Genso Suikoden

幻想水滸伝 High East Rebellion

LE BOOKLET

EDITO

Depuis que j'ai lancé l'idée du Booklet, cela a fait des émules. Bien évidemment, je savais pertinemment que cela allait faire des mécontents. Les grognements allaient surtout du fait que la longueur de ce Booklet dépendait de la démo qui allait ensuite sortir.

Cependant, je tiens à rectifier plusieurs choses :

1 — Quoique vous fassiez, vous auriez eu une **démo prévue pour Octobre**.

2 — C'était aussi une occasion pour vous d'**en savoir davantage sur le projet**. Heureusement que certains ont joué le jeu... Parce que poser des questions soi-même, c'est le summum du ridicule.

3 — Je voulais aussi célébrer les **six ans de SHER**, en vous laissant participer, mais aussi pour savoir quels points aborder dans les explications de la démo.

4 — Enfin, avec le peu de temps que j'ai en ce moment... Entre le travail, le déménagement à 500 kilomètres de chez moi, les cours du soir, la démo de SHER et autres, je n'avais pas de force pour faire quelque chose qui célébrait cet anniversaire.

Donc, dans ce Booklet, vous trouverez essentiellement les questions que des personnes m'ont posé.

De plus, en deuxième partie, vous pourrez également voir des brouillons de SHER... Enfin, ceux que j'ai gardé. Cependant, je n'ai pas mis de partie scénaristique... D'une part parce que mon écriture est merdique et illisible. Deuxièmement, parce que ça a des chances de changer.. Encore, j'aurai pu mettre un certain planning avec les tâches à faire, mais ça aurait, pardonnez-moi du mot, fait tâche.

Et la réponse de la version que vous aurez au mois d'Octobre se trouve dans le Booklet, dans la partie des remerciements.

En espérant que vous apprécierez la lecture.

Mikltov

3

Q : Première question... Est-ce que le projet se fait avec une seule personne ou en équipe ?

A : Le projet SHER se forme en équipe. On est une équipe de trois membres permanents.

Q : Quel sont vos rôles dans l'équipe ?

A : On pourrait presque dire qu'on forme la Triforce à nous trois *(rires)*.
Tout d'abord, Canelle, qui s'occupe beaucoup de la partie graphisme (personnages, décors, combats), ainsi que du site internet de SHER *(www.chezcanelle.fr/sher/index.html)*. De plus, elle est la voie de la sagesse dans l'équipe.
Ensuite, il y a Åvygeil, qui est chargé de la programmation et des bugs. Autant dire que c'est lui qui est derrière le projet et veille à ce que tout fonctionne... Sans compter que, niveau systèmes de jeu, il n'hésite pas à donner son avis, avec franchise et sans arrière-pensée... Quand il vous dit que c'est nul, c'est nul. Vous cherchez pas à discuter, puisqu'il vous donne tout de suite les arguments.
Enfin, il y a moi-même, Mikltov. En gros, je me charge du reste. Ca va au scénario, à la mise en place du projet, aux évènements... Mais je m'occupe aussi des maps, d'une grande partie graphismes avec Canelle et bientôt aussi programmation avec Åvygeil. Je suis, ce qu'on dirait, le côté complètement fou, hallucinant et d'un courage vraiment... ridicule du trio.
Aussi, et il faut ajouter, que j'ai eu des aides temporaires de certaines personnes. Je peux citer MetalRenard (au niveau de la musique), Celine, Setsu, Siegfried, Mat, Lidenvice, Melkor et d'autres. Bref, la liste est longue.

Q : Comment crées-tu l'histoire ? Tu as déjà tout établi ou tu crées petit à petit ?

A : Clairement, petit à petit ! Je déteste plus que tout que tout soit établi en terme de scénario avant la conception du jeu. Etant une personne imaginative, je n'ai aucun mal à créer des scènes, qui peuvent bien coller avec le scénario.
Par contre, j'ai un début, et une fin. Le milieu, j'ai une ligne directrice, mais rien n'empêche d'ajouter des choses pour rentrer dans les détails.

Q : De quoi t'inspires-tu pour le scénario ?

A : Des fois, je peux avoir certaines scènes en écoutant une simple musique, en jouant à divers jeux ou en lisant. Par exemple, la dernière idée en date m'est venu de deux chansons de ***Grave Digger*** : ***Paid in Blood*** et ***Rebels***, de leur dernier album.

Après, quelle est cette dernière idée ? Je préfère ne pas la divulguer, puisque certaines ne sont pas retenues pour le projet final *(rires)*.
En tout cas, la dernière que j'ai retenu est juste avant le boss final du scénario du point de vue extérieur. Vous aurez 4 minutes, tout au plus, pour arriver au boss final dans un labyrinthe. Elle m'a été donné par une version vocale d'une musique de ***Suikoden III***.
Soyez rassuré... Vous n'aurez pas de combat dans ce labyrinthe. Donc, j'écris les scènes du scénario qui font le scénario...

Q : Comment fais-tu pour la création des personnages ? Puisque 108 et les ennemis, ça fait beaucoup...

A : Je les fais en règle générale petit à petit, même si j'avais commencé par une base tout à fait abstraite. C'est-à-dire leur nom, un petit descriptif sur leur capacité ou leur histoire (en une ligne, généralement), voire même parfois sur leur recrutement...
Je peux raconter une anecdote pour illustrer mes propos, qui concerne le personnage de **Yuruki**.
Ma base était uniquement son nom déjà établi, avec un petit descriptif du genre : Soldate de Dunan qui manipule bien la magie de l'eau.
Je n'avais pas du tout d'image la concernant et j'ai demandé à Canelle de la dessiner. Ce qu'elle a fait magnifiquement. C'est ensuite avec cette image que je l'ai davantage développé, en même temps que le scénario prenait forme.Au point que ce n'était pas prévu à la base, elle est devenue le deuxième point de vue de Dunan.

Ensuite, il peut avoir des personnages qui disparaissent complètement pour laisser la place à d'autres. C'était le cas pour **Gengen** qui a laissé sa place à un autre personnage, original cette fois.

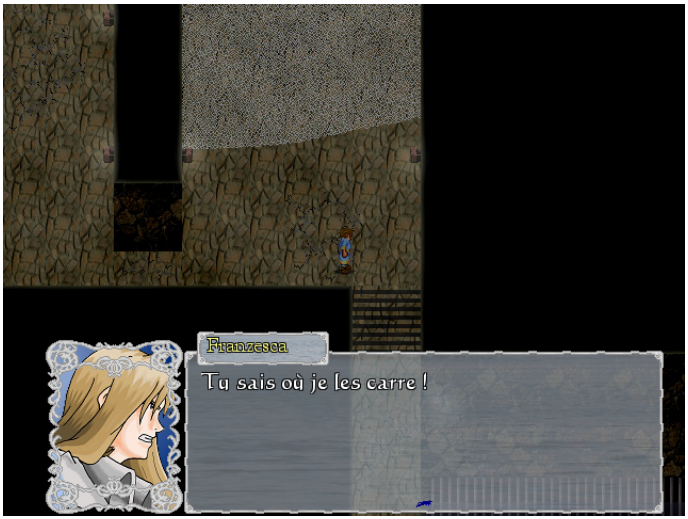
Enfin, certains peuvent simplement avoir leur noms changer. Comme c'était le cas pour les héros jumeaux. A l'origine, l'aîné devait se nommer uniquement Ô et le cadet Kami... Les deux mots devaient former **Okami** (Loup en japonais) et Kami-Ô (Roi des Dieux).Cependant, la remarque d'un membre du forum Legacy of Suikoden (Tenkai) m'a suggéré de prendre aussi le nom de **Jinrô**, voulant aussi dire Loup. Et j'ai gardé la suggestion.

Q : Question personnelle. Quel est le personnage original qui a été créé en premier ?

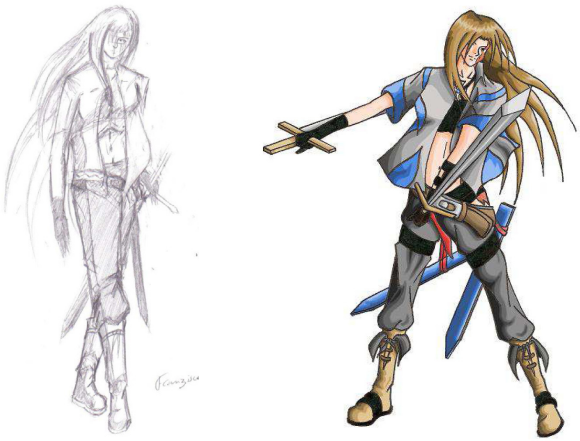
A : **Franzesca.** Je peux même dire que c'est par elle qu'a vraiment commencé SHER, puisqu'elle avait été créé bien avant le début du projet.
Je ne peux pas vraiment dire d'où vient le personnage de **Franzesca,** puisque j'ai complètement oublié comment elle est venue à moi. Par contre, je me rappelle que je voulais un personnage féminin différent de ce qu'on voyait habituellement. Je ne voulais pas une nunuche qui pleure à tout bout de champ, ni même une guerrière complètement insensible.
Disons que son histoire n'est pas très joyeuse. Tout comme certains autres personnages, elle a été une victime de guerre et qu'elle a tout perdu à cause d'elle. Cependant, elle blâme Dunan et non pas la guerre en elle-même de sa perte.
De ce fait, elle a fondé les Royalistes avec **Fried Von Wille**, bien qu'elle se fiche complètement de la cause pour laquelle elle se bat. Elle n'est pas Royalistes, elle utilise les Royalistes pour obtenir vengeance. C'est même sur ce point qu'elle montre qu'elle n'est pas facilement manipulable. Elle ne fera pas ce qu'elle estime être contraire ou si elle ne le sent pas.

Même si elle accepte les ordres de **Von Wille**, elle lui impose une limite. D'ailleurs, **Von Wille** ne peut pas trop discuter avec elle *(rires)*.

Avec son histoire déjà écrite dans les grandes lignes, je lui ai aussi donné un langage très familier qu'en règle générale, une femme n'emploie que très rarement (sauf devant un jeu vidéo, quand le dernier boss d'un jeu de combat n'arrête pas de fumer ses barres de furies qui reviennent comme par enchantement). Je lui ai


Franzesca
Tu sais où je les carre !

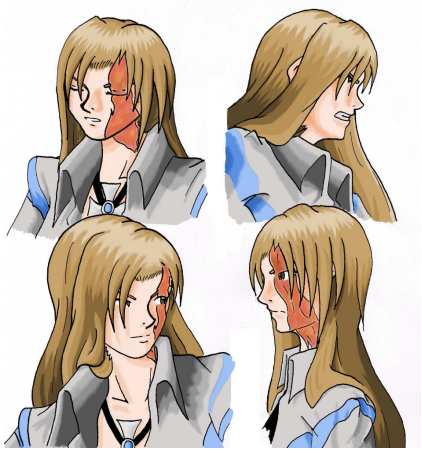
Franzesca
Bordel de merde !



donné un langage très proche de Gavroche des Misérables.

Son design m'est aussi venu aussi directement... En fait, je l'ai dessiné en me laissant aller, sans rien penser à côté. En 20 minutes, j'avais déjà le premier croquis et ça n'arrêtait pas par la suite... Elle m'est venue aussi naturellement que respirer, en fait.

Par contre, le nom a été inspiré du prénom de la mère de ***Friedrich Nietzsche***, Franziska, avec une certaine déclinaison. Je trouvais que le nom de **Franzesca** (prononcé Franechesca) donnait un côté plus violent, moins accessible, tout



en cachant un certain côté attachant.

Son surnom vient de Vajra, un terme hindou voulant dire foudre et diamant. Il est un symbole rituel dans l'hindouisme mais aussi... Il représente l'indestructibilité et l'efficacité qui viennent à bout de tous les obstacles. Ce qui caractérise bien **Franzesca**, qui est d'une ténacité redoutable et très imprévisible.

Anecdotes intéressantes qui sera dans le jeu. Jinrô aura du mal à l'appeler par son prénom, surtout au début. Ne soyez donc pas étonné de le voir l'appeler **Vajra** au lieu de **Franzesca**. De plus, elle est la seule qui appelle **Von Wille** par son prénom dans tout le jeu !

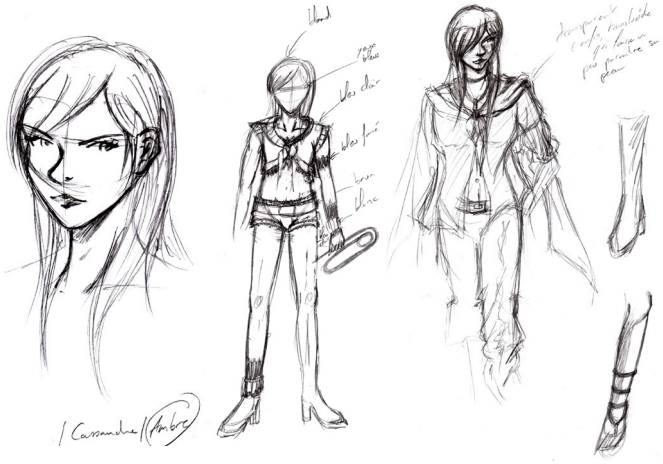
Q : Quelles sont vos inspirations pour le chara-design ?

A : Un peu de tout. Ca peut arriver d'un simple coup d'œil devant une vitrine de vêtement, comme ça s'était passé pour le design de fuite de **Sera**... Sa veste vient directement d'une boutique de vêtement basée à... *Dublin*.

Ou d'une tenue historique russe.

Un design déjà créé.

Ou une idée bizarre de ma part, dont le design est encore à définir.



Pour **Canelle**, la réponse est plus simple, dont je laisse l'individu s'exprimer :
Je puise mon inspiration dans tout ce que j'ai pu voir en matière d'image, de dessins ou de photos: artwork de jeux vidéos, design de personnage d'anime et de manga, livres illustrés, magazines, tableaux anciens, gravures... Pour les vêtements, je m'inspire aussi bien de tenues historiques ou ethniques que de la mode moderne.

Q : Et pour le design ?

A : ***Suikoden II*** essentiellement. Cependant, certains endroits seront complètement inédits, comme la capitale du Saint Royaume de Harmonia, Crystal Valley.

Par ailleurs, Crystal Valley a neuf districts bien distincts, avec une architecture différente. Je peux même affirmer que la plus importante, celle du centre, sera plus basée sur le design architectural de la Renaissance italienne.

Q : Pourquoi avoir remis les mêmes vêtements que Suikoden V à Euram Barrows ?

A : Parce que j'avais la flemme d'aller chercher des tenues de noble pour le dessiner. Puis, même s'il vous aidera un moment, on ne le reverra quasiment pas par la suite.J'ai aussi fait la même chose pour **Lucia** des Karaya (avec ses vêtements de ***Suikoden III***) et personne ne m'a rien dit *(rires)*.

Q : Reste la question existentielle : pourquoi une goth-lol ?

A : Parce que je voulais vraiment quelque chose de différent...

Même si, pour moi, le terme gothique représente plus les vampires.
Si c'est de **Aria Linstrust** que tu parles, elle est plus du genre rock.

Q : En passant, le nom de Aria Linstrust ne viendrait pas de Lori Linstrust par hasard ?

A : Exact. Le nom de **Linstrust** vient bien de ***Lori Linstrust.*** Mais ce n'est pas le seul secret qu'il y a sur les trois femmes supports dans le scénario.
En fait, chaque nom des personnages a été pensé selon diverses artistes féminines.

Le prénom de **Aria**, outre le fait que c'est une mélodie expressive, vient de ***Aria Voce*** entre autre artistes qui portent ce nom... Pour dire, il y a même un ancien groupe de Métal russe qui avait ce nom... Donc, tout à fait attitré pour ce personnage...

Le nom d'**Aria**, **Linstrust**, vient bien de Lori Linstrust... Mais aussi parce que je voulais qu'elle ait le mot Trust dans son nom patronymique. De ce fait, je voulais que ce personnage soit le support du point de vue de **Luc**.

Le prénom de **Mylène Aslyn** vient de... *Mylène Farmer*... Parce qu'une de mes amies est fan de *Mylène Farmer*... De Plus, la **Mylène** du jeu et *Mylène Farmer* sont rousses toutes les deux... Enfin, c'était pour la référence à la chanson : *Désenchantée.*
Le nom d'**Aslyn** vient d'une chanteuse du même nom. Cela, c'était en référence, principalement, pour la chanson : What is the Difference ?

Les deux chansons, ou du moins les titres, représentent bien **Mylène Aslyn**, du fait qu'elle a été désenchantée par l'armée de Dunan et qu'elle ne voit pas la différence entre les Royalistes et Dunan.

Enfin, le prénom de **Tanya** vient principalement de **Tanya Tucker**... Même si je n'aime absolument pas l'artiste, j'ai pensé que la musique Country pouvait bien montrer qui était le support de Dunan.

Pour **Butcher**, ça vient essentiellement du groupe Heavy Metal du même nom. Ceci est un point de vue sur son caractère... Ou du moins, sa réputation. Bien que je vais révéler une petite information qu'il y aura dans la démo, presque personne n'appelle **Tanya** par son nom ou son prénom... Mais simplement par le pseudonyme Général, bien qu'elle ne l'ait jamais été...Après, pourquoi les personnages l'appellent ainsi ? Vous le saurez dans le jeu final.

Q : De plus, toujours pour rester sur le personnage de Aria... pourquoi un instrument à cinq cordes ?

A : Ca, c'est une erreur de ma part. Quand je l'ai dessiné, j'avais du mal à dessiner les cordes (l'encre pouvant facilement baver avec une règle). Du coup, j'en ai dessiné cinq au lieu de six ou de quatre (et au stylo à bille *(rires)*). Cependant, bien que je vais garder cette version d'**Aria**, je compte aussi en refaire une, pour certains passages, avec une version à six cordes.

Q : Pourquoi garder, entre guillemets, cette erreur ?

A : Pour faire une référence au groupe de Métal allemand ***Rage*** (auparavant, ce groupe se nommait ***Avenger***), dans un de leur concert... Le chanteur et bassiste du groupe, ***Peter Wagner***, avait une basse à cinq cordes, lors du Rock Hard Festival 2010.

RAGE (w.Orchestra) May 2010 [HD] Rock Hard Festival

Ce groupe est particulier puisque, depuis que je l'ai découvert, il caractérise très bien le point de vue externe du conflit (c'est-à-dire, le point de vue de **Luc** et **Sera**), mais aussi des ***Destroyers*** dans leur globalité.
Et j'avais découvert la basse de *Peter Wagner* bien après avoir fait l'erreur et après d'avoir dit que je corrigerai l'erreur. Et, en règle générale, quand je dis une chose, je le fais.
Du coup, je garde à la fois cette version de **Aria**, tout en faisant une autre... Surtout qu'**Aria** a un lien particulier avec son instrument.

Q : Pourquoi avoir créé des personnages supports ? Et sur quels critères ?

A : J'ai créé ces personnages supports justement pour aider parfois les héros. Ces personnages ont de bonnes raisons de les aider, surtout dans leur ombre. Cependant, je voulais que tous ces personnages soient l'entière contradiction des héros qu'ils aidaient.

Mylène aide les Royalistes, tout en gardant l'uniforme de Dunan. Cela lui permet de mieux aider les Royalistes en cas de mauvaises postures face à Dunan.

Tanya aide Dunan, bien qu'elle n'en fasse absolument plus parti. Pour être plus précise, elle aide précisément **Okami** et **Yuruki** pour des raisons personnelles. Elle ne porte plus l'uniforme de Dunan pour être davantage renseignée au sein de la population.

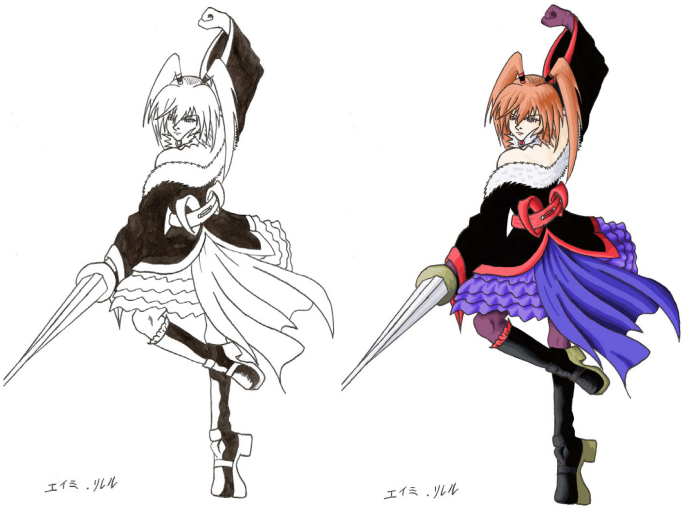
Aria aide **Luc** puisqu'elle se fiche complètement du camp de Dunan ou des Royalistes. Elle est une entière contradiction avec **Sera** puisqu'elle n'hésite pas à montrer ses... atouts, encore plus vulgairement que **Jeane**. Je voulais aussi qu'elle ait un lien avec le vent, mais différent. D'où le son, avec la guitare.

Q : Quel matériel de dessin utilises-tu ? (c'est une question tout à fait sérieuse hein. Pour un artiste, le matériel est en lien avec le style)

A : Mais je n'en doute pas du sérieux de la question.
Pour les croquis préparatoires, je travaille beaucoup sur une feuille... Ca peut être n'importe quoi, comme un brouillon, une feuille à carreau, une feuille blanche ou autre. En crayon, un critérium me suffit amplement.

Ensuite, dès que mon ou mes croquis préparatoires sont prêts, je passe au propre... Là, c'est maintenant sur des *feuilles lisses à 100, 110 ou 120 grammes*, avec toujours un critérium... Après, la marque des feuilles, c'est un peu le cadet de mes soucis, du temps que j'ai l'épaisseur que je veux...
Par contre, en gomme, je suis assez exigeante, puisque j'utilise à la fois une gomme *Maped* de petit format (de très bon rapport qualité-prix)... Oui, parce que j'ai horreur de tenir une large gomme, surtout avec mes doigts fins. Sur les détails, j'utilise une gomme en mie de pain, toujours de *Maped*.

Pour l'encrage, j'utilise principalement l'encre *Nan-King*, qui propose à la fois une excellente encre de chine, avec un très bon ton noir et qui sèche vite ! D'ailleurs, j'ai un encreur avec dosette et une grosse bouteille de réserve. Elles ont déjà au moins trois ans et aucun soucis de préservation.
Ensuite, pour la plume... Et je sais que je vais paraître bizarre. Mais j'utilise une plume que beaucoup utilise pour la calligraphie. C'est une plume *Zeichenfedern Nr.66 de Brause*. Souple, facile à prendre en main, donne de très bon traits et idéal de la manière dont je tiens ma plume.



Après, il est vrai que je pourrais prendre une plume japonaise spéciale... Mais, trop cher pour ma maigre bourse... De plus, je suis déjà à la recherche un plumeau pour enlever les miettes de gomme... Alors... *(rires)*

De plus, pour des dessins que je dois repasser ou corriger... Soit j'utilise du blanc (en stylo)... Soit j'utilise ma table lumineuse en corrigeant les détails. Par contre, la marque de ma table lumineuse... Je ne m'en rappelle plus, mais je sais que je l'ai acheté dans un magasin spécialisé art plastique...
Ensuite, pour la colorisation ou les toutes dernières corrections que je peux faire sur ordinateur, je le fais sous *GIMP*. Je n'ai pas du tout *Photoshop* et je suis nettement plus habituée maintenant à *GIMP*... Surtout depuis la version 2.6, *GIMP* a changer d'ergonomie pour devenir plus intuitive.
J'utilise une version PSD, où j'ai le contrôle total des calques (et que *GIMP* peut modifier à volonté), avant d'enregistrer une autre copie sous PNG... Histoire de fusionner les calques, avant de finir les retouches de couleur avec la fonction *« doigt »*.
Sinon, les dessins à l'aquarelle, je travaille tout d'abord sous une copie du dessin que j'ai préalablement photocopié (souvent en plusieurs exemplaires) et j'utilise des crayons de couleur aquarellables... En fait, l'aquarelle est une technique de colorisation vraiment difficile et je n'arrive pas à la reproduire par ordinateur (même en utilisant *ArtRage* ou *Corel*). Du coup, j'utilise cette méthode... Et, depuis peu, je les retouche ensuite sur ordinateur.

Q : D'après les previews qui mettent souvent en scène Luc ou Sera, quelle place dans l'histoire occuperont ils ?

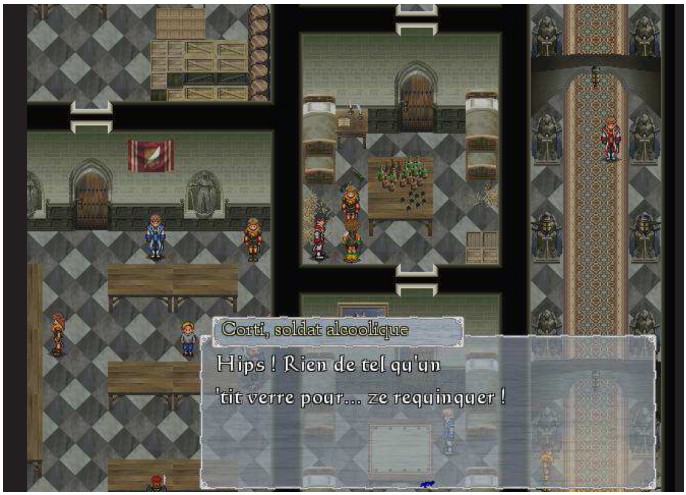
A : **Luc** et **Sera** seront le point de vue externe à ce conflit. Ils n'auront que peu d'impact dans cette guerre, mais leurs faits et gestes est le prélude de leurs rôles dans ***Suikoden III***. En fait, ils sont comme **Geddoe** dans Suikoden III et agissent dans l'ombre... Rôle tout à fait attribué pour eux vu comment ils agissent dans Suikoden III. De plus, leur point de vue permettra de connaître la fin de la ***HighEast Rebellion*** derrière les coulisses.
Enfin, comme ils sont derrière le rideau de ce conflit, je préfère commencer par leur point de vue pour éviter ensuite les mauvaises surprises scénaristiques pour le devant de la scène. Si je fais l'inverse, j'aurai deux points de vue à gérer pour un seul...

Q : Le jeu exploitera-t-il quelques pistes sous-exploitées par les créateurs, mais qui sont au coeur des débats de fans, comme la relation Yuber (qui semble présent) et Pesmerga ?

A : **Yuber** et **Pesmerga** seront présents. Ensuite, si le jeu exploitera quelques pistes sous-exploitées par les créateurs... Il faudrait réfléchir à la question *(rires)*... Enfin, surtout si ça vaut le coup, que ça ne dénature pas le projet et que ce soit réaliste, au niveau de Suikoden.

Q : A quel point le Near a-t-il influencé le jeu ?

A : Heu... Une personne en particulier n'a pas influencé le jeu... Cependant, certains, avec des commentaires constructifs et des preuves, ont influencé sur les détails du jeu. Le dernier en date vient du nombre de cordes de la basse d'**Aria**. Mais, beaucoup de personnes seront des Personnages Non Jouables, comme un certain clin d'œil,



Q : Est-on obligé d'avoir fait les Suikoden précédents pour jouer au projet ?

A : Non, l'histoire est indépendante aux autres Suikoden et peut se prendre comme un épisode à part. Cependant, il y aura beaucoup de références aux épisodes officiels. Mais, ne soyez pas perturbé... Il y aura divers moyens de savoir ce qui s'est passé aux épisodes officiels, ne serait-ce que par des livres posés un peu partout.

Q : Le système d'argent, basé strictement sur le commerce étant déjà plutôt pénible à gérer dans les jeux précédents (l'enjeu des suikoden n'étant pas : argent = meilleures armes = plus fort), quel sera-t-il puisqu'il semble que tu ais dit qu'il serait encore plus compliqué ?

A : Ce point a été abandonné. Cela risquait, surtout, de casser le rythme du jeu et ça énervait une certaine personne (Canelle)... En ce moment, je suis en train de réfléchir sur quels bonus le commerce pourrait donner au joueur... Outre diverses autres choses dans le projet...

Mais bon, je vais laisser **Canelle** répondre à ma place :

Concernant la manière de gagner de l'argent en jeu, je me suis fermement opposée au projet initial du grand chef, à savoir ne gagner de l'argent que par le commerce. Mes raisons sont simples: c'est irréalisable et c'est fastidieux.

Premièrement, gagner de l'argent par le commerce suppose qu'on ai une somme d'argent initiale de départ assez importante (sinon, on ne peut pas acheter de quoi revendre), et plusieurs ville entre lesquelles faire du commerce.

Or, au début du jeu (et ça peut durer un très grand nombre d'heures), on n'a pas accès à beaucoup de villes et aucun fond de départ. Donc très peu de commerce possible, et très peu de gain. Donc un démarrage très pénible. De plus, pour aller d'une ville à l'autre, il faut du temps pour le voyage, voyage pendant lequel on va affronter des monstres. Donc on aura besoin d'objet de soin, de dormir dans des auberges, donc il faut des sous.

Des sous qu'on ne pourra gagner qu'en allant vendre la marchandises dans la ville suivante..... cherchez l'erreur.

Enfin, le principe d'un jeu, c'est de passer un moment agréable. Si un jeu est ennuyeux, on va prendre un bouquin ou regarder un film à la place. Passer des jours entiers à faire des aller-retour d'une ville à l'autre uniquement pour engranger quelques sous, c'est fastidieux. La méthode traditionnelle permet de gagner de l'argent sur les monstres, mais aussi des items et de l'expérience, donc globalement plus rentable. Et on a de plus le plaisir d'exploser la tête à quelque bestioles en testant ses sorts et armes par la même occasion. Alors que courir d'une ville à l'autre... juste courir d'une ville à l'autre..... aucun intérêt! Bref, la bonne vieille méthode de bourrinage de monstre en masse est la meilleure !

Q : Est-ce qu'il y aura un système de combat tactique, et si oui, sera t-il comme dans Suikoden 2 ou devrait-on s'attendre à autre chose ?

A : Le système de combat tactique ressemblera énormément à celui de ***Suikoden III***. Certaines choses que je voudrai ajouter dans le système de combat tactique ne peuvent se faire que par celui-ci. Cependant, il y aura toujours certains points qui seront gardés par rapport au système tactique de Suikoden II.
Ne serait-ce qu'il n'y aura qu'un assaut et des compétences spéciales lorsqu'on attaque une unité ennemie... Le joueur ne croisera pas les bras, contrairement dans *Suikoden III*, lors de ces moments-là.
Après, je ne peux pas trop m'avancer. Je n'ai pas encore écrit en détail le cahier des charges puisque je n'en suis absolument pas sur ce point. J'ai encore beaucoup de choses à faire avant de m'atteler à cette tâche. Se diversifier sur trop de points fait qu'on n'avance pas du tout.

Q : Il y aura des mini-jeux, et de quel type si c'est le cas?

A : Qui dit normalement Suikoden, dit aussi mini-jeu...
• ***Les bains*** seront de retour, ne serait-ce que pour connaître certains secrets sur des personnages ou pour se marrer...
• ***Les enquêtes*** seront aussi de la partie...

• Normalement, il y a aussi de très grandes chances que... le ***Ritapon*** fasse son grand come-back ! Pour ceux qui ne connaissent pas le Ritapon, c'est une sorte de Mah-Jong simplifié.
Vous aurez aussi, comme un certain clin d'œil à Konami, du ***Dance Dance Revolution*** et du ***Pop'n Music...***
Enfin, et c'est quasiment sûr aussi... Il y aura un nouveau jeu qui se nomme... ***Puyo Puyo*** ! Pour ceux qui ne connaîtraient pas Puyo Puyo, voyez des fois sous le nom de Puyo Pop ou de... ***Dr. Robotnik's Mean Bean Machine.***
Cependant, la version que nous privilégions est la version Puyo Puyo Tsuu (ou II)...
Ainsi que d'autres mini-jeux...

Q : Quelles musiques vous aident à créer le jeu ?

A : J'écoute à peu près de tout, sauf de la pop populaire, du rap et du R'nB... J'avais eu une période ***classique, musique celtique*** et même ***New Age***. Actuellement, c'est plus du ***Heavy Rock***, ***Power Metal***, avec une préférence des musiques de ***Guilty Gear***, ainsi que du ***Iron Maiden...***
Et pour se marrer, les ***génériques*** *français des dessins animés des années 80 (rires).*
Pour Canelle, c'est du classique, du rock, des *musique d'anime ou jeux vidéo...* un peu de tout. Actuellement, elle travaille avec ***Faure*** et la ***B.O de Dofus.***
Enfin, pour Åvygeil, c'est presque exclusivement du ***Metal et eLive.pro***.

Q : Est-ce que le stockage d'objet, l'aggrandissement du château et le recrutement des personnages seront identiques à Suikoden 2 ?

A : Le stockage d'objet sera un peu plus optimisé que dans ***Suikoden 2***. Il y aura des sous-parties, pour les diverses pièces d'équipement. De plus, on pourra aussi stocker de l'argent.
Pour le château, celui-ci grandira et évoluera selon les personnages que vous recruterez. Cependant, le château évoluera aussi selon le progrès de l'histoire, un peu comme dans ***Suikoden 3***. Enfin, le recrutement se fera comme les précédents Suikoden. Certaines étoiles seront recrutées automatiquement. Pour d'autres, il faudra remplir certaines conditions.

Q : Combien de personnages peut-on contrôler dans les combats ?

A : On pourra manipuler jusqu'à six personnages, comme dans tous les Suikoden, exceptés le ***4*** et ***Tierkreis***... Et un personnage support sous certaines conditions.

Q : Comme dans Suikoden Tierkreis, peut-on changer l'arme des personnages ?

A : Hors de question de faire ce système dans SHER ! Les armes sont uniques pour chaque personnage et seul la forge pourra augmenter la puissance d'attaque. Pour résumer, ce sera comme dans ***Suikoden II*** et consort.
Par contre, même si on pourra équiper de runes sur les armes, celles-ci sont conçues uniquement pour être incluse dans les armes. Donc, exit les runes feu, foudre ou autre dans les armes et bienvenu à de nouvelles runes.
Cependant, dans la démo, il n'y aura pas ce point puisque...
1 - il n'y aura pas de forge
2 - on n'a pas encore développé ce système, même si le cahier des charges a été créé.

Q : Aura-t-on, comme dans Suikoden II, un ancien héros avec qui on pourra combattre ?

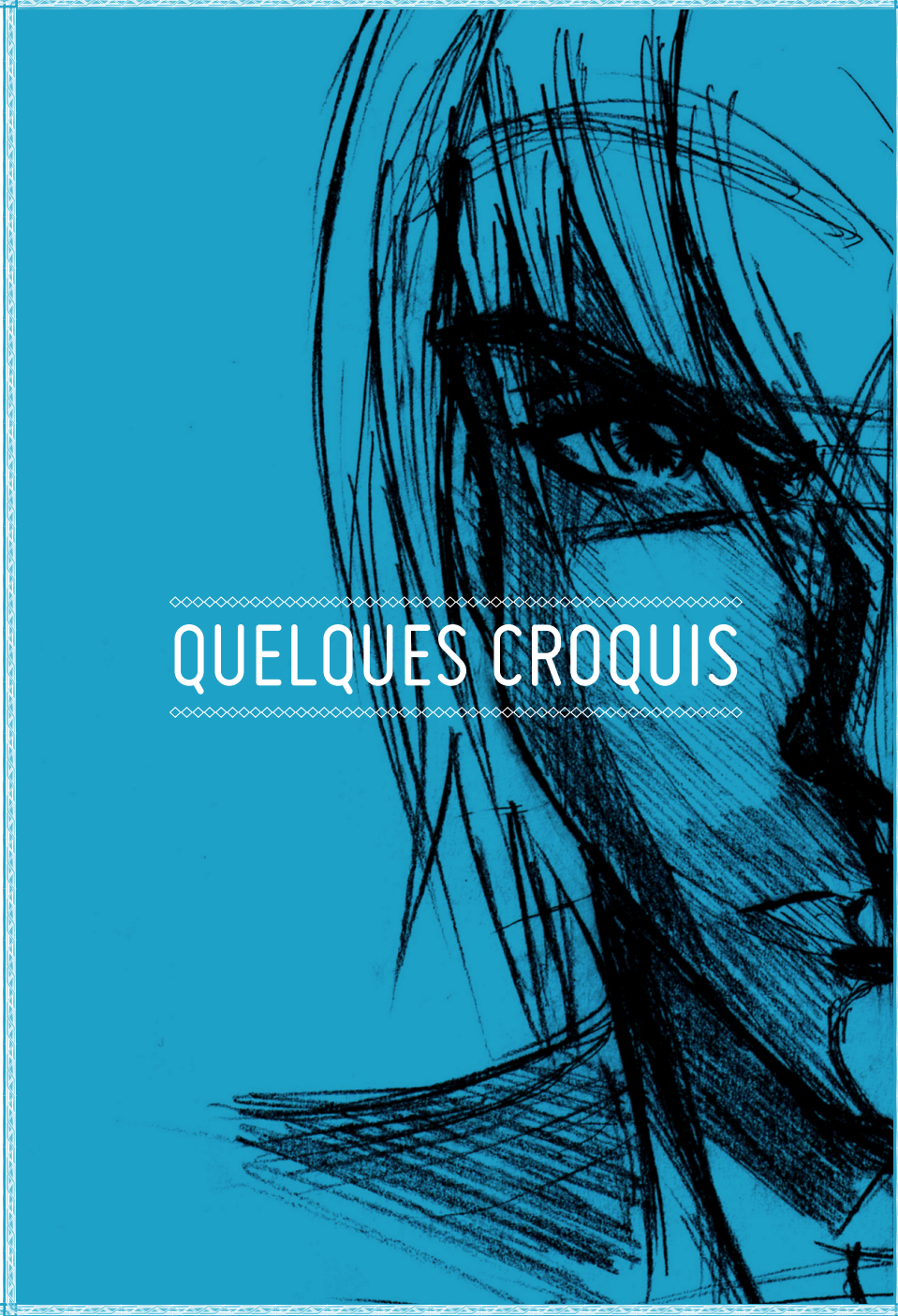
A : Oui. **McDohl**, le héros de Suikoden I, a même son point de vue et sera complètement jouable. **Riou, Jowy et Nanami** seront aussi présents. **Kyril, Lazlo, Freyjadour et Lyon** pourront même faire une certaine apparition.
Enfin, il est aussi prévu de voir **Geddoe** une fois, ainsi que **Hugo et Chris**, les héros de Suikoden 3.

Q : Quelle est la rune dont tournera l'Histoire de SHER ?

A : C'est une rune apparue dans ***Suikoden 2***. Cependant, je ne peux pas en dire davantage. Mais, avec certains personnages, vous verrez bien plus que deux Vraies Runes.

Q : Quelles sont tes mensurations ?

A : Pour dire la vérité, j'en sais rien et je m'en fiche *(rires)*.

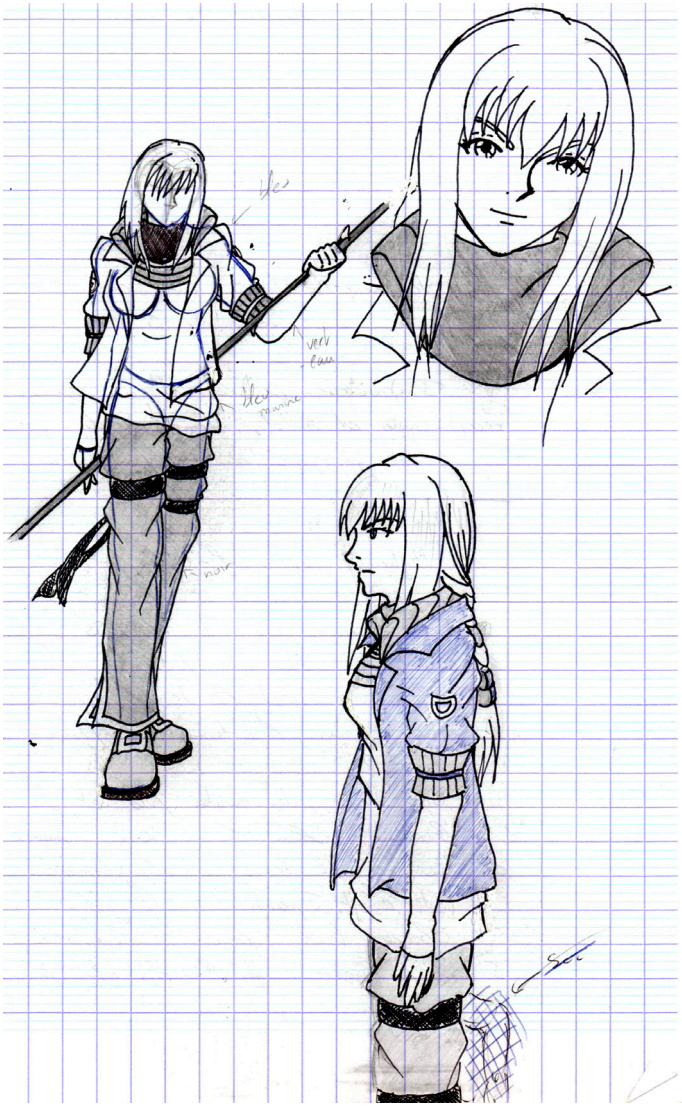


QUELQUES CROQUIS

La version d'un dessin diffusé en sépia, mais cette fois en couleur. Ce dessin est essentiel surtout pour comprendre la relation entre **Luc** et **Sera.**

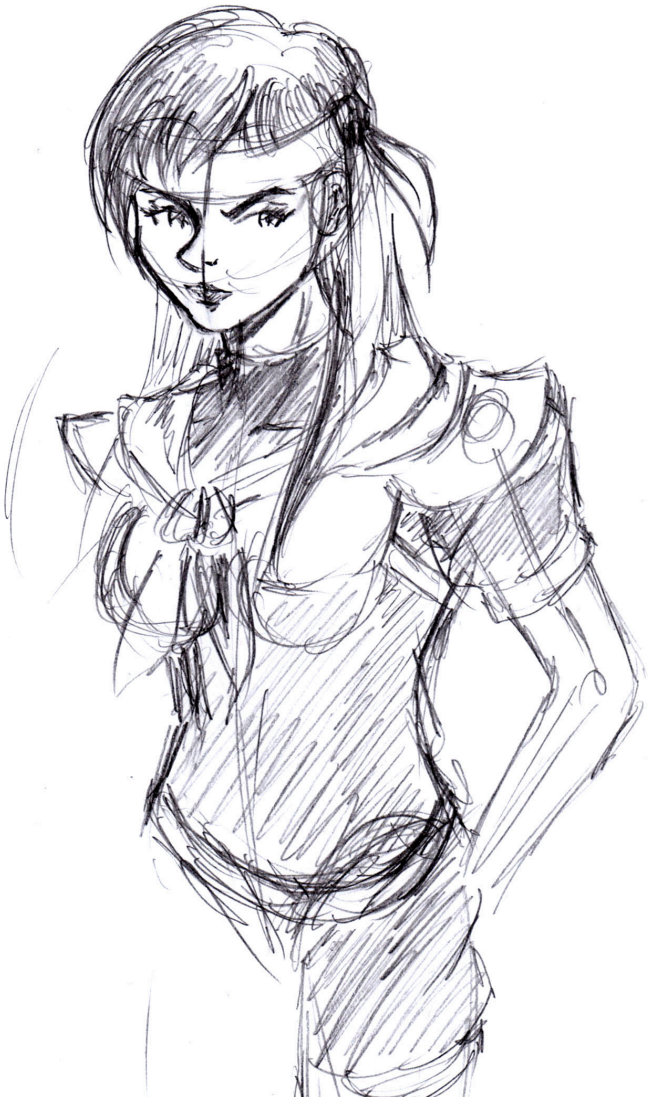
Création d'un sprite, utilisé plus tard dans le jeu

Premiers croquis de la tenue de **Sera**, version fuite...



Premier croquis préparatoire de **Xiang Li**

Premier croquis d'étude de **Mylène Aslyn.**

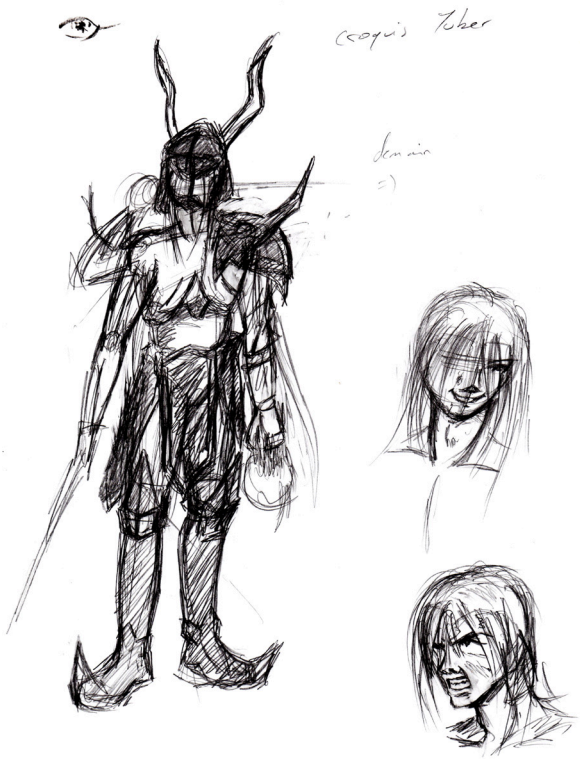


Ebauche de **Tanya Butcher.** D'ailleurs, dans cette version, elle n'avait pas encore son tee-shirt rouge. De plus, elle était davantage rebelle que ce qu'elle est actuellement.

Etudes d'**Aria**, qui ne s'appelait pas **Aria** à l'époque... Ainsi que deux croquis pour la forme de sa guitare...

Croquis d'Etude de **Hauser**, général en chef des armées de Dunan et qui est apparu dans ***Suikoden 2***.

Croquis d'études de la version armure de **Yuber** (et de **Pesmerga**, accessoirement).
Ces morceaux de métal sont toujours aussi compliqués à dessiner...

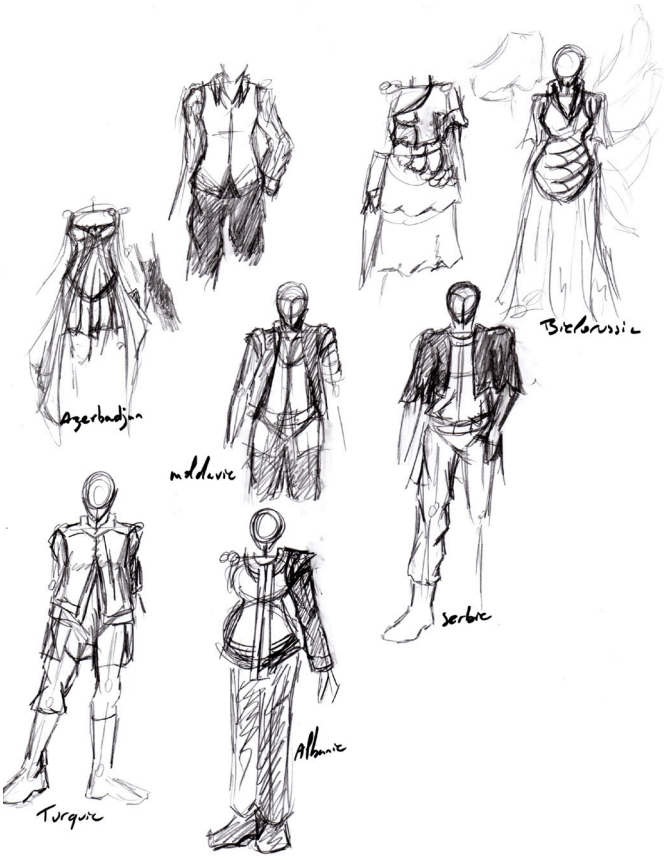


Oui, il y aura la version Armure et la version Smoking de **Yuber** dans SHER, comme l'atteste ces deux sprites de personnages.

Ebauche d'un personnage original...

Troisième ou quatrième ébauche d'un personnage original enfin maintenant défini. Maintenant, plus qu'à le dessiner proprement.

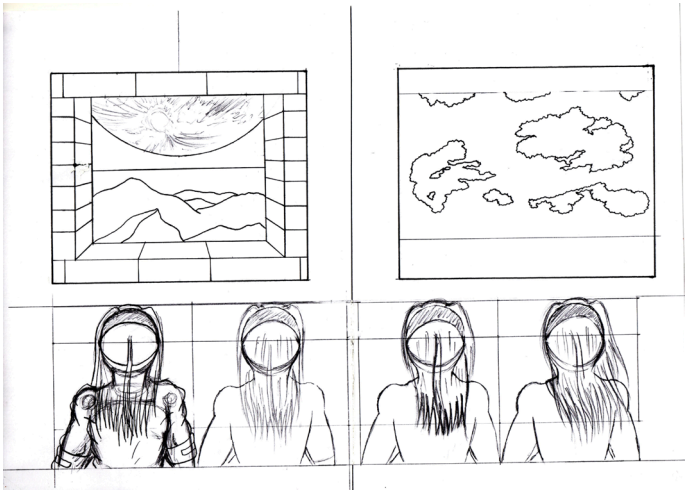
D'ailleurs, anecdote intéressante... Le nom de ce personnage a toujours été le même depuis le début. Sa fonction et son design ont, par contre, changé du tout au tout.



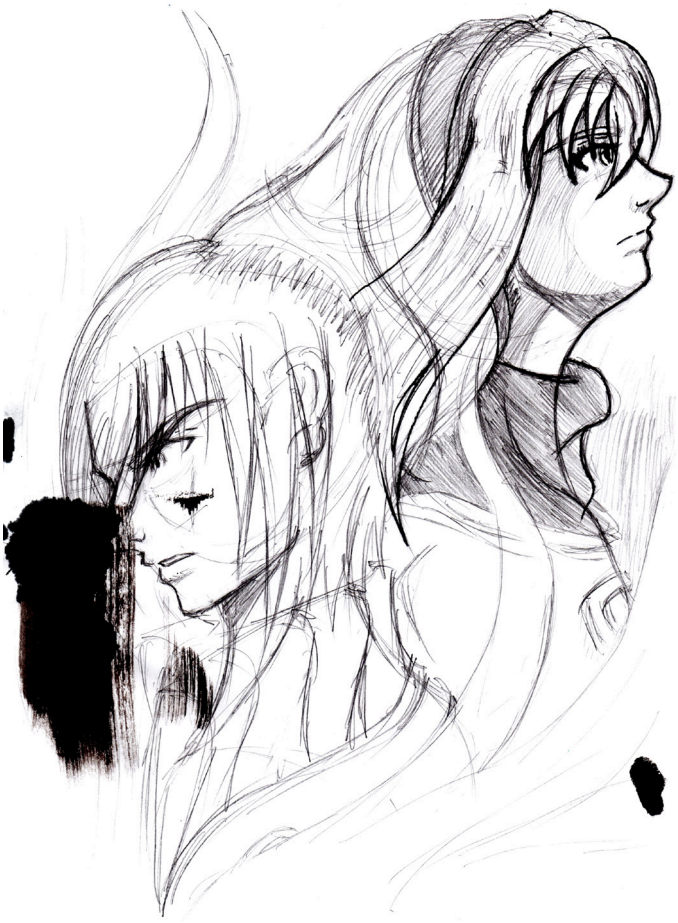
Divers croquis d'études pour des vêtements de Personnages non Jouables. Les différents pays que vous avez viennent en fait... Heu, comment dire ça... En fait, ce sont des tenues de l'***Eurovision***, que je recopie rapidement avant de les améliorer. Oui, je regarde l'Eurovision, mais uniquement pour me marrer un bon coup, ainsi que prendre des idées de tenues. Il ne faut pas plaisanter non plus. Et je sens qu'on va souvent m'en faire la remarque maintenant...

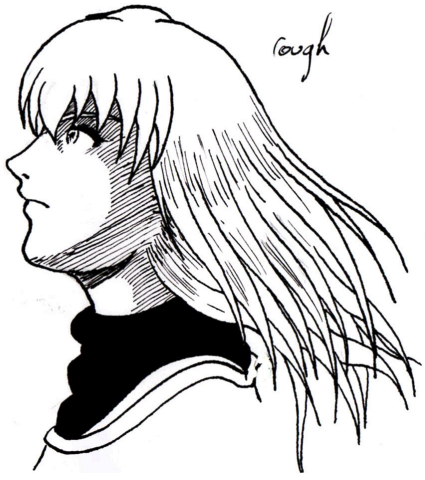
Scène, allant du tout premier croquis préparatoire au dessin complet...

Croquis de scène animé, avec à la fois l'arrière plan et le premier plan. La façon de dessiner la lune est inspiré du manga ***Berserk***.

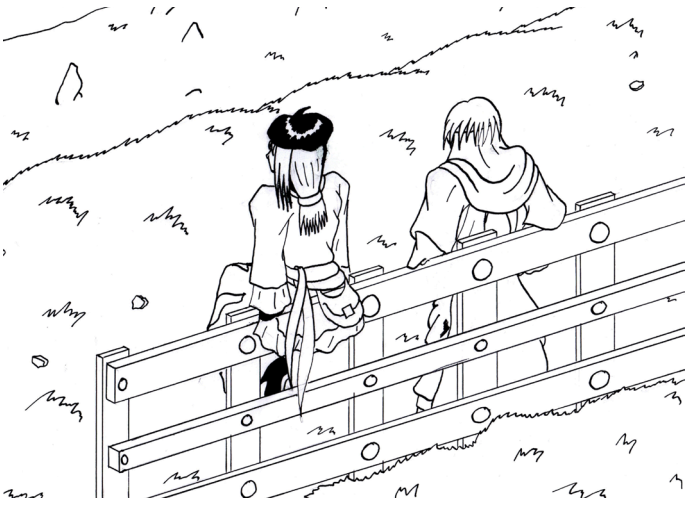


Une illustration complètement fichue parce que j'ai renversé de l'encre sur la feuille... Je suis prête à recommencer... En espérant que je n'aurai pas à le recommencer trois fois.





Un croquis à l'encre de chine, pour essayer l'ombre hachuré et l'effet que ça donnait...



Une scène à corriger les erreurs, surtout d'encrage...

Essai pour une carte de Tarot...

REMERCIEMENTS

Remerciement à tous ceux qui suivent ce projet.
Les réponses ont été écrites par Mikltov, avec l'aide de Canelle et d'Avygeil.
Vous aurez la version la plus longue de la démo début Octobre.
La mise en page est signée Kail, le graphiste qui a concu le logo du jeu, et designer officiel des objets annexes de SHER.
Merci sincèrement pour votre participation sur les questions. 2005-2011