

*Jules Robichaud Gagnon  
Frédéric Pelletier*

*8GJF210  
Présentation du concept de jeu*

*Réalisation d'un jeu vidéo*

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <i>Titre du jeu</i>      | <i>Entre la lumière et les ténèbres</i>           |
| <i>Promoteurs</i>        | <i>Frédéric Pelletier, Jules Robichaud Gagnon</i> |
| <i>Date de livraison</i> | <i>Décembre 2006 (Démo fonctionnel)</i>           |
| <i>Genre</i>             | <i>Action RPG 3D en temps réel</i>                |
| <i>Contexte</i>          | <i>Médiéval fantastique</i>                       |
| <i>Mode</i>              | <i>Mode Solo seulement</i>                        |
| <i>Cible</i>             | <i>Adulte</i>                                     |
| <i>Plateforme</i>        | <i>PC</i>   |
| <i>Media</i>             | <i>DVD / CD</i>                                   |
| <i>Contrôles</i>         | <i>Clavier et souris</i>                          |

*Remis à  
Sylvain Boivin*

*Université du Québec à Chicoutimi  
Mardi 31 janvier 2006*

## *Prologue*

*Dans cet univers, il existe d'innombrables mondes parallèles. Parmi eux, se trouvent les mondes de la lumière et des ténèbres, qui sont en guerre depuis la nuit des temps. Il y a plusieurs années, les deux camps tinrent bataille sur un monde de sorciers où presque tout fut détruit. Les seuls survivants sur le champ de bataille furent un général du monde des ténèbres, le fils du prince, et la commandante de l'armée de la lumière, la fille du baron, qui luttèrent pendant des jours et des jours. Pendant leur duel effréné, les sorciers survivants scellèrent secrètement les portails, emprisonnant les deux combattants dans ce monde. Lorsqu'ils se rendirent compte qu'ils étaient piégés et que la bataille ne menait nulle part, ils décidèrent de faire une trêve temporaire pour trouver le moyen de retourner dans leurs royaumes.*

*Tous les deux parcoururent les terres dévastées par leurs troupes et se rendirent compte que leur guerre était effroyable et insensée. Ils décidèrent d'abandonner leurs idéaux et travailler ensemble pour aider les survivants des sorciers pour se faire pardonner de leurs atrocités. Au fil du temps, ils se lièrent intimement et eurent un enfant ensemble. Cette union extra dimensionnelle ne s'était jamais fait auparavant et créait ainsi un être unique qui pourrait apporter la paix entre la lumière et les ténèbres.*

*Un sorcier puissant de l'endroit découvrit un moyen qui permettrait aux anciens guerriers de retourner chez eux en passant par un autre monde, celui de la nature, et ainsi demander la paix de chaque côté. Ils traversèrent vers cette dimension avec un sorcier spécialiste en portail. Ce vieil homme leur permettra d'ouvrir un passage vers leurs royaumes respectifs et les refermer derrière eux. Pour protéger l'enfant, ils le laissèrent dans ce nouveau monde avec le vieux magicien qui restera pour surveiller garder les portails fermés. N'ayant aucune compétence avec les enfants, le vieux sorcier décrépi légua le jeune enfant au forgeron et ancien combattant du village, un vieil ami qu'il avait rencontré lors d'un voyage passé dans ce monde. De retours chez eux, les deux messagers de la paix furent exécutés sur le champ pour trahison.*

*Le jeune garçon grandit paisiblement dans ce petit village forestier où il fût traité comme un natif de l'endroit sans connaître le lourd passé de ses parents. La vie du jeune homme sera bouleversée quand le vieux gardien des portails rendit l'âme, affaiblissant les pouvoirs des sceaux qui gardaient les mondes isolés, ce qui permettra aux deux mondes rivaux d'utiliser ce monde comme champ de bataille. Le destin de ces mondes réside entre les mains de ce jeune homme n'ayant aucune idée de son gigantesque potentiel. Il devra décider s'il protégera son monde ou joindra les forces de la lumière ou des ténèbres.*

*L'aventure commence ...*



## *Fouabilité*

*Dans ce monde, le joueur prendra le rôle de Delek, un jeune adulte qui devra partir à l'aventure à la recherche de ses origines et d'un but dans la vie. Il devra affronter plusieurs péripéties, interagir avec des personnages non joueurs, remplir des missions, affronter différents antagonistes, s'entraîner et finalement choisir sa voie.*

*Le joueur se déplacera en utilisant le clavier (WASD) ou en cliquant avec la souris dépendamment de ses préférences et de la situation. Par exemple, il pourrait avoir à sauter par-dessus des gouffres, éviter des pièges, esquiver des attaques, etc. Il aura accès aux menus en utilisant des touches du clavier ou en appuyant sur des icônes à l'écran, le jeu se pause pour laisser au joueur le temps de faire des changements. Le personnage activera ses pouvoirs ou ses techniques en appuyant sur une touche de 0 à 9, qui sont des raccourcis définis par le joueur. Il aura accès à la liste complète de ses habilités dans les menus. Les commandes ressemblent beaucoup aux rpg 3d standards mais avec un aspect action intensive, tel Devil May Cry.*



## *Concepts artistiques*

*Nous allons représenter chaque créatures des différents mondes avec des traits physiques particuliers, les créatures de la lumière auront une apparence plus soigné, tandis que ceux des ténèbres auront plutôt une apparence lugubre. Pour les créatures des ténèbres et de la lumière, nous voulons leur donner des traits menaçants et effrayants malgré l'idée préconçu que la lumière soit le bien et les ténèbres soit le mal. Il ne faut pas oublier qu'il y a toujours le bien et le mal dans chaque monde, mais ceux que le héros aura à affronter seront des ennemis. Les créatures du monde de la nature seront des caricatures du monde réelle.*

## Concepts de règles

**Entraînement** : Les attributs et les compétences augmentent en les utilisant, aucun niveau pour le personnage.

**Techniques** : À force d'utiliser des compétences spécifiques, on peut développer de nouvelles techniques. Par la suite, en pratiquant ces techniques, on peut en découvrir d'autres.

**Pouvoirs** : Sorcelleries provenant de la force de la lumière ou des ténèbres.

**Manoeuvre/Pouvoirs/Combo synergiques** : Combinaisons de différentes manoeuvres et/ou pouvoirs pour créer différentes techniques plus puissantes.

**Armes évolutives** : À force d'utiliser des pouvoirs ou des enchantements avec un objet (armures, armes, etc.), on y transmet un peu de ce pouvoir. L'objet gagne une affinité à ce type de pouvoir et le rend plus puissant.

Ex : Une épée longue qui devient une épée de la lumière.

**Quêtes** : Le personnage devra faire des quêtes pour obtenir de nouveaux objets et apprendre de nouvelles techniques et/ou pouvoirs et progresser dans l'histoire.

**Combinaisons de créatures** : Certaines créatures, en s'agglomérant, deviennent une seule nouvelle créature plus puissante.