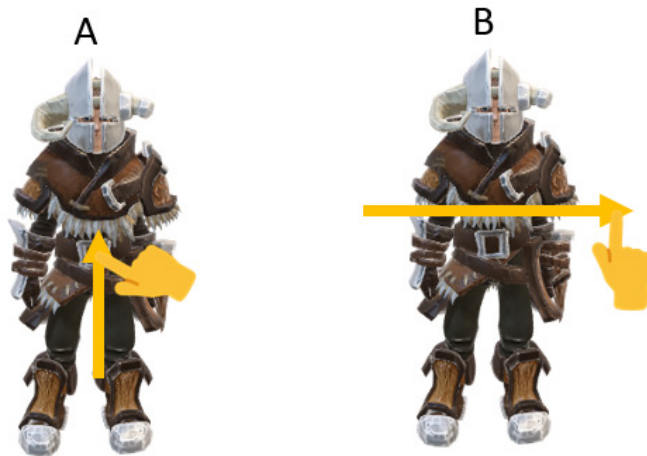
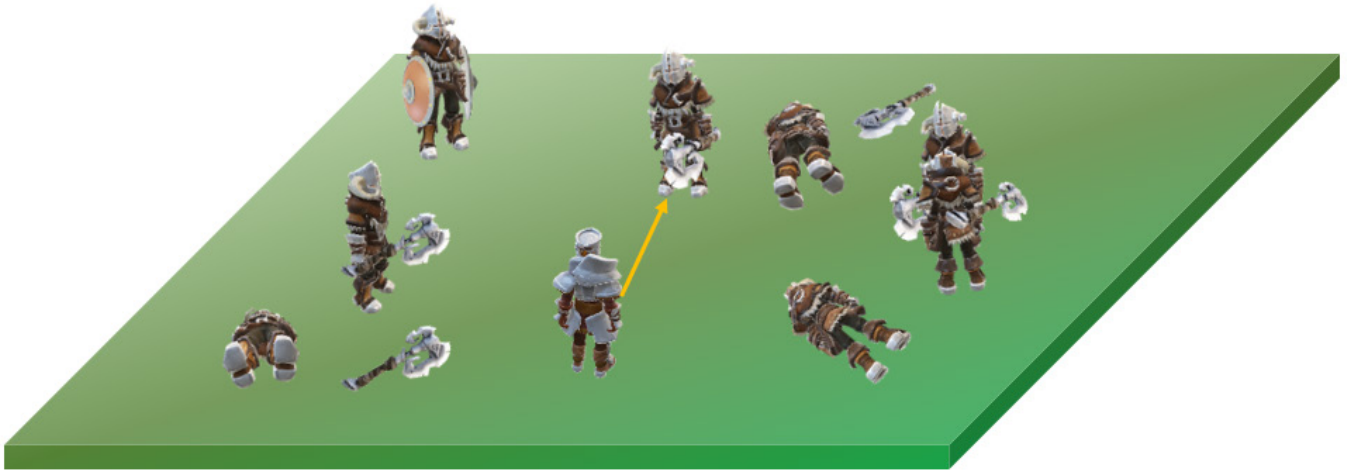


A stone staircase leads up between two large, dark stone pillars. The pillars are inscribed with glowing yellow runes. The scene is dimly lit, with a bright light source at the top of the stairs, creating a dramatic atmosphere. The text 'TUTO VERSION 2' is centered in the middle of the image.

**TUTO
VERSION
2**

SCÈNE 1.A



Dans cette toute première partie, le joueur ne se trouve pas encore dans le Valhalla. Il se trouve bel et bien dans le monde des vivants et se bat avec honneur sur un champ de bataille.

Les ennemis dans ce monde sont plus «vivants» que dans le Valhalla, vu que dans le Valhalla se sont des esprits, des morts, des souvenirs de guerriers qui s'affrontent (Draugrs). Là ces guerriers sont vivants.

Tout autour, quelques corps jonchent le sol et beaucoup d'ennemis se trouvent tout autour. Le joueur, après un temps d'observation de son environnement, se dirige vers son premier adversaire.

Pour ses déplacements, le joueur ne dash pas, il marche (ou court).

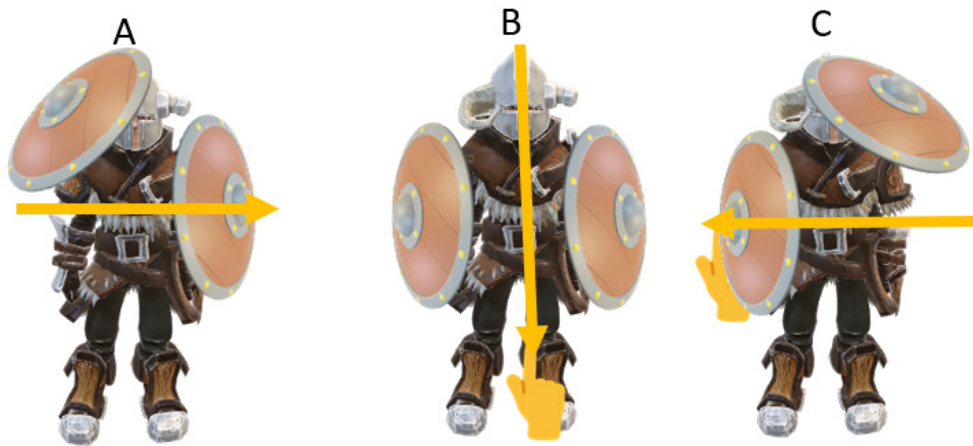
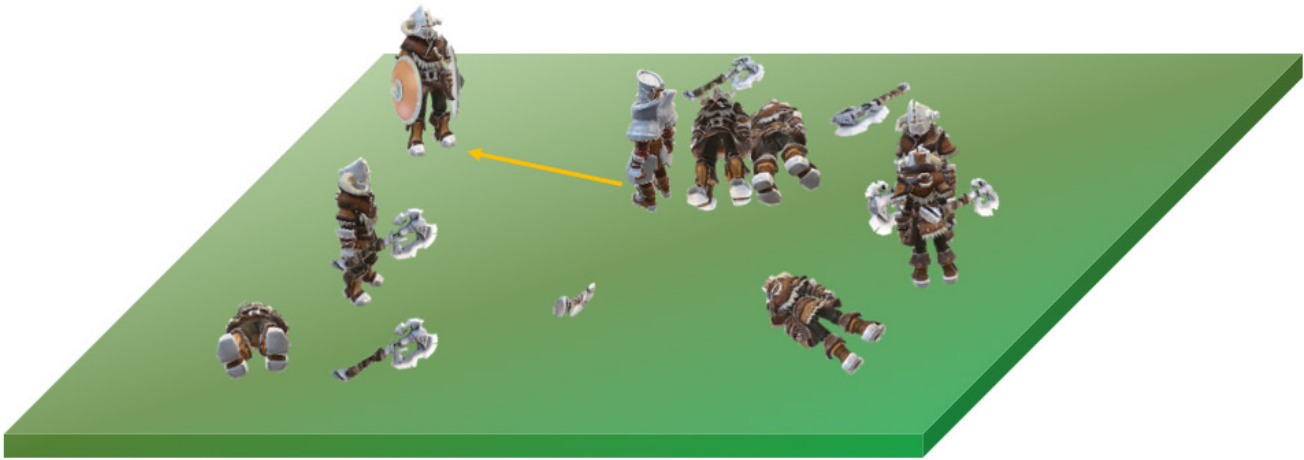
Une fois l'adversaire atteint, la phase de tuto s'enclenche :

A-L'ennemi attaque le joueur (joueur invulnérable). Le joueur doit parer.

B-L'ennemi est vulnérable, devant le joueur et n'attaque pas. Le joueur doit lui donner un coup de hache. L'ennemi meurt.

Le joueur passe alors au point suivant.

SCÈNE 1.B



Toujours dans le monde des vivants, le joueur rejoint ensuite la position d'un deuxième ennemi (avec un bouclier). Ses déplacements se font toujours en marchant / courant (sans dash).

Une fois l'adversaire atteint, la phase de tuto sur les angles de frappes s'enclenche :

A- Le joueur doit frapper dans l'angle contraire au bouclier.

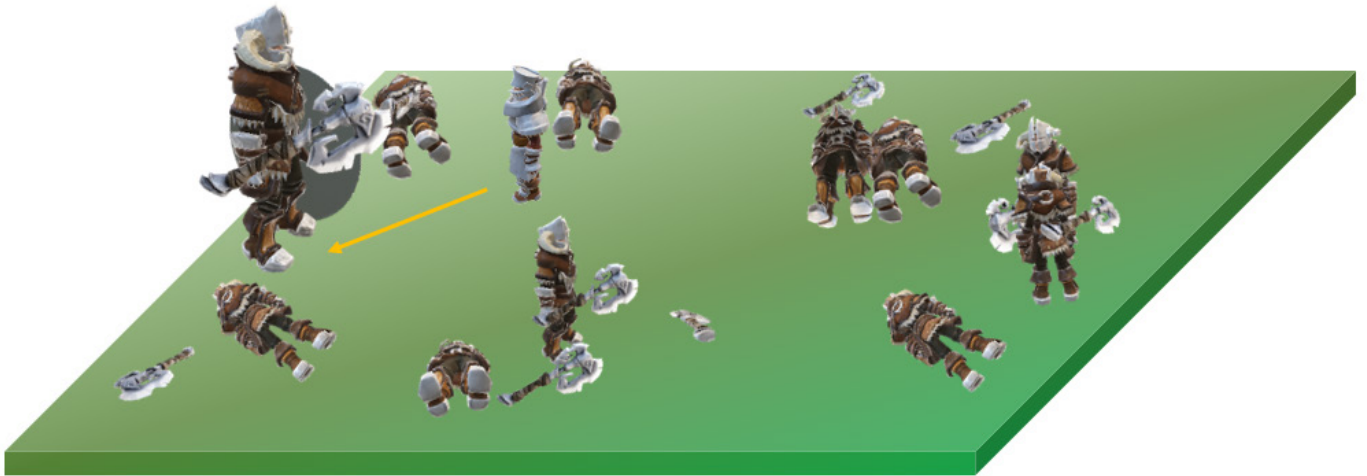
B- Même chose avec un angle différent.

C- Même chose avec un angle différent.

L'ennemi meurt.

Le joueur passe au point suivant.

SCÈNE 1.C



Toujours dans le monde des vivants, le joueur rejoint ensuite la position d'un troisième ennemi. Ses déplacements se font toujours en marchant / courant (sans dash).

Cet ennemi est bien plus fort que le joueur, il est invulnérable et tuera le joueur au premier coup. Ce combat est scripté, le joueur doit mourir.

Le joueur peut parer ou attaquer mais c'est sans effet sur la vie et les attaques de l'ennemi.

Une fois l'adversaire atteint, la transition vers la seconde partie du tutoriel s'enclenche.

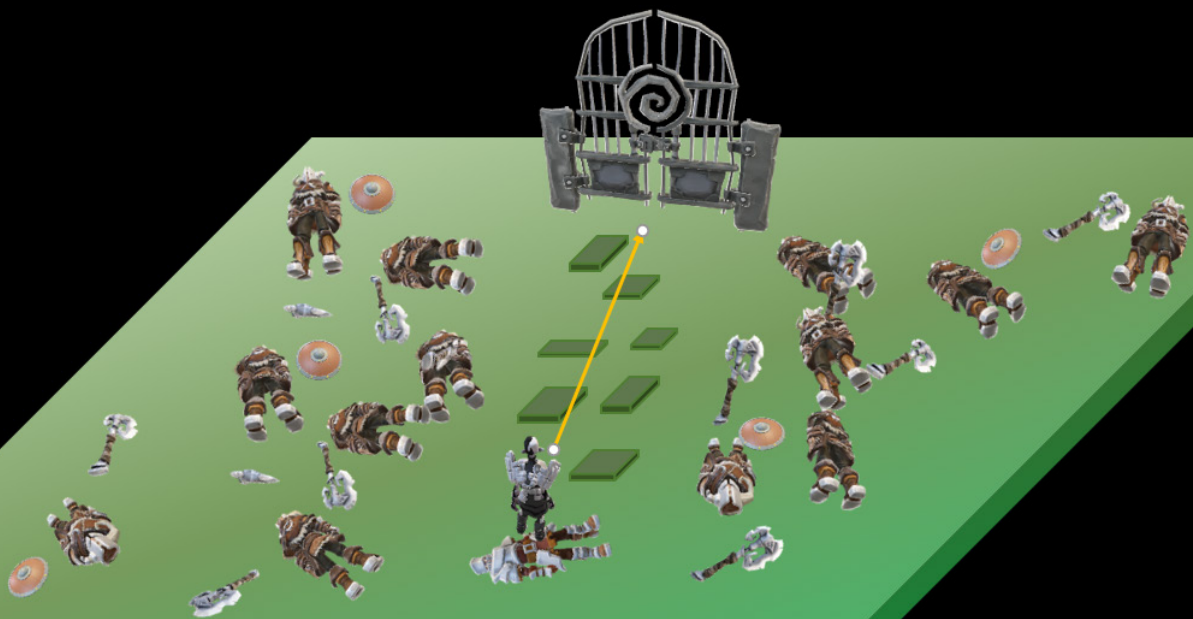
Transition.

SCÈNE 2

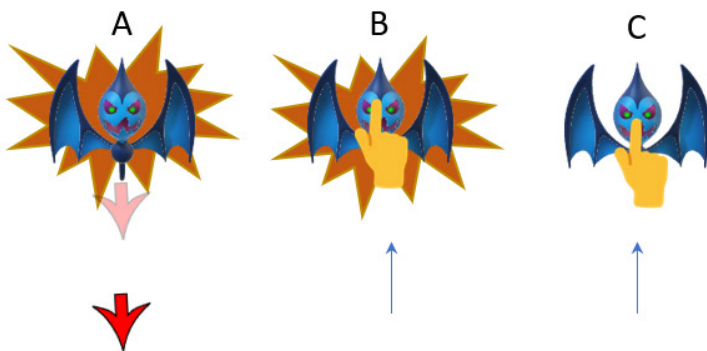
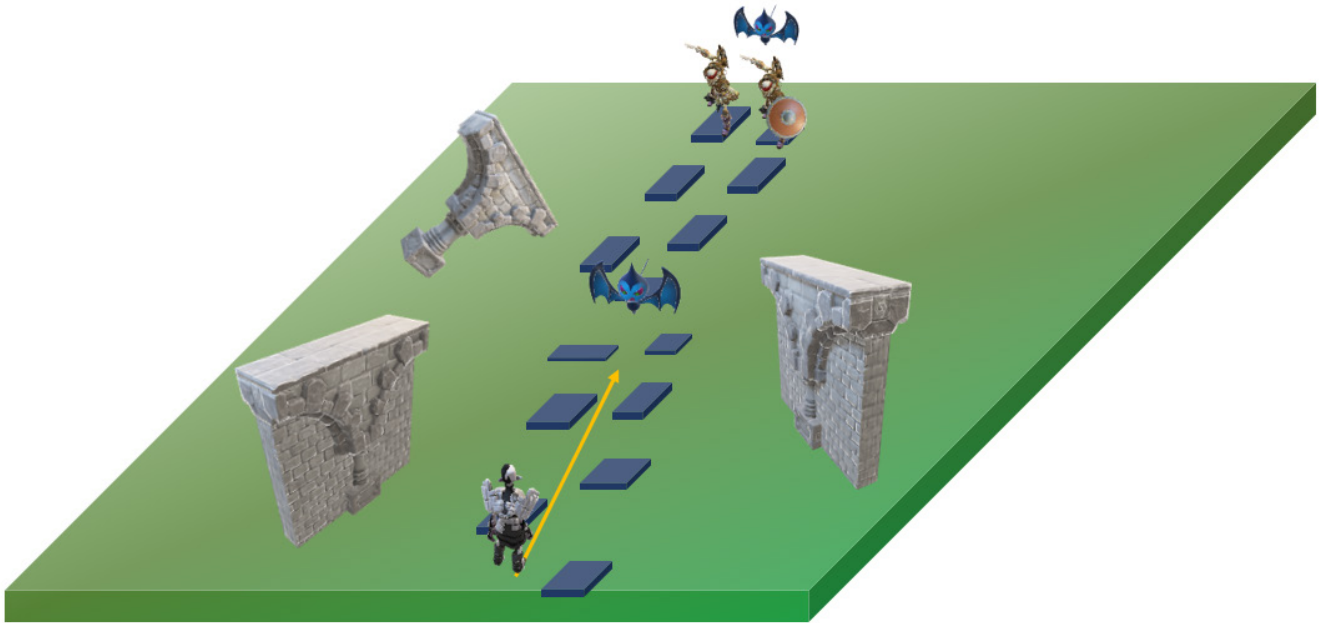
Mort du joueur, l'écran s'assombrit doucement pour simuler cette mort en direct. Au bout d'une seconde, la lumière revient peu à peu et le joueur se retrouve sur le champs de bataille. Toutefois il ne reste que des morts et des débris d'arme. Un détail attire cependant le regard du guerrier: une immense double porte qui n'était pas là auparavant brille au loin.

Aux pieds du joueur repose le cadavre d'un guerrier, pas vraiment différent des autres, mais c'est avec attention que le héros y porte le regard, avant de s'élancer vers le portail à une vitesse inhumaine. Le guerrier se sentait légers et vif. Le guerrier n'était plus qu'esprit.

Quand il atteint le portail, il s'ouvrit et le héros est happé à l'intérieur guidé par les dalles qui elles non plus n'étaient pas là auparavant dans le champs de bataille.



SCÈNE 3.A



Le joueur arrive alors dans le Valhalla. L'ambiance change, mais les ruines et la désolation reste au goût du jour. Alors qu'il arrive à peine dans cet étrange univers, le joueur se fait assaillir par un ennemi volant. Cet ennemi marque vraiment la différence avec le monde réel. Ce monde est marqué par la magie : ennemis volants, runes, géants couchés sur le sol... Les ennemis dans ce monde sont les guerriers morts d'anciennes batailles épiques, ils paraissent donc bien moins «vivants» que dans le monde réel. Une fois que le joueur atteint cet ennemi, la phase de tuto sur l'arc commence (cette phase peut être modifiée en fonction du rework apporté à l'arc).

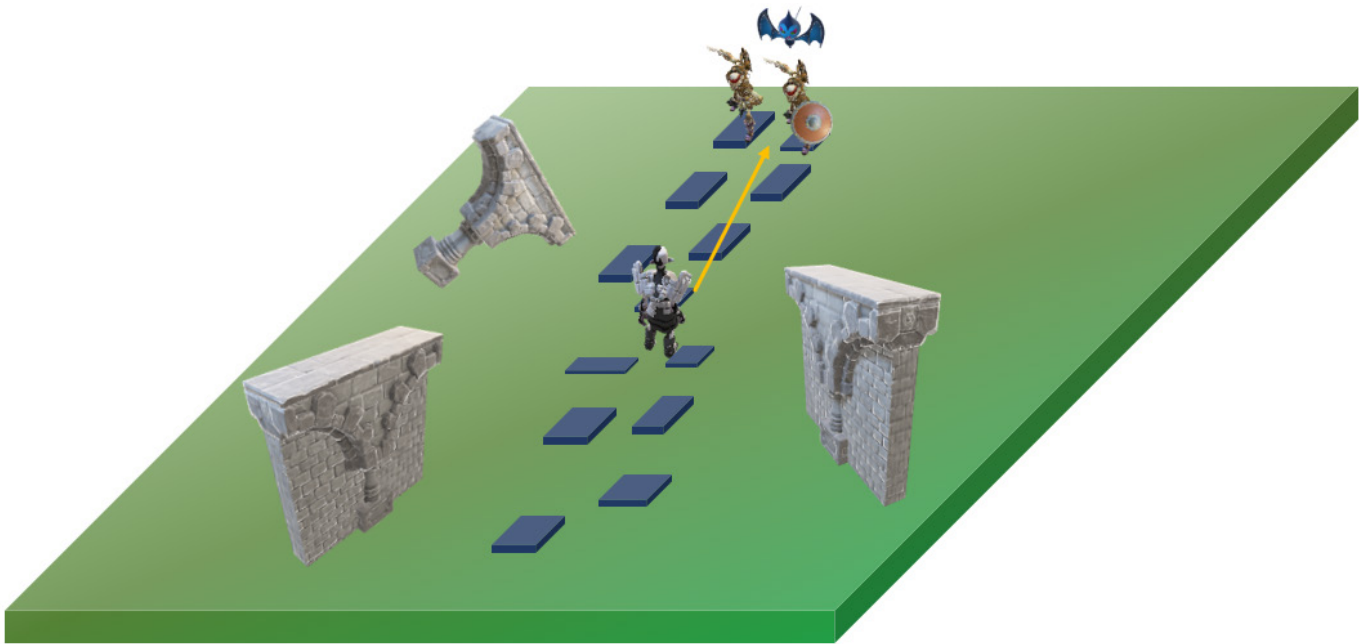
A-Ennemi charge son attaque et l'envoie au joueur (à distance admettons).

B-Ennemi charge son attaque, le temps s'arrête, on indique au joueur de tap sur l'ennemi : la charge de l'attaque est annulée.

C-Le joueur retap sur l'ennemi qui meurt sous cette deuxième flèche.

Le joueur dash ensuite sur la prochaine position.

SCÈNE 3.B



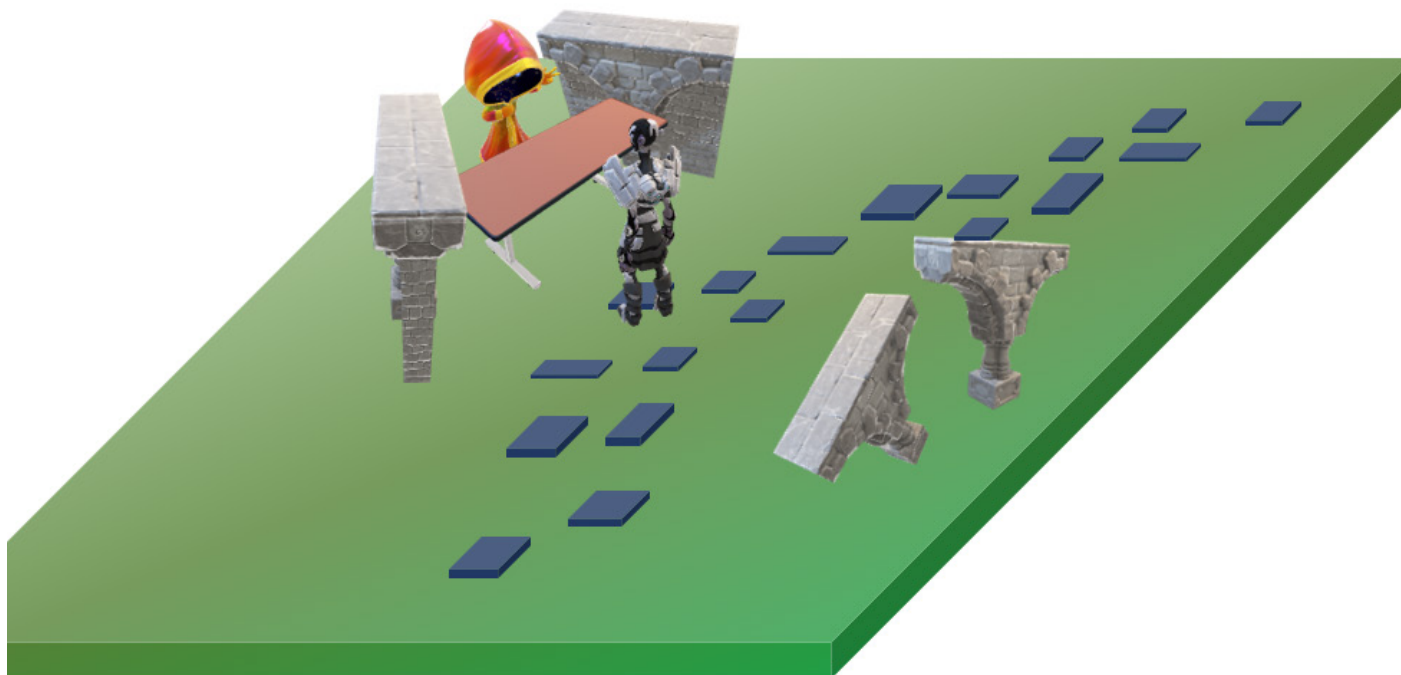
Le joueur arrive alors face à un groupe d'ennemis qui va lui permettre de remettre en pratique tout ce qu'il vient d'apprendre par les tutoriels précédents, et également d'appréhender les ennemis sous leur forme de Draugr, marquant ici la césure entre le monde des vivants et le Valhalla. Durant cet affrontement, il ne sera pas interrompu par un didacticiel, il est libre de ses actions (il ne perd toutefois pas de vie).

Une fois le combat achevé (sur une victoire), il monte de niveau. S'affiche alors le tuto expliquant les concept d'or, d'item et de stats (pv max + dégâts).

Il enchaîne ensuite les Dash pour arriver à la position du Marchand.



SCÈNE 4



Le joueur rencontre le marchand. Ce moment est un tournant dans le tutoriel, c'est ici que l'univers et le Lore vont être révélés plus en détails. Des questions comme les objectifs et les raisons de la présence du héros ici, ou encore sur le lieux mêmes et sur ce mystérieux personnage trouveront leur réponses.

On aura d'abord un enchaînement de dialogues que le joueur devra lire, ou skip avant de pouvoir avoir accès à la boutique.

Ensuite, il introduit de nouveaux éléments de Gameplay. Avec l'or gagné lors du combat précédent, le joueur peut acheter une capacité au marchand. Vient alors le tuto expliquant comme fonctionne le chop du marchand.

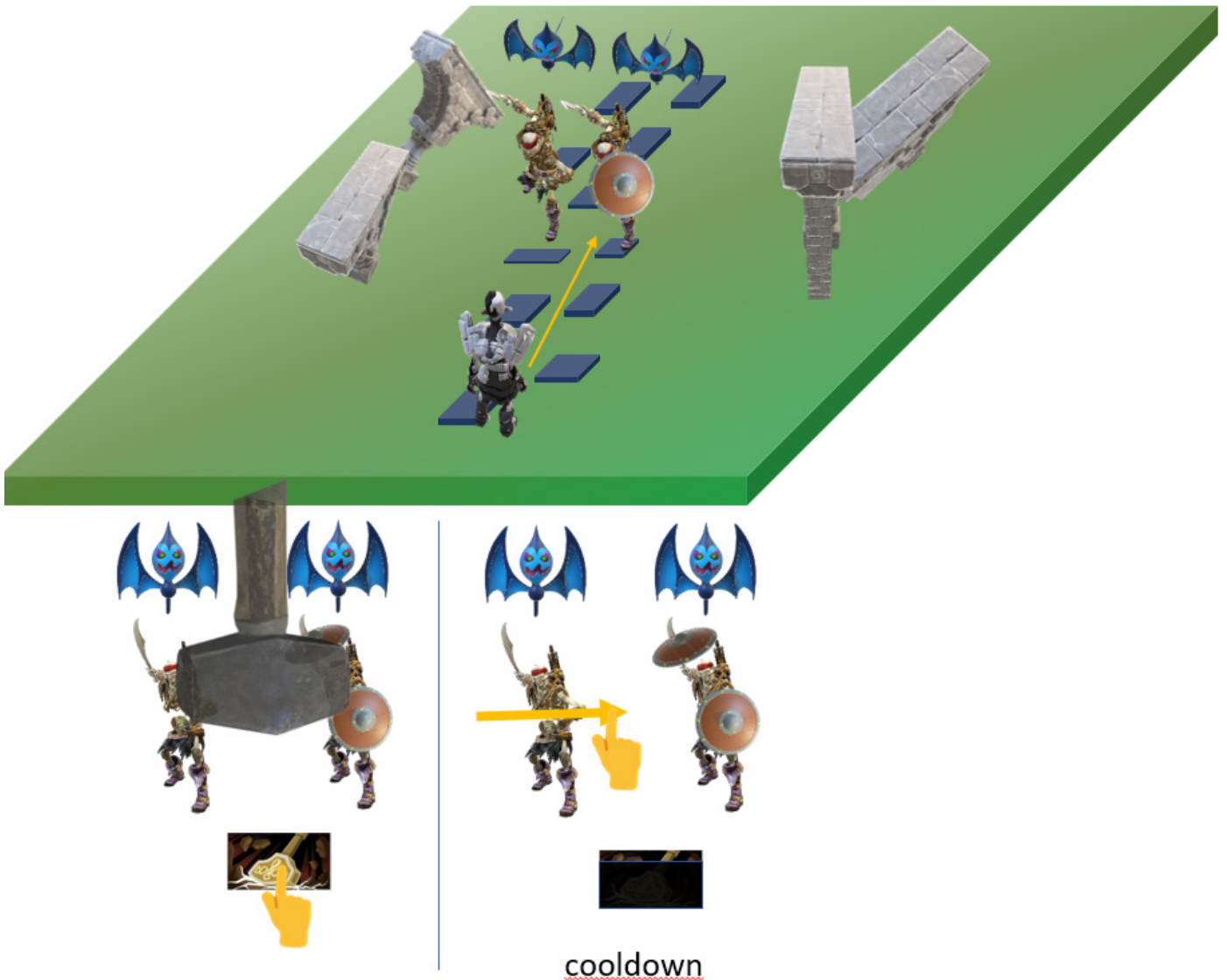
Le tuto force le joueur à acheter la capacité Ragnarok (coûtant exactement le nombre d'or que possède le joueur). Tant qu'il n'aura pas accepté d'acquérir la capacité, il ne pourra pas avancer.

Le marchand explique toutefois l'ensemble de son stock (juste qu'il est apte à vendre des items et à soigner le joueur blessé).

Une fois la capacité achetée, le joueur Dash à sa po-chaine position.



SCÈNE 5

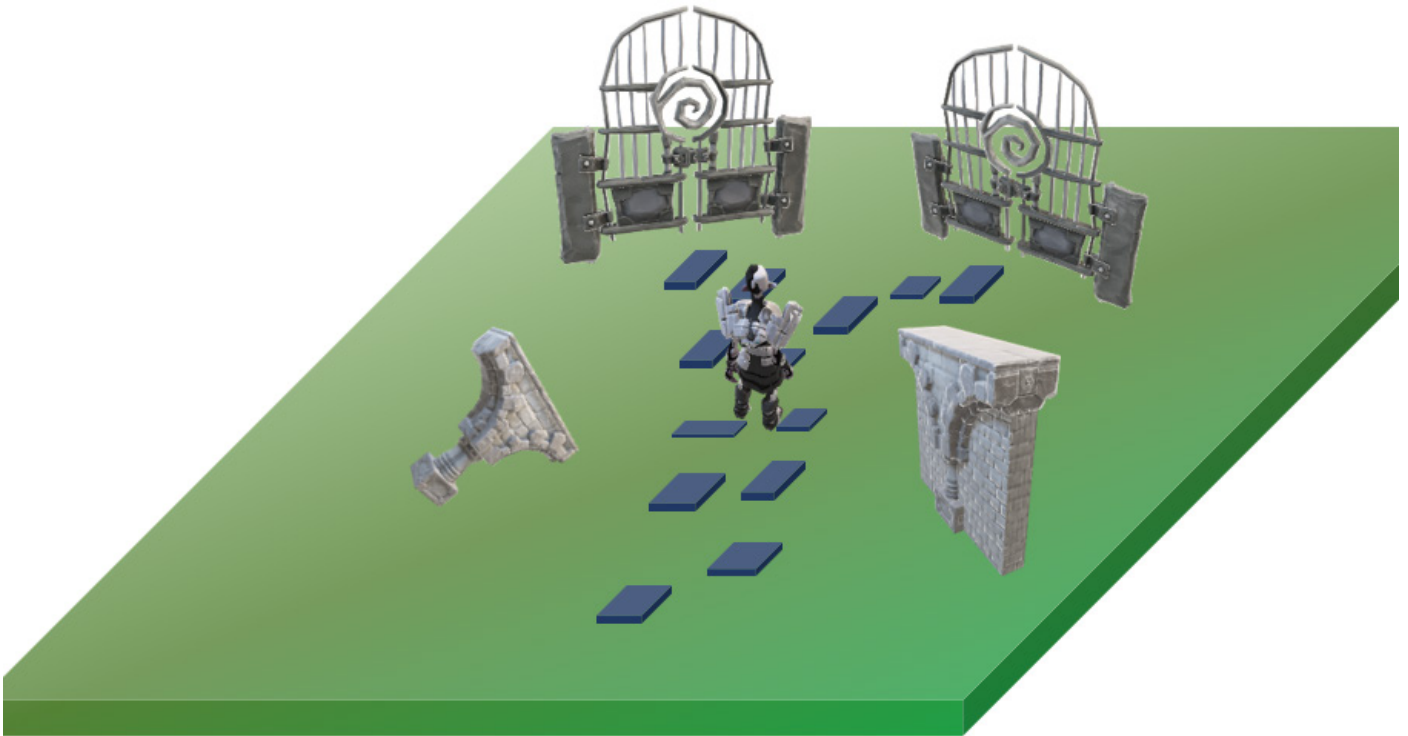


Le joueur doit affronter un nouveau groupe d'ennemi. Ce nouveau combat qui invoquera 4 ennemis à la fois servira de tuto pour expliquer les capacités. Lorsque le combat débute, le joueur est contraint à utiliser sa capacité, ce qui diminuera la vie de tous les ennemis sans les tuer.

Ensuite, pour parvenir à les vaincre il faut continuer à les frapper avec la hache. Au premier coup, le tuto interrompt le combat pour expliquer le principe du cooldown. A chaque coup, le joueur remplit sa jauge de capacité pour pouvoir la réutiliser au bout d'un certain nombre de coup.

Ensuite, le combat se poursuit normalement (le joueur ne perd pas de vie comme il est dans le tutoriel). Une fois les ennemis vaincus, le joueur dash vers sa prochaine position.

SCÈNE 6

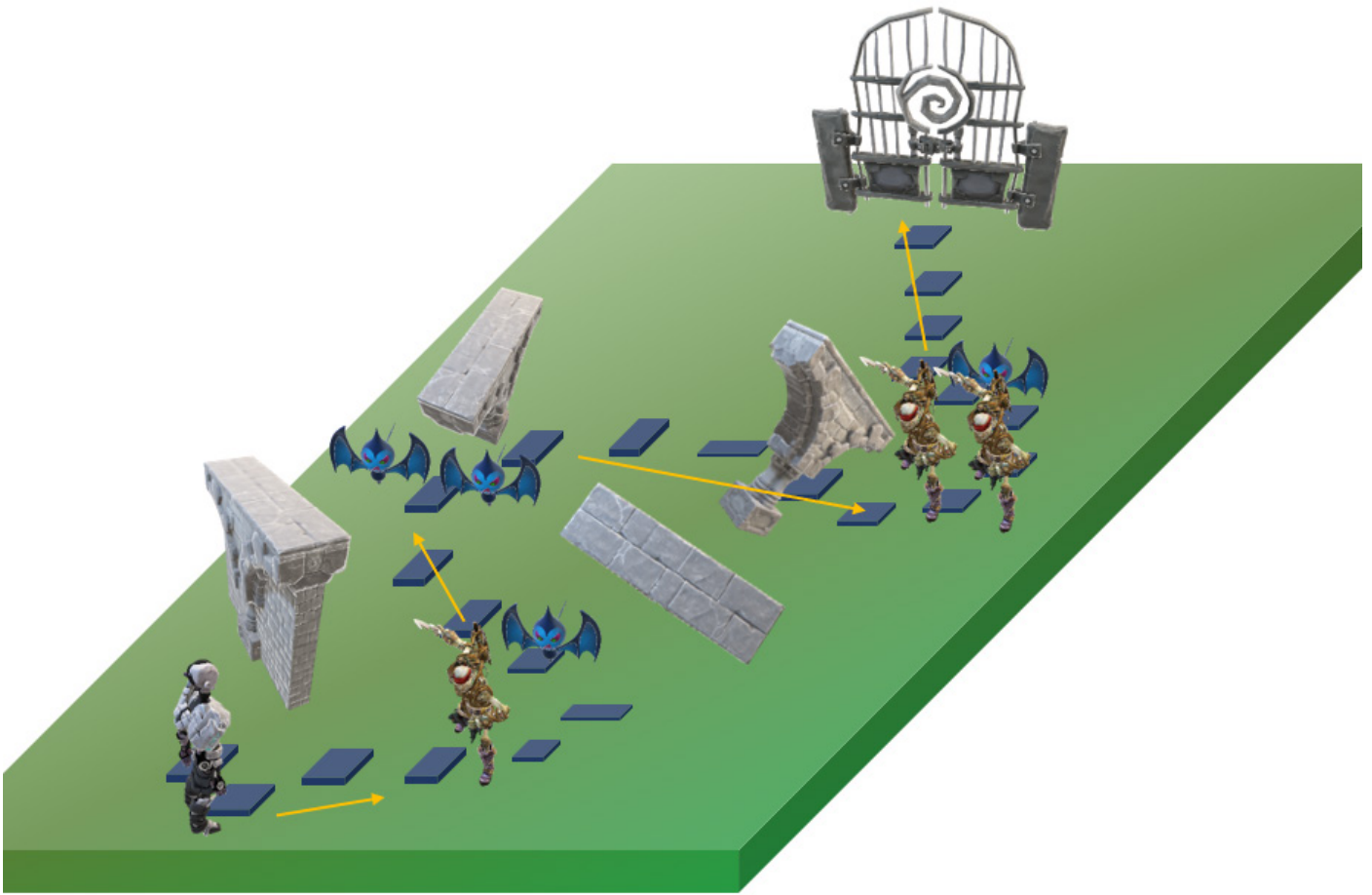


Ici, le joueur atterrit dans une salle carrefour. Cette salle permet d'introduire la mécanique de choix de salle et de lecture de la carte. Pour cet exemple, pour simplifier le choix et pour garder de la surprise dans le niveau principal des plaines de Vigrid, le joueur ne pourra choisir qu'entre 2 salles combat. La salle combat lui permet également de pouvoir tester ses nouveaux skills sur un exemple concret de salle complète. Sa vie reste inaltérable dans cette fin de tuto. Le but ici n'est pas de rendre le choix intéressant mais de lui faire comprendre comment il s'exécute et s'appréhende.

Le tuto indique donc que chaque symbole sur la carte correspond à un type de salle, la hache correspondant à une salle combat. Il rappelle également que pour ouvrir un portail il faut tap dessus.

Une fois le choix effectué, le joueur s'engouffre dans la salle combat.

SCÈNE 7



Cette salle combat est une salle de combat lambda, tirée au hasard parmi l'ensemble de nos salles combats. Elle permet de mettre pleinement en pratique ce qu'a appris le joueur sur une salle complète avant de le lancer dans le grand bain. Aucun tutoriel ne viendra interrompre son expérience de jeu.

Une fois la fin de la salle atteinte, il fera face à un portail qui l'amènera à la fin du Tutoriel. Quand le joueur l'emprunte on obtient un écran de chargement avec un vers Eddique (poétique) lançant le joueur dans son aventure et mettant un point final à ce didacticiel. Une fois ce vers lu et l'écran de chargement skip, le joueur revient au menu d'accueil.

Il est fin prêt à se lancer dans les plaines de Vigrid.