

« Pei l'évadée de la nuit »

Scénario de Axel Polin. Le 05 Juin 2019. Version 2

Contexte : Fayoum, Egypte, aujourd'hui et au III^{ème} avant J.C.

Story Line :

Partie A : Mise en place

[Non visible : Pei est en réalité une jeune fille rêvant des aventures de sa mère archéologue. Le joueur découvre ce fait lors de la cinématique de fin. Cet élément justifie le fait qu'il n'y a pas d'actes de barbaries dans le jeu !]

Pei est une jeune archéologue prometteuse. Elle est appelée dans la région du Fayoum en Égypte (en 2019) afin d'expertiser les dernières momies trouvées sur le site de *Ghoran*. Les papyrologues du XX^{ème} siècle n'ont pas fait grand cas des momies et des objets antiques présents sur ce site. De ce fait, il doit être méticuleusement ré-exploré. Une expédition européenne mène donc des fouilles, en profondeur, dans le but de sauver tous les restes de cette époque et de cette région méconnue. Pei parvient au site en avion puis en jeep. Une fois sur place, elle découvre que les momies renferment de précieux documents **[[JEUX 1]]** indiquant le lieu d'une ancienne nécropole enfouie loin sous les sables de la région. Elle accueillerait d'anciens hauts dignitaires égyptiens. Après un court voyage en tout-terrain, un puits est creusé au-dessus du lieu présumé. Pei est désignée pour être la première personne à entrer. L'intérieur est richement décoré (colonnade, statuette, nombreuses amulettes). La véritable raison d'être du lieu apparaît après quelques pas dans l'édifice. Les nombreuses momies de crocodiles indiquent qu'il s'agit du lieu de repos de Sobek. Il est le dieu protecteur de la ville de *Crocodilopolis*. Alors que Pei mène consciencieusement ses fouilles, des explosions retentissent. Manifestement le reste du corps expéditionnaire a décidé d'accélérer le mouvement en perçant de nombreux puits. L'intégrité structurale du bâtiment ne tarde pas à être compromise. Malgré les cris étouffés de Pei, ce lieu divin s'effondre...

[[JEUX 1]]

Reconstruire les papyrus visibles derrière le cartonage pour obtenir la carte et le message. Les papyrus sont abîmés et peu lisibles pour plus de réalisme.

Début : Le cartonage est entier.

Déroulement : [Aide de la part du PNJ]

- 1. Séparer les peintures des papyrus.*
- 2. Trier le tas de papyrus.*
- 3. Reconstruire les papyrus.*

Réussite : Si reconstruit en majorité.

Échec : Impossible normalement sauf si le joueur met trop de temps. (*limite temporelle*)

Partie B : L'au-delà

Contre toute attente et à la surprise certaine de Pei elle rouvre les yeux et semble encore entière. Le dieu Sobek, sorti de son sommeil, l'a sauvé in extremis. Mais par malchance, ils ont chuté sur une ancienne barque solaire égyptienne. Or, l'expédition a commencé tardivement dans la journée. Les voila donc en direction de l'horizon pour plonger au côté de Rê dans l'au-delà !

*** Entrée dans l'au-delà ***

Partie C : Dans l'au-delà

La situation bien que déstabilisante ne semble pas trop affectée Pei . Son but est clair : réussir en une nuit à s'échapper de l'au-delà au moment où Rê renaîtra pour revenir dans notre monde. Passer la nuit, Pei risque fort de rester coincée avec « Les bienheureux ».

[[Le temps est déformé 1 heure dans le jeu n'est pas égale à une heure dans la réalité]]

[[JEUX 2]]

Faire glisser la barque sur de l'eau stylisée.

Début : La barque attend que le joueur la fasse glisser.

Déroulement : le joueur utilise l'interface pour faire glisser la barque.

Réussite: OBLIGATOIRE

Échec : Aucun si le joueur ne fait rien la barque avance seule.

1^{ère} heure :

[[CINÉMATIQUE 1]]

Barque franchit 1250 km, Champs de Rê (il alloue les parcelles aux dieux qui le suivent dont sobek)

[[JEUX 3]]

Associer des papyrus d'acte de propriété au bon nom de dieux. Les noms sont écrits en démotique.

Début : Il y a les actes d'un côté et les dieux de l'autre qui attendent dans une file d'attente. Les noms des dieux flottent au-dessus de leur tête.

Déroulement : Comparer les noms avec ceux écrit sur les actes de propriétés puis envoyer le dieu à la bonne parcelle de terre.

Réussite: Si le joueur associe correctement la majorité des dieux.

Échec : Si les dieux ne sont pas associés à leur parcelle respective.

2ème heures : Eau-Ournès

[[CINÉMATIQUE 2]]

Vue sur les contrées fertiles du Nil (presque tropicale)

[[JEUX 4]]

Acheter de quoi continuer le voyage (papyrus avec le champ lexical de l'eau, vêtement en lin, bâton, armes, mais surtout les amulettes pour la suite)

Début : Le village accueille de nombreux marchands. Le joueur possède une liste de course en démotique. Le but est d'acheter tout les éléments de la liste

Déroulement : Le joueur doit acheter tout les éléments de la liste en s'adressant au marchand. Le joueur doit également chercher quel marchand correspond au bon élément de la liste en s'aidant des écritures démotiques.

Réussite: Quand le joueur a récupéré tout les items.

Échec : Pas d'échec (sauf limite temporelle)

3ème heure :

[[CINÉMATIQUE 3]]

Rê alloue des parcelles aux bienheureux. Le joueur passe sans vraiment y faire attention le but étant de continuer notre quête.

4ème heure :

[[CINÉMATIQUE]]

Désert Ro-sétaou (panorama)

[[JEUX 5]]

Papyrus sur le champ lexical de l'eau pour survivre au désert.

Début : Pei entre dans le désert puis signal de soif intense au joueur.

Déroulement : Reconstruire et donner les papyrus sur le champ lexical de l'eau à Pei avant qu'elle meurt de soif.

Réussite : Quand Pei finit la traversée du désert avant de mourir de soif

Échec : Limite temporelle ou si Pei meurt de soif.

5^{ème} heure : Occident

[[CINÉMATIQUE]]

Neptys et Isis surveille le coffre-tombeau d'Osiris. Le coffre est posé sur une colline.

[[JEUX 6]]

Le but du jeux est d'utiliser les amulettes afin de chasser des chats démons ennemis d'Osiris et de les empêcher d'entrer.

Début : Pei arrive en Occident. Elle aperçoit des chats démons qui tente de pénétrer dans le coffre-tombeau d'Osiris.

Déroulement : Utiliser (lancer) les amulettes sur les chats démons. (Chaque chat nécessite une amulette différente et/ou dans des sens différents)

Réussite : Si aucun chat ne rentre dans le tombeau.

Échec : Si des chats entrent dans le tombeau. /!\ Pei ne doit pas jeter toutes ces amulettes sinon échec !

6^{ème} heure : Trou d'eau, fond du monde.

?? [[CINÉMATIQUE]] ??

7^{ème} heure : Soleil rayonne à nouveau. (Éléments de contexte non montré : C'est ici que les ennemis d'Osiris sont exécutés et le serpent Apophis est massacré sur le banc de sable de Néhaheh dans la Douât.)

[[JEUX 7]]

Montrer les amulettes restantes (après le jeu 6) pour prouver que le joueur n'est pas un ennemi d'Osiris.

Début : Des gardiens demandent à Pei de prouver qu'elle n'est pas une ennemie d'Osiris.

Déroulement : Montrer les amulettes dans le bon ordre et le bon sens pour que les gardiens autorisent Pei à continuer.

Réussite : Si suffisamment d'amulettes sont en possession de Pei et qu'elles sont présentées correctement.

Échec : Opposé de la réussite.

8^{ème} heure : Traversée de 10 cavernes ou grottes. Elles sont toutes séparées par des portes qui ne s'ouvrent qu'à la voix de Rê. Vacarme dans chaque caverne avec à chaque fois un bruit différent.

[[JEUX 8]]

Suivre au plus près Rê sans se faire repérer. En même temps, donner aux habitants des étoffes avec leur noms en démotique (et hiéroglyphe) (jeu de timing). [Précision : les habitants PNJ ont leur noms qui flottent au-dessus de leur tête en démotique il faut ensuite associer le plus vite possible le nom avec l'étoffe correspondante]

Début : Rê commence à ouvrir la première porte. Pei doit s'y faufiler.

Déroulement : Elle doit fournir à chaque habitant qui se présente une étoffe en hiéroglyphe qui correspond au nom de l'habitant en démotique qui flotte au-dessus de sa tête . À chaque réponse correcte, Pei augmente ses chances de passer à travers la porte sans se faire repérer.

Réussite : Tous les habitants ont reçu la bonne étoffe et Pei ne s'est pas faite repérer.

Échec : Il y a trop d'erreur d'étoffe donc Pei n'a plus aucune chance de ne pas se faire repérer par les gardiens.

9^{ème} et 10^{ème} heure:

[[CINÉMATIQUE 4]]

La barque est précédée par un défilé de rameurs et de dieux. Elle s'éloigne vers l'horizon (et vers la fin).

[[JEUX 9]]

QTE pour sauter dans la barque.

Début : La barque arrive à la fin de son voyage dans l'au-delà. Pei doit rapidement sauter dedans pour pouvoir sortir.

Déroulement : Des actions sont rapidement affichées à l'écran et le joueur doit faire les bonnes combinaisons au bon moment.

Réussite: Si le joueur fait suffisamment de bonnes combinaisons au bon moment.

Échec : Si le joueur fait trop d'erreurs ou tarde trop. (cependant le joueur n'est pas dans Dragon's Lair le jeu doit être souple, pas de die and retry)

11^{ème} heure : On ne prend que le lieu de torture des ennemis d'Osiris.

[[CINÉMATIQUE D'ÉCHEC :: ICI OU EN FIN DE CHAPITRE SI LE JOUEUR JOUE UN SEUL CHAPITRE]]

Le personnage est avec les ennemis d'Osiris. Ils se font précipités dans la fosse de feu. Des déesses les exécutent avec des couteaux.

12^{ème} heure :

[[CINÉMATIQUE DE RÉUSSITE :: ICI OU EN FIN DE CHAPITRE SI LE JOUEUR JOUE UN SEUL CHAPITRE]] On est projeté en dehors et on se retrouve à Ghoran la tête dans le sable. Sobek repart dormir.

Partie D : De retour au XXI^{ème} siècle

[[CINÉMATIQUE DE FIN]]

On peut voir Pei qui joue dans sa chambre avec un scarabée khépri. Elle jette le scarabée et celui-ci traverse un rai de lumière.

[[JEUX 10]]

Quiz interactif pour récapituler les jeux précédents.

Déroulement : Il s'agit d'un simple quizz de connaissance sur ce qui a été fait (il peut être passé).

Réussite : Si le joueur fait suffisamment de bonnes combinaisons au bon moment.

Échec : Pas d'échec possible. Le jeu donne simplement un mauvais score.

FIN

Durant tout le jeu dans l'au-delà il est possible de se faire attaquer aléatoirement par des ennemis variés (crocodiles, chats démons) d'où l'arme et le bâton dans l'inventaire. Cette fonctionnalité est toutefois optionnel.

Ici, il n'a été donné que les réussites et échecs critiques, cependant il est possible d'adapter ces principes pour fournir des échecs et réussites plus « doux ». Il est aussi possible de créer des paliers de réussites.