GDD | Document de départ

| [**INTRODUCTION 3**](#_9t9nkpw8r9dr)  [**PARTIE 1 | Le projet ENKIDU 3**](#_ccunjlrzakrw)  [I. Génèse du projet 3](#_s05xyo556y78)  [II. Cible 3](#_swv7c2kvrscf)  [III. Objectifs 4](#_l8zywrjc8b01)  [1) Objectifs de gameplay 4](#_nxit9gu6737o)  [2) Objectifs narratifs et thèmes développés 4](#_b98mrkfbfiuj)  [IV. Recherches et sources d’inspirations 4](#_lm0j6ccrekzk)  [1) Inspirations graphiques et mécaniques 4](#_mzuu5xq8fror)  [2) Bibliographie 5](#_4p74tgiz5gd2)  [**PARTIE 2 | LES PERSONNAGES ET L’UNIVERS (Luna) 5**](#_9b5phaibt5ew)  [I. Enkidu, le protagoniste 5](#_ar43rrwzdpde)  [1) Présentation d’Enkidu mythe / jeu 5](#_rofnuieocn4l)  [2) Description physique et psychologique 5](#_ctf6yw1sgr8y)  [II. Les compagnons 5](#_694x3zk8dbxl)  [1) Aho, le petit félin 5](#_vge31v34l93n)  [2) Shamhat, la prêtresse d’Ishtar 5](#_bral697nihm1)  [III. Les ennemis 5](#_kxb9cmr6glaq)  [1) Les démons 5](#_u9h8yntwfi4p)  [2) Les fantômes (Edimmu) 5](#_nd1h85ri7zz9)  [2) Les démons 5](#_drqjrdf65svp)  [4) Le roi Gilgamesh (??? ← comme on parle de lui - puisque c’est son épopée, il me paraît difficile de l’évincer) 5](#_va0pz6v47g98)  [IV. L’univers 5](#_lxzuxqi8iuay)  [1) Description du marais 5](#_bb0yn8fzcx3y)  [2) Description de la forêt 5](#_jujsrbb6pcvg)  [3) Description des arènes 5](#_6oet4w1xguo4)  [**PARTIE 3 | L’HISTOIRE (Luna) 5**](#_q2r803kijo9d)  [I. Du mythe au jeu 6](#_ii4kvzsnuu7o)  [1) Synthèse du mythe originel 6](#_hfes0ib8408j)  [2) Choix narratifs pour le jeu et message transmis 6](#_tml4uc87glpj)  [3) Le découpage des parties (lieux/actions/évènements) 6](#_g7zwbzjr9xs)  [II. Le scénario 6](#_9g8rwkil78hh)  [1) Partie 1 : tutoriel (le marais) - rencontre avec Aho 6](#_x1jrary5y7el)  [2) Partie 2 : le Temple de … / 1er mini-boss - 1er artefact divin si victoire 6](#_qno5zdkwbyte)  [3) Partie 3 : zone d’exploration (la forêt) - rencontre avec Shamhat (+artefact divin ?) 6](#_fcvpxdukdraz)  [4) Partie 4 : le Temple de … / 1er “vrai” boss - 2e artefact divin si victoire 6](#_li6fs23l63e5)  [**PARTIE 4 | GAMEPLAY 6**](#_vzoz5dy6finl)  [I. Mécaniques de jeu (Benjamin) 1) Les contrôles 6](#_a731edv5kt3h)  [2) Actions génériques d’Enkidu 6](#_jjsskjmovzdp)  [3) Actions de combat 6](#_epcupkskno8w)  [4) Exploration 6](#_tjtz726fhpjt)  [5) Gestion et évolution d’Enkidu 6](#_cw0olrxszad4)  [6) Gestion et évolution des compagnons (Aho et Shamhat) 7](#_tebdke28qqbl)  [7) Capacités des ennemis 7](#_z2wi6rgpudxl)  [8) Récompenses 7](#_748f5iiiwy5x)  [II. Interfaces 7](#_cv7zykwtkylp)  [1) HUD (Heads-Up Display) (Benjamin, comme tu as déjà commencé) 7](#_kxp39ib4pd5m)  [2) Menus (Morgane) 7](#_568gacvagw3l)  [III. Level Design (Morgane) 7](#_q2g4y822vjna)  [1) Place de la caméra 7](#_l6k7kib2fqbt)  [2) Conception de la zone de tutorial 7](#_gp7n10iz2m0n)  [3) Conception de la zone d’exploration 7](#_1knjixmyl5xv)  [4) Le temple et son arène 7](#_5pv85ryvu6lj)  [**PARTIE 5 | DIRECTION ARTISTIQUE 7**](#_6o8fngwx62vr)  [I. Charte graphique globale du jeu (Erwann et Jérémy) 7](#_nwmltnnrx6)  [1) Définition de la charte graphique (2D/3D, style, couleurs, tons…) 7](#_1nwnzhzbt52g)  [2) Mood board 7](#_fi1vftv1f9ks)  [II. Character design (Erwann) 8](#_k7hdeb6rqk3p)  [1) Enkidu (en 3D) 8](#_rptjk0ozew7z)  [2) Les compagnons 8](#_qu8q6feizona)  [3) Les ennemis 8](#_2vkhs3dnnoq)  [III. Environnement design (Jérémy) 8](#_4eny8omaj98x)  [1) Le marais 8](#_wuk6gcs7bb1d)  [2) La forêt 8](#_58zjaxg7ta7t)  [3) L’arène 8](#_6yv4c3x3jbfm)  [4) Props design (arme boss final par exemple) 8](#_fjoe9bazuhg2)  [IV. Audio 8](#_fhi089j69yit)  [1) Musiques (Luna) 8](#_osio1fez5iy0)  [2) Ambiance sonore (Morgane) 8](#_l97e8b1pg2ij)  [**PARTIE 6 | ORGANISATION DU PROJET (Morgane) 8**](#_3mkg9qrwtnvy)  [I. Technologie utilisée 8](#_y7yf1ugghq3s)  [1) Moteur de jeu (Unreal) 8](#_fd3d9j87u49u)  [2) Applications design 3D, 2D 8](#_pk0jv0m3v03g)  [3) Application de gestion de projet (Notion, Git, discord…) 8](#_gack6ejzm819)  [II. Planification détaillée 9](#_jrgh60rnocaf)  [1) To do list 9](#_14qyar3jyh8)  [2) Planning prévisionnel (waterfall) 9](#_b01wi7yrg1yw)  [3) Organisation agile et supervision 9](#_agp8e465jwwu)  [III. Risques et atténuation 9](#_3dvud8p6riye)  [1) Bugs et retards de conception 9](#_5705wq6t3znt)  [2) Départ d’un membre de l’équipe 9](#_xem6wbvir87s) |
| --- |

# 

# INTRODUCTION

ENKIDU est un jeu d’aventure-action immersif inspiré de l’un des plus anciens mythes connus. Vous incarnerez Enkidu, un colosse d’argile créé par le 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.

Préparez-vous à une aventure épique où vous défierez les dieux eux-même !

Jouable à la 3e 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.

\_\_\_

# PARTIE 1 | Le projet ENKIDU

## **I. Génèse 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 passionnants 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 choix d’Enkidu, second rôle du mythe pour ainsi dire, plutôt que sur le célèbre Gilgamesh, car son évolution est tout à fait adaptée à la progression d’un joueur·euse dans ce type d’univers. Ignorant lors de sa création, lâché au milieu de nulle part, il va devoir apprendre, comprendre, évoluer et se battre pour être prêt à affronter le terrible Gilgamesh.

(à finir)

## **II. 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 - 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**

### 1) Objectifs de gameplay

1. 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.
2. En immersion dans un environnement coloré, le joueur·euse pourra découvrir des quêtes, des secrets et des énigmes disséminés à travers les zones semi-libres.

### 2) Objectifs narratifs et thèmes développés

1. 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).

1. Un message pour aujourd’hui :

L’archétype de Gilgamesh est toujours d’actualité. Sa mégalomanie insatiable qui détruit le monde autour de lui, n’est pas sans rappeler les causes et les conséquences de politiques consuméristes établies depuis quelques siècles, dont nous subissons les conséquences dramatiques aujourd’hui. A travers Enkidu, nous pouvons incarner un héros allant à contre-courant, luttant contre la corruption et l'oppression… Un héros en quête de son humanité.

## **IV. Recherches et sources d’inspirations**

### 1) Inspirations graphiques et mécaniques

1. Jeux vidéo :

* Saga The Legend of Zelda (Nintendo, 1984 à 2023).
* [à compléter]

1. Films d’animation :

* The Iron Giant, Brad Bird (Warner Bros, 1999).

### 2) Bibliographie

a. 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).

b. Ouvrages de culture populaire :

* The Eternals n°13, Jack Kirby (Marvel Comics, 1977) : Gilgamesh est *l’Oublié* (*the Forgotten One*).

\_\_\_

# PARTIE 2 | LES PERSONNAGES ET L’UNIVERS (Luna)

## I. Enkidu, le protagoniste

### 1) Présentation d’Enkidu mythe / jeu

### 2) Description physique et psychologique

## II. Les compagnons

### 1) Aho, le petit félin

### 2) Shamhat, la prêtresse d’Ishtar

## III. Les ennemis

### 1) Les démons

### 2) Les fantômes (Edimmu)

### 2) Les démons

### 4) Le roi Gilgamesh (??? ← comme on parle de lui - puisque c’est son épopée, il me paraît difficile de l’évincer)

## IV. L’univers

### 1) Description du marais

### 2) Description de la forêt

### 3) Description des arènes

# 

\_\_\_

# 

# PARTIE 3 | L’HISTOIRE (Luna)

## I. Du mythe au jeu

### 1) Synthèse du mythe originel

### 2) Choix narratifs pour le jeu et message transmis

### 3) Le découpage des parties (lieux/actions/évènements)

## II. Le scénario

### 1) Partie 1 : tutoriel (le marais) - rencontre avec Aho

* Marmonarration d’Enkidu
* Monologue de la narratrice (intro / guide / découverte d’une stèle cachée).
* Marmonarration des animaux / ennemis
* Dialogue d’Enkidu avec Aho (+ autres animaux ?)

### 2) Partie 2 : le Temple de … / 1er mini-boss - 1er artefact divin si victoire

* Marmonarration d’Enkidu
* Dialogue Enkidu avec le boss (combat / victoire / défaite)
* Monologue narratrice (intro / victoire / défaite)

### 3) Partie 3 : zone d’exploration (la forêt) - rencontre avec Shamhat (+artefact divin ?)

* Marmonarration d’Enkidu
* Monologue de la narratrice (intro / guide / découverte d’une stèle cachée).
* Marmonarration des animaux / ennemis
* Dialogue d’Enkidu avec Shamhat (+ autres animaux ?)

### 4) Partie 4 : le Temple de … / 1er “vrai” boss - 2e artefact divin si victoire

* Marmonarration d’Enkidu
* Dialogue Enkidu avec le boss (combat / victoire / défaite)
* Monologue narratrice (intro / victoire / défaite)

\_\_\_

# PARTIE 4 | GAMEPLAY

### I. Mécaniques de jeu (Benjamin) 1) Les contrôles

1. Manette Switch
2. Clavier PC

### 2) Actions génériques d’Enkidu

(marcher, courir, sauter…)

### 3) Actions de combat

1. Zones d’exploration (petits ennemis)
2. Temples (boss)

→ Boucle avec condition de victoire et de défaite

### 4) Exploration

1. Quêtes
2. Découverte des tablettes cachées
3. Puzzles / énigmes

### 5) Gestion et évolution d’Enkidu

1. Gestion de l’eau / resources
2. Gestion de la corruption (? ← en tuant les démons et les fantômes ?)

→ Boucle avec condition de victoire et de défaite

1. Acquisition des artefacts divins

### 6) Gestion et évolution des compagnons (Aho et Shamhat)

### 7) Capacités des ennemis

1. Ennemis de la zone d’exploration
2. Mini-boss 1
3. Boss final

### 8) Récompenses

## II. Interfaces

### 1) HUD (Heads-Up Display) (Benjamin, comme tu as déjà commencé)

1. Jauge taux d’humidité d’Enkidu (niveaux de dessèchement visible, barre en roll over et alerte)
2. Jauge taux de corruption (?)
3. Mini-map (?)
4. Boîte de dialogue
5. Phylactères (pour mini-marmonarration)
6. Objectives Markers (quêtes)
7. Gestion des artéfacts divins
8. Barre de vie des ennemis

### 2) Menus (Morgane)

1. Schéma explicatif
2. Menu principal, secondaire (en jeu) et options
3. Inventaire (artéfacts divins, quêtes, tablettes)
4. Map du niveau
5. Menu “Game Over”
6. Générique

## III. Level Design (Morgane)

### 1) Place de la caméra

### 2) Conception de la zone de tutorial

1. Progression de la difficulté
2. Map schématique : les marais

### 3) Conception de la zone d’exploration

1. Map schématique : la forêt
2. Interactions personnages/environnement

### 4) Le temple et son arène

1. Map schématique : l’arène
2. Interaction Enkidu/environnement

\_\_\_

# PARTIE 5 | DIRECTION ARTISTIQUE

## I. Charte graphique globale du jeu (Erwann et Jérémy)

### 1) Définition de la charte graphique (2D/3D, style, couleurs, tons…)

### 2) Mood board

## II. Character design (Erwann)

### 1) Enkidu (en 3D)

1. Modélisation 3D avec turn over
2. Croquis pour phases de dessèchement
3. Croquis pour combat (si temps)
4. Croquis émotions

### 2) Les compagnons

1. Aho, le félin (croquis, si temps, sinon mettre celui du GCD)
2. Shamhat, la prêtresse d’Ishtar (croquis)

### 3) Les ennemis

1. Mini-boss 1 (croquis si temps)
2. Boss (croquis ← doit être impressionnant)
3. Gilgamesh (? ← comme il s’agit de son épopée à la base, difficile de s’en passer. Au pire les croquis du GCD suffiront).

## III. Environnement design (Jérémy)

### 1) Le marais

1. Zone de départ
2. Orée de la forêt (zone un peu plus sèche type steppe)

### 2) La forêt

1. Zone de départ (verdoyante, fleurie, mais avec quelques traces de corruption)
2. Zone de rencontre avec Shamhat (forêt corrompue, lac avec couleur étrange)

### 3) L’arène

### 4) Props design (arme boss final par exemple)

## IV. Audio

### 1) Musiques (Luna)

1. Recherches et propositions
2. Générique (menus)
3. Temps calmes (exploration, inventaire, map)
4. Temps forts (combats)

### 2) Ambiance sonore (Morgane)

1. Présentation de la bibliothèque de sons
2. Environnements calmes (marais, forêt)
3. Combats (coups et monstres)
4. Effets sonores de magie (artéfacts divin et monstres)

\_\_\_

# PARTIE 6 | ORGANISATION DU PROJET (Morgane)

## I. Technologie utilisée

### 1) Moteur de jeu (Unreal)

### 2) Applications design 3D, 2D

### 3) Application de gestion de projet (Notion, Git, discord…)

## II. Planification détaillée

### 1) To do list

### 2) Planning prévisionnel (waterfall)

### 3) Organisation agile et supervision

## III. Risques et atténuation

### 1) Bugs et retards de conception

1. Réunion de crise

L’organisation en mode agile, notamment avec ritualisation des réunions de travail et mise en ligne collective des documents de travail, permettra de réagir rapidement au moindre souci remonté. Lors de ces réunions de crise seront discutées :

* les possibles mode de résolution et la réadaptation du planning en conséquence ;
* les éléments de jeu à préserver ou à sacrifier et la validation des nouvelles directions à prendre si besoin ;
* la répartition des tâches des différents acteurs de la conception du jeu afin d’éviter le surtravail tout en résorbant au maximum les retards éventuels.

1. …

### 2) Départ d’un membre de l’équipe

Les membres de l’équipe fonctionnent en co-travail ou en duo de compétence. En cas de départ :

1. Lead : Morgane producer / Luna co-producer
2. Partie narrative et audio : Luna narrative & writer / Morgane co-narrative & writer.
3. Partie visuelle : Erwann / Jérémy pour la partie artistique, Morgane et Luna pour la partie level design.
4. Partie technique : Benjamin game designer / Luna et Morgane co-game designer.