

Nuriki

GDD

1. Instant summary

a. Overview

- Nuriki est un MMORPG reprenant les bases de Metin2, un jeu se déroulant dans un univers médiéval fantastique chinois.

b. Look & feel

- C'est un mmo simpliste graphiquement, avec des contrôles de skill abordables. Une fois rentré de votre travail, vous n'aurez qu'une envie c'est de taper des mobs et de vous défouler sur ce jeu.

c. Plot and setting

- 3 empires se font la guerre depuis fort longtemps, vous incarnerez une des 4 races disponibles, et avancerez dans cette aventure remplie de mystères. Vous aurez la possibilité de rejoindre ou de créer une guilde, pour ensemble, détruire vos ennemis.

d. Characters

- Chamane:

Les Chamanes sont des sages qui utilisent la magie et les sorts. Leurs pouvoirs mystiques sont d'une efficacité redoutable tant au combat que dans le soutien qu'ils peuvent apporter à leurs amis. En fonction de leur spécialisation, les chamanes peuvent augmenter les dommages causés par leurs attaques ou se consacrer au développement de leurs sorts de soins.



- Ninja:

Les Ninjas sont de puissants assassins professionnels qui excellent dans les embuscades. Ils portent une armure légère pour privilégier la mobilité et la rapidité. Selon leur spécialisation, les Ninjas sont les maîtres du combat à la dague et à l'arc.



- Sura:

Les Suras sont des combattants qui ont reçu des pouvoirs magiques lorsqu'ils ont accepté de cultiver la graine maléfique dans leurs bras. Ainsi, ils sont capables de manier habilement leurs épées en combat rapproché ou d'endommager l'ennemi à distance en utilisant la magie. À mesure qu'ils se spécialisent, ils peuvent améliorer leurs sorts d'attaque ou recevoir d'autres sorts d'amélioration.



- Guerrier:

Grâce à leur habileté ainsi qu'à leur lourde armure, les Guerriers jouent un rôle important dans les combats au corps-à-corps. Ils aspirent à toujours plus de force physique et de sérénité. Selon leur spécialité choisie, ils peuvent semer la terreur dans les rangs ennemis grâce à leurs armes à deux mains ou repousser toutes les attaques en utilisant habilement épée et bouclier.



2. Gameplay

a. User interface

Lors du lancement du jeu, vous atterrissez sur l'écran de connexion. Une fois connecté, vous pourrez choisir votre personnage, ou en créer un. Une fois IG, vous aurez plusieurs fenêtres à votre disposition, toutes utilisées dans leur domaine.

b. Controls and Combat

La caméra peut être contrôlée via le clique droit de la souris, ou bien avec la touche "a", "e", "r", "t".

Pour les déplacements de base, deux choix s'offrent à vous. Vous déplacer par le biais de la souris ou alors grâce aux flèches directionnelles/zqsd. De plus, des montures peuvent être acquises et chevauchées tout au long de votre périple. Rendant ainsi les déplacements plus facile, cependant le combat est limité lorsque vous êtes sur une monture. Elles serviront pour se déplacer plus rapidement sur de longues distances.

Lors d'un combat, différentes actions sont possibles pour battre votre adversaire, plusieurs compétences seront à votre disposition. Chaque classe dispose de différentes capacités, chacune unique. Pour les utiliser, il suffit de sélectionner l'adversaire visé à l'aide de la souris puis appuyer sur une touche du clavier pour lancer.

Un système de mana est implémenté dans le jeu, de ce fait vous êtes limité par la quantité de mana à votre disposition pour lancer un sort. Chaque sort consomme une certaine quantité de mana, plus le sort est puissant, plus il consomme de mana. Si vous n'avez pas assez de mana vous serez dans l'impossibilité de lancer le sort et un message visuel vous alertera que vous n'avez pas la mana nécessaire pour le lancer.

c. Walkthrough

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, vous devez vous connecter puis créer un personnage de votre choix. Ensuite vous atterrissez, sur un chemin menant à Bingsu Ce petit village se situant dans la banlieue de Sanaa. Vous devez parler à Ashly qui se trouve sur votre chemin. Elle vous propose une quête vous présentant ou vous êtes, l'histoire qui du monde qui vous entoure et lance ainsi votre première mission: récupérer votre

équipement de combat. Depuis ce point, vous devrez enchaîner les quêtes pour augmenter votre équipement et vos statistiques.

Il y a fort longtemps, les 2 empires prospéraient paisiblement. Cependant, une soirée de pleine lune, une lumière verdoyante dans le ciel se rapprochait peu à peu des villages endormies. Cet astéroïde à l'aspect inhabituel s'écrasa dans les plaines de la comté. L'impact était tel que celui-ci se divisa en plusieurs fragments qui se propagèrent dans tous les recoins du monde tel qu'on le connaît. Ces fragments, appelés "Pierres Nuriki" nommé suite au fameux astéroïde Nuriki, procurent d'étranges pouvoirs magiques à leur détenteur. Les souverains de chaque empire, qui jusqu'ici s'entendaient parfaitement et qui se contentaient du territoire qui leur appartenait, ont vu ces pierres comme une opportunité pour conquérir les territoires des empires voisins et unifier le monde.

Quêtes:

- Quête 1 "Le commencement"
 - ° Ashly: Bienvenue jeune aventurier dans ce petit village dans la banlieue de Nuriki. Tu le sais sûrement déjà, mais notre monde comme on le connaît actuellement est en danger et nous avons besoin de ton aide! L'empire Jinsa essaie de s'approprier les pierres Nuriki. Qu'est-ce que les pierres Nuriki tu me demandes? Tu devrais déjà savoir cela! Bon... Les pierres Nuriki sont des fragments de l'astéroïde qui s'est écrasé il y a bien des années de cela. Au moment de l'impact, elles se sont éparpillées dans le monde entier, entraînant l'apparition de monstres en tout genre. Ces pierres ont pour caractéristique spéciale de procurer des pouvoirs magiques à son détenteur. Actuellement, les deux grands empires de Jinsa et Minsoo se disputent ces pierres. L'empire Jinsa a pour but de récupérer ces pierres et d'attaquer l'empire Minsoo pour voler récupérer leur territoire! Tandis que l'empire Minsoo souhaite récupérer toutes les pierres et de tout simplement les détruire et restaurer le monde paisible d'antan. Pour l'instant, ne te préoccupe pas du conflit entre empire. Contente toi de devenir plus fort, et, au moment venu, tu pourras ainsi faire un choix sur l'avenir de ce monde.. tu n'as pas à choisir un empire à rejoindre car tu es trop faible. Mais dans le futur, l'heure viendra où tu devras faire un choix. Réfléchis donc bien jusqu'à ce jour et deviens plus fort pour représenter fièrement ton empire et être un soldat clé dans cette bataille ! Il est donc dans ton devoir que de défaire les monstres pour progresser. Fais bien attention à toi ! Il est temps pour toi d'aller voir Sholan, le forgeron du village. Il pourra sûrement te fournir un petit équipement de bienvenue. Il est temps pour toi d'aller voir Sholan, le forgeron du village. Il pourra sûrement te fournir un petit équipement de bienvenue.

° Sholan : Hey ! Tu es donc la nouvelle recrue, hum... petit, maigrichon, faiblard... Je ne sais pas qui t'a déniché mais il ne devait pas être très conscient de ton état. Bref, je suis le forgeron, si tu as besoin d'améliorer quoi que ce soit, il faudra passer par moi. Mais ce ne sera pas gratuit, tu devras me procurer les matériaux, ainsi que quelques Yangs. Je suis d'humeur joyeuse aujourd'hui, je vais donc te donner ce petit équipement, il n'est pas bien costaud mais fera largement l'affaire pour tes débuts.
C'est tout pour moi, je te conseil d'aller voir Hina, c'est vraiment une très gentille fille elle saura comment t'aider.

° Hina : Salutations ! Ta tête ne me dit rien.... Tu es nouveau dans le coin ? Bien! Je vois que tu as déjà un peu d'équipements mais c'est loin d'être suffisant pour les aventures qui t'attendent dehors ! Mon magasin est à ta disposition pour te fournir tout le nécessaire dont tu auras besoin lors de ton aventure. Tu n'as pas de quoi payer ce qu'il te faut actuellement ? Prends donc ces potions en guise de bienvenue de ma part ! Reviens me voir plus si tu es à court de quoi que ce soit. Tu comptes bien partir à l'exploration des alentours ? Tu devrais passer voir Edino, il connaît bien les différents endroits de ce monde. Il pourra sûrement te conseiller.

° Edino : Hello, moi c'est Edino. Dans le passé, je fus un très très grand explorateur. J'ai parcouru d'innombrables vallées, franchi des montagnes, perforé des forêts ainsi que traversé d'immenses déserts. Mais ce n'est pas tout, durant ce voyage, j'ai rencontré des monstres d'une telle empleure que tu ne peux imaginer. Si tu veux devenir un grand guerrier, tu devras en faire de même. Pour cela, je pourrai te conseiller où aller en fonction de ton niveau. Ne me remercie pas, c'est tout à fait normal. Pour commencer, tu peux rester dans les alentours du village. Les monstres ne sont pas très forts, cela te fera un bon entraînement. Bon courage !

- Quête 2 "L'entraînement":

° Guth: Bienvenu petit ! On m'a beaucoup parlé de toi ! De ce que j'ai pu entendre, tu es avide d'aventures? Plutôt impressionnant pour un débutant d'être aussi courageux ! Mais c'est loin d'être assez pour ce qui t'attendra dans le futur ! Il faut que tu t'endurcisses et ça... C'est ma spécialité. J'accepte de prendre en charge ton entraînement. Tu devrais être reconnaissant je ne prends pas n'importe qui sous mon aile mais tu as l'air d'avoir du potentiel. Bon... Et si tu allais chercher un peu de gibier pour le repas de ce soir ? Rien de mieux qu'une petite partie de chasse pour évaluer ton niveau ! Il y a plusieurs animaux ayant une viande bien tendre dans les alentours du village. Mais attention, ils ne se laisseront pas faire et sont plus

dangereux les uns que les autres, cependant j'ai confiance en toi. Reviens me voir lorsque tu auras fini. Enfin... Si tu es toujours vivant ! Ah ah ah !

Le joueur doit tuer 2x Lykos, 2x Srofa, 2x Bera et 2x Tigris

° Guth : Déjà de retour ?! Tu as fait très vite. C'est assez remarquable pour un débutant, mais ceci n'est que le début. Nos véritables ennemis sont 100x plus puissants que ça. Il te faudra fournir davantage d'efforts si tu souhaites un jour leur tenir tête. Mais ne te presse pas trop, on en reparlera plus tard. Maintenant profitons de cette belle viande pour s'en mettre plein la panse !

- Quête 3 "L'entraînement 2":

° Guth : Tu as bien progressé depuis notre dernière rencontre ! Je suis très impressionné, cependant il est temps pour toi de savoir contrôler tes pouvoirs. En effet jusque là, tu n'as fait qu'utiliser tes muscles pour te battre mais ça ne suffira pas toujours. Certains monstres que tu rencontreras seront très puissants et te surpasseront physiquement. Je ne m'y connais pas trop quand il s'agit de magie. Tu devrais rencontrer le maître des compétences, Larsen. Il saura mieux te guider que moi. Reviens passer me voir lorsque tu auras appris tes compétences.

° Larsen : Salut ! Si tu es ici, c'est que tu as fini la première partie de ton entraînement, plutôt pas mal pour un bleu. Seul un maître des compétences tel que moi peut t'enseigner l'art de la magie. Tu auras le choix entre deux classes bien distinctes. Attention, une fois la classe choisie, il ne te sera plus possible de changer. A l'exception d'un objet magique très rare et très puissant, qui te coûtera une fortune. Quelle classe veux-tu apprendre ?

Bouton des deux classes dispo

(le joueur choisit sa classe)

Très bon choix, te voilà maintenant apte à apprendre tes nouveaux sorts qui feront sans aucun doute la différence dans tes prochains combats.

A très bientôt !

° Guth: Te revoilà ! Tu as compris comment marche tes compétences ? Bien... Il est temps de savoir comment les utiliser aux combats ! Pour cela, rien de tel que la pratique ! Et si tu essayais d'explorer un peu plus les environs du village ? Par exemple, chez les ours. Ils sont très féroces, mais tu devrais y arriver. Lorsque tu auras tué leur ours Alpha, n'oublie pas de revenir me voir.

Le joueur tue l'ours Alpha....

° Guth: Content de te revoir jeune recrue ! Tu as bien augmenté en puissance ! Tes progrès sont indéniables. Tu mérites une petite récompense qui pourrait bien t'aider pour tes futurs combats.

Le joueur gagne un objet nul mais bien et un peu de Yangs

° Guth: Si tu te sens prêt, il est temps d'affronter des adversaires de ta taille et gagner toujours plus en puissance. Un tigre dénommé Tigris rôde aux alentours du village. Pourrais-tu l'éliminer ? Plusieurs aventuriers sont partis le combattre mais aucun n'est revenu, fais donc très attention..

Le joueur tue Tigris

° Guth: Jeune aventurier, je me demandais si tu avais survécu à ces donjons. Tu ne cesses de me surprendre ! Cependant il semblerait que tu voyages seul. Ne te sens-tu pas solitaire ? J'ai trouvé ce familier en explorant les alentours du village. Tu devrais le prendre avec toi, il saura sûrement se rendre utile dans certaines situations. Vois ça comme une récompense pour tes exploits ! On se reverra bientôt j'espère.

Le joueur gagne un familier avec bonus anti animaux

- Quête 4 "La rumeur":

° Guth : Pssst pssst, certaines rumeurs parcourent la ville au sujet du clan des vents noirs. Il se pourrait qu'ils aient ingurgité certains fragments de pierre Nuriki. Si cela est vrai, il faut à tout prix les éradiquer au plus vite. Malheureusement, nous ne savons pas grand-chose sur eux. C'est pourquoi tu dois t'infiltrer dans la tribu des Serments Blancs, afin de collecter des informations sur leurs supérieurs.

Le joueur doit chercher un bout de papier

° Guth : Que veux tu que je fasse avec un simple bout de papier ?! Tu te fous de m... Attends attends, qu'est-ce donc que ces symboles étranges.... On dirait une carte, mais je ne comprends pas tout ce qu'elle signifie... Ils doivent sûrement avoir un outil pour lire ce genre de chose. Continue tes recherches.

Le joueur doit chercher un outil pour déchiffrer la carte

° Guth : Merveilleux, ils utilisent donc de simples compas pour déchiffrer leurs cartes, pourquoi n'y ai-je pas pensé plus tôt ! Passons, l'essentiel c'est que maintenant nous sommes capables de déchiffrer cette carte. Hum... C'est donc bien un indice sur l'emplacement du clan des Vents Noirs. Ces barbares sont incontrôlables, fais-y très attention.

Le joueur doit enquêter sur le clan des Vents Noirs

° Guth : La rumeur disait donc vraie, ces fous ont vraiment mangé des fragments de pierre Nuriki... Qu'est-ce qu'ils leur a pris... Bon, il est trop tard pour s'attrister sur leur sort, nous devons arrêter leur folie le plus rapidement possible. Trouve leur chef, et élimine le.

Le joueur doit tuer le chef du clan des Vents Noirs

° Guth : Bravo aventurier, tu as fait preuve de bravoure et de force. Je te félicite, grâce à toi, le clan des Vents Noirs ne posera plus beaucoup de soucis maintenant. Néanmoins, restons vigilant, il se pourrait qu'ils refassent surface un jour où nous n'y attendons pas.

- Quête 5 "Le retour des orcs":

° Guth : *Pseudo* ! J'ai besoin de ton aide en urgence ! Des villageois ont disparu tout mystérieusement autour du village. L'un de ces villageois n'est tout autre que ma petite fille... Certains témoins auraient aperçu des hommes à la peau verte d'après leurs dires. Il y a de fortes chances que ce soit l'œuvre des Orcs ! Ces scélérats ne cessent de s'en prendre à notre village depuis des années. Je compte sur toi pour retrouver ma fille et de me la ramener saine et sauve. Va et ne traîne pas !

Le joueur doit trouver l'emplacement des orcs et libérer les prisonniers (4 prisonniers) Un boss devant chaque prison, le tuer dropera un clé pour ouvrir la porte

Prisonnier 1 Liv: Merci mille fois jeune aventurier de m'avoir libérée ! Je peux enfin voir la lumière du soleil ! J'ai tellement hâte de retrouver ma famille ! Encore merci !

Prisonnier 2 Mern: Que diable vous amène ici ? Je ne m'attendais vraiment plus à revoir quiconque lors de mon arrivée dans ce trou pourris. Dieu a-t-il écouté mes prières ? Que la chance vous bénisse aventurier ! Merci de m'avoir libéré !

Prisonnier 3 Jenna: Mon héros ! Merci du fond du cœur de m'avoir sauvé ! Ces Orcs sont sans foi ni loi. Impossible de les raisonner !

Prisonnier 4 Ban: Oh mon dieu ! Vous êtes là pour me sauver n'est-ce pas ? Désolé de me méfier... Disons que l'accueil n'est pas très chaleureux ici... Vous êtes l'ami de Guth non ? Le fameux aventurier prometteur. Il m'a beaucoup parlé de

vous. Si vous cherchez sa fille, malheureusement vous ne la trouverez pas en ces lieux. Le roi des Orcs a fui et l'a emporté avec lui. Il est parti en direction de *NOM DE LA DEUXIEME MAP* avec la jeune fille. Pauvre enfant... J'espère que rien de mal ne lui arrivera. Sauvez-la aventurier, seulement vous en êtes capable !