



# ENKIDU



## Game Design Document



GILGAMESH STUDIO

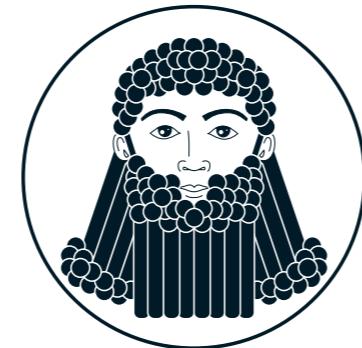
# TABLE DES MATIÈRES

---

GILGAMESH STUDIO .....	3		19
FICHE TECHNIQUE .....	3		
INTRODUCTION .....	4		22
PARTIE 1 : LE PROJET ENKIDU .....	5		
<b>I. Genèse du projet</b>	5		
<b>II. Public cible</b>	5		
<b>III. Objectifs</b>	5		
III.1. Objectifs narratifs et thèmes développés			
III.2. Objectifs de gameplay			
<b>IV. Sources d'inspirations et recherches documentaires</b>	6		
IV.1. Inspirations graphiques et gameplay			
IV.2. Recherches bibliographiques et artistiques			
IV.3. Synthèse du mythe originel : l'épopée de Gilgamesh			
PARTIE 2 : LORE ET PERSONNAGES.....	8		
<b>I. Enkidu, le héros</b>	8		
<b>II. Les compagnons</b>	9		
II.1. <b>Aho</b> , le petit fennec			
II.2. <b>Shamhat</b> , la Voix d'Ishtar			
<b>III. Les ennemis : Annunakis et Igigis</b>	11		
III.1. Présentation et principes			
III.2. Récompenses			
III.3. Liste des Annunakis / Igigis / Artéfacts par niveaux			
III.4. Objectifs des antagonistes			
<b>IV. Magie et corruption</b>	12		
IV.1. Comment fonctionne la magie ?			
IV.2. La corruption			
PARTIE 3 : SCÉNARIO NIVEAU 1 .....	13		
<b>I. Le lieu</b>	13		
<b>II. Les monstres rencontrés</b>	13		
<b>III. Le scénario</b>	13		
III.1. Cinématique d'introduction			
III.2. Zone de tutoriel			
III.3. Zone : forêt millénaire			
III.4. Zone : Ziggourat de Mardouk			
PARTIE 4 : GAMEPLAY .....	16		
<b>I. 3C : Camera, Controls, Character</b>	16		
I.1. Camera			
I.2. Controls			
I.3. Character : Enkidu, le colosse d'argile			
<b>II. Interfaces</b>			25
II.1. HUD (Heads-Up Display)			
II.2. Menus du jeu			
<b>III. Level Design</b>			
III.1. Conception de la zone de tutoriel (Niveau 1)			
III.2. Conception de la zone finale (Niveau 1) : l'Arène			
PARTIE 5 : DIRECTION ARTISTIQUE.....			
<b>I. Charte graphique globale du jeu</b>			25
I.1. Recherches			
I.2. La zone de départ (tutoriel)			
I.3. La forêt			
I.4. L'arène de la ziggourat			
<b>II. Character design</b>			26
II.1. Enkidu			
Aho, le fennec et Shamhat la Voix d'Ishtar			
<b>III. Environnement design</b>			28
III.1. Environnement 3D zone extérieure			
III.2. Environnement 3D zone intérieure (Arène)			
<b>IV. Environnement sonore</b>			31
IV.1. Ambiance sonore			
IV.2. Musiques			
PARTIE 6 : ORGANISATION DU PROJET.....			33
<b>I. Outils utilisés</b>			33
<b>II. Planification détaillée</b>			33
II.1. To do list			
II.2. Planning prévisionnel (approche waterfall)...			
II.3. ....Associé à une approche agile			
<b>III. Risques et atténuation</b>			35
III.1. Anticipation : prévention des risques			
III.2. Suivre et gérer les risques tout au long du projet			
POUR CONCLURE.....			37
<b>Annexe   Recherches divinités et monstres</b>			38

# GILGAMESH STUDIO

Notre équipe



## Luna Sommaro

Game art (2D) - Narration - Marketing du jeu vidéo.

Son rôle en studio : narrative designer et writer / co-producer

## Morgane Maudet

Archéologie - Graphisme - Pédagogie - Narration.

Son rôle en studio : producer / co-narrative designer et historienne.

## Benjamin Pernalon

Web designer - Game designer.

Son rôle en studio : game designer.

## Jérémy Perrain

Génie mécanique (3D).

Son rôle en studio : modélisation 3D, texture, environnement.

## Erwann Van-Landewick

Multimédia - Dessin.

Son rôle en studio : modélisation 3D, character design.

# FICHE TECHNIQUE

Titre provisoire : ENKIDU

Genre : jeu d'action-aventure

### Synopsis :

Enkidu est envoyé sur Terre par les dieux afin de mettre un terme au règne corrompu et décadent du demi-dieu tyrannique Gilgamesh. Déposé loin de toute civilisation, 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. A travers le colosse Enkidu, explorez un monde légendaire, affrontez vos ennemis et préparez-vous à défier les dieux eux-même !

Public cible : joueurs confirmés et occasionnels à partir de 12 ans.

Plateformes : PC - Nintendo Switch

Moteur de jeu : Unreal Engine 5

Applications : Blender (3D) - Adobe Illustrator & Photoshop (2D).

Langues : français - anglais



# INTRODUCTION

---

## Pitch

ENKIDU est un jeu d'aventure-action immersif inspiré de l'un des plus anciens mythes connus. Le ou la joueur·euse incarnera Enkidu, un colosse d'argile créé par les dieux pour mettre fin au règne de l'insatiable despote Gilgamesh, un demi-dieu mégalomane et destructeur. Dans cet univers mystique et coloré, Enkidu découvrira son humanité et devra affronter des défis lors d'épreuves et de combats intenses contre des démons millénaires.

## What ?

Jouable à la 3<sup>e</sup> personne, ENKIDU propose une immersion dans un univers fantastique peuplé de créatures mythologiques. Développé pour la Nintendo Switch et pour PC, ce jeu est autant dédié aux joueur·euse·s averti·e·s qu'aux joueur·euse·s occasionnel·le·s.

Ceux-ci devront affronter des ennemis redoutables et explorer les niveaux de ce monde ancestral pour avancer dans leurs quêtes, tenter de comprendre les intrigues et aller à la rencontre de la destinée de leur personnage. Pour ce faire, ils ou elles deviendront plus puissant·e·s à chaque niveau, grâce à des artefacts mystiques, qui leur permettront de vaincre des démons de plus en plus impressionnantes, le tyran Gilgamesh et peut-être les dieux eux-mêmes.

Ils ou elles rencontreront également des personnages attachants, voire mystérieux, qui le guideront à travers une mythologie profonde aux archétypes indémodables.

## Why ?

Car oui, le jeu vidéo est le support idéal pour faire vivre et renaître légendes, contes, mythes. Au-delà de ses dimensions combatives, entertainment et émotives, Enkidu est aussi le moyen de faire (re-)découvrir le premier mythe écrit de l'humanité, né il y a plusieurs millénaires - bien longtemps avant Homère, en Mésopotamie, berceau de la civilisation.

« Dans la steppe,  
[ La déesse Aruru ] forma Enkidu le preux.  
Mis au monde en la solitude... »

Epopée de Gilgamesh, 2004-1595 av. J.-C.

Statuette d'homme de la période d'Uruk, 3300 av. J.C.



# PARTIE 1 : LE PROJET ENKIDU

---

## I. Genèse du projet

Le projet vidéoludique ENKIDU est né de la rencontre entre Luna Sommaro, dilettante férue d'Histoire ancienne, de mythes en tout genre (et j'en passe !) et de Morgane Maudet, ex-archéologue. Après quelques échanges aussi passionnantes que passionnés, l'idée de faire revivre l'épopée de Gilgamesh a naturellement éclos ! Benjamin, Erwann et Jérémy, intrigués par un tel engouement et par le potentiel de ce mythe plus que millénaire, ont rejoint la partie.

Le choix de l'équipe s'est rapidement porté sur le personnage d'Enkidu, second rôle de l'épopée originel, plutôt que sur le célèbre Gilgamesh, car son évolution est tout à fait adaptée à la progression d'un joueur·euse dans un univers vidéoludique. Lâché au milieu de nulle part par les dieux, ignorant tout de notre monde, Enkidu va devoir apprendre, comprendre, évoluer et se battre afin d'être enfin prêt à affronter le terrible Gilgamesh.

Les mythes et légendes étant évolutifs, à travers les cultures et les époques, nous avons ensemble réfléchi à la manière de rendre l'épopée de Gilgamesh palpitante et adaptée à une expérience de jeu contemporaine, tout en préservant son essence originelle.

## II. Public cible

ENKIDU est destiné aux joueur·euse·s à partir de 12 ans, adeptes des jeux d'aventure-action (type Zelda-like) et/ou de mythologies anciennes. Notons que notre étude de marché - cf. GCD p.5 - a révélé un fort intérêt pour les jeux avec une histoire solide et la mythologie.

Développé pour la Nintendo Switch et pour PC, il s'agit d'un jeu familial qui attirera autant:

- » Les gamers pour son contenu dynamique, ses combats.
- » Les casuals pour son gameplay facile à prendre en main. Un tutorial, en début de jeu, permettra d'explorer les mécaniques de gameplay tout en étant cohérent avec l'univers développé autour du mythe.
- » Les passionné·e·s d'Histoire en lien avec sa thématique et sa narration immersive.

## III. Objectifs

### III.1. Objectifs narratifs et thèmes développés

#### » **La redécouverte d'un mythe fondateur :**

Au-delà de sa dimension entertainment et de ses graphismes chatoyants, le jeu ENKIDU permettra aux joueur·euse·s de découvrir l'épopée de Gilgamesh, l'un des premiers mythes écrits par les sumériens, il y a presque 5000 ans ! Bien qu'il s'agisse d'une fiction légèrement ré-adaptée avec un esprit contemporain, le joueur·euse pourra explorer une Mésopotamie légendaire à l'orée de la grande cité d'Uruk et découvrir une mythologie impressionnante. Il incombe à notre équipe de préserver l'esprit de l'histoire originelle afin de lui donner vie, tout en offrant au joueur·euse une expérience vidéoludique impactante.

Notons que le jeu vidéo est un support narratif particulièrement adapté pour retranscrire ce type d'épopée : quêtes, évolution et puissance des personnages, exploration dans un environnement fantastique, etc. Le succès des jeux à thématique mythologique n'est plus à prouver, l'immersion vidéo-ludique permettant une catharsis intégrale ([saga des Gods of War](#) côté AAA, le succès du jeu indépendant [Hades](#) en 2020, pour n'en citer que quelques-uns).

#### » **Un message universel :**

Enkidu incarne un archétype intemporel. À travers ce personnage, à travers ce récit vidéoludique initiatique, nous pouvons incarner un héros allant à contre-courant, luttant contre la corruption et l'oppression... Un héros en quête de son humanité.

### III.2. Objectifs de gameplay

- » Enkidu étant un colosse d'argile redoutable, les mécaniques de jeu visent à faire ressentir sa puissance contre ses ennemis, mais aussi sa faiblesse lorsque sa matière s'assèche.
- » En immersion dans un environnement coloré, le joueur·euse pourra découvrir des quêtes, des secrets et des énigmes disséminés à travers les zones d'exploration.

## IV. Sources d'inspirations et recherches documentaires

### IV.1. Inspirations graphiques et gameplay

#### Jeux vidéo :

- » Saga The Legend of Zelda (Nintendo, 1984 à 2023) :

Cette série légendaire du jeu vidéo a popularisé de nombreuses bases de gameplay dédiées aux jeux vidéo d'aventure. Elle reste une source d'inspiration tant pour ses mécaniques que pour ses graphismes colorés, plus ou moins « cartoonesques » en fonction des opus. Notons que les deux derniers épisodes « Breath of the Wild » et « Tears of the Kingdom » sont sortis sur Nintendo Switch.

- » Okami (Capcom, 2006) :

Le jeu Okami, basé sur la mythologie japonaise est inspirant pour sa thématique et son gameplay, dont les problématiques sont proche des nôtres - à savoir retranscrire un mythe sur un support vidéoludique contemporain. Ce jeu est également une pépite esthétique, avec des graphismes originaux en cel-shading évoquant le rendu des estampes japonaises.

- » Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment, 2005) :

Graphismes des colosses pour le personnage d'Enkidu.

- » Saga God of War (Sony Computer Entertainment, 2005 à 2022) :

Thématique mythologique associée à un gameplay de combat dynamique.

#### Films d'animation :

- » The Iron Giant, B. Bird (Warner Bros, 1999) : personnage d'Enkidu.

- » La Belle et la Bête, G. Trousdale et K. Wise (Walt Disney Pictures, 1991) : personnages d'Enkidu et Shamhat.

- » Le Prince d'Egypte, B. Chapman, S. Hickner et S. Wells (DreamWorks Animation, 1998) : environnements.

- » En projet : Gilgamesh, T. Lipgart (Epic Games, non sorti).



### IV.2. Recherches bibliographiques et artistiques

#### Ouvrages d'assyriologie :

- » L'épopée de Gilgamesh, traduit par Abed Azrié (éditions Albin Michel, 2015).

- » L'épopée de Gilgameš : le grand homme qui ne voulait pas mourir, traduit par Jean Bottéro (éditions Gallimard, 1992).

- » Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia, Jeremy Black & Anthony Green (University of Texas Press, 2014)

- » La Mésopotamie, Georges Roux (éditions du Seuil, 1964, traduit 1995).

#### Art et architecture antique :

- » Nombreux vestiges Akkadiens, Sumériens, Babyloniens, Assyriens, Perses...

- » Palais de Darius, notamment ses frises (Suse, fin du 4<sup>e</sup> siècle) - aujourd'hui démantelé dans plusieurs musées, dont celui du Louvre.

- » Palais de Sargon II, portes des taureaux ailés Lamassu (Dur-Sharrukin, 8<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) - Musée du Louvre, Paris.

- » Portes d'Ishtar (Babylone, avant 580 av. J.-C.) - Musée de Pergame, Berlin.

- » Masque de Sargon (Ninive, 2250 av. J.-C.) - conservation inconnue depuis le saccage du Musée National d'Irak en 2003.

#### IV.3. Synthèse du mythe originel : l'épopée de Gilgamesh

Gilgamesh est le fils de la déesse Ninsun et roi Lugalbanda de la cité d'Uruk. Lorsqu'il accède au trône, le monarque demi-deu se comporte en suzerain tyrannique. Dépités, ses sujets supplient les dieux de leur venir en aide. En réponse, ceux-ci vont créer une arme redoutable, la seule capable d'occire un roi aussi puissant que vaniteux : Enkidu, un colosse fait d'argile et de la semence du dieu Enki. Le géant est envoyé au milieu des bêtes sauvages, loin de la civilisation, ignorant tout, excepté sa mission régicide. Après avoir appris à survivre, ce dernier rencontre la prêtresse-courtisane Shamhat, qui l'initie à la culture et à la sexualité. Elle fait de lui un être civilisé. Une fois prêt, Enkidu part à Uruk trouver Gilgamesh et accomplir son ultime dessein. Leur rencontre donne lieu à un combat épique et interminable, durant lequel les deux mastodontes, épuisés, finissent par se rendre compte qu'ils sont de force égale. Cette constatation va les rapprocher dans un profond respect mutuel. C'est le début d'une amitié indéfectible, mais aussi d'une quête insolente à l'encontre des divinités. Ensemble, ils vont tuer Humbaba, le démon qui garde le sanctuaire des dieux, puis humilier la grande déesse Ishtar. Outrée, celle-ci demande à son père, le dieu Anu, d'anéantir les deux amis avec une arme puissante : le Taureau céleste. Les deux compères n'en font qu'une bouchée, poursuivant leurs aventures à travers le monde. Les dieux, courroucés par autant d'arrogance, condamnent alors Enkidu, leur créature, à mourir. Le colosse s'éteint alors dans d'atroces souffrances, laissant son ami dans une grande solitude. Dans sa longue errance endeuillée, Gilgamesh cherche désespérément un moyen d'accéder à l'immortalité. Quête vaine, il est obligé d'accepter que ni lui, ni son ami ne pourront vivre éternellement. Il retourne donc sur son trône. Cependant, il est désormais un autre homme, sage et aguerri. Fort de ses expériences, il deviendra le plus grand roi d'Uruk.



Bas-relief de la façade Nord du palais de Khorsabad, fin du VIIIe siècle av. J.-C. Musée du Louvre.

# PARTIE 2 : LORE ET PERSONNAGES

---

Notre démonstration développée pour Gamagora, se passe avant la rencontre avec le roi Gilgamesh. Elle correspond au niveau 1 d'un projet plus large qui pourra être traité ultérieurement. L'histoire se déroule de l'arrivée d'Enkidu (zone de tutoriel) jusqu'à sa rencontre avec la prêtresse Shamhat (après le boss). Le personnage de Gilgamesh est toutefois développé, car il est primordial dans le lore qui sera évoqué à travers les tablettes d'argile que le joueur découvrira tout au long de son parcours. Un univers développé, même pour une durée de jeu réduite, nous est apparu essentiel pour rendre la narration tangible.

## I. Enkidu, le héros

Enkidu nouvellement formé et arrivé sur cette terre, est un jeune enfant qui voit le monde à travers ce prisme : émerveillement, apprentissage, inconnu. Il a tendance à apprendre par mimétisme. Chacun sera une source d'aspiration.

Il ne possède pas la faculté de parler, cependant il lui est possible de transmettre des émotions par télépathie, puis plus tard des images, des sons, odeurs... Ses profondes lacunes dans la compréhension et connaissances de ce qui l'entourent vont l'amener à contempler longuement les choses, même les plus futiles qu'une feuille séchée se décrochant de sa branche pour danser sous les caresses du vent. Il semble difficile de pouvoir retenir son attention sur un point précis, tout semble être source de distraction.

Son ignorance en matière de compréhension des Hommes peut le rendre particulièrement naïf et sensible à la tromperie, tout en étant plutôt premier degré, dont se joueront beaucoup ses compagnons de voyages pour s'amuser. Cependant, gare à ceux dont la supercherie sera démasquée par le Géant d'Argile, sa colère titanique ne laissera que poussière des scélérats qui tenteront de se jouer de lui. Ses crises de colère sont particulièrement difficiles à apaiser, le prendre par la main de manière maternelle semble avoir un effet positif pour les arrêter, mais qui aurait le courage de saisir la main du Géant alors que celle-ci pourrait aisément arracher la tête de la/le malheureux/se ?

Étant un être d'argile et non de chair, ses besoins sont d'autant plus différents du commun des mortels, rendant la tâche d'autant plus ardue dans sa compréhension du monde qui l'entoure et de ses habitants.

Plutôt sensible à la douceur de la bière, il la consomme jusqu'à un état d'ivresse avancé, qui serait mortel pour le commun des êtres de cette terre. Même les Dieux ne peuvent rivaliser avec les prouesses d'Enkidu qui mériterait aisément d'être élevé au rang de Dieu de la Boisson si les êtres célestes n'avaient pas d'autres projets pour le Géant.

Enkidu est également friand d'affrontements dignes de sa force (trait de caractère partagé avec Gilgamesh) et peut décliner tout affrontement qu'il n'estime pas à la hauteur de sa puissance légendaire, démontrant une forme d'orgueil de la part du Géant.

Il peut avoir des difficultés à prendre des décisions concrètes au début, ce seront ses compagnons qui seront le moteur de son avancé, tels des guides posés sur son chemin pour trouver la voie vers le tyran Gilgamesh. Il peut lui arriver cependant de prendre une décision soudaine et surprenante, alors qu'il était aussi immuable et immobile qu'une pierre quelques minutes plus tôt le rendant imprévisible. Cependant, à travers ses épreuves, sa personnalité va se développer et l'amener à devenir acteur de ses décisions et non plus spectateur.

Sa finesse qui frôle le zéro absolu peut l'amener à engendrer des crises diplomatiques d'une grande ampleur en réalisant des actions tout du moins inappropriées. Elles peuvent toutefois par chance apporter une issue positive à un conflit de manière surprenante.

Malgré son aspect imposant et sa force qui pourrait détruire les murs d'une Ziggourat, voire les écailles de la redoutable Tiamat, sous cette couche d'argile se cache un être « au grand cœur », capable d'élan d'empathie d'une grande intensité, et une sensibilité à la beauté de la Nature qu'on perdu bon nombre de mortels (en grande partie de par la corruption de Gilgamesh et son ordre). Cette sensibilité à la détresse des autres, le poussera parfois à privilégier l'aide de petits gens sur le chemin à défaut de poursuivre sa quête ou grand déplaisir des Divins.

C'est d'ailleurs un cheminement qui va gagner en intensité au cours de son voyage du héros : son libre arbitre va prendre de plus en plus de pouvoir à mesure son esprit grandit. Il devra alors faire un choix entre le but de sa création et sa destinée en tant qu'être éveillé.



## II. Les compagnons

Au cours de son aventure, Enkidu sera accompagné par des partenaires de voyages qui lui permettront de progresser psychologiquement en tant que personnage et d'avancer dans les niveaux soit en débloquant un passage soit en apportant un soutien lors des combats.

Chaque compagnon possède un gameplay qui lui est propre.

### II.1. Aho, le petit fennec

Aho est un jeune fennec, espiègle et quelque peu fainéant en plus d'être profondément têtu. S'il n'est pas inspiré par une demande ou convaincu de l'utilité de cette dernière, il peut décider de se prélasser de manière indolente. Toutefois, en dépit de son caractère quelque peu insolent, Aho sera toujours présent pour Enkidu qu'il a adopté au sein de son clan.

Il sera à même de ressentir la détresse de celui-ci et n'hésitera pas à lui venir en aide.

Cette faculté s'étendra également aux émotions ressenties par le géant, qui aura du mal à les exprimer dans un premier temps, elles transparaîtront à travers le jeune fennec qui sera influencé par ces dernières.

En dépit de sa petite taille, le jeune fennec fait preuve d'un courage sans bornes et n'hésite pas à se dresser contre plus grand et plus puissant que lui.

Aho pense être le maître d'Enkidu qu'il voit comme son animal de compagnie pour lequel il ressent une profonde affection.

#### Wishlist Gameplay pour Aho :

- » Aho peut se faufiler dans des zones inaccessibles pour activer des leviers ou autres.
- » Aho peut sauter à la tête des adversaires par surprise pour les désorienter et les faire tomber.
- » Aho peut attraper l'arme d'un adversaire entre ses crocs et l'utiliser contre lui.



Croquis  
Luna Sommaro

### II. 2. Shamhat, la Voix d'Ishtar

Sa simple présence suscite moulte passions auprès de quiconque croise son regard ardent, comme si un puissant envoûtement était en œuvre. Ce qui n'est pas sans fondement, puisque la prêtresse bénéficie de la bénédiction d'Ishtar, la déesse qui déchaîne aussi bien les passions guerrières que des passions plus sulfureuses, lui conférant de puissants pouvoirs de persuasions pouvant même atteindre le cœur de bêtes qui semblent aussi dociles qu'un agneau en présence de la Voix d'Ishtar.

En dehors de ses facultés occultes, la prêtresse manie son poignard d'obsidienne avec une grande dextérité et frappe aussi vite qu'un serpent à sonnette.

Cependant, tous ne sont pas sensibles à l'aura hypnotique de la prêtresse, en particulier les autres Voix qui de part le pacte avec leur propre divinité, possède une immunité les unes contre les autres. Ces dernières n'apprécient pas les jeux de pouvoir de la prêtresse lors des séminaires au sein des sphères de la haute société, ni l'engouement qu'elle suscite auprès du peuple de part ses nombreuses œuvres caritatives. Nombreux sont ceux qui souhaitent la faire disparaître à coup d'intrigues politiques et tentatives d'empoisonnements, qu'elle déjoue avec un amusement certain.

Shamhat apprécie tout particulièrement les enfants et se fait un point d'honneur à former ces derniers à l'art de l'écriture au sein de l'école de la cité d'Uruk. Elle prend également très à cœur la cause des femmes au sein de la société et, depuis sa nomination en tant que Haute Prêtresse, Shamhat a ouvert les portes du temple à toute femme souhaitant recevoir la protection de la divine Ishtar. Initiative qui est pour le moins difficilement acceptée auprès des religieux servant les autres Annunakis, pour lesquels le temple est un espace sacré réservé uniquement aux Voix et la divinité elle-même.

#### Wishlist Gameplay pour Shamhat :

- » Shamhat est capable d'envoûter les adversaires, les empêchant d'attaquer durant 40 secondes (avec un temps de recharge de 1 minute de cette capacité) et un finish permettant de retourner un adversaire contre ses partenaires pendant 1 minute (avec un temps de recharge de 3 minutes)
- » Shamhat peut utiliser son poignard pour se battre lorsque les ennemis sont sonnés par Enkidu ou envoûtés par ses capacités.
- » Les attaques au poignard sont automatiques dès qu'un ennemi est sonné ou envoûté.



## II.3. Gilgamesh, roi de Sumer

Gilgamesh est le roi incontesté du royaume de Sumer.

Friand des excès en tous genres, il règne de manière chaotique et destructrice.

Gilgamesh ignore qu'il était autrefois le Roi des Dieux, connu sous le nom de Anu<sup>1</sup>.

Bon et bienveillant envers les humains en lesquels il voyait un potentiel très prometteur, il leur apporta des enseignements profonds, notamment le pouvoir de l'écriture sur les tablettes d'argile. Cependant, sa prise de partie pour l'humanité provoqua en profond schisme entre lui et les autres divinités sous son autorité.

Les humains furent créés en tant que main d'œuvre pour subvenir aux besoins des divinités et réaliser des travaux pénibles, tout en assurant leur puissance et leur survie à travers leur profonde dévotion qui renforce leur essence divine. Ils n'étaient, de leur point de vue, que des outils et non des êtres sensibles auxquels s'attacher (erreur qu'ils reproduiront avec Enkidu), des batteries nécessaires pour renforcer leur puissance. Cet aspect est également un point qui renforce le mépris des autres divinités pour Anu.

Ce dernier voyant la manière dont ses semblables traitaient les humains, instaura une règle cosmique qui lia les divinités à l'humanité, afin de les mettre sur un pied d'égalité et de créer une dépendance mutuelle. Le pouvoir divin est alimenté par la dévotion des mortels. Anu pensait que de cette façon les autres divinités développeraient davantage d'empathie pour l'humanité, mais cette décision ne fit qu'aggraver la situation. Lassées, les divinités décidèrent d'unir leur puissance pour se retourner contre leur régent au cœur malheureusement trop bon.

L'extirpant de leurs corps physiques au cours d'un rituel, les divinités placèrent leurs énergies célestes dans des bêtes mythiques faites de métaux, les Igigis<sup>2</sup>, et menèrent une attaque groupée sur le bon dieu alors endormi, afin de l'anéantir et mettre un terme à son règne. Les Igigis parvinrent effectivement à détruire l'enveloppe physique d'Anu, mais non son essence.

Malgré la surprise de cette trahison, Anu parvint dans un dernier ultime sort, à sceller l'essence de ses anciens compagnons dans les Igigis, les empêchant de regagner leurs corps physiques et donc d'avoir une influence directe sur le monde, hormis à travers les humains. Quant à l'essence du Roi des Dieux, elle trouva refuge dans le corps d'un jeune nouveau né, futur héritier de l'empire sumérien : Gilgamesh.

1 Anu : dans les mythes mésopotamiens, il est dieu du ciel et des constellations, père des principaux dieux du panthéon mésopotamien. « An » signifie « ciel » en sumérien.

2 Igigi : selon l'épopée d'Atrahâsis (équivalent de Noé biblique, 18<sup>e</sup> siècle av. J.-C.), il s'agit de divinités mineures au service des Anunnakis, les divinités supérieures.

3 Enlil : ce fils d'Anu est le roi des dieux, la divinité du vent, le maître du destin et de l'Apsu (eaux mystiques). C'est le dieu le plus puissant du panthéon mésopotamien.

Anu grandit à travers ce corps, ses pouvoirs divins conservés - quoique limités par cette enveloppe, dépossédé de tout souvenir de sa précédente incarnation. Il conserva toutefois une profonde rancœur envers les divinités qui lui était innée. Sa profonde compassion envers son prochain était également intacte et au cours de sa jeunesse, Gilgamesh s'investit profondément pour aider son prochain. Malheureusement, son statut de "demi-dieu" provoqua un schisme important avec son peuple.

Il aurait pu être perçu comme une bénédiction des dieux mais ce fut un tout autre accueil. Avant la trahison des divinités, ces dernières et leur Roi vivaient parmi les humains dans des corps physiques, leur puissance était à leur apogée. Désormais, elles ont disparu de cette terre, et n'existent que dans un plan éloigné.

Au même instant, un bébé naquit avec des pouvoirs divins d'une grandeur extraordinaire. Pour le peuple, il fut clair que cet enfant était responsable de leur disparition en dérobaient leurs pouvoirs, qu'il était porteur de mauvaises nouvelles et de malédictions.

De plus, dans son jeune âge, Gilgamesh contrôlait difficilement ses pouvoirs grandioses provoquant par des maladresses des désastres, ce qui renforça l'aura maudite qui planait sur lui. Il endura alors un profond mépris de son peuple (comme autrefois par les autres divinités) et de la jalousie de la part des Voix face à ses pouvoirs, mais aussi le dénigrement dont faisait preuve Gilgamesh envers les divinités.

Les tentatives d'assassinat se multipliaient et provoquèrent une paranoïa qui l'amena à se couper de plus en plus des autres confronté à ce rejet et cette haine qui lui étaient donnés. Il s'enferma dans son palais et plongea dans les vices les plus obscurs de l'Homme à mesure que le ressentiment et la folie le consumaient.

S'il n'était pas destiné à devenir de compassion et d'ordre, alors il serait un être de chaos et d'inhumanité. Furieux du sort que lui avait tracée les dieux en lui imposant cette existence de souffrance et convaincu désormais par les rumeurs du peuple selon laquelle il aurait dérobé leurs pouvoirs, il décida de partir en quête des Igigis pour récupérer leurs essences.

Gilgamesh est en réalité, un fin érudit, curieux de toutes choses, il a longuement étudié les mythes anciens pour comprendre notamment sa raison d'être (parallèle avec Enkidu qui recherchera également sa raison d'être; Gilgamesh est en quelque sorte ce qu'est Venom pour Spider Man. Gilgamesh est un Anti-Enkidu).

Le grand Maître du Temple de la Foudre est l'une des rares personnes qui a su rester proche de Gilgamesh, afin d'user de son statut pour le manipuler. En effet, le dieu Enlil<sup>3</sup> œuvre en secret de ses semblables pour devenir le nouvel Anu. A travers son plus proche dévot, il a convaincu Gilgamesh de récupérer les essences des Igigis en parallèle d'Enkidu, afin de faire de Gilgamesh son propre Igigi ultime. De cette façon, il espère récupérer à la fois les essences de ses confrères, mais également celle d'Anu, faisant de lui le Maître Incontesté des Cieux.

#### Wishlist Gameplay pour Gilgamesh :

- » Gilgamesh apporte un soutien très important au cours des combats, avec des attaques au corps à corps automatiques contre les ennemis.
- » Il peut envoyer des ondes de choc sur les ennemis en frappant ses deux poings entre eux. (Inspiration : Barbe Blanche in « One Piece »).
- » Possibilité de réaliser une attaque symbiotique en duo avec Enkidu (à définir).
- » Pendant 3 minutes, Gilgamesh peut prendre le contrôle de 3 ennemis en même temps (hors sous boss et boss) et les retourner contre les autres. Cette capacité à un temps de recharge de 5 minutes.
- » Gilgamesh apporte le statut corruption à ses ennemis (à définir les paramètres).
- » Gilgamesh peut joindre sa force à celle d'Enkidu pour débloquer certains passages et avancer sur la map en dehors des combats.
- » La capacité automatique "Voix du Roi" intimide les ennemis et les paralyse pendant 2 minutes au début d'un affrontement (ne fonctionne pas sur les sous-boss et les boss)
- » Il sera possible de faire équiper à Gilgamesh différents types d'armes au cours de l'aventure (l'arc, la massue, l'épée longue à deux mains)
- » Une arme équipée ne permet pas l'utilisation des attaques au corps à corps et d'ondes de choc.

## III. Les ennemis : Annunakis / Igigis

### III.1. Présentation et principes

Les dieux étant prisonniers de leurs Igigis, ils n'apparaissent que très peu, ou sous forme éthérée. Toutefois, Enkidu va devoir affronter leurs Igigis dans leurs zigourrats dédiées, afin de gagner des artefacts (sceaux-cylindres) qui matérialisent leurs âmes.

Les Igigis sont les avatars terrestres des divinités, représentés par des animaux mystiques gigantesques et éthériques, faits de plaques d'or/bronze, d'éléments en obsidienne et lapis lazuli, animés par l'énergie spectrale de la divinité. Ils étaient initialement des armes destinées à détruire Anu, mais finirent par devenir la prison des divinités après leur trahison.

Ils permettront, au cours de l'aventure d'Enkidu, de récupérer l'essence divine de la divinité via des artefacts reçus après avoir affronté la bête, qui l'aideront à accéder à la prochaine zone et renforcer sa puissance pour avoir toutes les clés en main une fois devant Gilgamesh et le défier.

### III.2. Récompenses

Les artefacts sont les coeurs/moteurs des bêtes mécaniques, Igigis, dans lequel est scellé l'essence de la divinité et sont représentés sous la forme de sceaux cylindriques qui s'incrustent par la suite (après la défaite de leurs porteurs) dans le dos d'Enkidu. Il sera possible de les sélectionner directement pour activer le pouvoir choisi.

### III.3. Liste des Annunakis / Igigis / Artéfacts par niveaux

- 1<sup>er</sup> - Mardouk ( dieu patron de Babylone, initialement divinité agraire) :
  - » Pouvoir : Terre.
  - » Igigi : Taureau.
  - » Artéfact : sceau gravé de montagnes.
- 2<sup>e</sup> - Isthar (déesse de la guerre, de l'amour et de la sexualité, des contraires, de la végétation) :
  - » Pouvoir : Esprit (Amour, séduction, envoûtement).
  - » Igigi : Lion.
  - » Artéfact : sceau gravé d'une étoile à 7 branches.
- 3<sup>e</sup> - Enlil (seigneur du vent, dieu de la justice) :
  - » Pouvoir : foudre.
  - » Igigi : Crocodile.
  - » Artéfact : sceau gravé d'un éclair.
- 4<sup>e</sup> - Enki (dieu de l'eau, des arts, de la magie et de la sagesse) :
  - » Pouvoir : eau.
  - » Igigi : Capricorne avec queue de poisson (Sukhurmashu).
  - » Artéfact : sceau gravé d'une goutte d'eau.
- 5<sup>e</sup> - Ninlil (déesse du vent) :
  - » Pouvoir : Vent.
  - » Igigi : Aigle.
  - » Artéfact : sceau gravé d'un souffle de vent.
- 6<sup>e</sup> - Shamash ( dieu du soleil).
  - » Pouvoir : Feu.
  - » Igigi : Dragon Sumérien.
  - » Artéfact : sceau gravé d'une flamme.
- 7<sup>e</sup> - Anu (roi des dieux).
  - » Pouvoir : Création/Destruction (ici destruction sous la forme Gilgamesh, il va transmettre le pouvoir de création à Enkidu => Argile donc base nutritive pour faire pousser la végétation => nourrir d'autres espèces, etc. Enkidu/Gilgamesh = Yang/yin).
  - » Avatar : Gilgamesh, qui deviendra le nouveau compagnon d'Enkidu après combat.

### III. 4. Objectifs des antagonistes

#### **Gilgamesh :**

Gilgamesh a corrompu son armée royale et a transformé celle-ci en une armée de démons. Ses soldats sont chargés de percer les mystères des zigourrats (donjons) afin de récupérer les artefacts et ainsi dérober l'essence des divinités pour acquérir leurs pouvoirs, et les surpasser définitivement. De fait, Enkidu est en concurrence avec l'armée de Gilgamesh et poursuit le même objectif mais pour des raisons différentes. Ils sont donc en compétition.

#### **Enlil et ses Voix :**

Gilgamesh bénéficie aussi du soutien de certaines Voix, notamment les Voix d'Enlil qui ont une influence politique non négligeable et profitent du chaos généré par Gilgamesh pour en tirer leur propre profit. Ils incarnent la justice divine du roi et se chargent de maintenir l'ordre selon la volonté de ce dernier.

#### **Les Anunnakis et leurs Igigis :**

Les divinités sont également des antagonistes au joueur dans leurs objectifs, puis directement à un certain point de l'histoire. Enkidu leur sert à la fois d'arme pour détruire Gilgamesh, non pas pour le bien de l'humanité mais pour anéantir Anu une bonne fois pour toute et briser le sort qui scelle leur essence sur terre et leur dépendance à la dévotion des Hommes, mais aussi comme réceptacle pour regrouper leurs essences en les collectant sur les Igigis. Elles permettront de changer Enkidu en un Igigi ultime regroupant toutes les essences pour reproduire l'assaut originel contre Anu, mais également un moyen de regrouper les essences pour pouvoir les récupérer plus facilement une fois Gilgamesh vaincu.

Enkidu est donc voué à être détruit sans sommation.

Enlil qui est l'antagoniste à la fois d'Enkidu, de Gilgamesh et des autres divinités, en cherchant à s'approprier les essences divines pour lui-même et récupérer celle d'Anu conservée par Gilgamesh.

## IV. Magie et corruption

### IV.1. Comment fonctionne la magie ?

La magie est un art qui est exclusivement réservé aux prêtres et prêtresses, appelés Voix. Cependant, elle est accessible à toute personne qui forme un pacte auprès d'un Annunaki (divinité). En contrepartie d'un sacrifice demandé par la divinité, des pouvoirs associées à cette dernière sont accordés à la personne qui en fait la demande. Toutefois les personnes bénéficiant de pouvoirs occultes en dehors de l'ordre religieux ne sont pas autorisées au sein de la société sumérienne et s'exposent à la peine de mort.

Ce précepte est antérieur à la montée au pouvoir de Gilgamesh qui n'a pas interdit les pratiques occultes des Voix, confiant en sa supériorité magique, il ne se sent nullement menacé par ces dernières. Les Voix sont immunisées contre les pouvoirs d'autres Voix, quelle que soit la divinité à laquelle elle est associée. Elles n'ont cependant aucune protection contre les pouvoirs de Gilgamesh qui dépassent de loin leurs propres capacités.

#### **La magie dans l'univers du jeu fonctionne en un cercle perpétuel :**

- » La source de la magie en ce monde provient du divin dont la puissance est elle-même alimentée par la dévotion des Hommes.
- » Plus une divinité à d'adeptes, plus sa puissance se voit accrue.  
Ce qui a malencontreusement provoqué des guerres de pouvoir entre les divinités qui mènent une course sans relâche pour gagner le plus d'adeptes et d'influence auprès des Hommes.

### IV. 2. La corruption

La corruption est représentée par des miasmes sombres autour d'Enkidu et le jeu semble brouillé avec un filtre légèrement violacé. Plus le statut de corruption augmente, plus les miasmes sont importants et le filtre de plus en plus violacé. Enkidu gagne un nouveau palier de corruption après avoir été touché 3 fois par une attaque corruptrice ou des miasmes de corruption (hors combat). Un palier de corruption disparaît au bout de 3 minutes si Enkidu n'a pas été de nouveau touché par la corruption entre-temps.

#### **Le statut de corruption entraîne :**

- » Un coût plus important de dépense de la jauge d'humidité pour utiliser le pouvoir d'un artefact.
- » Les attaques peuvent toucher le compagnon (avec une probabilité de plus en plus élevée à mesure que la corruption est importante)

#### **Pour se soigner de la corruption : les Eaux de l'Abzu**

Les Eaux de l'Abzu sont des sources d'eau disséminées sur la map qui circule en profondeur, dans la nature apparaît sous la forme de mare en surface, permettant à Enkidu de restaurer sa jauge d'humidité.

- » Les eaux de l'Abzu permettent de purifier Enkidu de la corruption en plus de restaurer sa jauge d'humidité. (Attention, si Enkidu se purifie dans une mare de l'Abzu, cette dernière sera souillée et ne pourra plus le soigner ou le purifier. Au contraire, elle apportera un nouveau palier de corruption.)
- » Attendre que les paliers disparaissent sans être de nouveau touché par la corruption.

# PARTIE 3 : SCÉNARIO NIVEAU 1

---

Durant cette phase correspondant au niveau 1, Enkidu doit traverser une forêt millénaire avec son 1<sup>er</sup> compagnon, Aho.

## I. Le lieu

Cette forêt est le dernier bastion naturel préservé de l'influence de Gilgamesh. La nature y est épargnée tout comme ses habitants qui vivent en autarcie, coupés du reste du monde corrompu. L'humanité n'a jamais foulé le sol de cette forêt primaire qui est peuplée d'arbres millénaires aux dimensions titaniques, faisant paraître Enkidu ridiculement petit, les racines s'entremêlant sur le sol qu'elles tapissent tel des serpents massifs.

Les Fennecs des forêts, auxquels appartient Aho, sont les gardiens et les rares représentants d'une espèce animale antique qui a su perdurer à travers le temps. Ils ont survécu grâce au sanctuaire que représente cette forêt, là où de nombreux êtres magiques et de légendes ont disparu pour laisser place à l'expansion grandissante de la civilisation qui a profondément bouleversé l'équilibre naturelle, source de vie et de leur pouvoir.

## II. Les monstres rencontrés

### Monstres communs : les Telals (démons guerriers)

Soldats de Gilgamesh corrompus changés en démons (visage caché par un masque) subalternes du chef des monstres. Trapus et musculature sèche, recroquevillés comme des singes.

### Le Chef des Monstres :

Général de l'armée de Gilgamesh corrompu changé en démon (visage avec masque aussi). Trapus et musculature de boeuf, recroquevillé comme un gorille. Aucun combat : ce général, lâche, fuit systématiquement les échauffourées et a été prévu comme personnage récurrent de l'univers du jeu. Pour cette partie, il plante ses griffes dans les racines géantes qui tapissent le sol, faisant s'écouler un sombre poison qui donne vie aux racines (avant de prendre la fuite avec le reste des sbires).

Whishlist pour le chef des monstres : lorsqu'il arrive sur le champ de bataille, 2 monstres arrivent lui prêter main forte lorsque sa vie baisse de moitié, et sont remplacés en continue après destruction jusqu'à ce que le chef soit vaincu.

### Mini-boss :

L'hydre Shiru est invoqué par le Chef des Monstres à partir de racines corrompues de la forêt. Elle ralentit Enkidu à l'entrée du temple.

### Boss :

l'Igigi Taureau est la bête mécanique où est enfermée l'essence du dieu Mardouk. Enkidu doit parvenir jusqu'à l'arène de la ziggourat pour pouvoir le défier.

## III. Le scénario

### III.1. Cinématique d'introduction

Narrateur (écrit ou oral) pose le contexte de l'histoire avec une animation ou un diaporama version cartoon en noir et blanc sur fond d'un parchemin usé.

Narrateur texte : (à définir avec déroulement des illustrations)

### III.2. Zone de tutoriel

Enkidu atterrit dans une vallée à l'orée de la forêt.

Dans cette zone, le joueur va pouvoir apprendre à se déplacer, sauter, courir, bouger la caméra, attaque corps à corps (casser à main nue des rochers).

Cinématique envisagée (wishlist) :

- » Enkidu marche le long d'un sentier.
  - » Un petit fennec courageux se fait attaquer par un Telal. Il s'agit de Aho le petit fennec des forêts.
- Fin de cinématique.

### Phase de combat :

Enkidu défend la petite créature contre le monstre.

Un combat s'enclenche : il s'agit d'un combat tutoriel pour apprendre les différentes parades d'attaque de base et défenses.

Cinématique envisagée (wishlist) :

- » Aho est méfiant, mais Enkidu recule et lève les mains en signe de paix.
- » Enkidu marque un temps d'arrêt en laissant son pied en suspension.
- » Il s'apprêtait à écraser une petite pousse d'arbre.
- » Il pose son pied à côté et se penche pour caresser doucement la petite pousse.
- » Aho se calme et le regarde surpris. Son expression faciale change et ne montre plus un « loup enragé » mais un adorable petit chaton.
- » Il s'approche d'Enkidu et frotte sa tête contre sa jambe comme un chat.
- » Enkidu va pour le caresser mais Aho hérisse ses poils avant de grogner et courir plus loin.
- » Il fait signe à Enkidu en bougeant ses grandes oreilles de le suivre.

Fin de cinématique

Enkidu est légèrement blessé, il s'assèche, aussi Aho le guide vers le lac à proximité (tuto soin). Aho semble vouloir emmener son sauveur vers la forêt.

Le joueur déplace Enkidu comme il le souhaite en suivant Aho devant lui (si le joueur est trop loin ou s'éloigne, Aho s'arrête et l'attend avant de continuer).

On peut casser de ses poings les rochers sur le chemin ou les souches de bois couchées.

Une **tablette d'argile** peut être découverte non loin du lac, dans un petit abris rocheux. Il s'agit d'un élément de jeu qui contient des informations sur le lore du jeu. Les tablettes se collectionnent.

Sur le chemin vers la forêt, les deux amis sont attaqués par 3 Telals.

(Possibilité de se re-soigner au niveau du lac : pas de corruption dans le tuto).

Au-delà, une créature éthérée les attend. Il s'agit de la projection du dieu Enki. Il se présente comme étant le créateur de notre colosse d'argile et lui annonce sa mission divine : éradiquer le roi Gilgamesh.

Enkidu gagne l'artefact mineur "**coup de hache**" : son poing peut se transformer en hache.

#### Action spéciale :

Pour pénétrer dans la forêt, Enkidu doit abattre une souche grâce à son nouveau coup spécial.

### III.3. Zone : forêt millénaire

#### Action spéciale :

Pour suivre Aho, à un moment le chemin est bloqué par un ravin, il va falloir faire tomber un arbre et le porter pour faire un pont.

Guidé par Aho, On arrive au village des Fennecs, constitués de pleins de terriers creusés dans le sol au milieu d'une clairière.

Cinématique souhaitée (wishlist) :

- » Aho émet un cri qui fait sortir tous les fennecs de leur terrier.
- » Ils sont surpris et terrifiés par Enkidu qui s'agenouille et ouvre la main pour les inciter à venir.
- » Aho monte sur sa tête et tapote celle-ci de sa petite patte avant de se dresser fièrement en racontant quelque chose à base de petits miaulements à ses semblables. (en gros il a vaincu Enkidu et l'a dressé).
- » Tous les fennecs arrivent et escaladent Enkidu en miaulant.
- » Un cri aigu monstrueux et ridicule à la fois, se fait entendre et tout le monde se redresse aux aguets.
- » 3 Telals armés viennent de débarquer dans la clairière.
- » Tous les fennecs partent se cacher dans leur terrier, Aho reste sur la tête d'Enkidu en grognant.

Fin de cinématique

#### Combat :

Phase d'affrontement lancée contre 3 Telals qui attaquent le village.

Au cours de ce combat, on apprend à utiliser les capacités d'Aho en combat.

#### Boîte de dialogue (ou cinématique) envisagée :

- » Les Fennecs ressortent et sautillent de joie autour de leur sauveur.
- » Soudain, Enkidu semble entendre un murmure qui l'appelle (la voix de l'essence divine du donjon), comme hypnotisé, il s'élance en direction de ce murmure suivi de près par Aho.

Fin.

On peut se soigner à la mare d'Abzu du village des Fennecs.

Phase d'exploration où nous avançons jusqu'à l'entrée de la ziggourat (donjon). Pour se guider il faut suivre le "son/voix" avec un jeu de chaud/froid. Au cours de cette exploration, nous pourrons tomber sur des Telals à affronter

Quelques pas avant l'entrée du temple, nous avons une mare d'Abzu pour se soigner.

Cinématique souhaitée (wishlist) :

- » A l'entrée du temple, on voit se dresser un démon beaucoup plus imposant entouré de ses sbires. Il s'agit du chef des monstres, Général des armées de Gilgamesh.
- » Il essaye en vain d'ouvrir la porte du temple en la frappant.
- » Il ressent alors la présence d'Enkidu et se retourne brusquement. En colère, il envoie contre lui une armée de 5 Telals.

Fin de cinématique.

Combat : affronter les 5 Telals pour arrêter le chef des monstres et accéder à la ziggourat.

Cinématique souhaitée (wishlist) :

- » Le chef des monstres recule, terrifié. Il regarde vivement à droite et à gauche mais est désormais seul, tous ses sbires détruits.
- » Il s'éloigne rapidement d'Enkidu pour aller planter ses griffes dans une des racines géantes qui tapissent le sol, y déversant un poison noir, avant de s'esclaffer et de s'enfuir.
- » Les racines se mettent à trembler et se transformer en une gigantesque hydre végétale.
- » Aho grogne après celle-ci et bondit vers elle pour l'attaquer.
- » Malheureusement il se fait avaler tout rond (Aho ne sera pas disponible en soutien au cours de ce combat).
- » Enkidu devient fou de rage.
- » Il faut affronter l'Hydre pour sauver Aho et débloquer l'accès au temple dont elle bouche l'accès.

Fin de cinématique

#### **Boîte de dialogue envisagée (à la place de la cinématique) :**

- » Le Chef des monstres menace Enkidu, lance une incantation pour transformer les racines en hydre redoutable, avant de fuir en ricanant.
- » L'hydre avale Aho.

#### **Combat mini-boss : affrontement contre Shiru (serpent dragon)**

- » Les racines géantes des arbres de la forêt corrompues par le chef des monstres se changent en hydres végétales.
- » L'Hydre occupe tout l'arrière-plan de la zone de combat.
- » Elle projette des projectiles de corruption, peut étendre rapidement son cou pour donner un coup de tête à Enkidu ou le mordre.
- » Si Enkidu est mordu ou touché par les projectiles de corruption, il gagne un statut de corruption.
- » 4 mares d'Abzu sont révélées par les racines relevées lors de la création de l'Hydre : elles permettront de se soigner mais aussi de se purifier. (Attention une fois purifié dans la mare, elle deviendra vectrice de corruption et ne soignera plus !)

#### **Boîte de dialogue (ou cinématique si possible) :**

- » Une fois l'Hydre vaincue, Aho est recraché et l'accès au temple accessible, dont la porte s'ouvre à l'approche d'Enkidu.
- » Enkidu fait un gros câlin à Aho ne manquant pas de l'étouffer.
- » On voit quelque chose briller au sol. Le Chef des Monstres a laissé derrière lui 3 fioles. Fin.

On peut récupérer les 3 fioles pour s'en servir de réservoir pour d'eau de l'Abzu à absorber en cas de dessèchement et ainsi transporter l'équivalent de "potions de soin".

#### **III.4. Zone : Ziggourat de Mardouk**

Phase d'exploration/énigmes (à définir) dans le donjon et combats contre les gardes Bennu qui le gardent. On finit par arriver dans la salle du boss : l'Igigi Taureau dont le sceau-cylindre renferme l'âme du dieu Mardouk.

#### **Boîte de dialogue (ou cinématique si possible) :**

Enkidu entre dans la salle du boss illuminée par une voûte céleste constellée d'étoiles. La voix de Mardouk s'élève et tonne : « Instrument de notre vengeance, récupère ce qu'on nous a arraché et restaure le juste équilibre des choses.» Fin.

#### **Combat Boss du Niveau 1 :**

Combat contre la bête mythique de Mardouk (mécaniques de gameplay à définir). Celle-ci a généré un champ de force qui empêche Aho de nous aider : il reste bloqué de l'autre côté du portail.

#### Cinématique souhaitée ou boîte de dialogue (wishlist) :

- » Une fois le taureau vaincu celui-ci s'effondre, l'énergie mystique qui l'animaient se dissipe.
- » La voûte étoilée laisse place à un ciel ensoleillé.
- » Le champ de force disparaît et Aho s'élance vers Enkidu pour lui faire des câlins.
- » Enkidu remarque un objet cylindrique à côté de la bête vaincue. Il le ramasse : c'est le sceau tellurique de Mardouk.
- » Celui-ci s'incruste alors dans son dos et constitue le premier artefact. (définir les pouvoirs obtenus)
- » Petite ellipse, Enkidu et Aho sortent du donjon par la sortie de l'arène du boss.
- » Ils arrivent devant un pierre sur laquelle est gravé en cunéiformes : Vers Uruk la cité des rois, à côté de laquelle coule une rivière.

Enkidu continue sa route en longeant la rivière mais marque un temps d'arrêt.

#### Cinématique souhaitée ou boîte de dialogue (wishlist) :

- » Aho est resté assis à l'entrée du donjon, regardant son compagnon s'éloigner.
- » Ce dernier baisse les oreilles et affiche un air attristé. Sa mission auprès d'Enkidu est achevée et sa place est au sein de la forêt, il ne peut donc pas le suivre vers la suite de ses aventures.
- » Enkidu baisse les bras en signe de tristesse.
- » Gros plan sur le visage d'Aho qui relève la tête surprise.
- » Enkidu s'est accroupi auprès de lui et lui tapote gentiment la tête, aho ferme les yeux et se met à ronronner, puis saute à son cou pour frotter la tête contre celui-ci.
- » Enkidu le repose délicatement avant de reprendre sa route.
- » Point de vue d'Aho, on voit Enkidu s'éloigner puis se retourner brièvement pour lui faire un au revoir de la main.

Enkidu continue son chemin le long de la rivière depuis quelques heures, en direction d'Uruk. Il s'arrête alors en entendant une douce voix mélodieuse et envoûtante fredonner.

#### **Boîte de dialogue ou cinématique si possible :**

- » Écartant les buissons, il débouche près d'une cascade, c'est alors qu'il l'a voit : Shamhat.
- » Elle est en train de récupérer de l'eau dans une jarre de céramique en fredonnant.
- » Enkidu rougit légèrement.
- » Sous son poids, les buissons se brisent et il se retrouve à rouler jusque dans la rivière, éclaboussant Shamhat.
- » Gros plan, sur Shamhat, cette dernière semble mécontente et essore ses longs cheveux.
- » Puis son regard se porte sur Enkidu. Elle est surprise et affiche un air fermé, sourciles froncés en proie à une profonde réflexion (Isthar lui a confié une mission concernant Enkidu, elle le connaît de part les visions transmises par la déesse => à développer )
- » Puis elle laisse entrevoir le plus beau des sourires en tendant la main vers Enkidu. Fin

**FIN DU NIVEAU 1**

# PARTIE 4 : GAMEPLAY

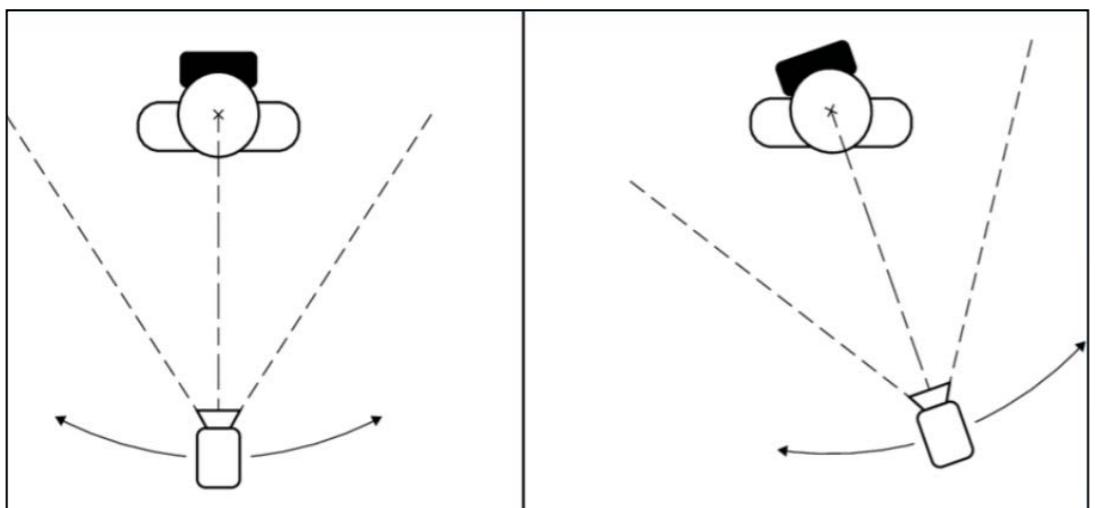
## I. 3C : Camera, Controls, Character

### I.1. Camera

Vue à la 3<sup>e</sup> personne.

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

Grâce à cette vue objective, le joueur voit tout ou partie du personnage joué, 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.



Exemples de rendus visuels du jeu



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		

## I.2. Controls

Les contrôles (page de droite) ont été prévus pour être accessibles et confortables tant pour un joueur PC que pour un joueur de Nintendo Switch.



## I.3. Character : Enkidu, le colosse d'argile

### a. Gameplay résumé :

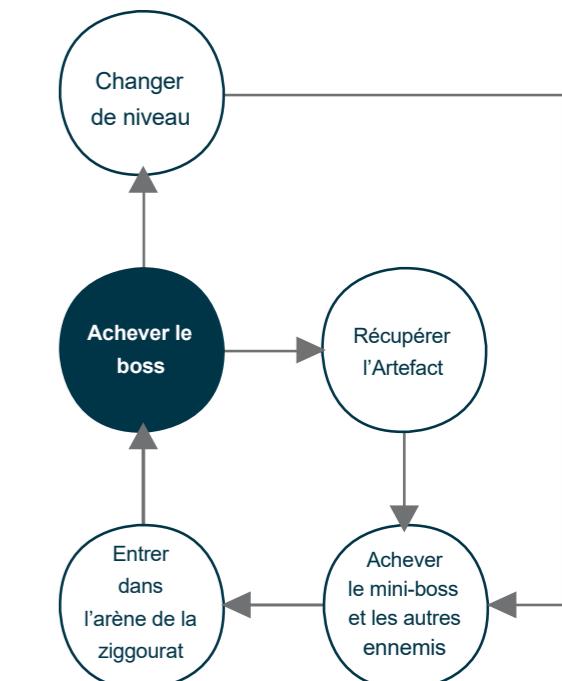
Le gameplay se module autour de deux ressources :

- » La première est le taux d'humidité de l'argile de notre colosse qui au-dessus de 50% booste ses compétences de base.
- » La deuxième est le taux de corruption qui affecte le taux d'humidité.

### b. Objectifs du joueur :

#### Objectif principal :

L'objectif principal du joueur·se est de progresser dans le monde pour aller affronter Gilgamesh, puis les dieux rebelles via leurs Igigis (boss). Dans chaque niveau traversé, il ou elle devra tuer des ennemis corrompus, dont un mini-boss, pour pouvoir accéder à une zone de boss (confrontation avec un Igigi dans l'Arène de la ziggourat). Une fois le défi du boss accompli, il ou elle aura accès au niveau suivant. Pour ce faire, il ou elle devra devenir de plus en plus puissant en collectant des artefacts sur les boss déchus (les Sceaux cylindre offrant des attaques spéciales).



#### Objectifs secondaires :

- » Accomplir des quêtes annexes d'une part : aider le compagnon, les PNJ en détresse, résoudre des puzzles et des énigmes pour ouvrir les ziggourats, etc.)
- » Trouver toutes les tablettes d'argile d'autre part (collection). Celles-ci donneront de précieuses informations sur le lore et donc sur la quête mystique d'Enkidu.

### c. Mécanismes de base :

#### Les attaques :

Deux attaques sont disponibles :

- » **Attaque de base** : elle génère des coups de poings alternés gauche/droite.
- » **Attaque spéciale des dieux** que le joueur·se aura soit sélectionnée dans l'interface du monde ouvert (via les artefacts), soit attribuée d'office pour les combats contre les dieux. L'utilisation d'attaques spéciales fera baisser le taux d'humidité d'Enkidu.

### L'impact du taux d'humidité :

Enkidu étant conçu d'argile, son taux d'humidité est essentiel et 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 d'humidité 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·se subit les 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 d'humidité/corruption le joueur·se a plusieurs possibilités :

- » Des consommables sous forme de fioles d'Abzu qu'il récupère au fur et à mesure de l'exploration. Cela régénère modérément la barre.
- » Des fontaines d'Abzu qui régénèrent un peu plus que les fioles.
- » Des étendues d'eau ou de boue d'Abzu qui régénèrent énormément la barre (lacs, étangs ou marres).

Attention : les fontaines et les étendues d'eau d'Absu font disparaître la corruption, mais une fois corrompues elles ne sont plus réutilisables. Les fioles ne sont également utilisables qu'une seule fois.

### L'exploration et le temps :

Le joueur·se, à travers Enkidu, peut interagir avec son environnement :

- » Via des attaques de bases - ou des attaques spéciales si nécessaire, il ou elle peut briser des objets du décor et déclencher des mécanismes.
- » Il ou elle peut également sauter par dessus des obstacles.
- » Par ailleurs, il ou elle peut lire et récolter des tablettes d'argile cachées dans le décor, simplement en passant dessus : elle se stockeront automatiquement dans son inventaire.
- » Le temps du jeu n'est pas indexé sur le temps réel ou une simili temporalité. Le joueur·se n'est donc pas limité dans son exploration.

### Les compagnons :

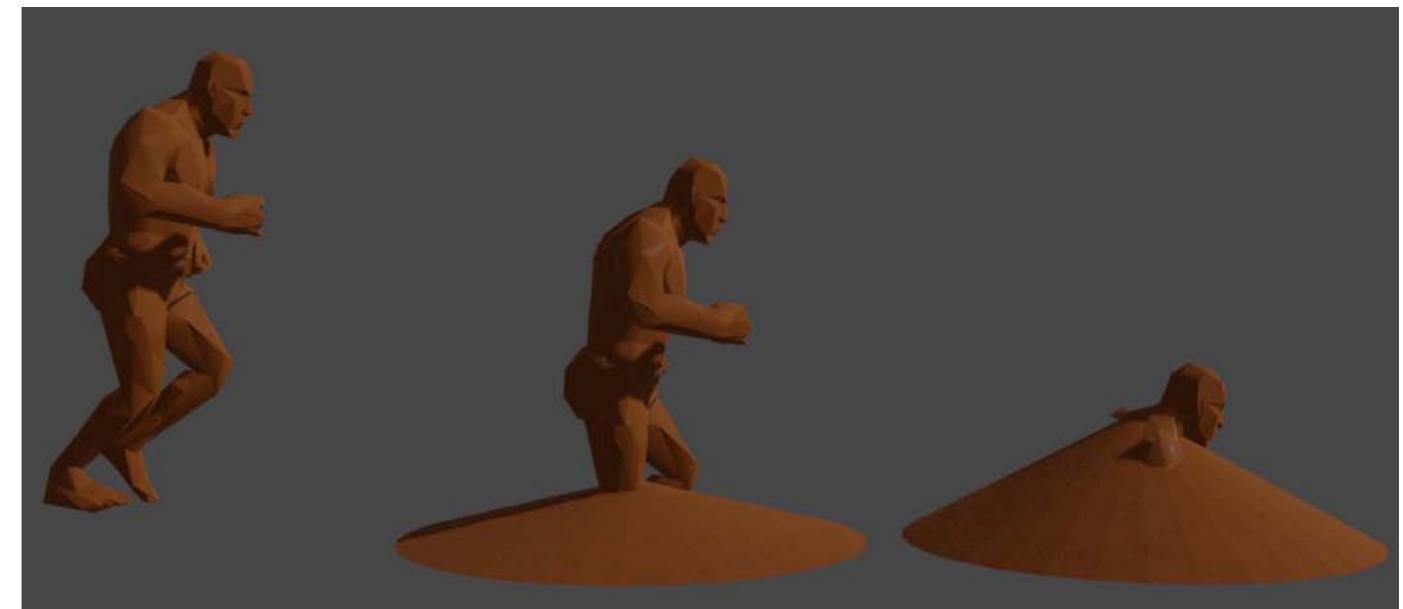
Au cours de l'aventure, le personnage sera suivi par des compagnons qui auront des capacités uniques et prédéterminées pour aider le joueur dans sa progression : Aho pour le niveau 1, mais aussi Samhat pour le niveau 2, puis Gilgamesh à partir du niveau 3.

### Conditions de victoire :

- » Survie grâce à une bonne gestion des spécificités d'Enkidu (taux d'humidité de son argile et corruption).
- » Victoire lors des combats contre les monstres.

### Condition de défaite :

- » Mort du personnage si taux d'humidité trop bas.
- » Mort du personnage lors des combats.



### Rewards :

#### Sceaux-cylindres (condition : uniquement sur les Boss défait) :

- » artefacts mystiques comprenant l'âme d'un dieu rebelle ;
- » se «plug» visuellement sur le dos d'Enkidu ;
- » accès dans l'inventaire ;
- » confère un coup spécial rare à Enkidu.

#### Fioles d'Abzu (condition : combats - dialogues - exploration) :

- » eau sacrée qui permet de remonter modérément la barre d'humidité ;
- » visible sur le HUD

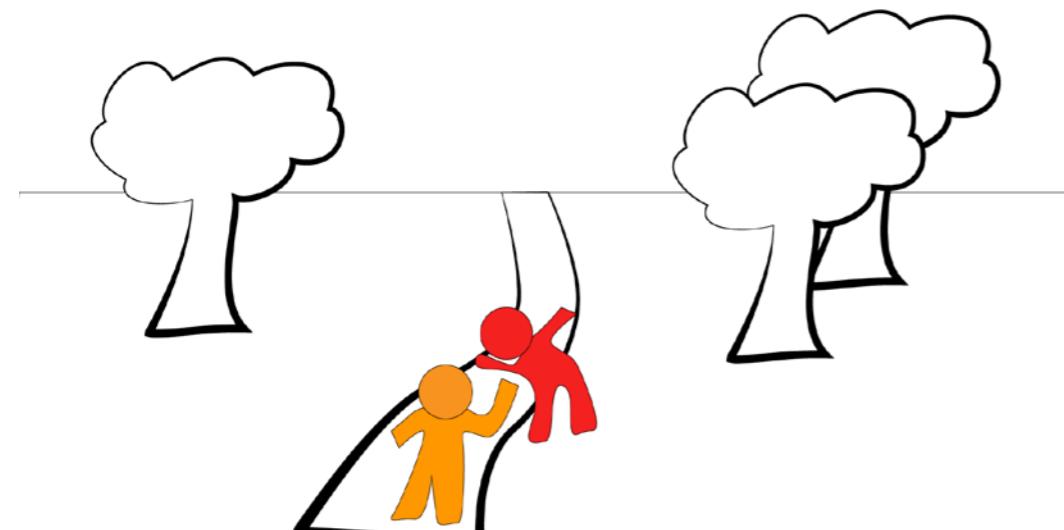
#### Tablettes d'argile (condition : exploration)

- » artefact mystique comprenant le savoir Absolu ;
- » visible sur le HUD et accessible via l'inventaire ;
- » collection à récupérer pour valider l'exploration d'un niveau.

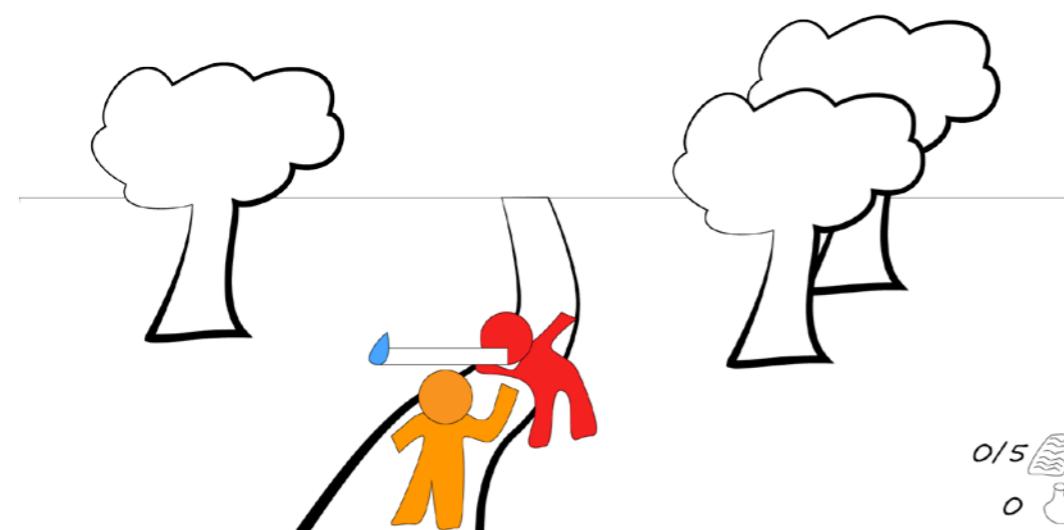
## II. Interfaces

### II.1. HUD (Heads-Up Display)

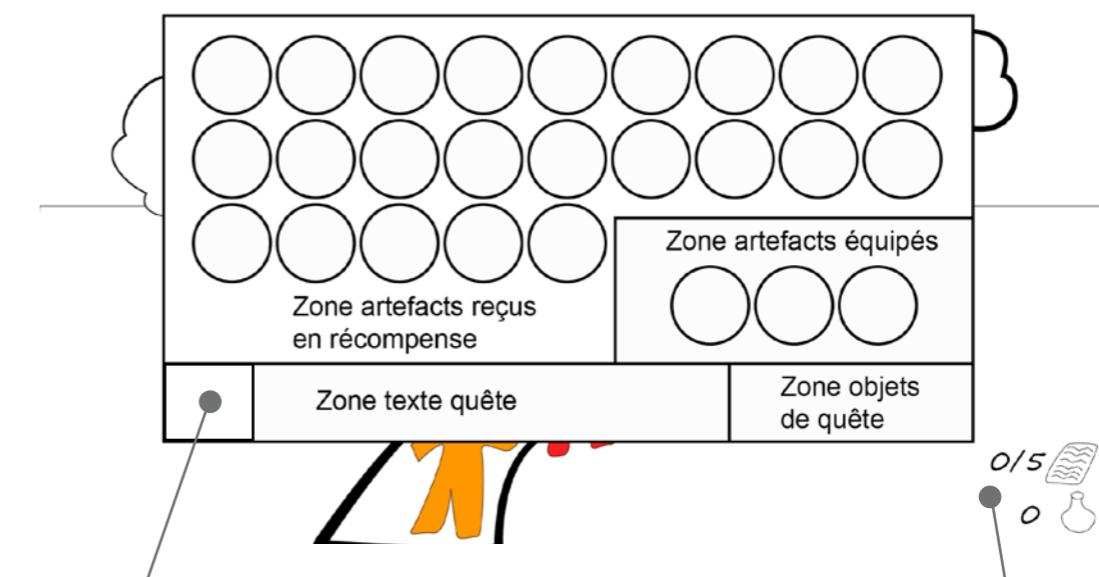
L'écran du joueur·se sera épuré de toute interface pour laisser un maximum de place à la découverte et la contemplation du monde.



Pour afficher l'IU, le joueur·se doit presser ou . Il ou elle 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·se doit pouvoir avoir quand même certaines informations avec de l'IU intégrée comme la peau d'Enkidu qui s'éclaircit et se craquelle quand il perd de l'humidité ou des effets visuels quand la corruption est élevée.



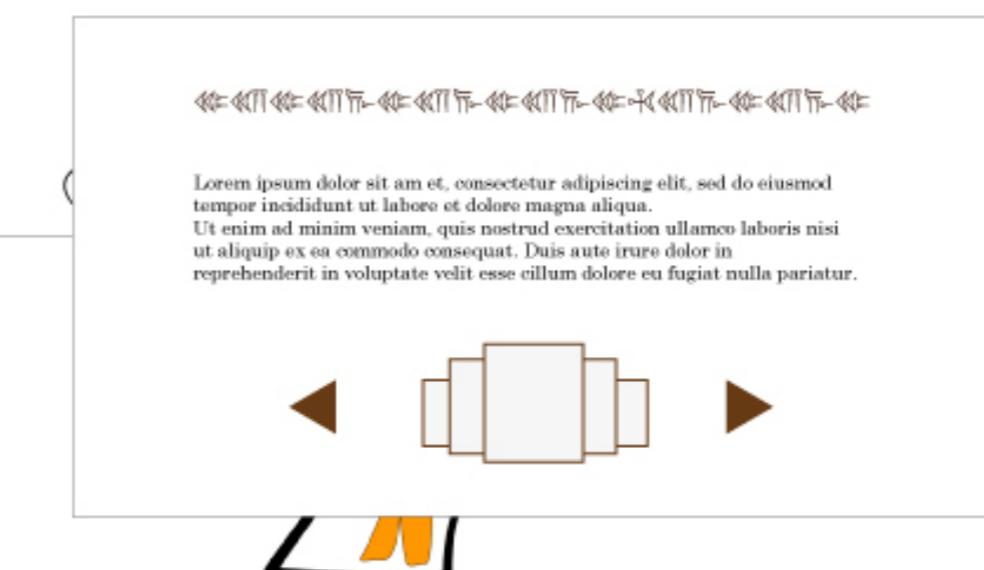
Il ou elle aura accès au tableau de gestion des compétences qu'il gagnera au fur et à mesure avec la touche ou



Zone pour accéder à la collection de tablettes

Nombre de tablettes du niveau et nombre de fioles d'Abzu

Menu pour lire les tablettes récoltées, avec défilement.

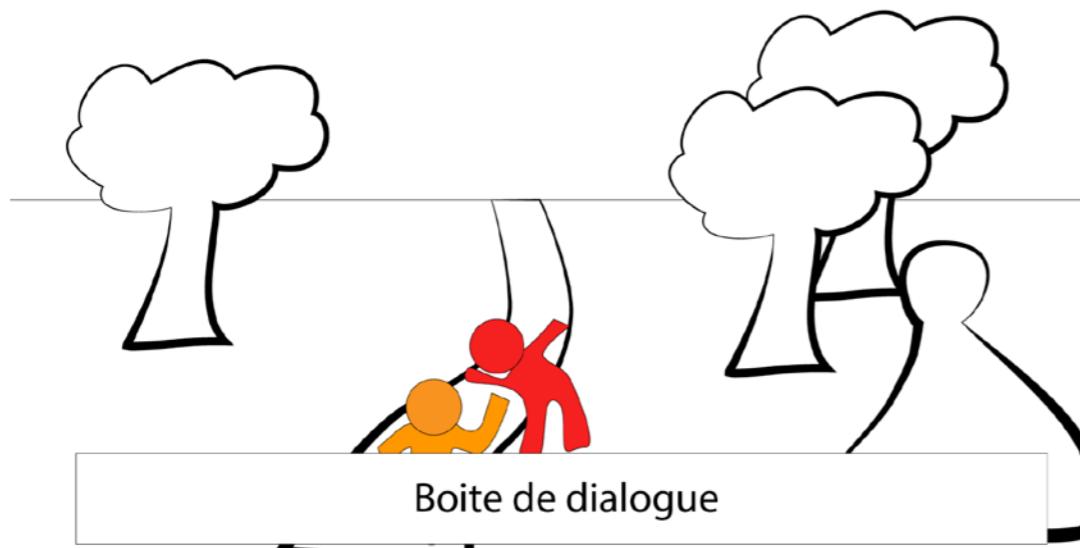


Accès à la map par la touche  ou 

**MAP**

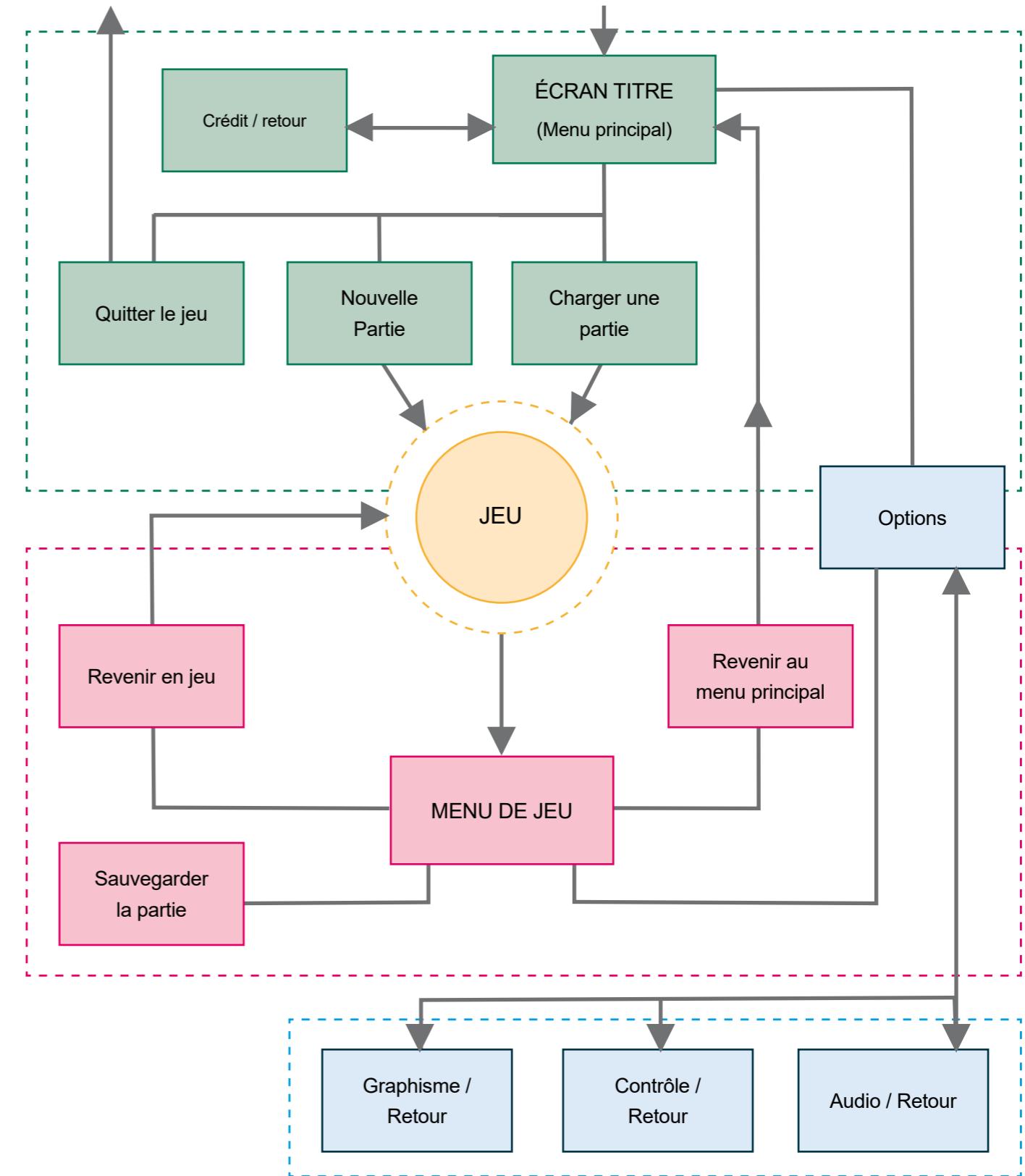


Quand Enkidu rencontrera des pnj, la discussion sera matérialisée par des boîtes de dialogue. Celles-ci pourront éventuellement être accompagnées d'un diaporama se superposant à l'écran (scènes nécessitant des cinématiques, dans le cas où ces dernières ne pourraient techniquement pas être établies).



## II.2. Menus du jeu

a) Organisation



L'écran titre est composé de 4 boutons :

- » Nouvelle partie (vers le jeu).
- » Charger une partie (vers le jeu via une sauvegarde).
- » Quitter le jeu (fin).
- » Crédits (vers une page mentionnant les auteurs).
- » Un bouton « aide » peut être envisagé.

Le menu de jeu est composé de 4 boutons (voir proposition ci-dessous).

- » Options (vers un 3<sup>e</sup> menu).
- » Sauvegarder la partie.
- » Revenir en jeu (après options ou sauvegarde).
- » Revenir au menu principal (pour recommencer une partie ou quitter le jeu).



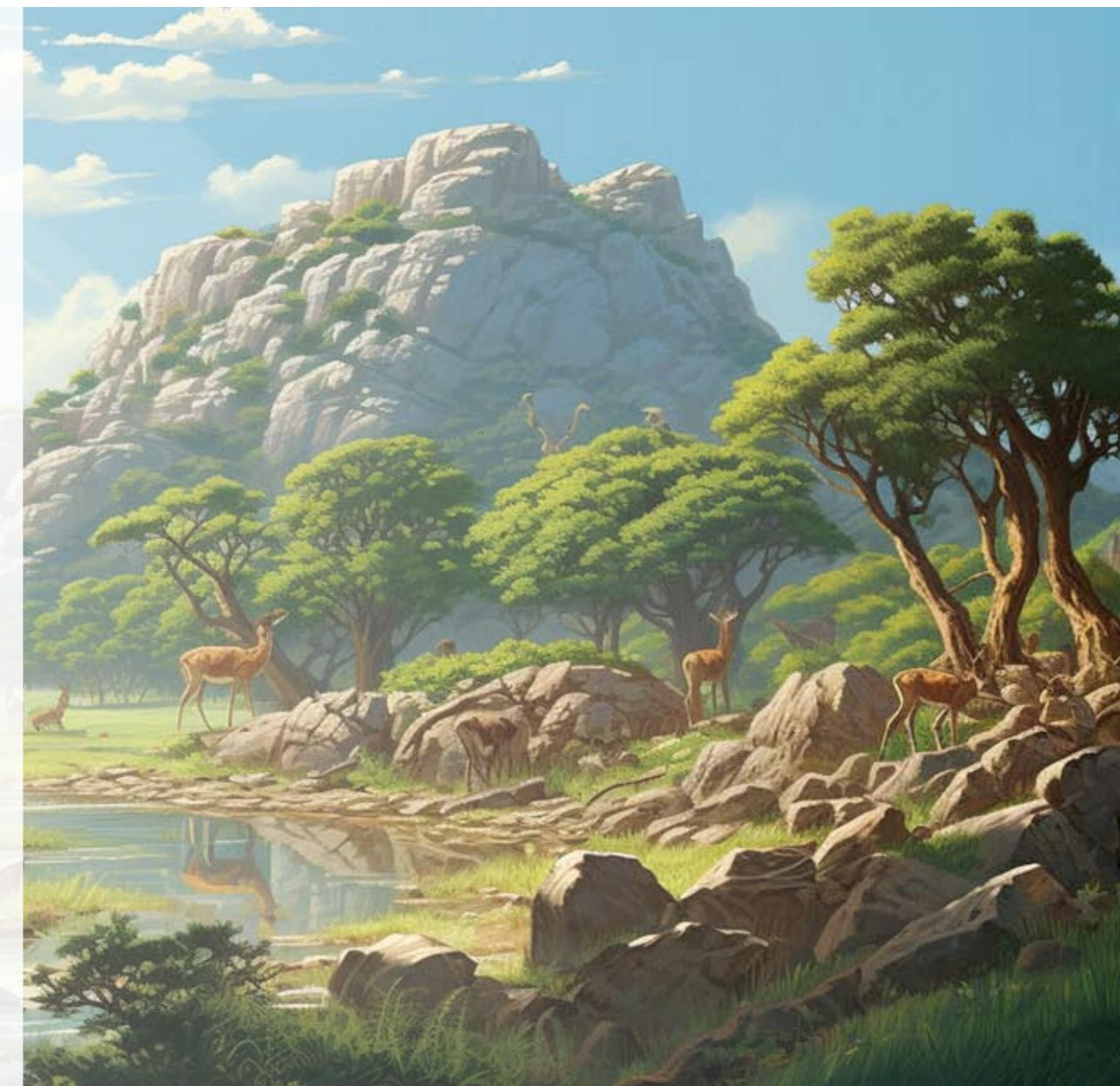
Le menu des options propose 3 choix :

- » Graphisme (paramètres visuels).
- » Contrôles (touches et manettes).
- » Audio (musique et sons).

b) Design graphique :

Proposition non contractuelle pour menu de jeu (ci-dessous) :

- » Boutons à gauche avec mise en évidence du choix effectué par roll over.
- » Concept art du niveau en cours de réalisation en fond, afin de renforcer l'univers du jeu.



### III. Level Design

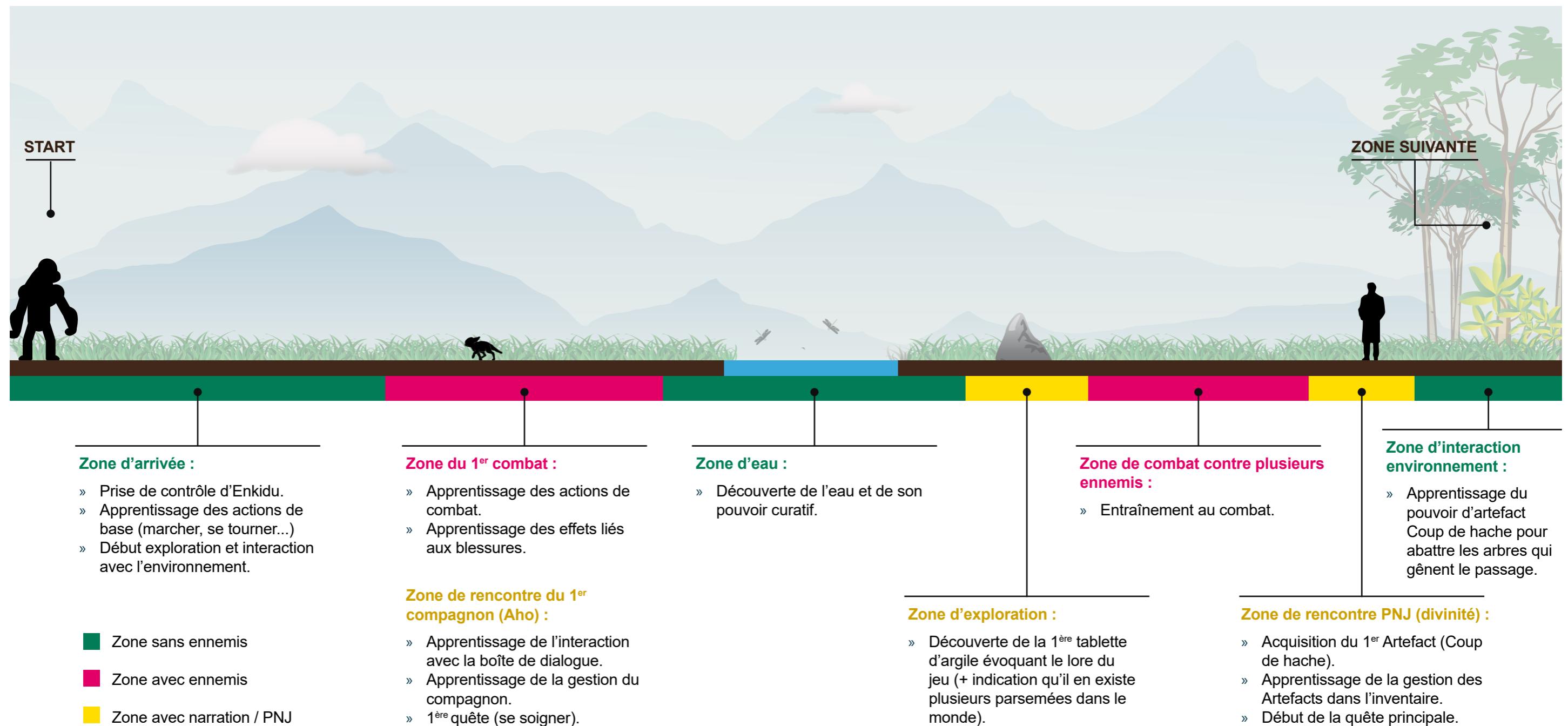
#### III.1. Conception de la zone de tutoriel (Niveau 1)

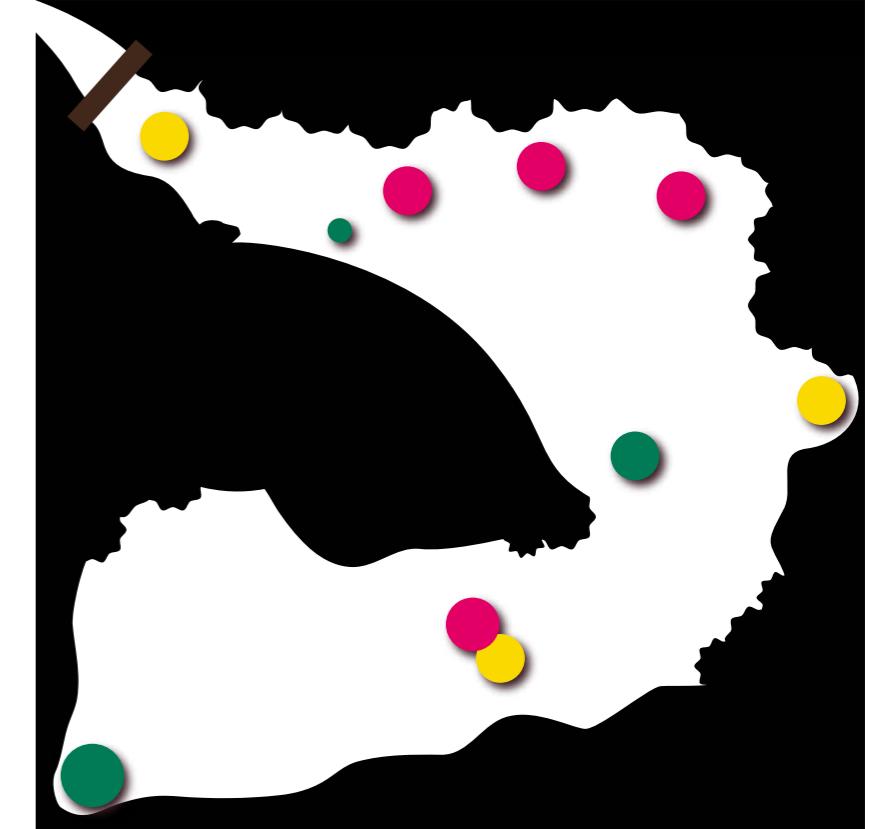
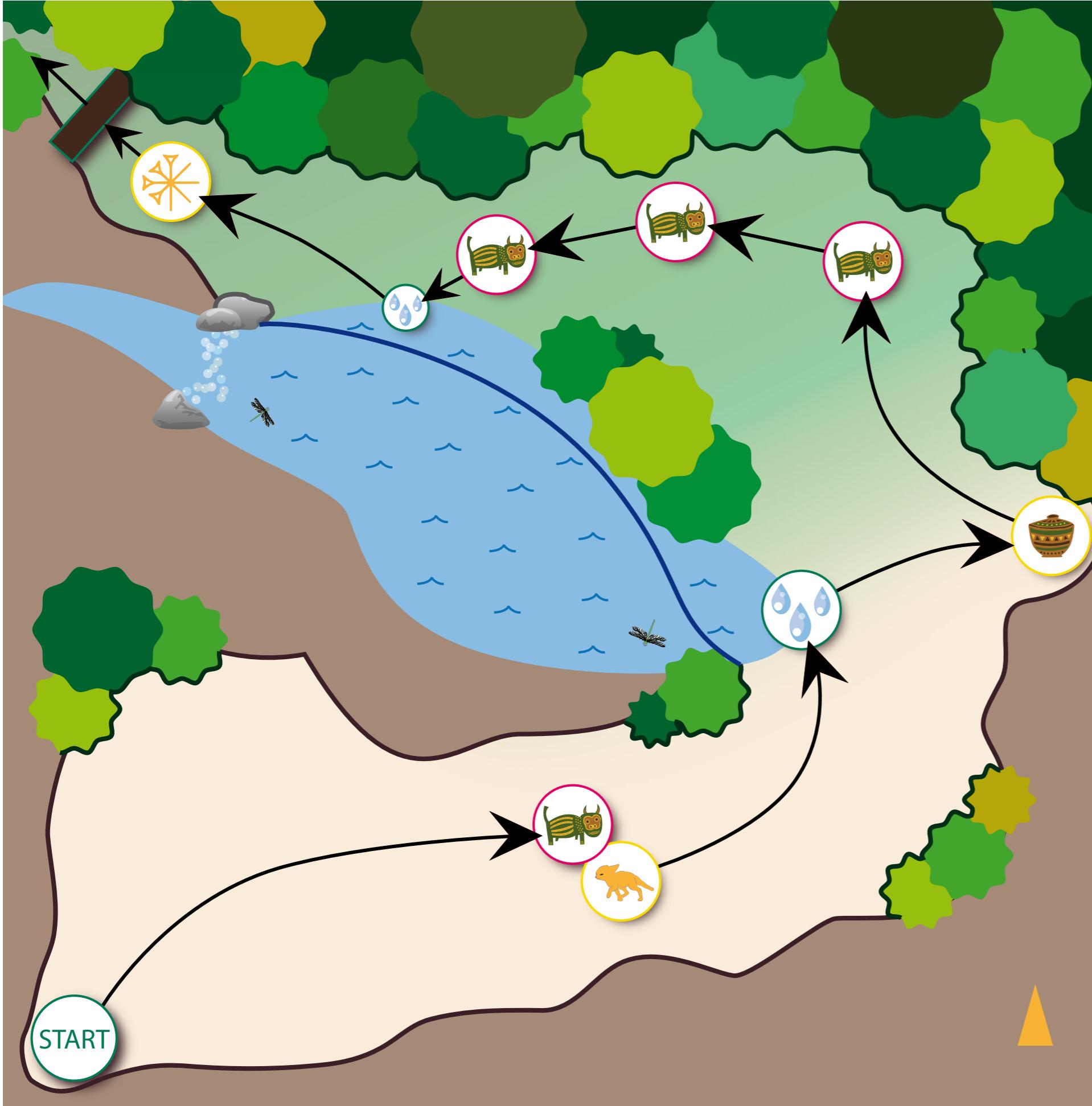
##### » Progression de la difficulté :

Destiné à un public familial, il est important que le ou la joueur·se puisse aisément prendre en main les contrôles d'Enkidu, que ce soit sur Nintendo switch ou sur ordinateur.

La zone de départ du jeu a donc été prévue comme un tutoriel, tout en restant divertissante et sans perturber la narration. Le **rythme est progressif** (lent tout d'abord, puis s'accélère).

Le level design de la forêt (passage entre la zone tuto et la zone de boss) devra être établie ultérieurement pour se «plug» entre le début et la fin du niveau.





- Aho (compagnon)
- Divinité (PNJ)
- Soins
- Ennemis
- Tablette de savoir
- Départ du jeu

#### CARTE DE LA ZONE DU TUTORIEL (NIVEAU 1)

- » Progression envisagée pour le joueur (flèches)
- » Événements et découvertes (jetons).
- » Éléments d'environnement.

### III.2. Conception de la zone finale (Niveau 1) : l'Arène

#### ARÈNE DE LA ZIGGOURAT DÉDIÉE À MARDOUK

**IGIGIS TAUREAU**, prison du dieu Mardouk (BOSS)

Voûte céleste :  
 » passe en « jour » lorsque Enkidu achève le boss  
 » à ce moment, le personnage est téléporté dans la zone suivante

Mur invisible

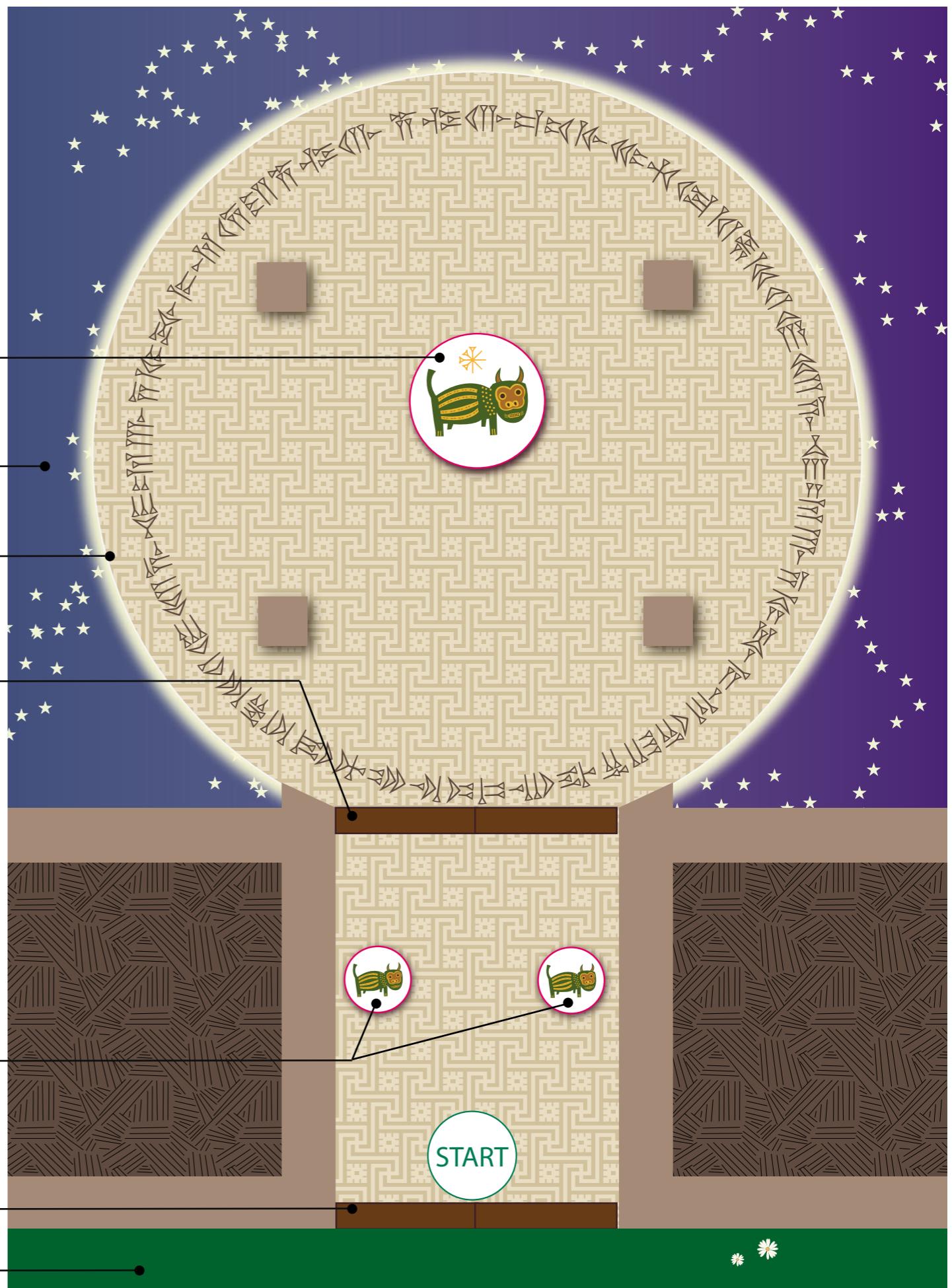
Portail :  
 » bloqué tant que les gardes ne sont pas achevés  
 » ouvert à la mort des gardes  
 » boîte de dialogue après entrée (punchline Mardouk)  
 » bloqué durant le combat contre le boss

#### PRONAOS DE LA ZIGGOURAT DÉDIÉE À MARDOUK

2 gardes mystiques

Entrée ziggourat

Extérieur (Zone forêt)

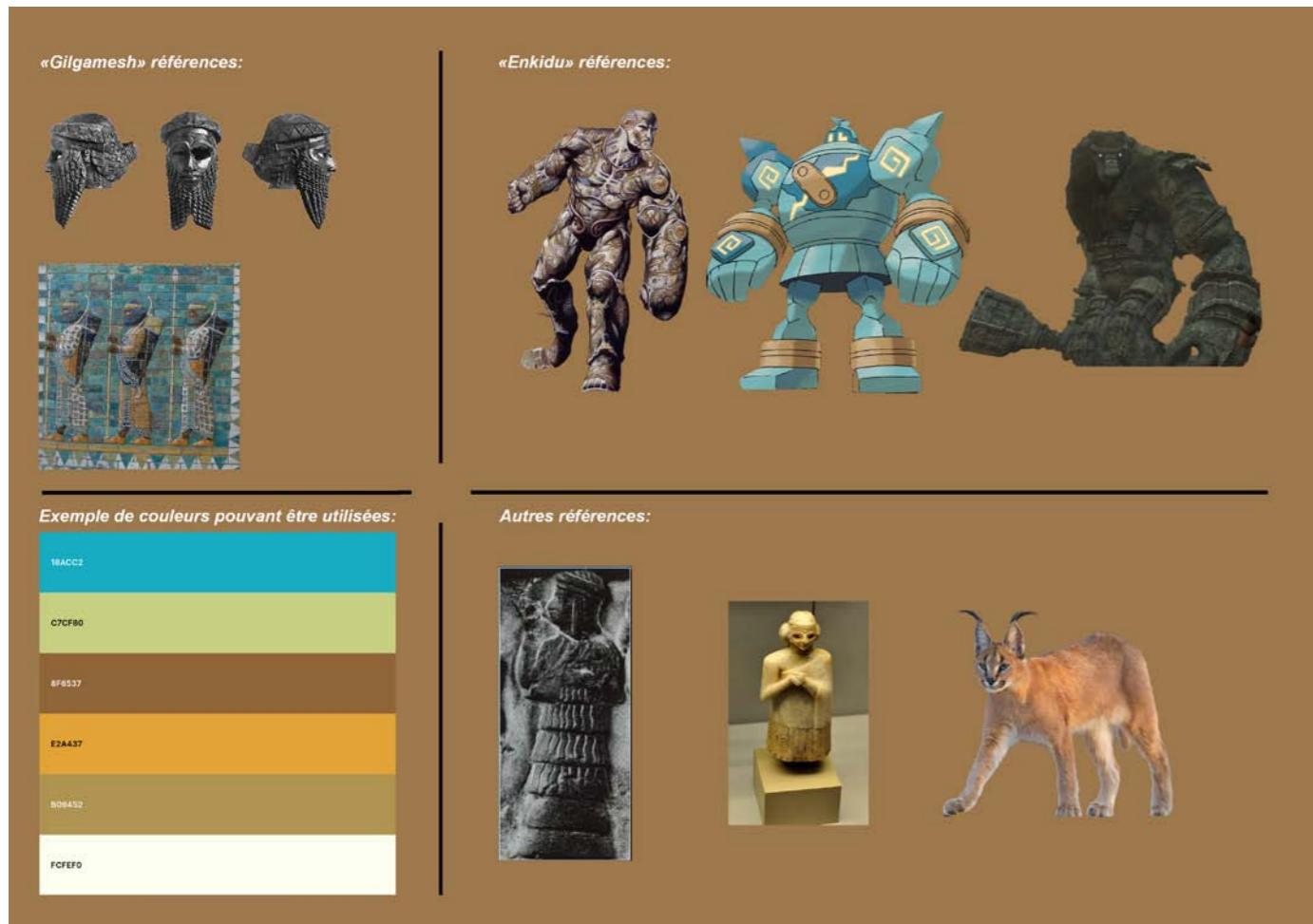


# PARTIE 5 : DIRECTION ARTISTIQUE

## I. Charte graphique globale du jeu

### I.1. Recherches

Moodboard à partir des recherches graphiques historiques et vidéoludiques. Les couleurs prédominantes sont les tons ocres, bronze et or (neutres / chauds) associés à une palette plus froide allant du vert au bleu.



### I.2. La zone de départ (tutoriel)

Vallée encaissée à l'orée d'une forêt :

- » Sol : couleurs ocrees du jaune au brun.
- » Végétation de plus en plus luxuriante : nuances de verts.
- » Lac d'Abzu : eau pure, légèrement turquoise.
- » Ciel : jour / dégagé (quelques nuages printaniers).



### I.3. La forêt

Forêt millénaire, dense et verdoyante, mais plus on se rapproche du temple, plus la corruption est visible via une atmosphère violacée (couleur à connotation mystique, mais qui évoque aussi la suffocation).

- » Sol : brun foncé / Végétation : dense, arborée : nuances de verts plus sombres.
- » Atmosphère : sombre - ciel non visible sauf dans clairières lumineuses - de plus en plus pourpre au fil de la progression du joueur vers la ziggourat.



### I.4. L'arène de la ziggourat

Construction titanique et énigmatique dont le plafond est la voûte céleste. Sources lumineuses : étoiles, flambeau, lueurs artificielles pour rendre une ambiance étrange et mystique.

Sol : marbre recouvert par endroit de cunéiformes / Piliers recouverts de cunéiformes.

Mur du pronaos : brique ocre et faïences bleues (turquoises).



# Enkidu

FRONT/BACK :



PHASES DE DESSECHEMENT :



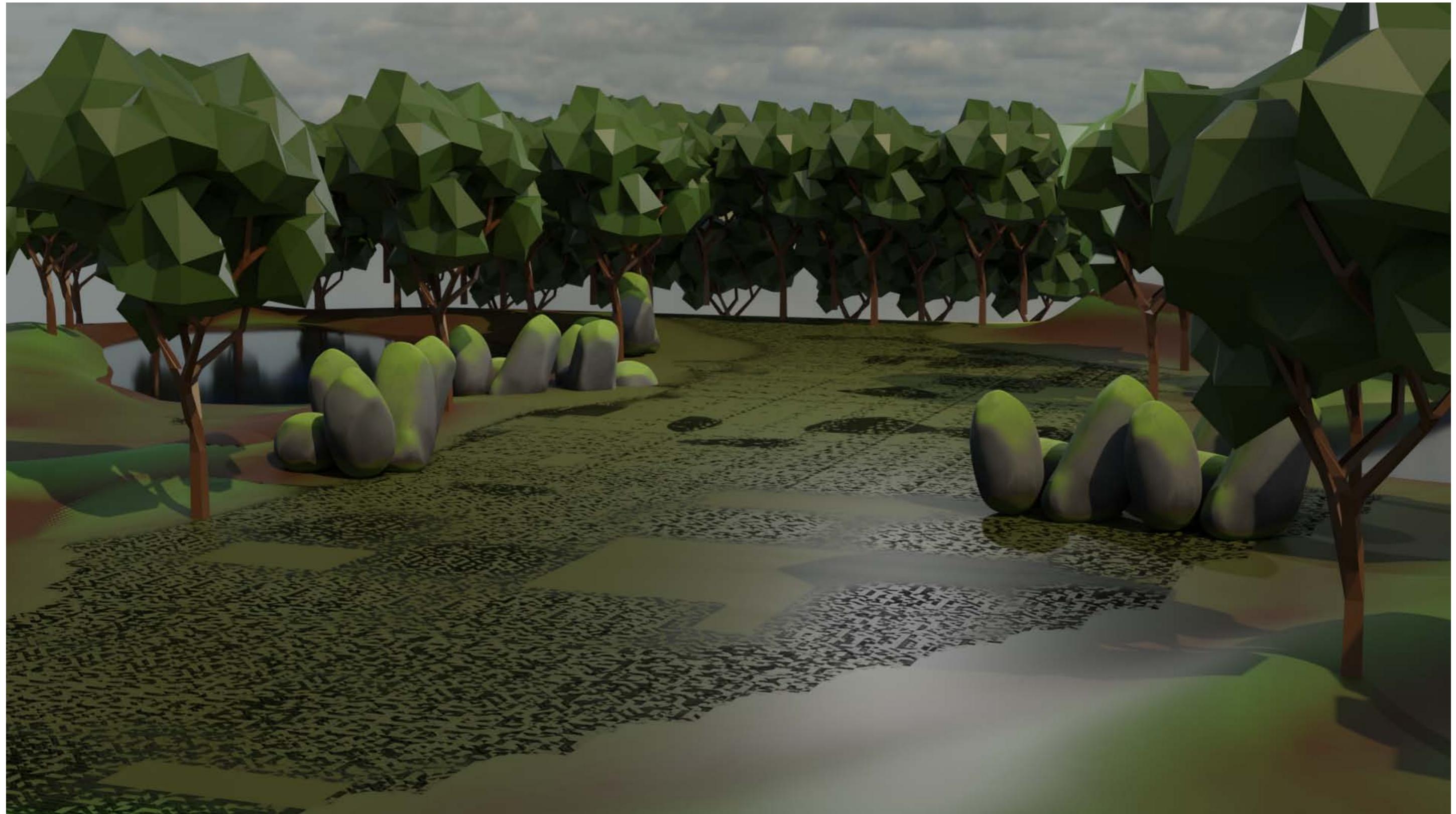
# COMPAGNONS

PRETRESSE / FENEC (AHO) :



### **III. Environnement design**

#### III.1. Environnement 3D zone extérieure



III.2. Environnement 3 D zone intérieure (Arène)





Texture envisagée pour les piliers.



## IV. Environnement sonore

### IV.1. Ambiance sonore

Dans Enkidu, le son a 3 fonctions :

- » renforcer l'ambiance d'un environnement afin de le rendre plus immersif : souffle du vent, clapotis de l'eau, cris d'animaux, brouhaha, etc.
- » augmenter la crédibilité du personnage d'Enkidu : respiration, craquement de l'argile lorsqu'il commence à s'assécher, douleur, récupération, etc.
- » souligner les actions des protagonistes et de leurs ennemis : soit pour appuyer la puissance des coups, soit pour rendre tangibles les effets magiques. Les sons associés aux attaques servent d'indications pour le joueur.
- » donner du "peps" aux actions du joueur hors jeu (menus, inventaire).

Nomenclature : catégorie (2 lettres) / objet (3 lettres) / ordre (dès 01).

Exemple : cri d'Enkidu n°1 = ENCRI01

#### a. Bibliothèque d'ambiance sonores pour environnements extérieur (forêt)

NOM	LIEU	DESCRIPTION	N°
Eau 1	Lac zone tuto	eaux calmes (étang, lac)	AMEAU01
Eau 2	Étang zone forêt	eaux avec clapotis	AMEAU02
Eau 3	Cascade zone tuto	eaux en mouvement (torrent)	AMEAU03
Eau 4	Rivière zone forêt	eaux en mouvement (rivière)	AMEAU04
Oiseau 1	Zone tuto	piailllements	AMOIS01
Oiseau 2	Zone forêt	piailllements	AMOIS02
Oiseau 3	Zone forêt	piailllements	AMOIS03
Oiseau 4	Zone forêt (entrée temple)	hululements	AMOIS04
Animal 1	Zone forêt	glapissement	AMANI01
Animal 2	Zone forêt	reniflement	AMANI02
Animal 3	Zone forêt (entrée temple)	hurlement	AMANI03
Animal 4	Lac / Etang	croassements	AMANI04
Insecte 1	zone tuto / forêt	criquet	AMINS01
Insecte 2	forêt	grillons	AMINS02
Insecte 3	zone tuto	vrombissement abeilles	AMINS03
Insecte 4	Zone forêt (entrée temple)	moustique	AMINS04
Vent 1	Zone tuto	Bise légère	AMVEN01
Vent 2	Zone forêt	Souffle feuilles forêt	AMVEN02
Vent 3	Zone forêt (entrée temple)	sifflement angoissant	AMVEN03
Bruit	Zone forêt	craquement branche	AMBRU01
Bruit	Ziggourat	bruit mystérieux (souffle)	AMBRU02

NOM	LIEU	DESCRIPTION	N°
Bruit	Ziggourat	bruit mystérieux (craquement)	AMBRU03
Brouaha	Zone forêt (terriers)	bruit de foule	AMBRO01

#### b. Bibliothèque d'effets sonores pour Enkidu

Les sons, en soulignant le visuel, doivent donner des indications sur l'état d'Enkidu.

NOM	DÉCLENCHEUR	DESCRIPTION	N°
Respiration 1	repos	respiration au repos, presque imperceptible	ENRES01
Respiration 2	combat / saut	respiration plus saccadée	ENRES02
Respiration 3	coup / fin de fin imminente	respiration haletante	ENRES03
Craquellement 1	humidité 66%	craquellement léger	ENCRA01
Craquellement 2	humidité 33 %	craquellement plus prononcé	ENCRA02
Craquellement 3	humidité 10%	craquellement fort	ENCRA03
Coeur	fin de vie / game over	battements perceptible	ENCOE01
Cri 1	combat : coup reçu	brief	ENCRI01
Cri 2	combat : coup fatal	agonie	ENCRI02
Coup 1	combat	basique	ENBAS01
Coup 2	combat	coup allongé (fouet)	ENCS01
Coup 3	combat	coup marteau	ENCS02
Coup 4	combat	coup hache	ENCS03
Boire 1	prise fiole d'Abzu	boire fiole (gloop)	ENBOI01
Boire 2	fontaine d'Abzu	boire fontaine (gloop gloop)	ENBOI02
Boire 3	eaux d'Abzu (lac...)	boire étendue d'Abzu (splash)	ENBOI03
Humidité up	barre 100%	restauration humidité	ENRES01
Marche 1	zone tuto	pas de base sur sol plat terre	ENMAR01
Marche 2	zone forêt	pas sur sol avec bruissement feuilles	ENMAR02
Marche 3	zone eaux	pas avec clapotis	ENMAR03
Marche 4	zone ziggourat	pas sur sol plat qui résonnent	ENMAR04

#### c. Bibliothèque d'effets sonores pour ennemis

NOM	DÉCLENCHEUR	DESCRIPTION	N°
Telal coup	combat : coup donné	Attaque du Telal sur Enkidu	ENTEL01
Telal cri	combat : coup reçu	Attaque sur Telal par Enkidu	ENTEL02
Telal agonie	coup fatal	Défaite Telal	ENTEL03
Hydre coup	combat : coup donné	Attaque de l'hydre sur Enkidu	ENHYD01
Hydre cri	combat : coup reçu	Attaque sur hydre par Enkidu	ENHYD02

NOM	DÉCLENCHEUR	DESCRIPTION	N°
Hydre agonie	coup fatal	Défaite hydre	ENHYD03
Bennu coup	combat : coup donné	Attaque du garde Bennu sur Enkidu	ENBEN01
Bennu cri	combat : coup reçu	Attaque sur garde Bennu par Enkidu	ENBEN02
Bennu agonie	coup fatal	Défaite garde Bennu	ENBEN03
BossTau coup 1	combat : coup donné	Attaque de l'Igigi Taureau sur Enkidu	BOTAU01
BossTau coup 2	combat : charge	Attaque spé de l'Igigi Taureau sur Enkidu	BOTAU02
BossTau coup 3	coup sur piliers	Taureau fracasse pilier et perd vie	BOTAU03
BossTau cri 1	combat : coup reçu base	Attaque de base sur Igigi Taureau par Enkidu	BOTAU04
BossTau cri 2	combat : coup reçu spé	Attaque spé sur Igigi Taureau par Enkidu	BOTAU05
BossTau sabot	toujours	Coup de sabot sur sol plat	BOTAU06
BossTau agonie	coup fatal	Défaite Igigi Taureau	BOTAU07

#### d. Bibliothèque d'effets sonores pour menu/inventaire

Ne pas oublier que le son concerne aussi la partie HUD et menu afin que le joueur puisse avoir le retour sonore de ses choix.

NOM	DÉCLENCHEUR	DESCRIPTION	N°
Clic base	bouton	clic bouton menu	UICLI01
Clic validé	bouton	clic de validation	UICLI02
Clic erreur	bouton	clic fail	UICLI03
Bip hover	bouton	roll over bouton	UIBIP01

## IV.2. Musiques

La musique doit accompagner le joueur tout au long de son parcours en favorisant son immersion.

SOURCE	DÉCLENCHEUR
MusicOkami_Issuns_Theme	Moments comiques entre Aho et Enkidu
6_FIGHTHorizon_Zero_Dawn_SoundtrackFan-Made	Combat contre l'hydre
Anunnaki	
Sin_Victory	Victoire d'Enkidu après un combat
Isthar theme	Thème de Shamhat
Mechant Theme/Enlil Theme	Thème des Telal pendant le combat
Voie Céleste rue principale	Thème du jeu
Mauvaise Posture	Apparition des Telal / Chef des Telal

SOURCE	DÉCLENCHEUR
Enki theme	Terrier des Fennecs
Horizon_Zero_DawnOST_Your_Hand_Of_Sun_And_Jewels_Carja_Traditional	
Danger - Mother attack (mixée à) Trouver solution / Dark Souls 3 Ashes of Ariandel OST - Sister Friede and Father Ariandel [HQ]	Thème du combat contre le taureau de Mardouk (peut être réarrangé de manière plus orientale)
Horizon_Zero_DawnOST_Her_Breath_Her_Land	Thème de la forêt
Night_of_Sumeria	Thème quand enki apparaît à Enkidu pour lui donner sa compétence et sa mission
Horizon_Zero_DawnOST_Within_The_Embrace	Thème après la défaite du taureau, Enkidu récupère le sceau (sentiment d'accomplissement du personnage)
Horizon_Zero_DawnOST_Years_Of_Training	Musique du défilement du générique après la fin de la démo



# PARTIE 6 : ORGANISATION DU PROJET

## I. Outils utilisés

- » Microsoft Word, rédaction de documents internes.
- » Microsoft Excel, tableur.
- » Google docs et sheets, documents partagés.
- » Adobe InDesign, mise en page des documents officiels.
- » Discord, réunions distancielles, échanges d'informations.
- » Github, système d'hébergement opensource : <https://github.com/GILGAMESH-studio/Enkidu>
- » Atlassian Jira Software, application de planification et de suivi.

## II. Planification détaillée

La gestion de la conception du jeu Enkidu se veut hybride pour combiner à la fois les avantages d'une planification à long terme, tout en préservant une certaine la souplesse, l'objectif étant de pouvoir proposer un projet finalisé lors du **GAMAGORA SHOW** de 2024.

### II.1. To do list

#### a) Conception & pré-production :

En l'état, l'équipe étant actuellement réduite à 5 personnes, la liste des tâches pour la phase de conception et de pré-production s'est évaluée en 4 temps :

- » Identification des tâches et propositions individuelles d'adhésion à certaines tâches (réunion).
- » Proposition lead de répartition des tâches en fonction des choix individuels, des compétences et du temps disponible de chaque membre (via tableur).
- » Validation des tâches par l'équipe.
- » Saisie des tâches sous Jira.

Par ailleurs, un document de travail a été conçu avec le plan détaillé du projet afin que chaque membre de l'équipe puisse prendre connaissance de ses missions.

#### b) Production, post-prod & launch :

Une liste de tâches et un calendrier prévisionnel ont déjà été établis et saisis dans Jira, mais seront amenés à évoluer en fonction de l'amélioration en compétence des membres de l'équipe actuelle, de la progression du projet et des nouveaux profils qui interviendront dans l'équipe à venir, et ce dès janvier.



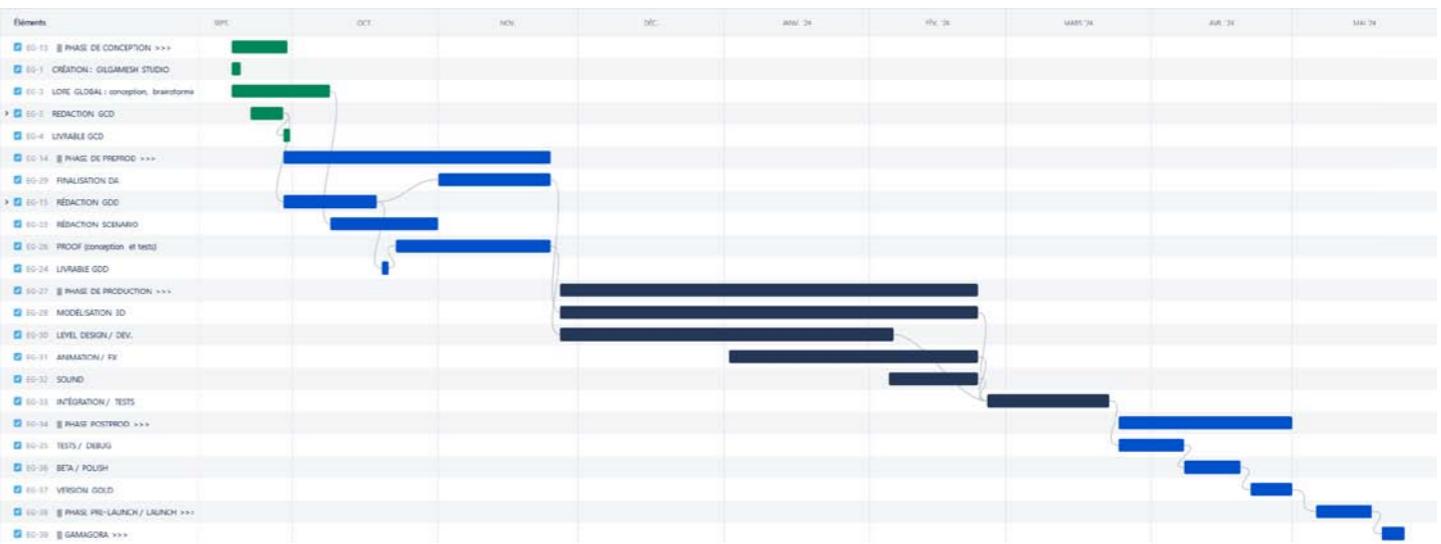
The screenshot shows a Google Sheets document titled 'ENKIDU - To do list v1.1'. It contains a large table with columns for Task, Lead, Responsable, Date à prendre, Date possible, and Status. The tasks are categorized into several sections: GDD, PRÉSENTATION, PERSONNAGE ET NARRATION, TECHNOLOGIE & GAMEPLAY, DIRECTION ART, PLAN DE PRODUCTION, and DÉPÔT DOCUMENTS CORRECTIONS. Each task has specific details like 'Pitch / Fiche identité' or 'Scenario partie 1 zone (tut)'. The status column includes entries like 'A créer', 'En cours', and 'Terminé'.

The screenshot shows a Jira project board for 'GILGAMESH Studio'. The board is divided into six columns: 'AVENIR', 'EN COURS', 'TERMINÉ', 'VALIDÉ', 'MISE EN PAGE', and 'À FAIRE'. Each column contains multiple Jira tickets with details like title, assignee, and creation date. The 'VALIDÉ' column has a prominent green background, indicating completed tasks.

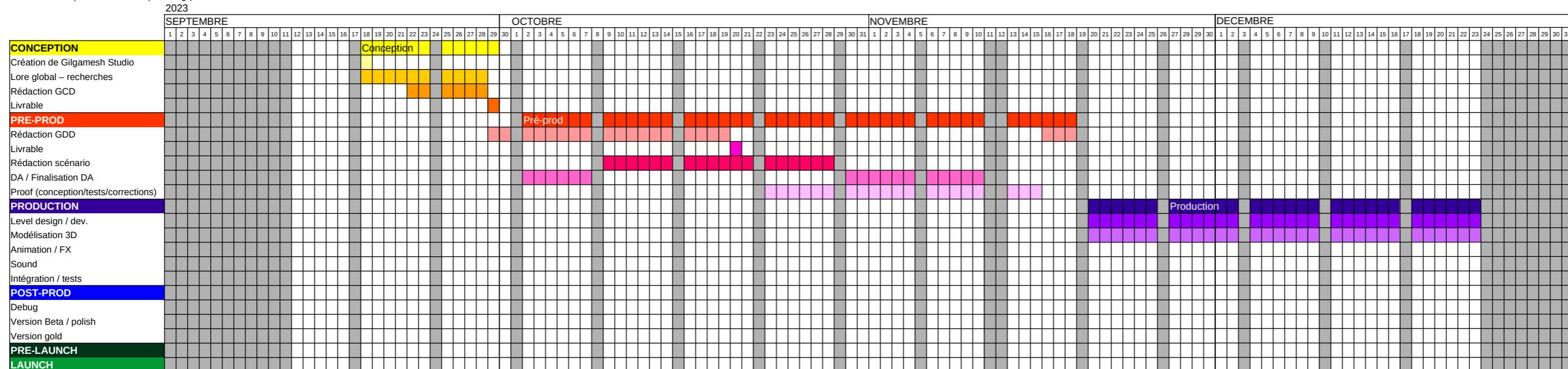
## II.2. Planning prévisionnel (approche waterfall)...

Une fois la « To do list » établie, il s'agit d'établir une stratégie à long terme, via une planification détaillée comprenant une chronologie et des objectifs rationnels.

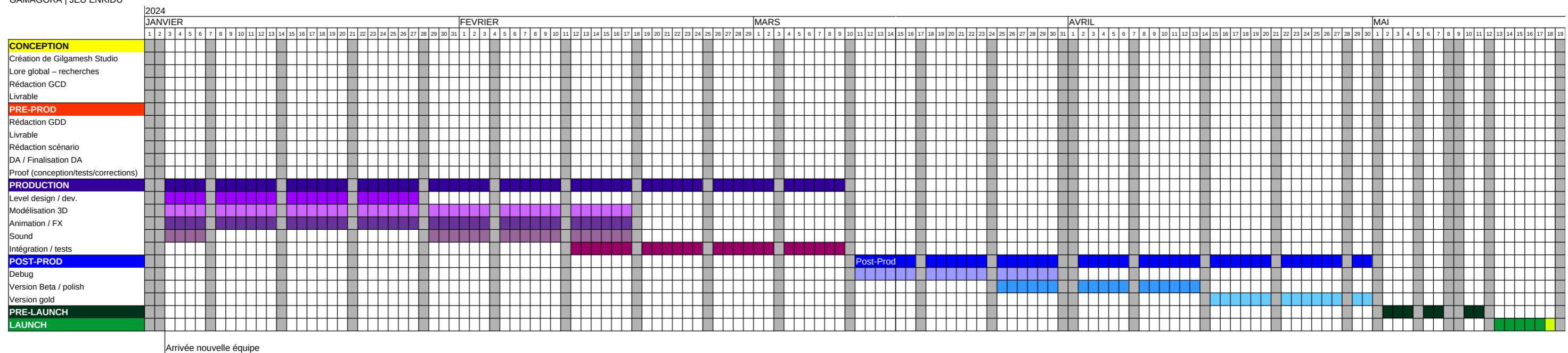
Sur JIRA (à droite), le planning prévisionnel du projet ENKIDU prend aussi en compte l'enchaînement des tâches et la répartition de la charge de travail.



GAMAGORA | JEU ENKIDU : planning prévisionnel



GAMAGORA | JEU ENKIDU



## II.3. ...Associé à une approche agile

Dès la constitution de la nouvelle équipe en janvier durant la phase de production (arrivée de nouveaux membres, notamment les développeurs). Il sera important d'adopter une méthodologie plus agile.

a) Rapprocher et fédérer la nouvelle équipe :

- » S'assurer que l'équipe a conscience des objectifs du jeu Enkidu et des attendus. Ceux-ci observeront la méthode dite SMART afin d'être **clairement définis** (Spécifiques et Mesurables) et **constructifs** (Atteignables, Réalistes et bien définis dans le Temps).
- » S'assurer que l'équipe a pris connaissances des éventuelles modifications (conception, organisation, etc.) et des travaux en cours.
- » S'assurer que la charge de travail est équitablement répartie.
- » Privilégier l'échange entre les membres des différents secteurs de l'équipe (développement, game design, game art) : difficultés, remarques constructives, idées nouvelles, etc.

Outre une meilleure cohésion, cela permet de palier aux éventuels retards, de répondre rapidement aux problèmes internes, voire même d'apporter des améliorations tant sur l'organisation globale du projet que sur le produit lui-même.

Au-delà des rencontres fortuites au sein de l'Université, plusieurs supports sont déjà déployés :

- » Des points d'avancement rapides et réguliers.
- » Des réunions de travail plénières ritualisées, voire des réunions de crise si nécessaire.
- » Un discord tant pour les échanges rapides à distance que pour les messages informels.
- » Le tableau de progression des tâches sur Jira, avec visibilité sur la répartition des tâches de chacun et sur le waterfall.
- » Des CR et des documents de travail visibles par tou.te.s.
- » Des moments conviviaux.

b) Concevoir un jeu opérationnel :

Plusieurs sprints sont à envisager de janvier à mars, correspondant par exemple aux 3 zones du jeu, par ordre de priorité :

» **Zone de tutoriel** : livrable principal.

Cette zone étant assez petite, sa finalisation au cours d'un sprint permettra d'effectuer les tests préliminaires pour les autres zones. En outre, en cas de retard très conséquent sur la conception du niveau 1, celle-ci devra pouvoir constituer une démo du livrable correcte en l'état.

» **Zone finale (boss)** : enjeux importants pour le livrable.

Le duo « Zone tuto + Zone finale » donnera une assez bonne idée du rendu final et permettra de tester la performance du jeu. En cas de retard relativement conséquent sur la conception du

niveau 1, la livraison des 2 zones comme produit fini pourra être possible. En effet, ce duo reste cohérent tant au niveau du scénario que du gameplay.

» **Zone intermédiaire** (forêt) : finalisation du produit pour la livraison.

La création de cette zone en phase de production pourra également être subdivisée en sprints correspondant à la conception/réalisation de ses 3 sous-sous-niveaux : le village des fennecs, la zone d'exploration, la zone de mini-boss devant la ziggourat. Chaque zone pouvant fonctionner autant ensemble qu'indépendamment, afin d'être «pluggée» au reste du projet en fonction de son niveau d'avancement

## III. Risques et atténuation

Il est important d'envisager les potentiels retards, erreurs, mouvements à venir au cœur même de notre organisation et de notre produit.

### III.1. Anticipation : prévention des risques

#### a. Identifier les risques et les hiérarchiser :

- » Humains : conflits, démissions, manque de compétences, absentéismes, épuisement lié à surcharge de travail.
- » Techniques : pannes, matériel obsolète ou inadapté.
- » Organisationnels : changements in extremis des dates de livrable.
- » Temporels : mauvaise estimation des délais, retards.
- » Cas de force majeure : incendie et autres dégâts environnementaux, épidémie et confinement.

#### b. Évaluer les risques et estimer leurs résolutions :

- » Établir un registre de risques éventuels classés par probabilité d'apparition d'une part et par leurs potentiels impacts sur la planification du projet.
- » Établir une stratégie hiérarchique de gestion des risques (voir pages suivantes pour les risques indiqués comme étant les plus importants).

Risque / Proba	MAJEURE	ASSEZ FORTE	POSSIBLE	PEU PROBABLE
<b>GRAVE</b>	Épuisement par surcharge de travail, burn out.	Pannes matérielles.	Épidémie et confinement.	Incendie et autres dégâts.
<b>IMPORTANT</b>	» Manque de compétences. » Démissions. » Mauvaise estimation des délais.	» Conflits entre coéquipiers. » Retard des équipes.	Absentéisme.	Matériel obsolète.
<b>LIMITÉ</b>			Changement de date des livrables.	

Risques	Solutions envisagées	Risques	Solutions envisagées
<p><b>Épuisement par surcharge de travail, burn out.</b></p> <p>Impact :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Santé</li> <li>» Cohésion équipe</li> <li>» Retards</li> <li>» Risques d'absentéisme, de démission...</li> </ul> <p>Cause principale : équipe débutante -&gt; mauvaise évaluation des délais et des missions.</p>	<p><b>Prévention :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» S'assurer régulièrement de la charge de travail.</li> <li>» Actions de prévention sur le burn out.</li> <li>» Prévenir l'équipe des périodes intenses en amont.</li> </ul> <p><b>Réponses :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Entretien individuel avec la personne concernée.</li> <li>» Réunion exceptionnelle pour repenser la répartition des tâches et/ou prendre des décisions concernant le projet (peut-être est-il trop ambitieux ?).</li> <li>» Aide extérieure (sous-traitance, soutien enseignant).</li> </ul>	<p><b>Mauvaise estimation des délais.</b></p> <p>Impact :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organisation</li> <li>Retards</li> </ul> <p>Risque de burn out et de conflits</p> <p>Cause principale : équipe débutante -&gt; mauvaise estimation du temps, retards ), manque de compétence.</p>	<p><b>Prévention :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Bien déterminer le temps et les efforts associés en amont via un waterfall logique et optimisé.</li> <li>» S'assurer que les délais soient respectés (briefs équipe, etc.)</li> <li>» S'assurer du suivi des tâches avec outils appropriés.</li> <li>» Prévoir un temps en sus en amont si cela est possible.</li> <li>» Prévoir des temps dédiés à la gestion des risques.</li> <li>» Être agile (sprints) et mettre régulièrement à jour le planning de façon cohérente.</li> <li>» S'assurer de la bonne répartition des tâches (temps, compétences...)</li> </ul> <p><b>Réponses :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Réunion de crise pour évaluer si les conséquences et les retards sont acceptables ou non, puis prendre les décisions qui s'imposent.</li> <li>» Repenser la répartition des tâches.</li> <li>» Aide extérieure (sous-traitance, soutien enseignant) notamment si cela est lié à un manque de personnel ou de compétences.</li> </ul>
<p><b>Manque de compétences.</b></p> <p>Impact :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Retards</li> <li>» Erreurs</li> <li>» Risque d'impacter la cohésion de l'équipe + burn out.</li> </ul> <p>Cause principale : équipe débutante -&gt; mauvaise évaluation des compétences, compétences non connues ou non maîtrisées.</p>	<p><b>Prévention :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» S'assurer régulièrement que les missions soient correctement réparties en fonction des compétences.</li> <li>» Actions de formation, de soutien.</li> <li>» Être clair sur les objectifs, les missions, les outils utilisés...</li> </ul> <p><b>Réponses :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Réunion exceptionnelle pour repenser la répartition des tâches et/ou prendre des décisions concernant le projet afin de mieux l'adapter à l'éventail des compétences disponibles.</li> <li>» Actions de formation, de soutien.</li> <li>» Aide extérieure (sous-traitance, soutien enseignant).</li> </ul>	<p><b>Pannes matérielles.</b></p> <p>Impact :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Retards</li> <li>» Erreurs</li> </ul>	<p><b>Prévention :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Effectuer des sauvegardes régulières sur différents supports.</li> <li>» Lister le matériel disponible en amont.</li> <li>» Se renseigner en amont sur les possibilités d'acquérir du matériel fonctionnel (auprès de l'université, de l'équipe, accès distanciel...)</li> </ul> <p><b>Réponse :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Réunion de crise pour évaluer si les conséquences et les retards sont acceptables ou non, puis prendre les décisions qui s'imposent.</li> <li>» Se renseigner sur les possibilités d'acquérir du matériel fonctionnel (auprès de l'université, de l'équipe...)</li> <li>» S'assurer que les pannes matérielles soient bien traitées.</li> </ul>
<p><b>Démissions.</b></p> <p>Impact :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Pb d'organisation</li> <li>» Cohésion équipe</li> <li>» Retards.</li> </ul> <p>Cause principale : nouvelles attributions de poste lorsque les projets seront définitivement votés.</p>	<p><b>Prévention :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Travail ou en <b>duo de compétences</b> -&gt; cela permet la poursuite des missions, le temps qu'un nouveau planning, voire un remplacement de personnel, soit établi, et ce le plus rapidement possible pour que le remplaçant ne se retrouve pas en surtravail à long terme (ce n'est pas le but).</li> </ul> <p>Ex duos/trios actuels :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lead : Morgane (producer) / Luna (co-producer)</li> <li>DA : Erwann / Jérémy</li> <li>GP : Benjamin / Luna /Morgane</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Partage communs des productions.</li> <li>» Briefs réguliers sur l'avancée de chacun.</li> </ul> <p><b>Réponses :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Réunion de crise pour ré-attribuer des rôles.</li> <li>» Embauche / aide extérieure.</li> </ul>	<p><b>Conflit entre coéquipiers.</b></p> <p>Impact :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Cohésion de l'équipe</li> <li>» Pb d'organisation</li> <li>» Risque d'absentéisme, de démission et de retards</li> </ul> <p>Cause principale : divers, voire mauvaise évaluation des compétences, des délais, burn out...</p>	<p><b>Prévention :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Proposer régulièrement des moments calmes ou agréables, de détentes, de loisir, etc.</li> <li>» Briefs réguliers pour avoir le ressenti de l'équipe en temps réel.</li> <li>» S'assurer régulièrement de la charge de travail, des compétences...</li> <li>» Actions de prévention sur harcèlement, le burn out, le droit à la déconnection, la formation, l'entre-aide...</li> </ul> <p><b>Réponses :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Comprendre la nature du conflit : ne pas prendre parti, mais tenter de saisir les causes sous-jacentes + rester factuel pour éviter les débordements émotionnels et le ressentiment).</li> <li>» Simple recadrage avec réconciliation (si bénin).</li> <li>» Entretien de médiation (si grave).</li> <li>» Prendre les mesures nécessaires en fonction des causes et de la gravité du conflit.</li> </ul>
<p><b>Retards</b></p> <p>Impacts :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Pb d'organisation</li> <li>» Qualité moindre du produit</li> </ul> <p>Cause principale : équipe débutante -&gt; mauvaise évaluation des risques.</p>	<p><b>Prévention :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Voir autres risques, puisque les retards sont généralement la conséquence de risques sous-évalués.</li> </ul> <p><b>Réponses :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Voir autres risques en fonction de la nature du retard, puisque ceux-ci sont souvent la conséquence de risques sous-évalués.</li> </ul>		

## POUR CONCLURE...

---

### III.2. Suivre et gérer les risques tout au long du projet

- » Mettre à jour et réévaluer les risques régulièrement. En effet, cette 1<sup>ère</sup> ébauche doit être améliorée.
- » Actions de prévention.
- » Briefs réguliers pour avoir le retour des équipes en temps réels.
- » Archiver et documenter les risques rencontrés et les solutions proposées.

L'organisation en mode hybride, notamment avec ritualisation des réunions de travail et mise en ligne collective des documents de travail, devrait permettre de réagir rapidement au moindre souci.

ENKIDU est un projet ambitieux qui nous plonge dans un univers mythologique captivant, mettant en scène des personnages, un lore et des défis passionnants. La « barre est haute », mais notre engagement est total : nous sommes résolus à créer une expérience de jeu pertinente, agréable et divertissante à travers notre démo.

Merci à tous ceux qui ont contribué à l'élaboration de ce document ! Restons déterminés à faire de «Enkidu» un jeu mémorable. La prochaine étape est de donner vie à cette vision et, quoiqu'il en soit, nous sommes impatients de poursuivre cette aventure !

## Annexe | Recherches divinités et monstres

**NANNA (sumérien) / SIN (akkadien) :**  
Attributs : croissant de lune, taureau.  
Luminaire associé : Lune  
Dieu de la Lune et de la lumière, il navigue en barque sur le ciel. La Lune est sa couronne. Il est la lumière qui jaillit de l'obscurité. Il est aussi le dieu du temps (calendrier lunaire, astrologie) et de la fécondité. Il veille sur le sommeil de ses sujets. Il est le fils du dieu-roi Enlil. Sa parèdre est Ningal.

**Dans le mythe de Gilgamesh, il refuse de ressusciter Enkidu.**

**NINGAL :**  
[Nin = dame - Gal = grande]  
Déesse d'amour et de beauté.  
Ensemble, ils donnent naissance à Utu/Shamash (dieu du soleil) et Nusku (dieu du feu).  
Dans certaines versions mythologiques, ils sont aussi les parents d'Inanna/Ishtar.



Le bas-relief de Burney pourrait représenter Ereshkigal (ou peut-être Inanna/Ishtar), (fin du 18e siècle av. J.-C.) British museum.



Gravure montrant le dieu Sin. Tell Ahmar, Syrie (8e siècle av. J.-C.) Musée d'Alep.

**UTU (sumérien) / SHAMASH (akkadien) :**  
Attributs : disque solaire avec une étoile à 4 branches rayonnante, couteau (pour couper ce qui occulte la lumière).  
Luminaire associé : Soleil.  
Dieu du soleil (fils de Nanna, frère d'Inanna), traversant le ciel sur son char. Son intense lumière et le fait qu'il aperçoit tout en voyageant à travers ciels, lui permettent d'être le dieu de la justice, de la divination et de la magie. Toutefois, il reste un dieu mineur dans le panthéon mésopotamien.

**Il aide Gilgamesh et Enkidu contre Humbaba, le gardien de la Forêt des cèdres (en quelque sorte "Olympe" des dieux mésopotamiens).**

**Sa parèdre est AYA (déesse de l'aube et de la jeunesse). Dans son rôle de juge, il est soutenu par ses 2 fils : Kettou (la justice) et Mesharou (le droit).**



Bas-relief représentant Shamash sur son trône (888-855 av. J.-C.) - British Museum.

**NERGAL :**  
Attributs : épée, massue, lion...  
Planète : Mars.  
Fils d'Enlil, ancien dieu solaire, Nergal devient le dieu de la guerre, de la destruction et des épidémies (fusion progressive avec Erra, une autre divinité). Son ministre est Namtarou, le dieu de la peste ! C'est donc très logiquement, qu'il va rejoindre sa parèdre, Ereshkigal, aux Enfers.

**ERESHKIGAL :**  
Attributs : couronne, ailes, serres d'oiseaux de proie.  
Déesse unique des enfers, le royaume souterrain divinisé des morts (nommé Irkalla). Son messager, Namtar, est un démon qui répand les maladies. Elle serait la soeur d'Inanna/Ishtar.

**Enkidu les rencontre lorsqu'il meurt et descend aux Enfers.** Gilgamesh pourra ressusciter son ami, juste le temps que celui-ci lui décrire le quotidien du monde des morts.

3 / 5

4 / 5

### PRINCIPALES DIVINITÉS MÉSOPOTAMIENNES

**AN (sumérien) / ANU (akkadien) :**  
[An = ciel]  
Attributs : couronne/liaison à 18 cornes, sceptre/bâton de commandement. Il peut aussi être symbolisé par sa tiare, son torse vide ou un puissant bœuf.  
Dieu du ciel et des constellations (les étoiles sont ses soldats), père des principaux dieux. Il représente la voûte céleste.  
En fonction des versions :  
- avec Ki (déesse de la Terre, peut-être un épithète d'une autre déesse telle que Ninhursag), ils symbolisent ensemble la totalité de l'Univers et donnent naissance à Enlil et Ishkur/Adad ;  
- avec Nammu/Tiamat (déesse des eaux primordiales, des océans et du chaos), il donne naissance à Enki ;  
- avec Antu (déesse de la fécondité), il donne naissance à Inanna/Ishtar (cela est mentionné dans l'épopée de Gilgamesh), Ereshkigal et 7 démons, les Utukki.

nom ! Elle donne aussi naissance à divers dieux de la guérison, du savoir et de l'agriculture (dont Ninkasi, déesse de la bière ^^)

**INANNA (sumérien) / ISHTAR (empire néo-babylonien) :**  
Attributs : étoile à 8 branches, lion. Elle peut porter un arc sous son aspect guerrier.  
Planète associée : Vénus.  
Déesse principale du panthéon mésopotamien. Elle est associée à la vie, la sexualité, la royauté et la guerre. Selon les versions, elle peut être la fille d'Anu (le ciel) ou de Nanna/Sin (dieu lune). Elle a épousé le dieu Dumuzi dont elle est très amoureuse (elle va le chercher aux enfers lorsqu'il meurt).

**Dans le mythe de Gilgamesh, ce dernier refuse ses avances, ce qui la rend furieuse.**  
Elle demande alors à son père Anu de l'attaquer avec le Taureau Céleste, mais Gilgamesh et Enkidu le mettent à mort. C'est donc elle, pour se venger, qui tue Enkidu.



Impression de sceau-cylindre représentant Ishtar et ses symboles (étoile, lion, armes, couronne à cornes), (24e-22e siècle av. J.-C.)

**ENLIL (sumérien) :**  
[En = seigneur - Lil = vent/souffle]  
Attributs : couronne à corne.  
Enlil est le roi des dieux et le maître du destin (il détient les tablettes où est inscrite la destinée des êtres humains), il règne sur Terre. Intermédiaire entre Anu (son père, dieu du ciel) et les êtres humains, il est aussi un dieu de justice. Sa parèdre est Ninlil.

**NINLIL (sumérien) / MULISU (akkadien) :**  
[Nin = dame - Lil = vent/souffle]  
Reine des dieux. Déesse de fertilité, des accouchements...  
Ensemble, ils donnent naissance à Sin/Nanna (dieu de la Lune), Ninurta (dieu guerrier héroïque)...

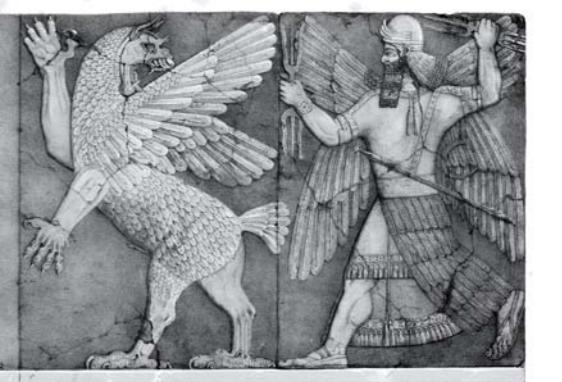
**ENKI (sumérien) / EA (akkadien) :**  
[En = seigneur - Ki = terre / monde souterrain aquatique, nommé aussi Apsû]  
Attributs : couronne à cornes, coupe, poisson-chèvre (sukhurmashu = capricorne).  
Enki est le maître de l'Apsû (lieu divinisé qu'il a vaincu), monde souterrain aquatique d'où jaillissent les sources, les rivières et les fleuves (eaux douces). Il est également le dieu de la sagesse et de la connaissance qu'il aime à répandre. Il crée les 7 Apkallu, des hommes-poissons pour apporter la civilisation aux humains. Les Apkallu sont considérés comme des génies protecteurs.  
(Selon les sources, Enki peut-être le fils d'Anu ou d'Apsu avec Tiamat). Sa parèdre est Ninhursag.

**NINHURSAG :**  
[Nin = dame - Hursag = collines]  
Ninhursag a beaucoup de noms : Aruru, Belet Ali, Damkina, etc.  
Déesse de la terre et de la fécondité, elle donne naissance à l'humanité (grâce à de l'argile et le concours de son époux), au dieu Marduk, etc. Mais aussi à Enkidu - d'où son

### CRÉATURES MONSTREUSES EN MÉSOPOTAMIE

#### 1. Monstres :

**IMDUGUD (sumérien) / ANZU (akkadien) :**  
Oiseau tempête qui provoque la foudre. Aigle à tête monstrueuse (lion). Il tente de dérober les tables du destin à son maître, le dieu Enlil, mais il est vaincu par son fils, le dieu guerrier Ninurta, qui parvient à lui briser les ailes.



Ninurta combattant Anzu. Copie d'un bas relief du temple de Ninurta (fin du 9e siècle av. J.-C.) British museum.

**ASAG / ASAUKU :**  
Esprit qui répand les maladies et le malheur. Monstre anthropomorphe à tête de bête féroce connue, pourvu de griffes crochues. Souvent assimilé à Anzu.

**NAMMA (sumérien) / TIAMAT (akkadien) & SES MONSTRES :**  
Antagoniste et parèdre d'Apsû, monde aquatique souterrain divinisé (eaux douces, connaissance, sagesse...). Namma (ou Tiamat) est la déesse primordiale des océans et du chaos. Elle est donc sauvage et impétueuse.

1 / 5

2 / 5

5 / 5

1 / 5

Elle-même monstrueuse (dragonne / serpent géant, a priori, même si on a peu de représentations) elle ne cesse d'enfanter des monstres (aux dents pointues) pour venger la mort d'Apsû tué par Ea/Enki :

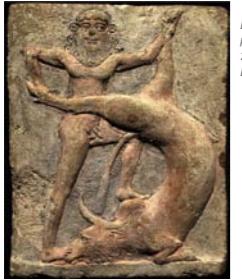
- serpents à cornes (**Bashmu**) ;
- dragon à tête de serpent (**Mushrushu**) ;



- tempête (**Ugallu**) ;
- homme-lion (**Urimmu**) ;
- homme-scorpion (**Girtabullu**) ;
- homme-poisson (**Kulullu**), etc.

Le chef de cette progéniture se nomme **Kingu** et devient son fils-amant. Il a été vaincu par Marduk qui aurait utilisé son sang pour créer les êtres humains.

**TAUREAU CÉLESTE :**  
Créé par Anu à la demande d'Inanna/Ishtar pour évincer Gilgamesh et Enkidu. En effet, la belle déesse avait "crush" sur le héros sumérien, mais elle s'est prise un très gros vent en tentant de le séduire (voire pire, puisque Gilgamesh se moque d'elle). Absolument pas habituée à être rejetée, furieuse, elle demande à son père de créer une arme redoutable contre nos deux amis.



Bas-relief en terre-cuite mésopotamien représentant probablement Gilgamesh et le taureau céleste (vers 2000 av. J.-C.) Musée des Arts et d'Histoire de Bruxelles.

## 2. Démons :

### PAZUZU :

Roi des démons, fils d'**Hanpa** (dieu du mal créé par Anu) et frère d'**Humbaba**. Dieu anthropomorphe à tête féroce (chien ou lion, yeux globuleux, dents pointues...), écailles, griffes, pieds en forme de serres de rapace, 2 paires d'ailes, queue de scorpion, phallus-serpent en érection... Il régne sur les 13 mauvais vents destructeurs (vent gelé, vent-poussière, tempête, etc.) et propage les maladies. Il est tellement monstrueux qu'on l'appelait, en dernier recours, pour faire fuir un autre monstre : sa parèdre, **Lamashtu**, qui s'en prenait, entre autres, aux femmes enceintes. En effet, son regard inspirait la terreur. Finalement, il était plutôt vénéré comme un dieu protecteur lors des exorcismes ou pour ôter des malédictions (on retrouve beaucoup d'amulettes à son effigie). A noter : c'est la star du roman et du film d'horreur *l'Exorciste* (1973), un boss de *Final Fantasy Mystic Quest* en 1992 et de *Diablo 2* en 2000.



Amulette représentant Pazuzu (8e-7e siècle av. J.-C.) Musée du Louvre.

2 / 5

3 / 5

**DIMME (sumérien) / LAMASHTU (akkadien) :**  
Reine des démons, fille du dieu Anu. Elle est néfaste à tous les niveaux :

- elle tourmente les femmes enceintes pour provoquer des fausses-couvertures, torture et enlève les bébés ;
- elle séduit les hommes pour boire leur sang et consommer leur chair ;
- elle provoque des cauchemars, etc.

Créature anthropomorphe (souvent montée sur un âne), à tête féroce (lionne), serres de rapace à la place des pieds, serpents dans chaque main, un porc et un chien peuvent téter ses seins. Elle hurle sans cesse.

Elle est tellement horrible, que ses propres parents (les dieux Anu et Antu) l'ont chassée du ciel et lui ont interdit d'avoir des sanctuaires.



Plaque protectrice contre Lamashtu, la représentant sur son âne, sous le lit d'un.e malade. La figure grimaçante au sommet de la plaque est probablement Pazuzu, son époux (vers 10e-7e siècle av. J.-C.) Musée du Louvre.

### UTUKKU :

Les 7 démons qui accompagnent Nergal : le vent-du-Sud, le dragon, la panthère, la vipère, le lion, le tourbillon et l'ouragan.

### LILU :

Lilu (homme) et Lilitu (femme) sont des démons nocturnes ou les fantômes de jeunes personnes décédées avant d'avoir pu se marier. S'ils s'attachent à un vivant, celui/celle-ci ne pourra plus trouver d'époux/se. Équivalents aux incubes et succubus.

### GALLU / GALLA (?) :

Il s'agit des 7 démons des enfers qui viennent s'emparer des morts pour les amener en Irkalla. Ils veillent également à ce que les morts ne s'échappent pas.

### MAMITU :

Déesse mineure du destin et juge des enfers. Elle est parfois indiquée comme parèdre de Nergal ou d'Erra. Elle a une tête de chèvre. Connaisant la destinée de toutes les créatures, elle décide parfois de leur sort et peut jeter des malédictions.

### EDIMMU :

Fantômes des morts sans sépulture qui tourmentent les vivants.

**HUMBABA :**  
Humbaba est un démon protecteur, tout comme son frère Pazuzu. Enli lui confie la garde de la Forêt des Cèdres (résidence des dieux) afin qu'il fasse fuir les éventuels intrus, car c'est un géant particulièrement effrayant. Il échouera dans sa tâche face à Gilgamesh et Enkidu.

4 / 5

5 / 5

