

Zone tutorielle / 1ère Zone / Démo pour le GGS

Histoire de la forêt :

La forêt dans laquelle Enkidu apparaît une fois envoyé est le dernier bastion naturel préservé de l'influence de Gilgamesh.

La nature y est préservée tout comme ses habitants qui vivent en autarcie, coupés du reste du monde corrompu.

L'Homme n'a jamais foulé le sol de cette forêt primaire qui est peuplée d'arbres millénaires aux dimensions titanesques, faisant paraître Enkidu ridiculement petit, les racines s'entremêlant sur le sol qu'elles tapissent tel des serpents massifs.

Les Fennecs des forêts en sont les gardiens et rares représentant d'une espèce animale antique qui a su perdurer à travers le temps 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 l'Homme qui a profondément bouleversé l'équilibre naturelle, source de vie et de pouvoir de ces êtres.

Monstres de la première zone :

Telal (démon guerrier) => 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

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

Bennu (Momies sumériennes dans le donjon) => Anciennes Voix sacrifiées pour garder la Ziggourat abritant l'essence de leur divinité.

Sous boss de la première zone :

Le chef des monstres accompagné de ses sbires, il cherche à ouvrir la porte du donjon.

Enkidu arrive il envoie 3 monstres affronter. (1er phase)

Le chef des monstres 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. (2eme phase)

Le monstre vaincu (mais pas tué) 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) :

Shiru (serpent dragon) : Racines géantes des arbres de la forêt corrompus par le chef des monstres défait par Enkidu.

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.

Au cours de cet affrontement, Enkidu va réveiller deux compétences innées :

Bras pouvant s'allonger

Main se changeant en hache

Boss de la première zone :

Le taureau de Mardouk

Sceau Sylvestre => permet de provoquer des ondes sismiques qui modifie la structure du terrain

Cinématique d'introduction de la démo :

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

Narrateur texte : (à définir avec déroulement des illustrations)

Scénario de la première zone :

Enkidu atterrit dans la forêt dans une zone humide.

Le joueur va pouvoir apprendre à se déplacer, sauter, courir, bouger la caméra, attaque corps à corps (cassé à main nue des rochers)

Puis le joueur va devoir escalader pour sortir de cette partie de la zone.

Petite cinématique, Enkidu marche le long d'un sentier, puis une ombre passe dans un arbre au-dessus de lui et l'attaque.

Il s'agit de Aho le petit fennec des forêts.

Fin de cinématique

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

(pas d'inquiétude, il esquivera tous les coups et ne sera pas blessé par le combat)

Cinématique

Enkidu recule et lève les mains en signe de paix alors que Aho s'apprête à l'attaquer de nouveau.

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 hérissé 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

Le joueur déplace comme il le souhaite Enkidu 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.

Il y a des phases d'escalades sur le chemin et de saut.

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

On arrive au village des Fennecs :

Pleins de terriers creusés dans le sol au milieu d'une clairière.

Cinématique

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 Telal 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

Phase d'affrontement lancée face au 3 Telal. Il va falloir mettre en pratique ce qui a été appris au cours de l'affrontement tutoriel contre Aho.

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

Cinématique.

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 de cinématique

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

Face d'exploration où nous avançons jusqu'à l'entrée donjon. Pour se guider il faut suivre le "son/voix" avec un jeu de chaud/froid.
Au cours de cette exploration, nous pourrions tomber sur des Telal à affronter

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

Cinématique

A l'entrée du temple, on voit se dresser un démon beaucoup plus imposant entouré de ses sbires.
Le chef des monstres. 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 Telal.
Fin de cinématique

Première phase => affronter les 5 Telal

Cinématique

Le chef des monstres est encore plus en colère et fulmine. Il rejoint l'affrontement.
Fin de cinématique

Deuxième phase => Affronter le chef des monstres, lorsque sa vie tombe à moitié, deux Telal le rejoignent à chaque fois jusqu'à la fin de l'affrontement.

Cinématique

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'exclamer 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 débloquent l'accès au temple dont elle bouche l'accès.
Fin de cinématique

Troisième phase => Combat contre l'Hydre et obtention de 2 nouvelles compétences :
Allongement des bras pour des attaques à distance et main pouvant se transformer en hache pour des attaques tranchantes.

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 !)

Cinématique

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 de cinématique

On peut récupérer les 3 fioles pour s'en servir de réservoir pour de l'eau de l'Abzu à prélever et ainsi transporter des "potions de soin".

Phase d'exploration/énigmes (*à définir*) dans le donjon et combats contre les Bennu qui le gardent.

On finit par arriver dans la salle du boss

Cinématique

Enkidu entre dans la salle du boss illuminée par une voûte céleste constellée d'étoiles.

La voix de Mardouk s'élève "Instrument de notre vengeance, récupère ce qu'on nous a arraché et restaure le juste équilibre des choses"

fin de cinématique

Combat contre la bête mythique de Mardouk (*à définir les mécaniques de gameplay*)

Celle-ci a généré un champ de force qui empêche Aho de nous aider, rester bloqué de l'autre côté. Toutefois, Aho sera un soutien healer.

Il pourra escalader les piliers extérieurs et déclencher un mécanisme qui fera se déverser de l'eau de l'abzu dans l'arène via des canaux, Enkidu pourra se mettre dessous pour récupérer de la santé.

Aho récupérera également des armes et objets divers des Bennu morts pour les lancer à Enkidu qui pourra s'en servir de projectiles sur les zones sensibles du boss (le coeur énergétique protégé par une plaque de bronze mais qui s'ouvre lorsque le taureau prépare une attaque spéciale et les articulations de la bête de métal qui relient les membres par des sphères énergétiques)

Il sera possible de briser les cornes du taureau. Enkidu pourra s'en saisir dans chaque main et porter des coups plus puissants, pouvant projeter le taureau au loin.

Cinématique

Une fois le taureau vaincu celui-ci s'effondre, l'énergie mystique qui l'animait 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.

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 une 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.

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.

Nouvelle ellipse, Enkidu a continué 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.

Enkidu décide de suivre cette dernière.

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, sourcils 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 cinématique

ET FIN DU TUTORIEL !