

1. GILGAMESH STUDIO : l'équipe	2
2. Fiche descriptive du jeu :	3
■ Titre du jeu : [à définir]	3
■ Pitch : [à retravailler] jeu vidéo inspiré de l'épopée de Gilgamesh, le plus ancien mythe écrit, via le regard de son antagoniste Enkidu.	3
■ Genre : action [à préciser] - aventure.	3
■ Nombre de joueurs : 1, jeu solo	3
■ Public cible : PEGI 12 [à préciser]	3
■ Technologie (moteur, support) : [à préciser] PC, consoles.	3
■ USP : [à compléter]	3
3. Etude de marché :	3
a. Jeux semblables, inspirations et références :	3
b. Concurrence directe :	3
c. Demande de M. GHACHI :	4
4. Le jeu : [Titre]	4
a. Synopsis :	4
b. 3C :	5
c. Core gameplay :	5
d. Conditions victoires, objectifs / Conditions défaites :	5
e. Direction artistique :	6
f. Schéma des boucles de gameplay macros :	6

1. GILGAMESH STUDIO : l'équipe

Luna

- Historique : Game art (2D) - Narration - Marketing Jeu vidéo.
- Rôle : narrative et level design.
> Synopsis - Définition du lore - Conditions victoires/défaites ?

Benjamin

- Historique : Web designer - Game designer.
- Rôle : game design, modélisation 3D.
> Technologie - 3C - Core gameplay - Propositions graphiques et DA globale ?

Jérémy

- Historique : Génie mécanique (3D).
- Rôle : texture, modélisation 3D [DA environnement et props ?]
> Recherches graphiques environnement, croquis ?

Erwan

- Historique : Multimédia - Dessin.
- Rôle : modélisation 3D [DA character design ?]
> Recherches graphiques characters, croquis ?

Morgane

- Historique : Archéologie - Graphisme - Pédagogie.
- Rôle : Producer, Level design, co-writer.
> Pitch - Public - USP - Cadrage ?

Ensemble : étude de marché - évolutions - décisions.

Questions : la répartition des tâches :

- Vous convient-elle ?
- Vous paraît-elle équilibrée (par rapport au devoir à rendre) ?

2. Fiche descriptive du jeu :

- Titre du jeu : [à définir]
- Pitch : [à retravailler] jeu vidéo inspiré de l'épopée de Gilgamesh, le plus ancien mythe écrit, via le regard de son antagoniste Enkidu.
- Genre : action [à préciser] - aventure.
 - + gestion tactique du personnage / survie.
 - + exploration.
 - [+ puzzle ?]
- Nombre de joueurs : 1, jeu solo
- Public cible : PEGI 12 [à préciser]
- Technologie (moteur, support) : [à préciser] PC, consoles.
- USP : [à compléter]
 - Univers mythologique fantastique.
 - Esthétique (graphisme et sons)..
 - Action : combat, survie, gestion des ressources...
 - Niveaux variés.

3. Etude de marché :

a. Jeux semblables, inspirations et références :

- [à définir]
- ...
- ...
- ...

b. Concurrence directe :

- [jeux des autres équipes à définir]

c. Demande de M. GHACHI :

Faire une petite étude de marché - établir un questionnaire et interviewer des joueurs (autres étudiants par exemple) après avoir posé son univers.

4. Le jeu : [Titre]

a. Synopsis :

Le géant Enkidu est envoyé sur Terre par les dieux afin de mettre un terme au règne corrompu et décadent du demi-dieu tyrannique Gilgamesh. Déposé au milieu du désert, sans aucune connaissance de notre monde, Enkidu va devoir apprendre à survivre dans un milieu hostile. Guidé par ses créateurs, il va progressivement gagner en pouvoir et se rapprocher de son but ultime : tuer Gilgamesh.

Proposition de découpage en fonction de nos échanges :

Chapitre 1 : la naissance d'Enkidu [à développer : narration, gameplay, esthétique]

Lvl 1 :

Monde semi-ouvert : le sahel /plaine / désert (tuto). Rencontre avec les animaux.

Quêtes : (proposition : détruire animaux corrompus).

- Comprendre le mode survie : corruption - équilibre du personnage.
- Comprendre le mode combat : animaux sauvages corrompus.
- Comprendre l'exploration : découverte d'items pour la survie du personnage - découverte d'indices mythologiques pour les succès.

Boss temple 1 : [...]

Si victoire : gain attaque / arme / pouvoir / amélioration ?

Lvl 2 :

Monde semi-ouvert : la forêt de cendre → verdoyante, puis de plus en plus sombre et brûlée, abritant des animaux de plus en plus chimériques.

Quêtes : détruire les chimères / Survivre à la corruption.

Boss temple 2 : (proposition évoquée →) le **Lamassu** (bœuf ailé à tête humaine, gardien des portes de la cité).

Si victoire : [...]

Lvl 3 :

Monde semi-ouvert : la citée corrompue → rencontre avec les sujets dépités et miséreux de Gilgamesh / rencontre avec la prêtresse Shamhat, prêtresse d'Innana.

Quêtes : [...] / Survivre à la corruption.

Boss temple 3 : (proposition → Shamhat pourrait éprouver Enkidu en combat pour tester sa valeur ? Si victoire, Enkidu récupère la volonté de Shamhat comme un "pet" [On pourrait peut-être plutôt écrire "bot" : elle pourrait être invoquée par Enkidu en combat pour du soin par exemple, non ?]

Chapitre 2 : le palais d'Uruk [à approfondir ultérieurement si nécessaire]

Gilgamesh en boss final. Si victoire : le tyran admet que personne ne l'avait supplanté. De son côté, Enkidu est fasciné par ce personnage qui lui ressemble. Ils se lient d'amitié → Gilgamesh devient un bot à invoquer.

Chapitre 3 : l'aventure et la mort [à approfondir ultérieurement si nécessaire]

Monstres rencontrés dans le mythe : **Humbaba** (géant gardien du monde divin nommé "la forêt de Cèdres", les deux héros sont aidés par Utu, dieu du soleil et de la Justice) - **Taureau céleste** envoyé par Anu/Enlil (dieu du ciel, père des autres dieux).

Les dieux s'en prennent à Enkidu qui va mourir à petit feu (on pourrait placer la quête d'immortalité à ce moment, même si dans le mythe Gilgamesh part seul). Pour faire écho à Enkidu aux enfers, on pourrait imaginer qu'il sombre d'un monde à l'autre, poursuivi par la déesse infernale **Ereshkigal**. (Proposition : elle pourrait apparaître lors des "game over").

Gilgamesh, devenu expérimenté (amitié, aventure et deuil), retourne à son royaume et devient un sage suzerain.

b. 3C :

- Caméra : 3e personne, [définir les écrans : vue monde / vue gestion des ressources et des pouvoirs / vue combats],
- Character : [définir les déplacements et les actions possibles].
- Controller : [définir touches/actions joueur par déplacement et action personnage]

c. Core gameplay :

- Principal [...]
- Secondaires [...]

d. Conditions victoires, objectifs / Conditions défaites :

- Survie grâce à une bonne gestion des spécificités d'Enkidu et gain récompenses [à définir]
- Destruction des ennemis.
- Mort du personnage à cause de la corruption (et donc mauvaise gestion du personnage).
- Mort du personnage lors des combats.

e. Direction artistique :

- Recherches historiques et graphiques [à faire]
- (brouillon faites pas attention) :
- Formes/design “anciens”, architecture très cubique mais également très décorée par des fresques, statues et mosaïques.
- Formes cartooniques ou du moins simples pour retrouver un peu la simplicité des fresques.
- Couleurs vives et distinctes à la Zelda, avec une grosse importance du bleu et du jaune/doré dans les design des bâtiments, décorations et même pour les designs des personnages.
- Mood board pour préserver l’inspiration mésopotamienne [à faire]
- Character design :
 - Enkidu (croquis, maquette) [à faire]
 - Géant minéral (argile), polymorphe.

Propositions visuelles Luna pour Enkidu :



Le géant de fer, film d’animation de Brad Bird (1999).



Shadow of the Colossus, jeu édité par Sony pour PS (2005-2006).

- Gilgamesh (croquis) [à faire]
- Lamasu (croquis) [à faire]
- [Autres persos si temps, mais ça me paraît beaucoup]

- Environnement design :
 - Environnement désertique (croquis, maquette) [à faire]
 - Environnement forestier (verdoyant + brûlé - croquis) [à faire]
 - Uruk (croquis) [à faire]
- Props design : croquis si temps et idées

f. Schéma des boucles de gameplay macros :

[à compléter + voir les micros boucles pour combat, gestion et exploration]

- Éliminer ses adversaires / boss → combat → récompense : butin permettant de gagner en puissance/protection.
- Survivre → gérer les capacités de son perso → récompense : gagner en efficacité.
- Finir un level → exploration → récompense : butin permettant de gagner en puissance/protection.
- Découvrir l'univers du mythe → exploration → récompense : succès à collectionner avec infos sur le mythe originel.