

SkyProject

Rapport du projet d’algorithmique



22 décembre 2019

IUT Dijon

*TALLANDIER Marion*

*TREMBLEAU Thibault*

*LITHAUD Alexandre*

*PETIOT Robin*

Descriptif du jeu

La création du personnage propose 4 races. Parmi celles-ci se trouvent :

**Les Khajiits**

Originaires d’Elsweyr, les Khajiits sont des félins humanoïdes. D’après une légende, ils auraient été créés par les Elfes.

Les Khajiits sont très intelligents, prestes et souples. Leur grande agilité naturelle fait d’eux d’excellents voleurs. La lune influence beaucoup sur leur force.

**Les Hauts Elfes**

Les Hauts Elfes sont originaires du mythique continent d’Almeris, maintenant disparu. Ils vivent aujourd’hui sur l’Archipel de l’Automne en Bordeciel. Leur comportement hautain est très peu apprécié des autres races.

Les Hauts Elfes sont très doués dans les arts mystiques mais très vulnérables face à la magie. Ils sont extrêmement intelligents et habiles, ils excellent dans la magie des arcanes. Malgré leur statut de magicien ils rentent de bons guerriers avec des talents de forges et d’escrime.

**Les Sombrages**

Le clan Sombrage est le clan nordique descendant d’Ysgramor et ses 500 guerriers. Ils sont arrivés d’Atmora pour vivre dans la province de Bordeciel.

Les Sombrages sont souvent caractérisés comme barbares, leur résistance au froid leur permette de porter des armures plus légères, leur apportant une agilité au combat rare, même avec des armes lourdes.

**Les Impériaux**

Les Impériaux sont originaires de la province impériale de Cyrodill et ont conquis Tamriel. Aujourd’hui, ils peuplent la cité de Blancherive dans la province de Bordeciel.

Les Impériaux paraissent plus faibles que les autres races à cause de leur apparence plutôt frêle mais ils sont les meilleurs soldats de leur rang. Bien que leurs armures lourdes les protègent des coups les plus importants, leurs attaques restent ralenties par tout le poids qu’ils portent.

Chaque race a des caractéristiques propres, une fois le personnage crée, ses statistiques sont améliorées en fonction de la race choisie.

*L’histoire débute à Blancherive, dans la province de Bordeciel. La guerre entre la légion Impériale et les Sombrages ne cesse pas.*

L’aventurier est originaire de Blancherive, il est marié à une jeune femme du nom d'Alnÿa. Elle se fait tuer par un soldat Sombrage lorsque l'aventurier revient de la chasse. Voyant le corps sans vie de sa femme au pied de l'ennemi il enrage et le tue. Suite à cela il se met à détester le clan Sombrage.

Voulant rendre hommage à sa femme, il l’enterre près d'un arbre qu'elle admirait.

Plusieurs jours passent. Il reprend sa chasse et découvre le cadavre d’un messager, en fouillant le corps il trouve l'insigne Sombrage ainsi qu'un plan stratégique expliquant le déroulement d'une prochaine attaque de Blancherive. L'aventurier décide d’amener ce plan au Järl de Blancherive.

Une fois arrivé, il rencontre le Järl, celui-ci le remercie infiniment et prends le personnage sous son aile. L’aventurier est sollicité pour effectuer plusieurs patrouilles contre de l’or.

Pendant une de ses patrouilles un géant bien trop puissant l’attaque, il est incapable de se défendre contre lui et prêt à se faire tuer il est sauvé par le dragon primordiale, Alduin.

La nouvelle présence d’un dragon sur le territoire se répand jusqu’à arriver au Järl qui décide de lancer une chasse contre lui.

L’aventurier ayant été sauvé par ce dragon refuse de le chasser. Après maintes tentatives de convaincre le Järl il s’enfuit et déserte de la légion Impériale.

Il se retrouve seul et s’entraîne au combat sur de simples ennemis, caché de toutes autres populations.

Lors d’un de ses entraînements, s’enfonçant dans les fourrés il rencontre un clan draconien, Drakion. Ceux-ci honorent, prient et défendent les dragons jusqu’à en donner leur vie.

Drakion est un clan fondé par Alduin et Orÿa afin de défendre leur cause et leurs enfants.

Orÿa est la partenaire d’Alduin, ils sont originaires des Dieux nordiques mais ce sont retournés contre eux. Bannis des Dieux, ils décidèrent de parcourir les mondes afin de détruire ce qu’il ne leur plaît pas. Ils ressuscitèrent d’anciens dragons qui servent à présent leur cause. Afin d’assouvir leur envie de destruction, ils décidèrent de s’unir pour créer un Homme, restant inconnu, qui portera en lui la puissance de ces deux entités.

Le clan accueille l’aventurier chaleureusement et lui explique qui ils sont et qui est le dragon qui l’a sauvé.

L’aventurier décide de rester auprès d’eux, se sentant touché par leur amitié et ressentant un lien très fort entre lui et ces dragons.

Lors du rituel d’initiation de notre aventurier au sein du clan Drakion, l’invocation de l’esprit d’Alduin avère qui est réellement l’aventurier : l’élu Drakion, enfant de l’union d’Alduin et d’Orÿa. L’aventurier appris alors également le but de ses créateurs : détruire les mondes, et les Dieux. N’étant pas enjoué par cette idée, l’aventurier décide d’entamer une discussion avec l’esprit d’Alduin visant à lui montrer d’autres solutions que la destruction. Fou furieux de voir que sa création est à l’encontre de ses décisions, Alduin entreprit de l’éliminer, mais avant qu’il puisse effectuer toute action, Orÿa se mit en travers de son plan. Ne voulant pas perdre l’enfant auquel elle s’était attachée durant toutes ces années d’observations, elle se place du côté de l’aventurier. Alduin, ne voulant pas blesser sa compagne, se remit de ses émotions et se calma. Il se laisse donc convaincre par Orÿa et l’aventurier.

À la suite de ce changement de cap, Alduin et Orÿa demandèrent le pardon des Dieux, qui leur accordèrent une seconde chance. Certains dragons décident de ne pas suivre le même chemin et se mirent contre ces deux entités. C’est alors que se crée un groupe de dragons ennemis.

Dans ce groupe de dragons se trouvent Illÿar, Qjärd et Ksïorn suivi de leurs serviteurs. Ce sont les dragons les plus puissants qu’on ressuscité Alduin et Orÿa.

L’aventurier se lance en quête de les chasser, avec la puissance de ses créateurs sous la surveillance des Dieux nordiques.

Avec l’aide des invocateurs Drakion, il invoque le premier dragon Illÿar. Un duel entre les deux combattants est donc entamé.

À la suite de sa victoire, l’aventurier est récompensé par les Dieux d’une augmentation de sa résistance.

L’aventurier se repose dans sa tente au sein du clan Drakion pendant la nuit.

Le lendemain, l’invocation du second dragon, Qjärd se déroule. Qjärd, toujours décidé à suivre son plan de destruction se lance en combat contre l’aventurier.

La victoire de l’aventurier contre Qjärd lui apporte une nouvelle bénédiction des dieux, il devient bien plus puissant.

L’aventurier se repose au sein de son clan pour récupérer avant le dernier combat.

Le lendemain, l’heure du duel contre Ksïorn est venue. Son invocation ne sera pas nécessaire car il vient de lui-même défier l’aventurier. N’ayant pas le choix de l’affronter, le combat débute. Les bénédictions des dieux offrent facilement la victoire à l’aventurier.

Pour avoir vaincu ces ennemis, les Dieux lui promettent son entrée au Valhalla lorsque son heure sera venue.

Vous avez atteint la fin du jeu.

Félicitation, le Valhalla n’attends que vous…