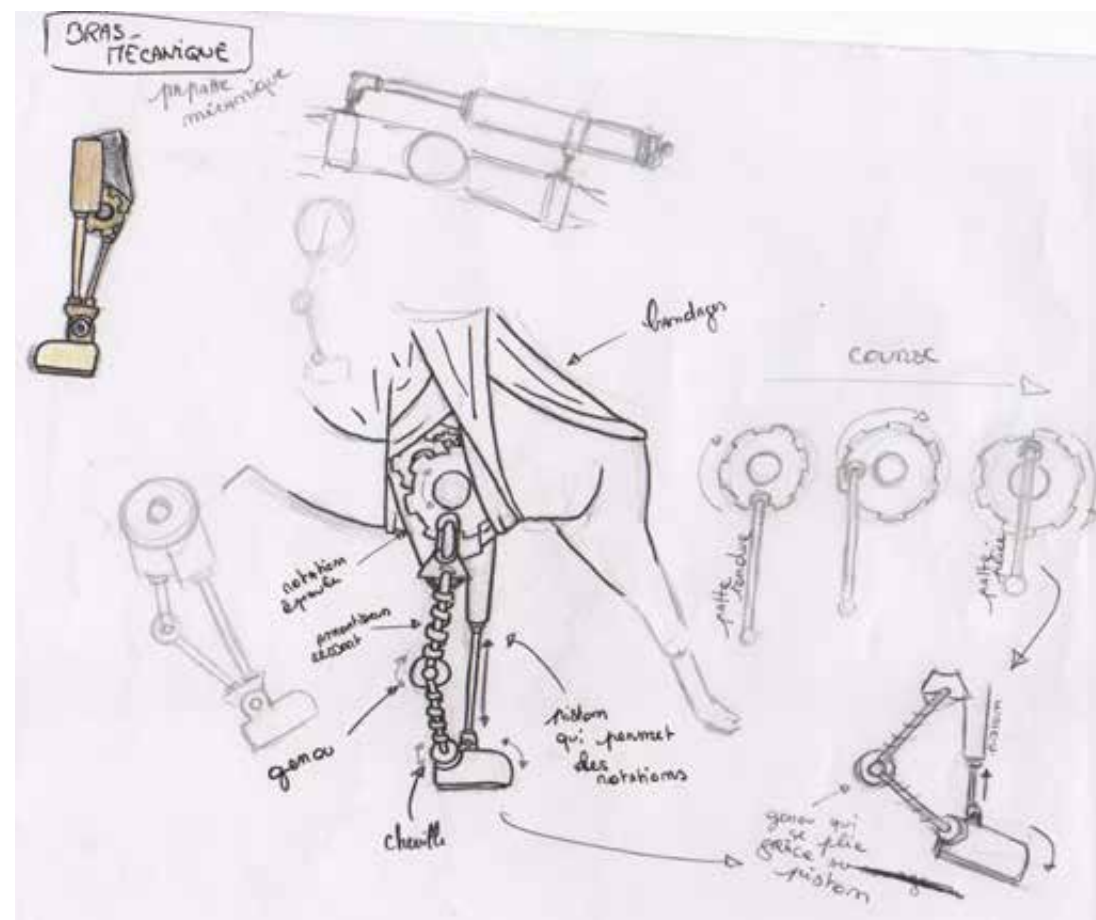
Dans l'histoire correspondant à une potentielle suite du jeu, Hector est retrouvé par Élise dans un terrain vague, grièvement blessé à la patte avant droite. Celle-ci le ramène chez elle et, ne pouvant guérir sa blessure, lui greffe une prothèse mécanique afin de remplacer sa patte. Depuis ce jour, Hector reste avec celle qui lui sauva la vie, et l'accompagne partout.

Le personnage d'Hector ressemble trait pour trait à celui du jeu «Valiant Hearts», et représente également le lien fort entre les personnages de la nouvelle histoire. Les couleurs utilisées pour réaliser le chien ont donc été récupérées sur les images même du jeu.

En ce qui concerne la patte mécanique, les couleurs ont été choisies en s'inspirant de l'univers steampunk : divers dégradés du jaune orangé au marron qui caractérisent l'aspect métallique de ce style.

La patte mécanique d'Hector est composée d'imposants engrenages servant à la rotation de l'épaule. Celle-ci est rattachée à un système flexible contrôlant l'inclinaison de la patte, ainsi qu'à un «genou» flexible et à un système d'amortisseurs sur ressorts. Le piston quant à lui, permet à Hector de pouvoir plier sa patte.

La prothèse mécanique greffée à la place de la patte avant droite d'Hector est donc complètement axée sur le déplacement.



Croquis de recherche en ce qui concerne le personnage d'Hector, ainsi que sa prothèse mécanique et de son fonctionnement.



Palette de couleur concernant la patte mécanique d'Hector ci-dessus.



Image représentant Hector, extraite du jeu «Valiant Hearts»



Inspiration pour la création de la patte mécanique d'Hector ci-contre

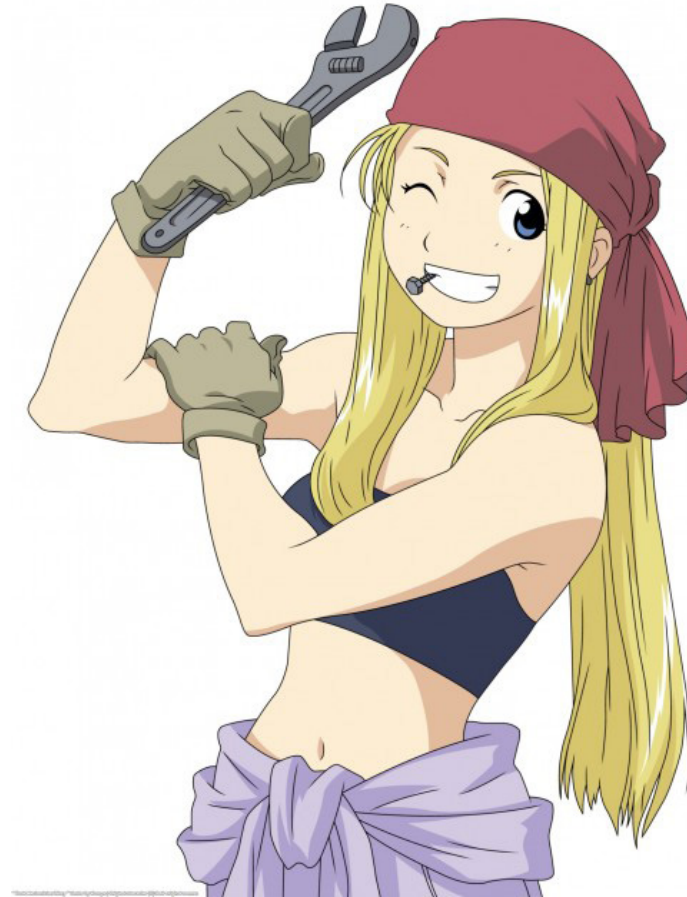
LE PERSONNAGE D'ÉLISE

Élise est le personnage principal de cette nouvelle histoire. C'est une jeune fille douce et altruiste qui se trouva dans l'obligation de travailler suite à la mort de son père.

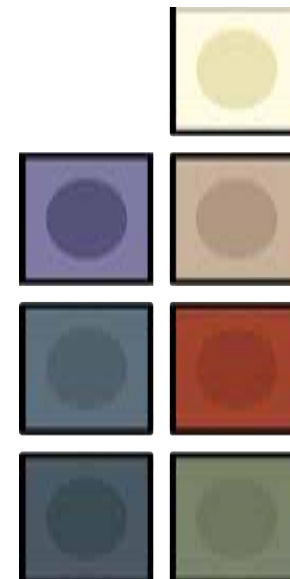
Mécanicienne de génie, elle fait partie des quelques personnes dans le monde à pouvoir effectuer une greffe de prothèse mécanique sur un être vivant. Grâce à se savoir-faire, elle sauva la vie d'innombrables personnes, dont celle de Hector qui est désormais son fidèle compagnon, et rendit bien plus confortables la vie de tant d'autres, notamment des victimes de la guerre.

Le travail d'Élise ne consiste pas seulement à venir en aide aux blessés, elle travaille également sur divers projets dont les planeurs et autres machines, volantes ou non, utilisées par le gouvernement. Élise est travailleuse et consacre tout son temps à son travail.

Élise a quelques amis, cependant elle est plus proche de Lucien, son ami d'enfance, qui va l'accompagner dans sa quête malgré elle (voir p.9 : Histoire de ces nouveaux personnages)



Personnage de Winry Rockbell du manga «Fullmetal Alchemist», inspiration pour la création d'Élise



Palette de couleur utilisée pour la création du personnage d'Élise



Croquis de recherche concernant le personnage d'Élise ci-dessus

LE PLANEUR

Le planeur est une machine volante utilisée par certains aviateurs du gouvernement ou de l'armée. Ces aviateurs agissent principalement en groupe, et sont appelés «l'escouade des planeurs».

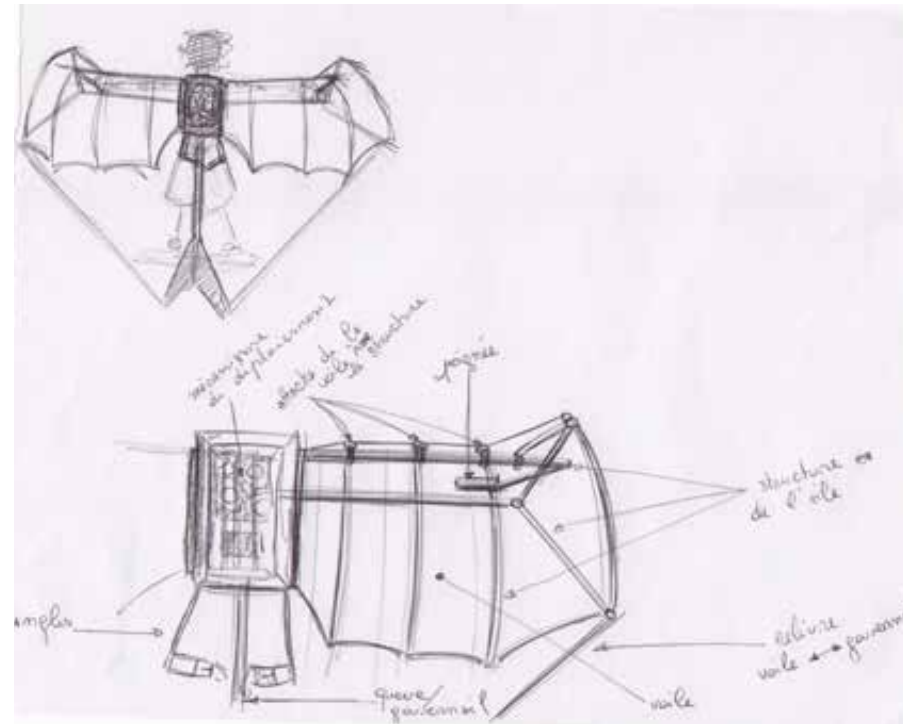
Les aviateurs doivent faire preuve de sang-froid, d'abilité, et disposer d'une certaine force pour manier ces appareils.

Le but de leur utilisation dépend de la mission donnée à l'escouade des planeurs : attaquer un lieu précis, partir en éclaireur grâce à leur discrétion, procéder à la reconnaissance d'un lieu, ou encore effectuer un entrainement.

Lors de leur utilisation, les planeurs sont stockés dans un imposant engin volant, tel qu'un ballon dirigeable. Les aviateurs se mettent alors en position, et sont ensuite largués depuis les airs. Ils n'ont plus qu'à planer jusqu'à leur cible.

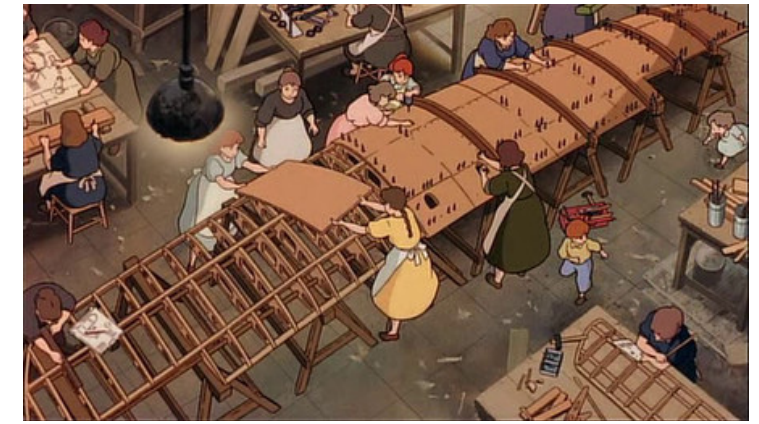
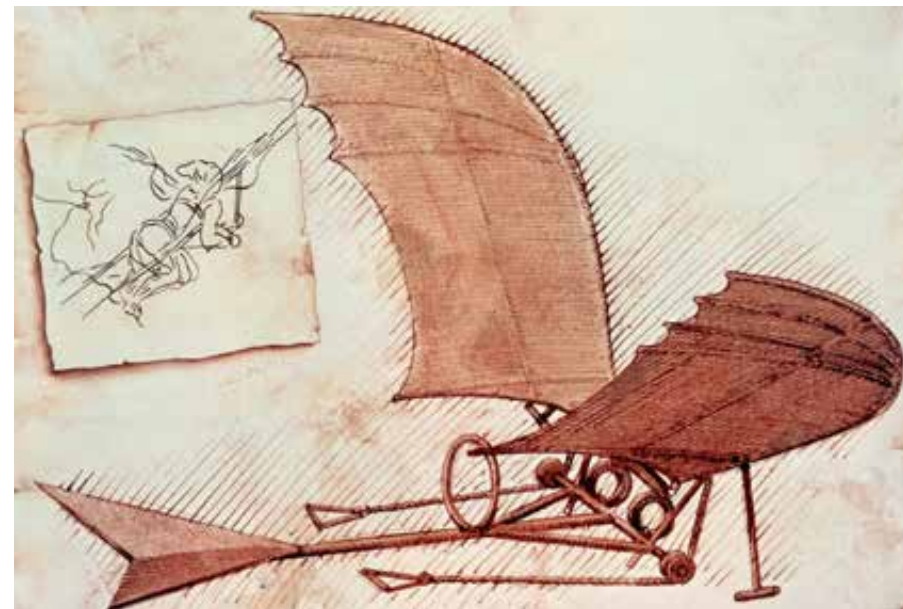
Lorsque le planeur n'est pas en cours d'utilisation, ses ailes sont repliées dans le coffre que les aviateurs chargent sur leur dos. Seules les poignées auxquelles ils s'accrochent durant le vol dépassent du coffre. Lorsqu'il est temps pour l'aviateur de sauter, celui-ci prend son élan et tire sur les poignées au dernier moment. Le mécanisme compris dans le coffre permet le dépliage de la structure du planeur et de ses ailes.

La position de vol des aviateurs est allongée, ventre vers la terre, solidement attachés au niveau du dos et des jambes par des sangles reliées au coffre, et fermement agrippés aux poignées.

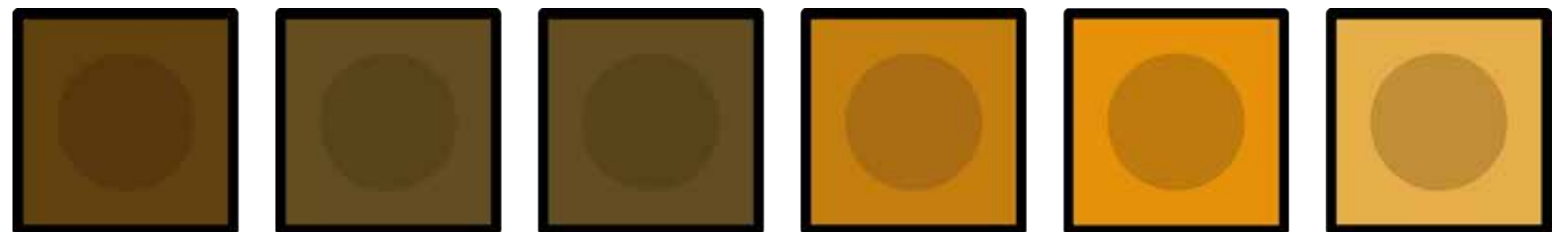


Croquis de recherches concernant la machine volante ci-dessus

Inspiration tirée des croquis de Léonard de Vinci ci-dessous



Images ci-dessus extraites des film de Miyazaki, représentant divers appareils volants.



Palette de couleurs pour la création de la machine volante ou «planeur»

LE PERSONNAGE DE LUCIEN

Lucien est un jeune homme courageux, fier et dynamique, mais c'est également une sacrée tête-brûlée, disposant d'une certaine soif d'aventure et de justice.

Il fait partie de l'escouade des planeurs, et il a spécialement fait construire sa machine volante par son amie d'enfance, et également talentueuse mécanicienne, Élise.

Lucien vit seul depuis la mort de sa famille et se consacre à plein temps pour sa passion : les planeurs. Il prend en effet beaucoup de plaisir à planer, car il s'ennivre de toutes ces sensations fortes, s'évade et oublie son quotidien.

Il sera cependant dans l'obligation de quitter l'escouade lorsqu'il décidera d'accompagner Élise dans sa quête.



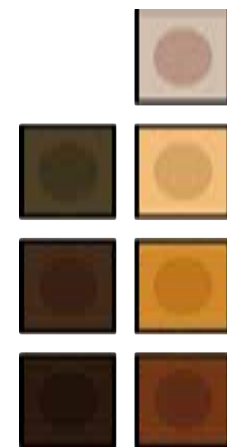
Exemple d'un costume se rapprochant de l'univers steampunk ci-dessus



Image extraite des documents concernant le jeu «Valiant Hearts», inspiration pour la création du personnage de Lucien



Ci-contre des croquis de recherche pour la création du personnage de Lucien



Palette de couleur utilisée pour la création de Lucien



Image extraite du film «Le chateau dans le ciel» de Miyazaki. À gauche, le personnage de Pazu, inspiration pour la création du personnage de Lucien

LE PERSONNAGE DE KLAUS

Klaus est le « méchant » de cette nouvelle histoire. C'est un homme rusé et manipulateur, mais surtout très brutal.

Klaus a en effet participé à la première guerre et a été grièvement blessé par une explosion proche. Il fut défiguré et perdit totalement son bras droit.

Dans les environs des années 30, Klaus découvre l'existence de mécaniciens / scientifiques capables d'effectuer des greffes de prothèses mécaniques sur des êtres humains et désira en profiter.

Il s'adressa donc à Élise qui, venant à peine d'acquiescer ce savoir-faire, le rafistola du mieux qu'elle pu.

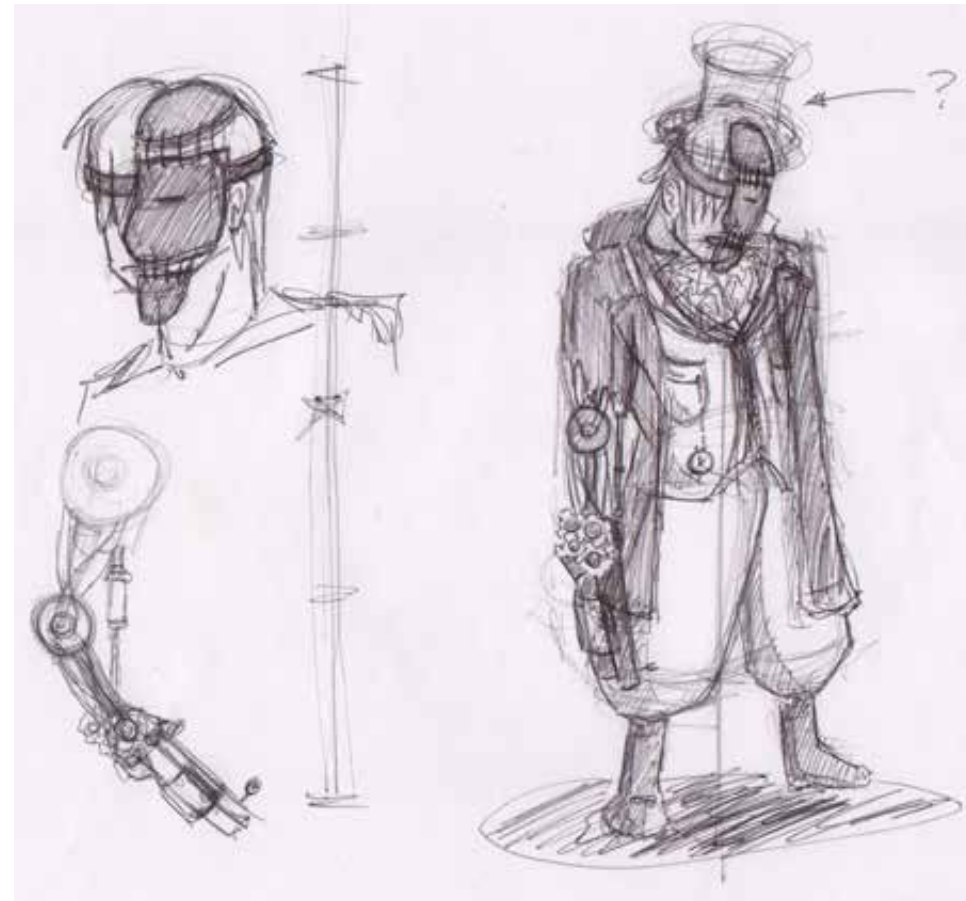
Satisfait, l'homme disparu de la vie de la jeune, mais réapparaîtra bien assez tôt (voir p.9 : Histoire de ces nouveaux personnages).

Klaus dispose donc d'un bras mécanique, néanmoins différent de la patte mécanique d'Hector en terme de composition. En effet, le bras de Klaus comporte de nombreuses et solides protections en cuir qui protègent l'armature de son bras. Il dispose également d'une arme, qui tire avec puissance, grâce à la pression créée par le système d'engrenages, en partie visible à l'extérieur de l'arme. Le piston permet, tout comme la patte d'Hector, au bras de se plier. Une autre principale différence entre les deux prothèses : celle de Klaus dispose d'un système électrique, véhiculé le long du bras par des câbles, permettant le fonctionnement du système de pression, et donc de l'arme.

La prothèse de Klaus est donc axée sur l'armement et le combat.

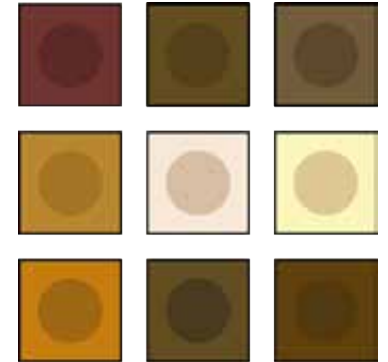


Exemple de masque de fer



Croquis de recherche concernant le personnage de Klaus

Palette de couleurs utilisée pour la création du personnage de Klaus



Exemples de montres à gousset ci-dessous



Exemple d'un bras mécanique ci-contre, et d'une protection en cuir ci-dessous



Exemple de pistolet de style steampunk



L'HISTOIRE DE CES NOUVEAUX PERSONNAGES

L'histoire se situe donc aux environs des années 1930. Tout est devenu plus paisible après la fin de la première guerre, mais toute l'Europe reste profondément marquée.

Élise, une jeune femme qui, comme tant d'autres, commencèrent à travailler à la manière des hommes, se découvre une passion et un talent fou pour la mécanique et la robotique. Elle se mit alors à bricoler toute sorte de choses et ne tarda pas à faire d'innombrables découvertes. Parmi ses inventions se trouvait la possibilité d'effectuer une greffe de prothèse mécanique sur les êtres vivants, comprenant les humains. Cette découverte du début de la cybernétisation valla à Élise le plus grand respect, des hommes comme des femmes.

La jeune femme effectua alors de nombreuses greffes pour de nombreuses personnes. Certaines s'adressaient à elle pour tenter de retrouver un membre, une partie d'eux-même qu'elles avaient perdu, d'autres désirant être «arrangées». Klaus quant à lui, était venu s'adresser à Élise pour ces deux raisons à la fois.

En effet, l'homme avait subi des dégâts très importants et souhaitait plusieurs greffes de prothèses mécaniques, mais pas n'importe lesquelles : il désirait des prothèses axées sur l'armement et le combat. Malgré la froideur de cet homme et le mauvais pressentiment d'Élise, son excitation de réaliser une nouvelle expérience l'emporta et elle réalisa ce qui est sûrement sa meilleure prothèse spécialisée dans l'armement.

Les années passèrent tandis que la jeune femme redoublait d'effort dans travail.

Elle cottoie quotidiennement Lucien, son ami d'enfance et ami le plus proche.

Celui-ci fait partie de l'escouade des planeurs et, tout comme Élise, s'acharne lors de ses entraînements, et encore plus lors des missions qu'il doit accomplir.

C'est alors qu'un jour, pourtant paisible d'un premier abord, un meurtre fut commis dans la ville de nos deux personnages. À force d'enquête et de curiosité, Élise et Lucien finirent par découvrir que le meurtrier n'était autre que Klaus. En effet, l'homme est de ceux que la guerre a rendu fou. Profondément meurtri, Klaus, ancien criminel de guerre, était devenu un tueur en série.

L'aboutissement de leur enquête, qui n'était jusque là qu'un petit jeu mené par nos deux personnages, se transforma en une dramatique révélation pour Élise : la jeune femme avait aidé ce meurtrier en concevant l'arme qui lui sert à tuer.

Bouleversée par cette prise de conscience et se tenant grandement pour responsable, la jeune femme est jour après jour, rongée par cette découverte, et finit par ne plus pouvoir vivre avec cette idée. Emportée par la culpabilité, elle se lance alors elle-même à la recherche de Klaus, afin de le mettre hors d'état de nuire.

Elle part donc à travers le monde, à la poursuite de ce criminel, accompagné de son fidèle compagnon, Hector, et de son ami le plus proche, trop soucieux pour la laisser partir seule et dont les compétences lui seront très utiles, Lucien.

RENDU FINAL 1



Hector



Élise

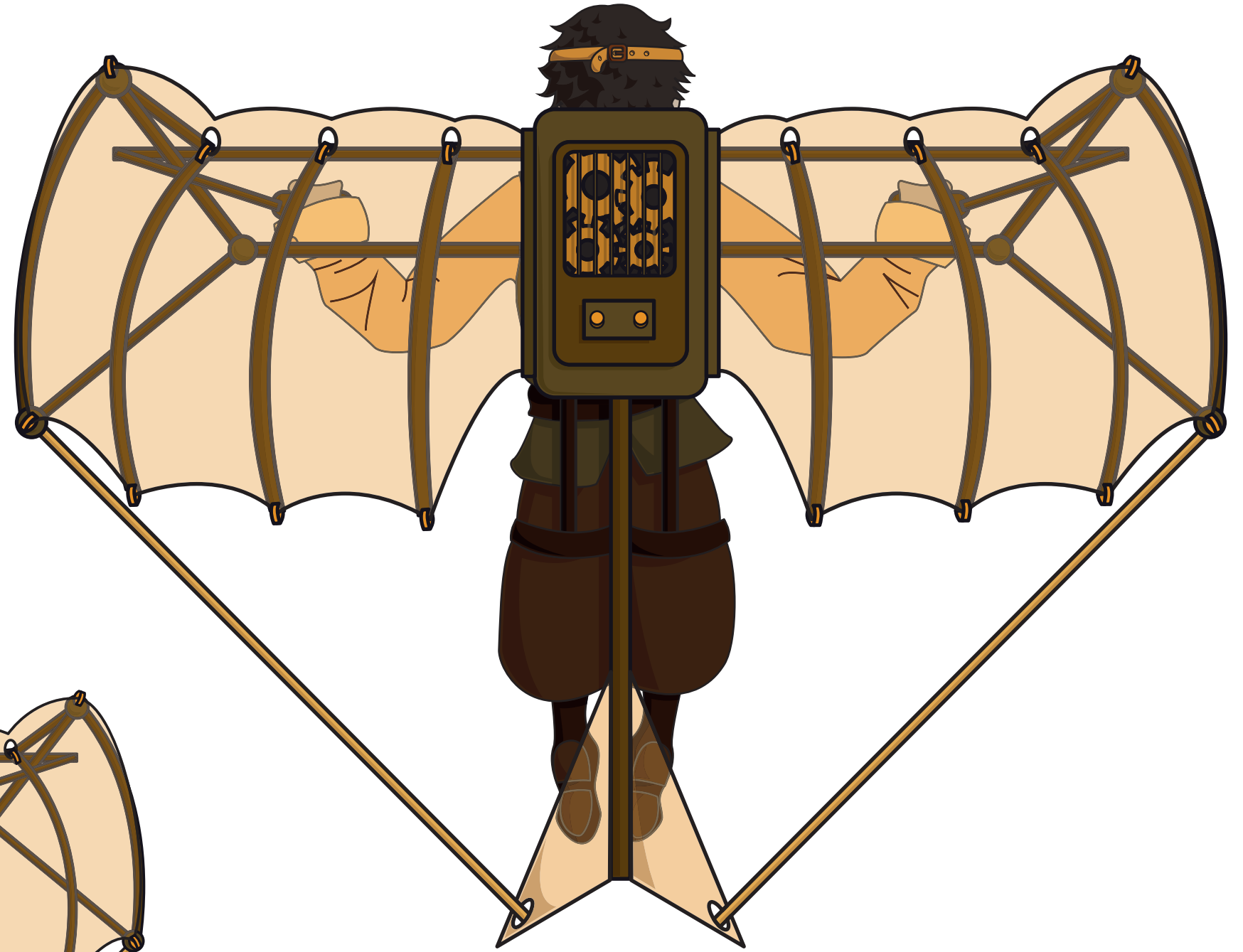


Lucien

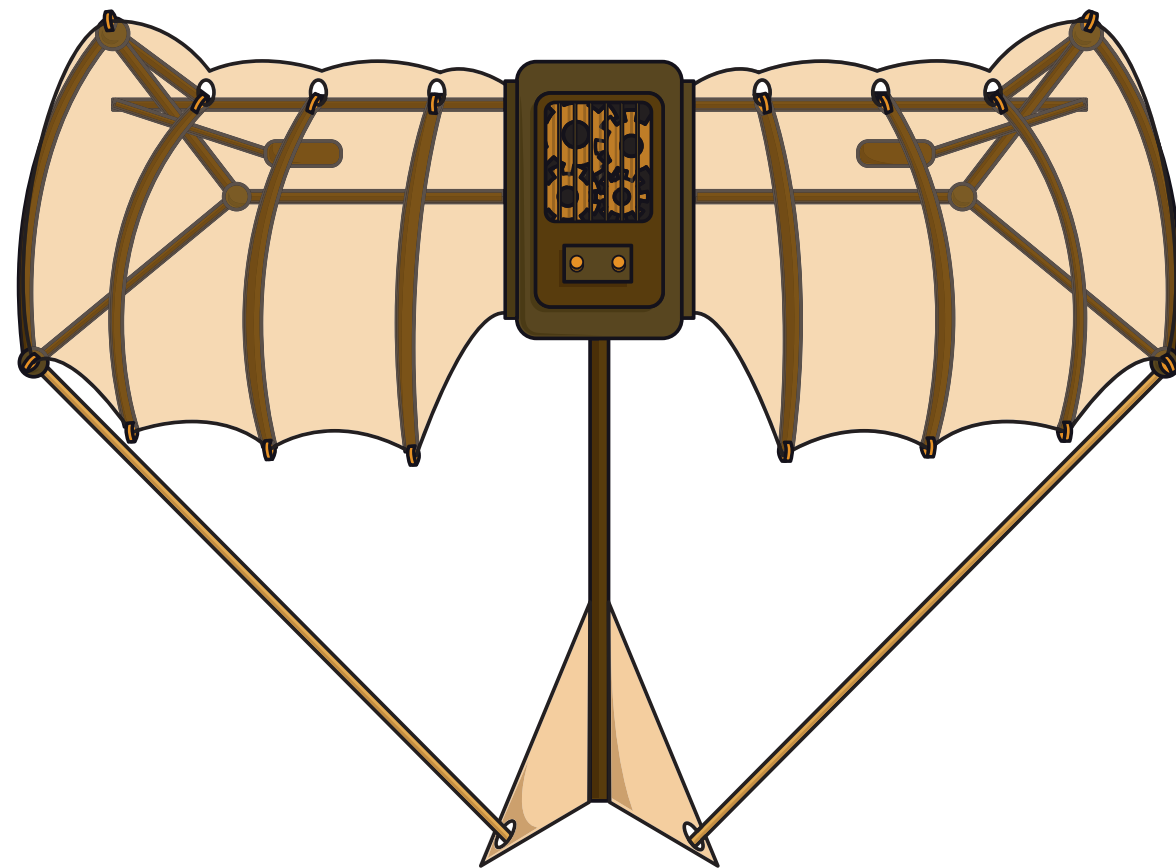


Klaus

RENDU FINAL 2



Machine volante ou planeur



Lucien en vol avec son planeur