

Enkidu partie 2

Benjamin Pernalon

2 Concept du jeu

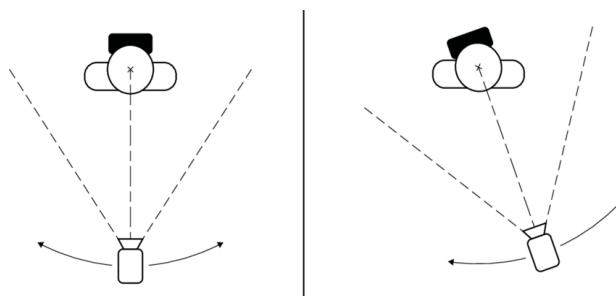
2.2 Les 3C

La caméra

Vue à la troisième personne

La caméra est placée derrière, à l'extérieur du personnage du personnage dirigé par le joueur. Le joueur a la possibilité de faire pivoter la caméra autour de son personnage, mais elle reviendra naturellement derrière ce dernier dès qu'il se déplacera.

Le joueur voit tout ou partie du personnage-joueur, qu'il maîtrise, ce qui lui permet d'assister à toutes les actions qu'il réalise. Cette vue est intéressante pour prendre du recul par rapport aux événements.



Les contrôles

Action	Clavier Souris	Manette
Déplacement caméra		

Déplacement joueur		
Attaque		
Saut		
Interaction compagnon		
Compétence des dieux		
Gestion des compétences		
Afficher la map		

Afficher l'IU		
Menu		

Le character

Enkidu

Colosse en argile créée par les dieux.

2.3 Gameplay résumé

Le gameplay se module autour de deux ressources. La première est le taux d'humidité de l'argile de notre colosse qui au-dessus de 50% lui booste ces compétences de base et la deuxième est le taux de corruption qui affecte le taux d'humidité.

2.4 Objectifs du joueur

L'objectif principal du joueur est de progresser dans le monde pour aller affronter Gilgamesh. Dans chaque zone traversée, il devra tuer les ennemis corrompus dont un mini-boss pour pouvoir accéder à une zone de boss. Une fois le défi du boss accompli , il aura accès à une nouvelle zone.

Les objectifs secondaires sont d'accomplir des quêtes annexes et de trouver toutes les tablettes d'argile.

2.5 Mécanisme de base

Les attaques :

Deux attaques seront disponibles, la première des coup de poings alternés gauche/droite. La deuxième, l'attaque spéciale des dieux que le joueurs aura sélectionnée

dans l'interface dédiée pour le monde ouvert et attribuée d'office pour les combats contre les dieux. Cette attaque fera baisser le taux d'humidité d'Enkidu.

L'impact du taux d'humidité :

Le taux d'humidité influe sur plusieurs compétences.

Le déplacement : à 100% le personnage se déplace 1,5 fois plus vite, ce bonus est dégressif jusqu'à 50% à ce moment le personnage se déplace à sa vitesse normale.

La portée des attaques : à 100% la portée est multipliée par 2. Dégressif jusqu'à 50%, la portée redevient normale.

Recevoir des dégâts : le taux de vie sert également de barre de vie pour le personnage. Une fois arrivé à 0, il meurt.

L'impact de la corruption :

La corruption augmente quand le joueur subit des dégâts d'un PNJ corrompu. Plus la barre est haute, plus elle affecte le taux d'humidité du personnage et ce jusqu'à 50% de la barre. En dessous de 50%, elle inflige un malus permanent.

La régénération :

Pour régénérer sa barre le joueur a plusieurs possibilités :

Des consommables sous forme de fioles qu'il récupère au fur et à mesure de l'exploration. Cela régénère modérément la barre.

Des fontaines qui régénèrent un peu plus que les fioles.

Des flaques d'eau ou de boue qui régénèrent énormément la barre.

Attention : les fontaine et les flaques font disparaître également la corruption mais une fois corrompues elles ne sont plus réutilisables.

Les compagnons :

Au cours de l'aventure, le personnage sera accompagné par des compagnons qui auront des capacités uniques pour aider le joueur dans sa progression.

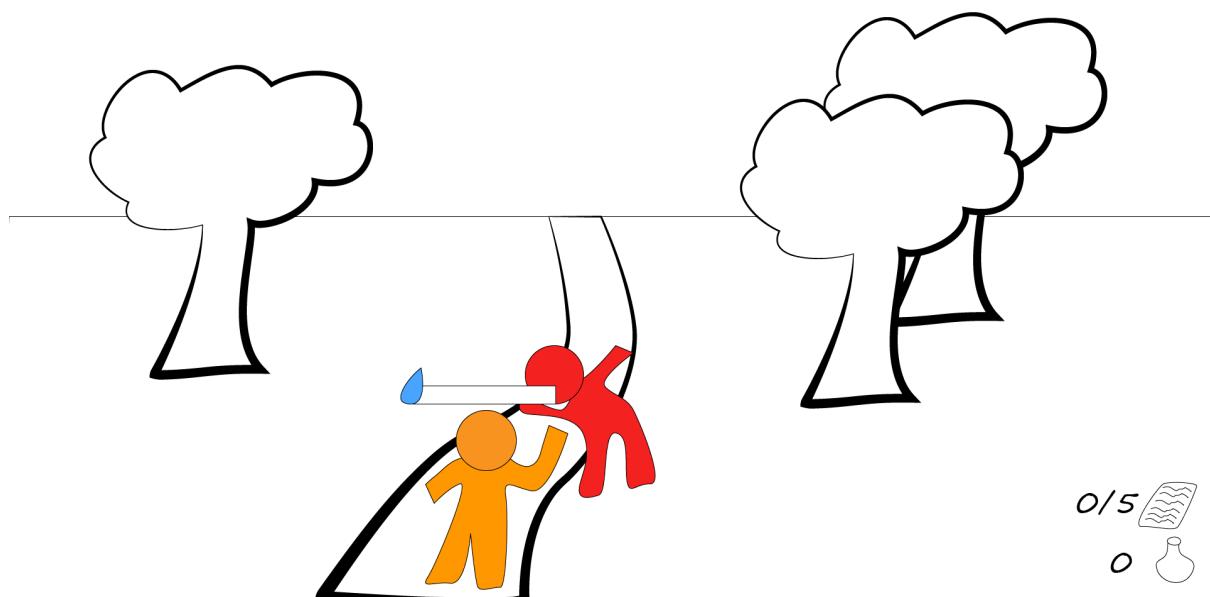
4 Interface utilisateur

4.1 Écran et menus

L'écran du joueur sera épuré de toute interface pour laisser un maximum de place à la découverte et la contemplation du monde.

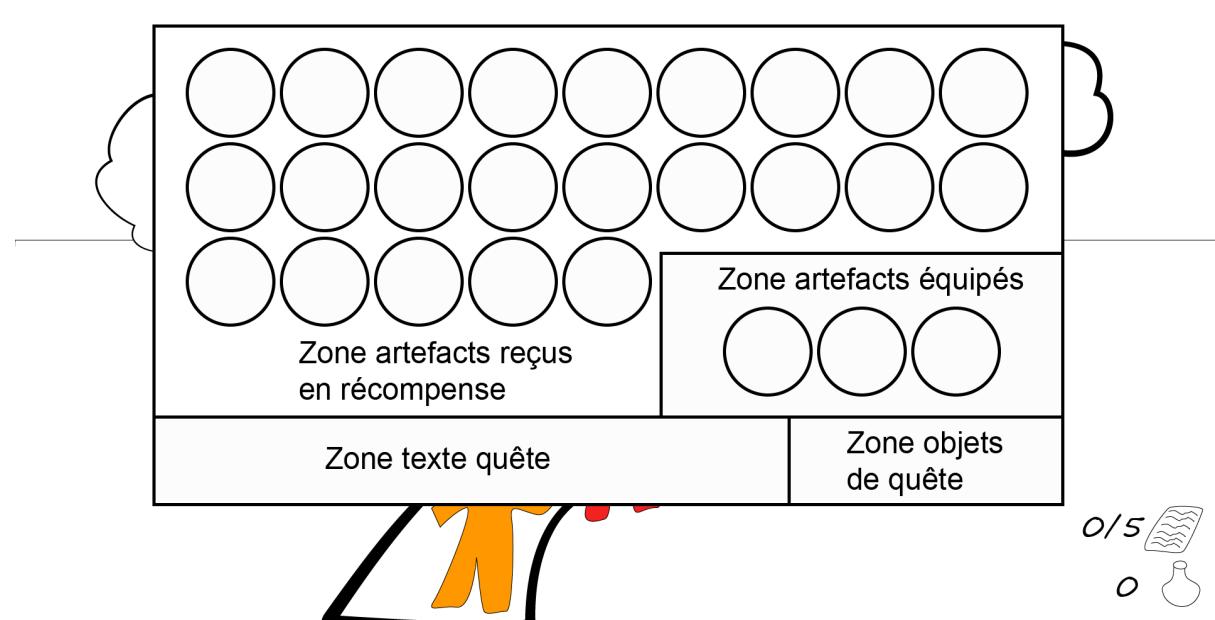


Pour afficher l'IU, le joueur doit presser **Tab** ou **LT**. Il aura accès à plusieurs informations comme sa barre d'humidité et de corruption, son nombre de fioles ou encore le nombre de tablettes d'argile qu'il a découvert dans la zone. Le joueur doit pouvoir avoir quand même certaines informations avec de l'IU intégré comme la peau d'Enkidu qui s'éclaircit et se craquelle quand il perd de l'humidité ou des fx de corruption quand la corruption est élevée.



Il aura accès au tableau de gestion des compétences qu'il gagnera au fur et à mesure avec

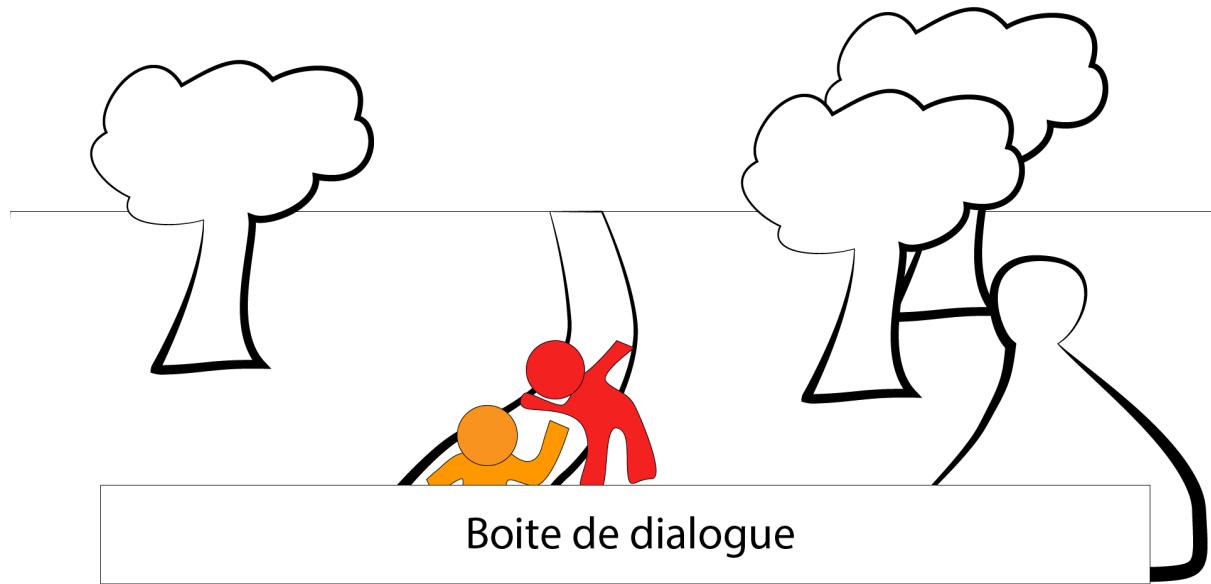
la touche  ou 



Ainsi que la map par la touche  ou 



Quand il rencontrera des pnj, la discussion sera matérialisée par des boîtes de dialogue.



Exemple de potentiel de rendu visuel du jeu

