



HOLLOW KNIGHT

Cahier des charges

Ce cahier des charges a été réalisé dans le cadre d'un exercice de rédaction par Abdoulaye BA, Pierre BOUSSIN, Théo DUEYMES, Athénais GREGORI et Cassandre GUILLABERT, des étudiants en Game Design






SOMMAIRE



I – INTRODUCTION

II – ÉCRANS DE JEU

1 – FLOWCHART.....	4
2 – ÉCRAN DE MENU.....	5
3 – SÉLECTION DE PROFIL.....	6
4 – ÉCRAN DE JEU	7
5 – ÉCRAN DE CHARMES	8
6 – ÉCRAN DE CARTE	9
7 – ÉCRAN D'INVENTAIRE	11
8 – ÉCRAN DE JOURNAL.....	12

III – SYSTÈME DE JEU

1 – CONTRÔLES	13
2 – L'AIGUILLON.....	14
3 – L'AIGUILLON DES RÊVES	15
4 – LES POUVOIRS	16
5 – LES CAPACITÉS	17

IV – MENUS DE JEU

1 – LA SAUVEGARDE	19
2 – LA CARTE	20
3 – LES CHARMES.....	20
4 – LES GÉOS.....	21

V – SANTÉ ET ÂME

1 – LES POINTS DE VIE	21
2 – L'ÂME	22
3 – LES ECLATS DE MASQUES	23
4 – LES FRAGMENTS D'ÂME	23
5 – L'OMBRE.....	24

VI – LES ENNEMIS

1 – ENNEMIS DE BASE	24
2 – LE JOURNAL DU CHASSEUR	25
3 – LES BOSS	25
4 – LES RÊVES DE GUERRIER	26
5 – LES BOSS DE RÊVES	26





INTRODUCTION



Ce document a pour vocation d'ordonner les informations relatant du gamedesign de Hollow Knight. Une fois finalisé, celui-ci devrait constituer un document fiable et synthétique au possible quant à la réalisation de ce jeu.

Sa portée n'englobe qu'exclusivement les questions de gamedesign et de gameplay.

Hollow Knight est un jeu d'action/aventure en 2D, ou Metroidvania, racontant l'histoire d'un chevalier insectoïde sillonnant un royaume souterrain abandonné du nom de Hallownest.

Pour progresser, le chevalier va traverser multiples zones de façon non linéaire, et va, de facto, combattre des Boss qui, une fois vaincus, lui octroient des aptitudes additionnelles. Ces mêmes aptitudes lui permettent de naviguer plus librement dans l'univers, grâce à une mobilité accrue.

- Technologie

La technologie utilisée pour développer ce jeu est le C# et le visual scripting.

L'éditeur utilisé pour la production de ce jeu est Unity.

Le rendu visuel est produit via Photoshop et 2D Toolkit

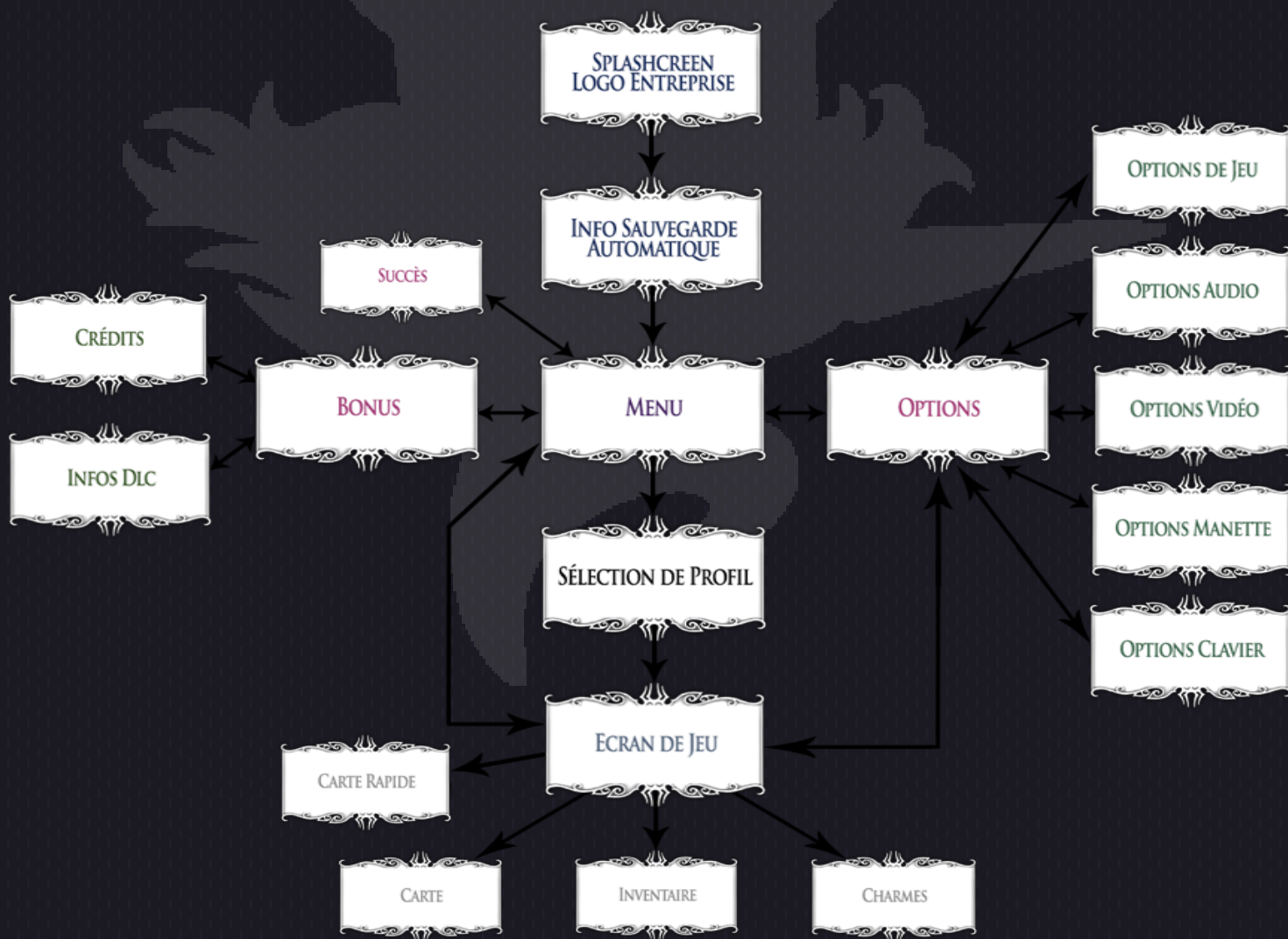
- Plateformes

Le jeu doit être accessible dans un premier temps sur PC.

Il sera dans un second temps disponible sur console.

ECRANS DE JEU

1 – FLOWCHART



2 – ÉCRAN DE MENU

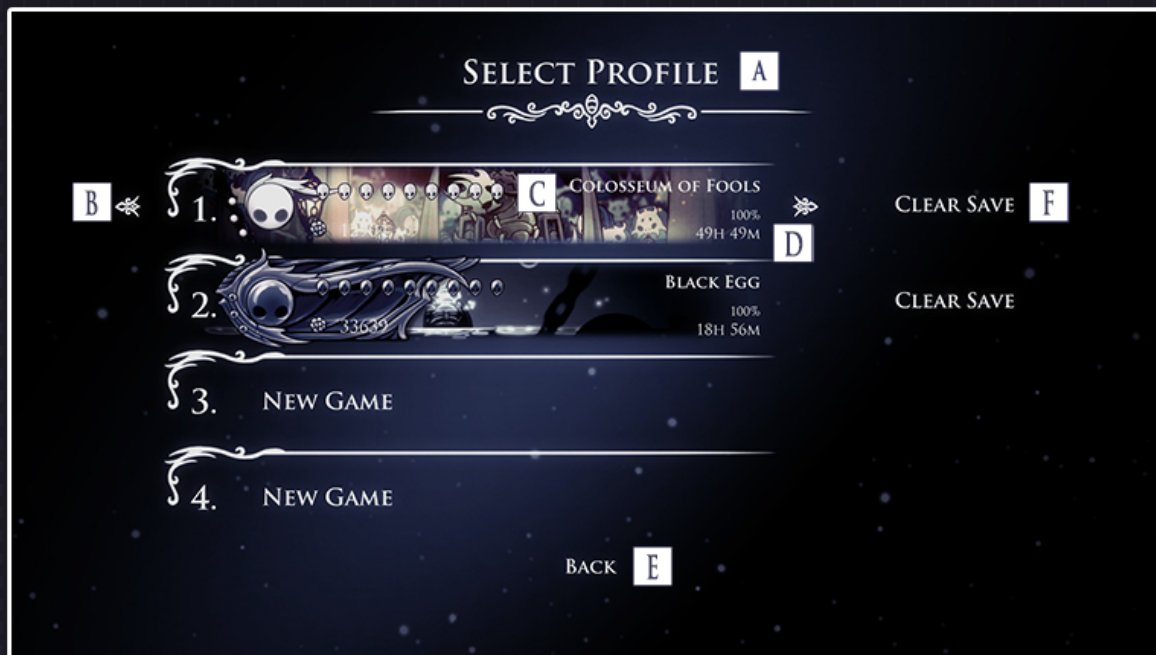


C'est le premier écran auquel on accède au lancement du jeu. Il sert à charger les différents éléments du jeu comme le chargement des sauvegardes, les options, les bonus, les succès ou la fermeture du jeu.

- A** → Le logo du jeu est affiché sur l'écran principal.
- B** → Un bouton « Commencer Le Jeu » permet d'accéder à ses sauvegardes et de lancer le jeu.
- C** → Un bouton « Options » est présent pour changer certains réglages du jeu.
- D** → Un bouton « Succès » est ici pour regarder les exploits effectués ou à effectuer.
- E** → Un bouton « Bonus » est intégré pour voir les actions supplémentaires à faire
- F** → Ce bouton permet de quitter l'application plus facilement
- G** → Ces trois logos sont affichés pour montrer le nombre de DLC présents dans le jeu
- H** → Le logo de l'entreprise

On met en avant directement l'univers visuel de Hollow Knight, à travers une illustration et le titre, au milieu. En dessous, on affiche les différentes transitions sur les autres écrans dans cet ordre précis : commencer le jeu, options, succès, bonus et quitter le jeu.

3 – SÉLECTION DE PROFIL



- A** → On affiche ici le nom de l'écran « Sélection de profil ».
- B** → Les deux symboles autour de la sauvegarde indique quelle sauvegarde est sélectionnée.
- C** → A l'intérieur de chaque sauvegarde, on a le lieu où on s'est arrêté précédemment.
- D** → En bas à droite de la sauvegarde, on affiche la progression et le temps de jeu global.
- E** → Ce bouton permet de retourner sur l'écran titre.
- F** → Ce bouton permet d'effacer une sauvegarde.

Ici, on a accès à quatre emplacements différents de sauvegarde, nommés “profils”, listés en vertical. On y affiche le nombre d'argent, la dernière zone visitée, le temps de jeu total et la vie maximum. Le taux de progression est débloqué après avoir fini le jeu.

4 – ECRAN DE JEU



- A** → Recharges de la Jauge d'âme
- B** → La Jauge d'Âme
- C** → La vie du joueur est représentée par des masques.
- D** → Le symbole et le nombre de Géos (argent) du joueur.
- E** → Personnage centré sur l'axe horizontal de l'écran

L'écran de jeu principal va évoluer au long du jeu puisque des éléments se rajouteront avec l'avancée. On aura principalement le nombre de vie, une jauge d'âmes (une recharge de vie), le nombre de géos acquis. Par la suite, on peut également voir certains charmes affichés, des jauges d'âmes supplémentaires.

5 – ÉCRAN DE CHARMES



- A** → Ici sont placés les charmes utilisés par le joueur.
- B** → Cette jauge indique les emplacements de charmes disponibles et sa limite.
- C** → La liste de tous les charmes avec lesquelles il est possible de faire des combos.
- D** → Lorsqu'on sélectionne un charme, sa description s'affiche ici.

L'écran de charme est accessible à travers le menu, en jeu. Il est composé d'une ligne indiquant les charmes activés et le surcharmage si activé. Il a ensuite le nombre d'emplacements de charmes (notches). Il y a ensuite une partie avec l'intégralité des charmes débloqués avec une description de l'effet du charme sélectionné.

6 – ECRAN DE CARTE



- A** → Le nom de la zone dans laquelle le joueur se trouve est affichée ici.
- B** → Le personnage est toujours visible à travers le menu de la carte et le jeu ne se met pas en pause.
- C** → La carte de la zone dans laquelle se trouve le joueur est affichée.
- D** → Selon les épingles achetées et les charmes activés, on peut voir différentes choses sur la carte dont sa position actuelle, les bancs ou l'emplacement de certains PNJs.



- A** → Le [menu de la Carte](#) est affiché ici.
- B** → On peut accéder à l'écran du Journal ici.
- C** → On peut accéder à l'écran Inventaire ici.
- D** → La carte découverte du joueur est affichée.
- E** → Ce bouton permet de zoomer sur la carte et d'afficher les zones en détail.
- F** → Le personnage est toujours visible, le jeu n'est pas en pause.

7 – ECRAN D'INVENTAIRE



- A** → Ces trois items sont les éclats de masque et les fragments de réceptacle.
- B** → Cette icône indique l'Aiguillon pur, l'arme du personnage.
- C** → Ceci est l'Aiguillon des rêves avec à côté, le nombre d'essences récoltés.
- D** → Ces items indiquent les sorts que le joueur a acquis.
- E** → Ces trois icônes sont les arts d'Aiguillon
- F** → Ici on a les items récupérés par le joueur, cela inclus les améliorations que le joueur reçoit au cours de la partie.
- G** → Ici on a les items rares obtenus par le joueur.
- H** → On a ici une description automatiquement affichée à la sélection d'un item.

L'écran d'inventaire est accessible à travers le menu, en jeu. Il est composé de différents parties : l'équipement du joueur (avec son arme, ses sorts et capacités), les géos, les objets (œufs rances, clés, sceaux, journaux de voyageur etc...), une zone de description de l'objet ainsi que le pourcentage de progression.

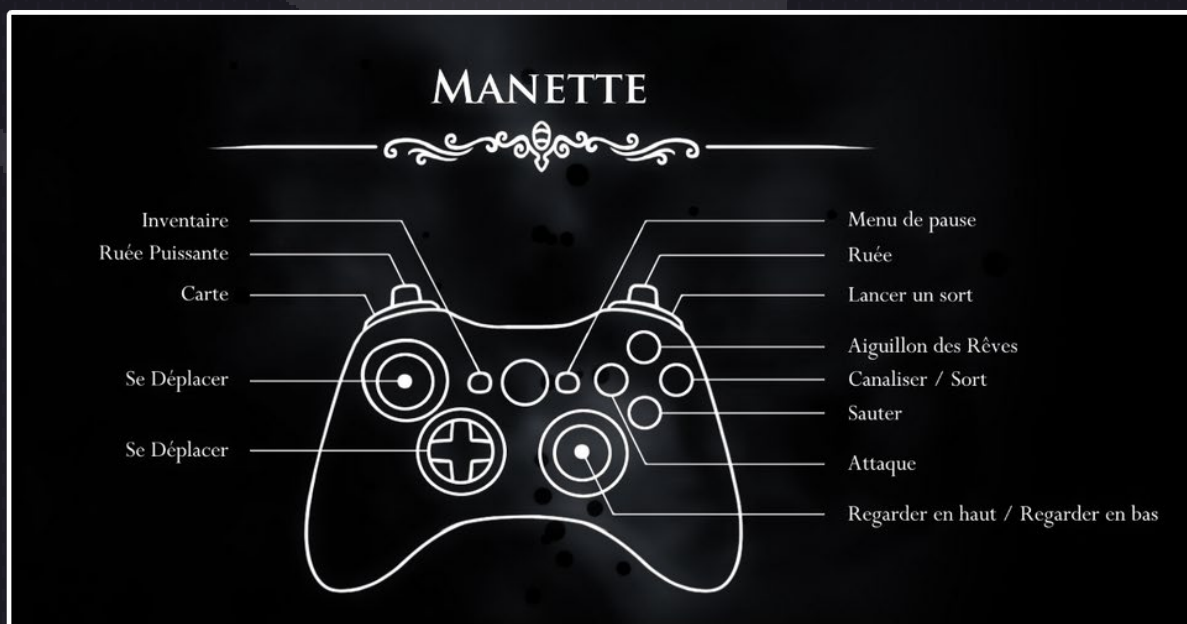
8 – ÉCRAN DE JOURNAL



- A** → Le nom du menu est affiché au centre.
- B** → On peut accéder au menu de charmes ici.
- C** → On peut accéder à la carte ici.
- D** → Dans cette liste sont indiqués tous les ennemis rencontrés.
- E** → Ici s'affiche l'image de l'ennemi sélectionné dans la liste à gauche.
- F** → Ici s'affiche une description de l'ennemi.
- G** → Ici sont affichés le nombre total d'ennemis possibles à rencontrer ainsi que le taux de progression du journal.

SYSTÈME DE JEU

1 – CONTRÔLES



Il est possible de jouer à la manette ou avec le clavier. Dans ce jeu, il est possible de déplacer le Knight de sur l'axe horizontal ou vertical, grâce notamment au saut. Il est également possible d'attaquer les ennemis présents et à portée en utilisant l'aiguillon, grâce au bouton d'attaque. La caméra peut être légèrement décalée pour pouvoir avoir une meilleure vue du reste de l'écran, grâce au joystick droit. Les sorts et les pouvoirs sont accessibles après les avoir débloqués via certaines touches, dont notamment la Ruée Puissante, un dash, grâce à la gâchette gauche (L2).

2 – L'AIGUILLON

L'aiguillon est le terme utilisé pour désigner l'arme utilisée par certains ennemis, PNJ et boss dans le jeu, y compris le chevalier.

L'aiguillon peut être amélioré quatre fois en donnant des Géos et du minerai pâle au fabricant d'aiguillons situés dans la cité des larmes, améliorant les dégâts de l'arme.

Le système de combat est basé sur l'aiguillon, le chevalier le possède dès le début du jeu, c'est un système de mêlée, le chevalier reçoit un léger recul lorsqu'il touche un ennemi, cela peut lui permettre de "rebondir" sur des ennemis ou sur des décors cassables, ce rebond permet au chevalier de pouvoir réutiliser un dash (uniquement si la cape d'aile de papillon est débloquée) et un autre saut (uniquement si les ailes du monarque sont débloqués).

Les arts d'aiguillon sont des attaques spéciales obtenues par le chevalier auprès des maîtres de l'aiguillon. Pour exécuter un art d'aiguillon, le joueur doit maintenir le bouton attaque pour charger, puis relâcher tout en appuyant sur une seconde touche en fonction de l'attaque spéciale choisie. Les arts d'aiguillon infligent des dégâts multiplicatifs, ce qui signifie que plus l'aiguillon du joueur a de dégâts, plus l'attaque fera de dégâts.



ENTAILLE CYCLONE

S'obtient chez le maître d'aiguillon Mato

L'entaille cycle est une attaque tournoyante qui inflige des dégâts à tous les ennemis proches



ENTAILLE ÉCLAIR

S'obtient chez le maître d'aiguillon Oro

L'entaille éclair est une attaque rapide qui inflige des dégâts aux ennemis après avoir effectué une ruée en avant



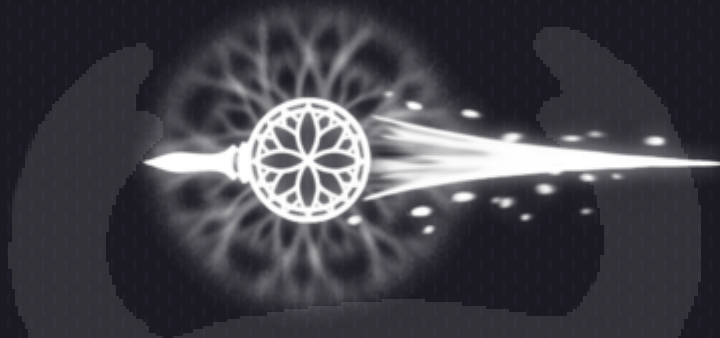
ENTAILLE IMPLACABLE

S'obtient chez le maître d'aiguillon Sheo

L'entaille implacable est une large entaille qui par droit devant et inflige des dégâts supplémentaires aux ennemies

3 – L'AIGUILLON DES RÊVES

L'Aiguillon des rêves est une amélioration de l'aiguillon, l'arme du Chevalier. Pour l'activer, il faut maintenir la touche pour la charger puis l'utiliser. L'Aiguillon permet de réaliser de nombreuses choses.



Tout d'abord, l'Aiguillon des rêves permet d'accumuler des Essences, une monnaie qu'on peut échanger contre différents objets, pouvoirs, charmes ou amélioration. Il est possible d'extraire grâce à l'Aiguillon des rêves, des Essences auprès des fantômes mais également en activant les Racines murmurantes, des petits arbres, qui relâchent des Essences.



Ensuite, l'Aiguillon des rêves permet d'interagir avec certains PNJs, des ennemis. Il permet de défier les Rêves de guerriers ou de boss, ce qui permet de combattre les boss déjà vaincus dans un mode plus difficile. Il permet d'avoir accès à certaines zones et de combattre certains boss. Enfin, il permet de se déplacer avec le Portail des Rêves.



4 – LES POUVOIRS



FOCUS

Maintenez sort. Le focus draine l'âme accumulée dans le but de régénérer un masque (vie), pour cela il faut maintenir la touche dédiée, si la touche est maintenue les masques continueront à se régénérer tout en consommant les âmes accumulées. Si le chevalier n'a pas assez d'âme, il n'est pas possible d'utiliser Focus. Cependant, si Focus est utilisé alors qu'il est en pleine santé, ou si un lancer complet de Focus n'est pas effectué, l'âme stockée est toujours utilisée. Se faire toucher par un ennemi interrompt le lancer et gaspille toute âme utilisée pendant le lancer incomplet.

ESPRIT VENGEUR

Appuyez sur sort rapidement. L'esprit vengeur est un projectile qui traverse les ennemis et inflige des dégâts. Le projectile passe à travers les parties invulnérables d'un ennemi, comme un bouclier ou un obus, mais n'endommage pas un ennemi entièrement protégé. Utiliser l'esprit vengeur consomme de l'âme.



ÉLAN RAVAGEUR

Appuyez sur sort tout en maintenant DOWN. L'élan ravageur est un sort qui se déclenche uniquement dans les airs, le chevalier frappe le sol avec une force concentrée d'âme. Cette force peut blesser des ennemis et briser des structures fragiles. Le chevalier est invincible pendant une courte période après avoir utilisé élan ravageur. Cela permet d'enchaîner les utilisations d'élan ravageur pour éviter les dommages ennemis tant que le Chevalier a suffisamment d'âme.



ESPRIT HURLANT

Appuyez sur sort tout en maintenant UP pour libérer une vague d'énergie dans un arc autour et au-dessus du chevalier. Ce sort peut caler le chevalier dans les airs, mais il ne l'envoie pas dans une direction opposée à la force.



5 – LES CAPACITÉS

Il existe 5 capacités que le joueur acquiert au fur et à mesure de sa progression. En effet, certaines zones nécessitent des capacités précises pour y accéder.

CAPE D'AILES DE PAPILLONS

Cette capacité s'obtient lorsque Hornet est vaincu dans Vertchemin. Elle permet d'effectuer une ruée le long du sol ou dans les airs.

Comment s'utilise-t-elle ? Possibilité d'une ruée sur une courte distance, celle-ci se réinitialise lorsque le chevalier touche le sol, cependant le joueur peut encore prendre des dégâts. Elle permet de s'accrocher au mur ainsi que d'effectuer une ruée dans les airs.



LA PINCE DE MANTE RELIGIEUSE

Cette capacité s'obtient dans la Caverne novice, (on ne peut l'obtenir si l'on ne possède pas les ailes de papillons), elle permet de sauter d'un mur à l'autre au joueur sans s'arrêter.

Comment s'utilise-t-elle ? : Lorsque l'on est collé à un mur, le personnage s'accroche et glisse vers le bas. Le joueur peut sauter lorsqu'il est agrippé à un mur dans n'importe quelle direction, il peut aussi répéter cette action à l'infini.





LE CŒUR DE CRISTAL

Cette capacité est accessible dans le Mont Cristal qui se trouve dans une ancienne machine de minage à la fin d'une section de plate-forme. Elle permet de canaliser l'énergie du cristal et propulser son porteur à une grande vitesse.

Comment s'utilise-t-elle ? : En maintenant la même touche que la ruée, le chevalier canalise l'énergie du cristal et la déploie quand on relâche le bouton ce qui nous permet de voler dans les airs, parallèle au sol. Le chevalier continue à avancer jusqu'à ce qu'il soit interrompu par des ennemis ou par l'environnement. Cette capacité inflige 10 dégâts aux ennemis si le chevalier en percute. Tout ennemi tué n'inflige pas de dégâts au chevalier et ne l'arrête pas pendant l'action.



LES AILES DE MONARQUE

Cette capacité s'obtient dans le Bassin ancestrale juste après le boss Vaisseau corrompu. La capacité « cœur de cristal » est nécessaire pour accéder la zone. Elle permet à son porteur d'effectuer un double saut.

Comment s'utilise-t-elle ? : Elle s'effectue lorsque l'on appuie une deuxième fois sur la touche de saut dans les airs. Cette capacité se réinitialise lorsque le joueur touche le sol ou s'accroche à un mur, on en rebondissant sur un ennemi avec son aiguillon. Le joueur peut toujours prendre des dégâts. Tout comme le saut normal, la hauteur du double saut dépend du temps pendant lequel la touche saut est pressée. Les ailes de monarques apportent beaucoup d'accès aux zones de jeu qui étaient auparavant bloquées.



LES LARMES D'ISMA

Cette capacité s'obtient dans les Voies d'eaux royales, nécessite le cœur de cristal pour accéder à la zone. Permet au chevalier de nager dans l'acide.

Cette capacité s'active une fois consommée et n'a pas de temps de recharge



MENUS DE JEU

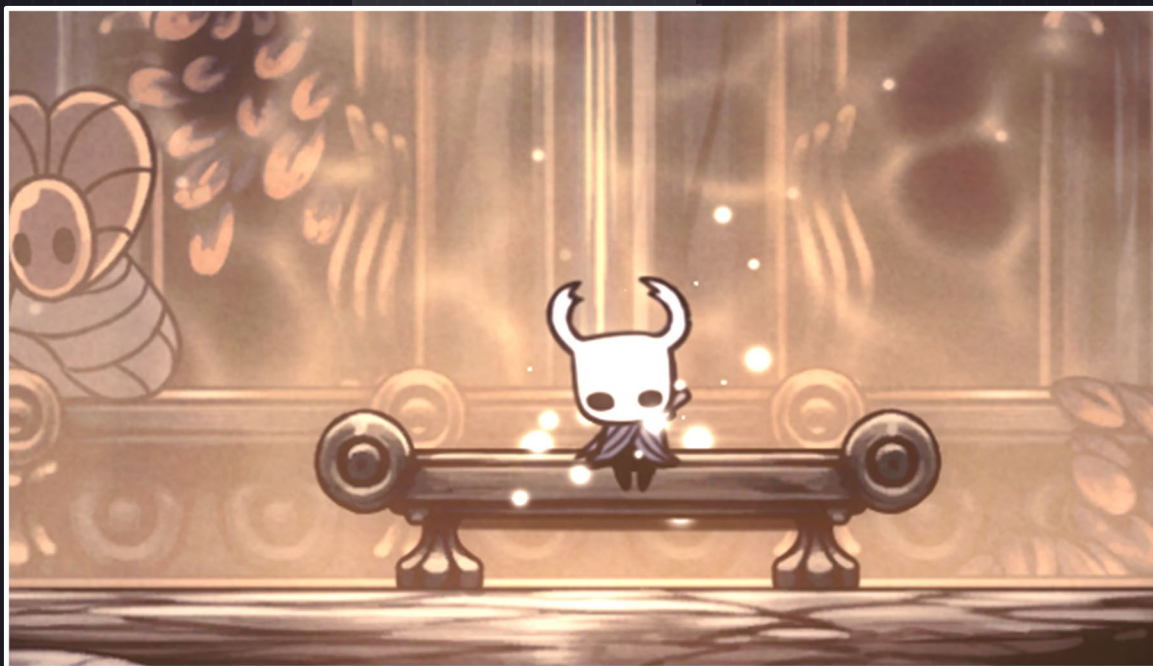
1 – LA SAUVEGARDE

Les bancs sont des points de contrôle et de sauvegarde disséminés dans à travers le royaume d'Hallownest, sur lesquels le Chevalier peut s'asseoir pour les fins suivantes :

- Définir son point de sauvegarde sur le banc, action permettant d'y revenir après avoir quitté le jeu ou être mort.
- Reconstituer sa santé. Les masques de sang-de-vie accordés par les Charmes seront également régénérés, mais ceux obtenus en brisant des cocons sang-de-vie seront, eux, supprimés.
- Équiper/retirer un/ plusieurs Charme(s).
- Mettre à jour les endroits déjà visités de la Carte (nécessite l'achat de la Plume).
- Si la Bénédiction de Salubra a été achetée, recharger son ÂME.
- Faire réapparaître les ennemis tués avant de s'être assis sur le banc. Cela n'inclut pas ceux qui sont situés dans la même pièce que le banc.

Dans certains cas, les bancs doivent être débloqués en payant des Géos.

Le joueur peut acheter une épingle de banc auprès d'Iselda, qui affichera les emplacements des bancs dans les zones dont le joueur possède la carte.



2 – LA CARTE

L'écran de la carte est accessible à travers le menu, en jeu. Son accès ne met pas en pause la partie. Elle indique les différentes zones que le joueur découvre au fur et à mesure du jeu. Celles-ci sont différenciées par des teintes de couleur et identifiées grâce à leur nom. Il y a également une légende de carte qui indique les lieux intéressants de la carte comme par exemple les bancs, les sources chaudes, les stations de coléoptères ou de tram. (Certains lieux sont légendés suite à l'achat d'épingles)



Les Cartes s'obtiennent en rencontrant un PNJ dans chaque zone nommé Cornifer, qui vend la carte de la zone dans laquelle il se trouve. La carte se met à jour à chaque fois que le Chevalier rejoint un banc. Un autre PNJ, Iselda, permet d'obtenir des épingles et des cartes.



3 – LES CHARMES

Les charmes représentent une mécanique importante dans ce jeu. Ils permettent d'ajouter des bonus, des effets aux pouvoirs, aux capacités ou encore à la vie du chevalier. Il existe un total de 45 charmes différents à travers le jeu et ses extensions, bien qu'il y ait uniquement 40 emplacements dans l'inventaire de charmes car 5 des charmes sont en réalité des extensions, des remplacements d'autres charmes. Ces charmes ont des coûts d'emplacements différents, le joueur commence avec 3 emplacements et il en obtient grâce à des marchands ou à travers le jeu. Ces charmes ne peuvent être équipés ou enlevés qu'en étant assis sur un banc.

Parmi eux, on trouve notamment la Longue-lame, qui augmente la portée de l'aiguillon du porteur ; la Boussole murmurante, qui permet de signaler au porteur son emplacement sur la carte ; ou encore le Capturâme qui augmente la quantité d'âme régénérée en attaquant un ennemi avec l'aiguillon.



LE SURCHARMAGE

Il est possible de porter un charme qui nécessite plus d'emplacements que n'en est disponible, après 5 essais. Mais dès lors, le Chevalier devient surcharmé, sa barre de santé devient violacée et il subit deux fois plus de dégâts. Pour supprimer cet effet, il faut retirer le charme qui a dépassé la limite d'emplacement.

Cela fonctionne uniquement pour un charme supplémentaire et s'il reste au moins un emplacement de charme.

4 – LES GÉOS

Les Géos représentent la monnaie principale dans Hallownest. Les Géos permettent d'acheter divers objets et servent aussi à activer divers mécanismes.

COMMENT OBTENIR DES GÉOS ?

Les Géos peuvent s'obtenir en battant des ennemis, en ouvrant des coffres (en frappant avec l'aiguillon sur le coffre), en frappant des gisements de Géos, en complétant différents challenges (colisée des fous) ou encore en vendant des reliques. Dans le jeu il y a une source infinie de Géos étant donné que tous les ennemis battus reviennent et que les gisements de Géo respawn au même endroit, au bout d'un certain temps.

A QUOI ÇA SERT ?

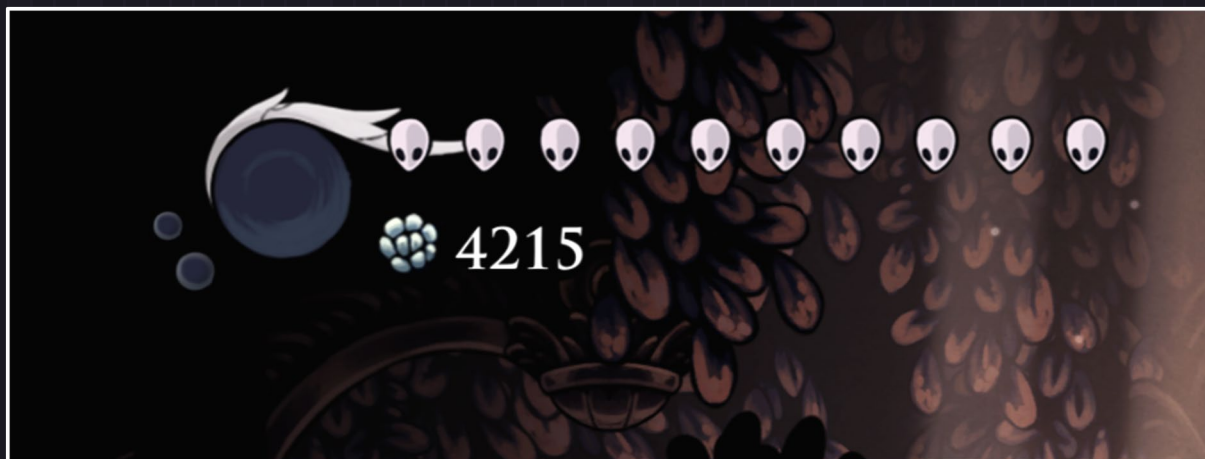
Les Géos servent à acheter des articles chez les marchands, à débloquent des stations de coléoptères, à améliorer l'aiguillon chez le forgeron. Ils peuvent aussi servir à débloquent l'accès à certains bancs.

Lorsque le personnage meurt, il se retrouve sans Géos. Le seul moyen de regagner ses Géos est de reprendre l'âme du chevalier. Si le joueur meurt une deuxième fois sans avoir pu récupérer l'âme, il perd définitivement tous les Géos qu'il transportait. Il existe un moyen qui permet de garder quelques Géos si on meurt plus de deux fois à la suite, c'est d'ouvrir un compte épargne chez la banquière qui se trouve dans Brumes-Canyon. (Le joueur devra cependant payer pour ouvrir un compte). Il est donc possible de garder 4500 Géos, même si le, joueur meurt deux fois à la suite, il pourra revenir chercher ses Géos quand il le veut.



1 – LES POINTS DE VIE

Les points de vies du chevalier sont représentés par des masques blancs, situés en haut à gauche de l'écran. (il n'y en a que 5 au début du jeu) Lorsque le chevalier touche un ennemi, se prend une attaque ou prend des dégâts par l'environnement, il peut perdre jusqu'à 2 masques. Cependant il est possible de régénérer les points de vie, en canalisant l'âme récoltée ou en s'asseyant sur un banc.



Il existe plusieurs types de points de vie :

- Les masques blancs : La vie ordinaire, le joueur peut régénérer ses points de vie en canalisant l'âme.
- Les masques bleus (sang de vie) : le joueur ne peut pas régénérer les masques bleus qu'il perd
- Les masques Ruche (sang de ruche) : Le joueur n'a pas besoin de canaliser l'âme. Le dernier point de vie perdu se régénère automatiquement au bout d'un certain temps.
- Les masques ruche bleu : Le joueur possède plus de points de vie mais ne peut pas canaliser l'âme. Le dernier point de vie se régénère automatiquement.



2 - L'ÂME



L'âme est représentée par un masque circulaire située juste à gauche des points de vie en haut à gauche de l'écran.

Comment l'obtient-on ? : L'âme peut être récupérée en frappant des ennemis ou sur des statues de la civilisation ancienne.



Ou encore dans des sources chaudes qui se trouvent généralement à côté d'un banc. Le chevalier remplit sa jauge d'âme s'il y reste pendant un certain temps.

Lorsque le chevalier utilise un sort, 1/3 de sa jauge d'âme est consommée par sort. De même lorsqu'il la canalise l'âme pour régénérer ses points de vie.

3 - LES ECLATS DE MASQUES

Le chevalier démarre l'aventure avec seulement 5 masques et un grand réceptacle d'âme. Cependant, il est possible pour lui d'agrandir leurs quantités.

Concernant les points de vie, il existe 16 éclats de masques présents dans le jeu. Le joueur peut les trouver dans des endroits cachés, en battant des boss etc... Il faut constituer 4 éclats pour former un masque entier, ce qui rajoute un point de vie dans la santé du chevalier. Si le joueur reconstitue les 16 éclats, il aura atteint la santé maximale que le chevalier peut avoir soit 9 points de vie (sans compter les bonus obtenus avec les charmes et autres).

Lorsque le joueur récupère un fragment il y a un réceptacle d'un masque vide qui est montré. Au fur et à mesure que le joueur trouve des fragments, le masque se reconstitue petit à petit comme un puzzle.



Lorsqu'un masque est reconstitué en entier, il ressemble à ceci.

4 - LES FRAGMENTS D'ÂME

Les fragments d'âme fonctionnent de la même manière que la collecte des éclats de masque. Il faut 3 fragments pour reconstituer un réceptacle complet. Le joueur a la possibilité de trouver 9 fragments de réceptacles d'âmes soit d'avoir au total 3 réceptacles plein en plus.



De même que pour les éclats de masques, le masque se reconstitue petit à petit.

Le réceptacle complet d'âme se reconstitue dans cette forme.



5 – L'OMBRE

Lorsque le chevalier meurt, une ombre apparaît dans ou avant la pièce où le joueur est mort, elle contient tous les Geos que le joueur avait accumulés. Jusqu'à ce que l'ombre soit tuée, la jauge d'âme est brisée et a une capacité égale à 2/3 de sa capacité originale. Lorsque l'ombre est tuée, le joueur récupère ses géos et sa jauge d'âme se répare.

À l'approche de son emplacement, une mélodie de boîte à musique hors clé se fait entendre qui noie tous les autres sons, signalant sa présence. Lors de l'engagement, il flotte dans la direction du chevalier et attaque avec son aiguillon et les sorts que le joueur a appris. Si le chevalier s'éloigne trop du point d'apparition de l'ombre pendant qu'il le poursuit, il se transformera en fumée et reviendra à son point d'apparition.

Frapper l'ombre avec le clou de rêve la vaincra instantanément, quelle que soit sa santé restante.

Si le chevalier est mort à un boss, l'ombre apparaît généralement dans un endroit sûr pour être récupéré sans déclencher la bataille du boss.

Si le chevalier meurt avant de tuer l'Ombre, une nouvelle ombre apparaîtra à l'endroit du nouvel emplacement de la mort et l'ancienne disparaîtra. Tuer la nouvelle ombre réparera toujours le compteur d'âme, mais tous les Géos portés par l'ombre précédente seront perdus.



LES ENNEMIS

1 – ENNEMIS DE BASE

Il n'existe pas moins de 157 ennemis différents qui errent dans les différents décors et pièces du jeu. Ils ont tous un comportement propre à eux et un pattern distinctif. Ils peuvent voler, ramper, rester sur place, ou même sauter. Ceux-ci peuvent infliger des dommages à distance ou par contact avec le chevalier. La plupart étant infectés, ils vous attaqueront automatiquement s'ils vous voient. Les dégâts à infliger peuvent différer, car il y en a qui sont plus ou moins résistants.

Lorsqu'ils meurent les ennemis donnent un certain nombre de géo qui dépendent de la puissance de l'ennemi. Certains ennemis peuvent même exploser ou envoyer des piques à leur mort, ce qui inflige des dégâts au chevalier s'il est trop près.

Chaque ennemi réapparaît au bout d'un temps. De plus leurs espèces dépendent de leur environnement. Il y a donc des espèces différentes à chaque partie de la carte, même s'il y en a des communes que l'on trouve dans toute la carte. Il existe aussi des ennemis qui ont presque le même pattern mais un chara design différents dépendant de leur environnement



Par exemple, ces ennemis ont un pattern commun qui consiste à ramper sur le sol ou sur les mur et n'infligent que des dégâts par contact.

2 - LE JOURNAL DU CHASSEUR

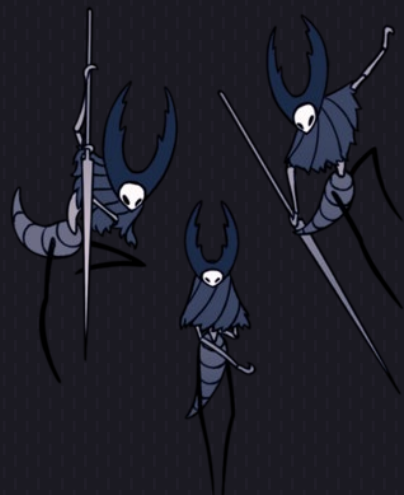
Le journal du chasseur est un recueil de tous les types d'ennemis du jeu. (Le journal est donné par le chasseur lui-même). A chaque fois que le joueur tue un nouvel ennemi, son image s'affiche dans le journal. Le joueur doit battre l'ennemi en question un certain nombre de fois avant d'avoir une description complète de l'ennemi. Si le joueur arrive à compléter le journal en entier, il reçoit une récompense du chasseur.



3 - LES BOSS

Les boss sont des ennemis uniques dans Hollow Knight avec des points de vie généralement plus élevés ou infligent plus de dégâts que les créatures standard dans la même zone. Le chevalier devra peut-être vaincre un boss pour accéder à une nouvelle zone, acquérir un objet, terminer une quête ou simplement approfondir l'histoire principale du jeu.

Lorsque le chevalier rencontre un boss, son nom apparaîtra à l'écran et la musique se transformera en thème de bataille. Il y a un total de 47 boss dans le jeu.



4 – LES RÊVES DE GUERRIER



Les fantômes persistants d'insectes sont particulièrement puissants, le rêve du guerrier est une forme unique de boss dans la mesure où le chevalier ne peut les défier qu'une fois qu'il a acquis l'aiguillon des rêves. Vaincre un rêve de guerrier récompense une grande quantité d'essence.

5 – LES BOSS DE RÊVES

Un boss de rêve est la version fantôme d'un Boss qui se déverrouille en battant un Boss vivant spécifique puis en frappant son cadavre avec l'aiguillon des rêves. Le chevalier sera transporté vers le royaume des rêves et doit effectuer une courte séquence de plate-forme pour atteindre la salle du boss, qui sera configurée de la même manière que la pièce dans laquelle le boss d'origine est combattu.

Les boss de rêve sont beaucoup plus difficiles que leurs homologues vivants, avec des schémas d'attaque beaucoup plus rapides et plus complexes, ainsi qu'une santé bien meilleure.

Une fois vaincu, à l'exception du roi des cauchemars Grimm, accordera une certaine quantité d'essence.

Lorsque le chevalier meurt lors d'un combat contre un Boss de rêve il ne meurt pas réellement, il se réveille simplement devant l'emplacement du boss de rêve dans le monde réel. C'est-à-dire que le chevalier ne perd pas ses géos et sa jauge d'âme et que ses charmes fragiles ne se brisent pas.

