

Synopsis

Dans des temps immémoriaux où les Légendes foulait cette terre, Enkidu Champion des Dieux façonné dans l'argile, se voit donner pour mission divine de mettre un terme à la tyrannie perpétrée par l'égoцентриque et redoutable Demi-Dieux Gilgamesh, roi de Sumer.

Régnant d'une main de fer sur son peuple, l'étendue de ses pouvoirs occultes lui permet de rivaliser avec les Dieux eux-mêmes et remodeler leur création terrestre selon ses caprices, plongeant dans le chaos ce monde dont la nature polluée par les arts sombres du Roi empoissonne le cœur de toute chose.

Instrument de la colère divine, Enkidu devra redoubler de force et d'ingéniosité, aidé de ses compagnons de route et des Dieux, pour parvenir à mettre un terme à la perdition de ce monde autrefois luxuriant.

Enkidu personnalité

Enkidu nouvellement formé et arrivé sur cette terre, est un jeune enfant qui voit le monde à travers ce prisme : émerveillement, apprentissage, inconnu.

Enkidu à tendance à apprendre par mimétisme, il tentera d'ailleurs d'imiter la démarche de son compagnon à poils, étant le premier être vivant à croiser sa route. Chacun sera une source d'aspiration.

Enkidu 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.

Sa pauvreté en matière de compréhension des Hommes peuvent 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 titanesque 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 maleureu(se)x ?

Etant 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 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 déclinier tout affrontement qu'il n'estime pas à la hauteur de sa puissance légendaire, démontrant une forme d'orgueil de la part du Géant.

Enkidu 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.

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 absolue 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 voir 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 on 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.

USP

- Un univers prenant place au cœur de la civilisation qui a posé les fondements de notre Histoire à travers l'un de ses mythes les plus spectaculaires
- Un jeu qui se veut accessible à une tranche d'âge la plus large possible
- Un Zelda Like
- Des combats titanesques et nerveux (sans pour autant casser son contrôleur comme sur un Dark Souls, du claquant visuellement sans la difficulté !)
- Un personnage principal original et attachant qui appelle notre empathie
- Une patte graphique qui met en lumière toute la beauté de la Mésopotamie Antique