



# User Story - Dark Souls

## Zone A

Je me réveille étourdi, je viens d'être poussé par PAT du haut d'un pont. Je me retrouve dans un bâtiment dans lequel je viens de traverser le toit. En face de moi, je vois un monstre immense (**le Boss**), entre lui et moi des barreaux de prison qui me permette d'être en sécurité. Pour avancer, il m'est impossible de faire demi-tour, le trou dans le toit est trop haut. En cherchant dans la salle, je vois une table avec sur celle-ci des **clés** qui vont sûrement m'être utile pour la suite. Par contre, je ne trouve aucune sortie, seulement une grille qui donne plus bas sous la salle de boss, je l'ouvre et je rentre.

## Zone B

Je suis sous le boss dans un long couloir en avançant, je trouve un cadavre d'un ancien combattant et une **épée** qui lui est dans la main, je la récupère. Plus loin, je trouve une intersection, et un monstre mêlé m'attaque sur la gauche, il était là en train de patrouiller dans le sous-sol et me surprend, je le tue et me laisse une **potion d'Estus**. En regardant sur ma droite, je vois un **bouclier** et je vais le chercher, il était sûrement à la personne qui est sous l'effondrement. Impossible de passer par là, je vais donc retourner à l'intersection. En face donc je vois une sortie, et ouvre la grille pour sortie de ce souterrain.

## Zone C

Cette zone grande contient beaucoup de garde notamment **des archers** qui sont sur le haut de leur balcon ils me tirent dessus et donc je décide de me mettre à couvert près d'un mur. En avançant un peu mieux dans la salle, je me trouve à me battre contre un **ennemi mêlé**, un garde qui a une épée, c'est le même que j'avais croisé dans le sous-sol, *il doit en avoir plusieurs dans tout cet endroit*. Je continue et je vais tuer un autre garde en haut des escaliers tout en faisant gaffe aux **2 archers garde** qui me tire

dessus. Une fois tuer les gardes, je vais au bout du balcon et récupère une **résine de pin brûlée**, et d'en haut, je vois dans le recoin une **potion d'Estus**, j'en utilise une car j'ai pris quelque dommage dans cette salle avant de continuer. Je redescends du balcon et ouvre la porte qui avait besoin de la **clé** que j'ai trouvé en amont.

## Zone D

Une fois la porte passée, je me retrouve dans un couloir qui monte, j'avance et un **garde mêlé** se cachait dans un coin sur ma droite et je me prends un coup de son épée... De plus, un **archer** me voit et m'attaque, j'ai le temps de me protéger de ça flèche et je vais le tuer, après avoir fini de les tuer.

J'arrive dans une salle.

## Zone E

En face de moi, je vois **une échelle** qui monte, je m'en approche et en regardant sur le côté droit, je vois mon premier **bonfire**, je vais donc mis reposer avant de continuer. En avançant vers celui-ci, je suis dans un couloir de nombreuses petites cellules, je vais d'abord me reposer avant de les ouvrir. Juste derrière le **bonfire**, j'ai accès à une fenêtre à barreaux qui donne directement sur la tête du boss. Une fois reposer, j'ouvre les petites cellules et dans certaines, je me fait surprendre par **des monstres** qui était enfermée. Je trouve dans l'une des cellules une **fiolle d'Estus**. Je retourne vers l'échelle pour continuer.

## Zone F

Je me trouve face à une porte, je l'ouvre et vois une **massue**. Je m'empresse d'aller la récupérer, mais dans cette pente, en avançant un peu, un monstre fait tomber une boule immense et qui se met à rouler de plus en plus vite vers moi, j'avance donc un peu et me mets à l'abri dans le premier recoin sur la gauche. Un **garde mêlé** m'y attendait, je le tue avant qu'il ne me repousse sur la route de la boule, de plus sur le côté droit, il y avait un autre **garde mêlé** qui venait vers moi et se fait écraser par la boule qui passait par là. Une fois la boule passée, elle tape le fond de la pièce et fait demi-tour, en effet, je vois un magicien au loin qui la contrôle. J'avance de recoin en

recoin pour éviter de me faire écraser, jusqu'au **garde archer** et jusqu'au **magicien** pour les tuer, la boule se détruit enfin en tapant le bas de la pente.

## Zone G

Arriver en haut de la pente, je vois un autre **archer** qui est en fesse de moi, je vais le tuer, mais sur le chemin, j'active un **trap qui tire des flèches sur les côtés**, je prends la flèche et décide de me soigner. Je contourne la plaque de pression qui active le **piège** pour tuer le **garde archer**. Juste derrière lui une **porte**, je l'ouvre et me retrouve face à un **garde**, un autre **garde plus gros** et un **archer** derrière un muret qui me tire dessus au loin. Vu que je n'avais pas la place de les éviter, j'ai dû tous les tuer. J'ai pris quelques coups donc je me soigne et j'avance.

## Zone H

Je vois devant moi une **potion d'Estus**, je vais l'attraper, mais un **ennemi** me surprend directement sur le côté droit et en le voyant, je vois en face un **garde avec une grosse armure** et **2 archers derrière lui**. Le combat à été dur, mais je suis toujours en vie les **potions d'Estus** mon permis de me soigner. La lueur derrière les **gardes** m'intrigue et décide de m'y avancer.

Il y a un balcon qui donne directement sur la prison du **boss**, on peut le voir d'en haut, mais je ne peux toujours pas descendre le rejoindre, car je risque de mourir de chute. Dans le coin du balcon, je vois une **clé** qui pourrait m'être utile pour la suite. Je la récupère, mais je ne sais pas où pourrai se trouver la suite pour avancer. En faisant demi-tour, je vois un **ascenseur** qui mène au-dessus, ça doit être pour la suite, je rentre dedans et passe à la salle suivante.

## Zone I

Arriver en haut de l'**ascenseur**, j'arrive dans cette pièce plutôt petite : un grenier ? Je vois des caisses rangé et une **fiolle d'Estus**, mais en sortant de l'**ascenseur** un **ennemi** me surprend sur le côté gauche. Un **garde** qui devait protéger l'**ascenseur** des étrangers. Je récupère la **potion d'Estus** et rejoins la prochaine zone en **sautant plus bas**.

## Zone J

Effectivement, une fois descendu, je ne peux plus remonter, car l'échelle qui était là est cassée... Je me repose au **bonfire** qui se trouve devant moi avant de continuer.

## Zone K

Pour entrer dans la zone, je dois sauter pour rentrer dans la fenêtre ouverte. Je me trouve bien au-dessus du **boss**, mais si je saute, je risque de mourir, en effet, je suis sur les poutres du toit de sa prison et je vois sur la poutre qui va à gauche une autre fenêtre ouverte. Avant, je vois sur celle qui est à droite un **item bonus d'âme**, je vais le récupérer. En cas de besoin, je vois aussi une plateforme intermédiaire qui me permet de redescendre sur le balcon où j'avais trouvé la **clé**. Une fois le **bonus d'âme** récupéré, je me dirige vers la fenêtre ouverte.

## Zone L

En rentrant, je suis dans une tour avec un escalier en colimaçon qui descend. Je les empreintes pour savoir où es qu'il m'amène, *sûrement la porte que j'avais vue d'en haut qui permet de rejoindre le **boss**...* En descendant, un **garde archer** était en train de remonter, il me voit et me tire dessus, je le tue avant et continue ma route. Arrivé vers le bas, l'escalier est cassé, mais on peut quand même monter/descendre. Dans le trou de l'escalier un **garde mêlé** m'attends, je lui saute dessus et le tue. Une fois en bas, je me trouve face à la **porte** qui donne sur la salle du **boss**, je l'ouvre grâce à la **clé** trouvée sur le balcon. Puis je traverse le **fog** pour rentrer dans la salle du boss.

## Zone M

Le **boss** se prénomme **Ardent le Prisonnier**, il est enfermé là depuis des centaines d'années maintenant, car il aurait écrasé un village entier et tuer tout le monde. Il dit ne pas avoir fait exprès, mais difficile à croire vu son allure, c'est un troll qui a été défiguré par la bataille qu'il a mener pour éviter d'être enfermé, a t'il dit.

Ardent le prisonnier est immense et va utiliser ses pieds pour m'écraser en tant que première attaque, il a aussi un gros boulet accroché à sa main par une chaîne qui lui permet de le faire tourner et le frapper au sol pour m'écraser. Ramener son boulet

dans sa main permettra aussi de faire des dommages une fois qu'il a été lancé. À sa mort, il tombera au sol et **ouvrira la grille** à l'aide de son boulet, pour pouvoir **passer à la suite**.