



ENTRE - TERRE

Projet Interactif et Multimédia

SI28

Banville Florimond GU05 / Mouisset Ilyann G101 / Ramadan Ahmed TC04

Note d'intention

Concept

Le concept de notre projet multimédia va se développer autour d'un récit interactif se basant sur l'histoire du jeu action-RPG « Elden ring ». Le jeu sera donc un role-play où le joueur se verra plongé en immersion dans un monde de fiction médiéval parcourant différentes régions afin de retracer le Lore de Elden ring. Le joueur devra donc interagir avec différents personnages, résoudre des quêtes tout en faisant attention aux choix moraux qui influenceront le monde qui entoure le joueur.

Notre récit médiéval sera développé à l'aide de Twine pour retranscrire notre scénario. Par ailleurs, nous ferons usage de différentes IA afin de générer des personnages et cartes avec lesquelles l'utilisateur pourra interagir. De plus, ces interactions permettront aux joueurs de se déplacer et de résoudre les différentes fins proposées. Ainsi, ce récit interactif basé sur l'histoire d'Elden Ring pourrait offrir une expérience immersive et riche en choix, où chaque décision prise par le joueur influence le monde et l'histoire autour de lui. Ce serait une manière passionnante d'explorer davantage l'univers créé pour le jeu et d'offrir aux nouveaux joueurs et fans une nouvelle façon de s'engager avec l'histoire.

Public-cible

Le public-cible de ce projet multimédia serait principalement les amateurs du jeu vidéo Elden Ring ou bien les personnes aimant le médiéval fantastique. De plus, il s'étend au-delà de ces catégories spécifiques pour englober tous ceux qui cherchent une expérience immersive et interactive dans un univers fictif riche en détails et en choix narratifs.

Les amateurs d'Elden Ring trouveront dans ce projet une opportunité unique d'approfondir leur compréhension du lore du jeu et d'explorer davantage les recoins mystérieux de son monde médiéval fantastique.

En plus, notre projet s'adresse également à un public plus vaste, qui inclut les amateurs de jeux narratifs interactifs de toutes sortes. Si vous êtes quelqu'un qui apprécie les histoires où vos choix ont un impact significatif sur le déroulement de l'intrigue, ce projet vous offrira une expérience dans un monde médiéval fantastique.

Cahier des charges

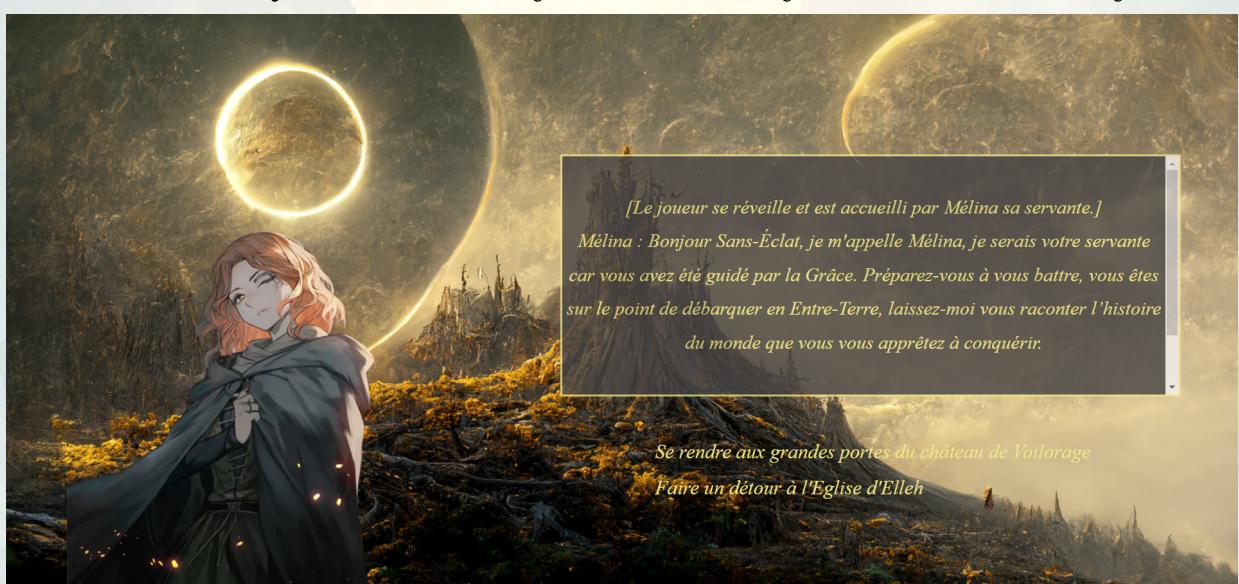
Ressources médias utilisées

Notre histoire sera présentée sous forme de texte que l'utilisateur pourra lire ou écouter grâce à une narration des personnages. Puis, l'utilisateur sera amené à faire des choix qui influenceront le déroulement de l'histoire.

Pour garantir une cohérence visuelle, des images statiques en arrière-plan seront intégrées, soit extraites du jeu lui-même, soit générées par des intelligences artificielles telles que Midjourney et Dall-E. Ces images permettront à l'utilisateur de mieux visualiser l'environnement dans lequel il évolue et les personnages avec lesquels il interagit.

Les personnages eux-mêmes seront issus de génération IA ou sélectionnés sur des forums où des artistes créent des personnages dans le style recherché. Afin de donner vie aux dialogues entre les personnages, nous avons envisagé d'enregistrer les voix en utilisant l'IA ElevenLabs, qui nous offre la possibilité de créer plusieurs voix uniques pour nos personnages.

En plus des éléments visuels et des dialogues, des fonds sonores provenant directement du jeu seront intégrés. Ces musiques d'ambiance contribueront à l'atmosphère immersive de l'expérience. L'objectif de l'utilisation de ces différents médias est de plonger l'utilisateur dans une immersion totale dans l'univers d'Elden Ring, en combinant texte, images, voix et sons pour créer une expérience interactive et captivante.



Capture d'écran de notre jeu

Structure et navigation

Le projet repose sur une structure élaborée à l'aide de Twine, qui relie des passages autonomes tout en maintenant une cohérence narrative. Notre scénario propose au joueur divers chemins à emprunter dans l'histoire, chacun aboutissant à l'une des trois fins distinctes prévues.

La navigation à travers l'histoire se fait grâce à des liens hypertextes, permettant au joueur de suivre la quête du Sans-Éclat. Bien que cette navigation soit globalement linéaire, certains choix auront un impact sur le déroulement ultérieur de la quête. Ainsi, bien que l'histoire soit structurée, les décisions du joueur influenceront la direction qu'elle prend, ajoutant ainsi une dimension interactive et décisionnelle à l'expérience narrative.

Formes et degrés d'interactivité

Nous souhaitons mettre en avant l'importance de la navigation au sein du récit. Celle-ci se fait à travers un système hypertexte, permettant au joueur de se déplacer non seulement entre les différents espaces narratifs, mais aussi entre les différentes fins possibles de l'histoire. Chaque choix de lien hypertexte ouvre des opportunités d'action distinctes pour le joueur, conduisant ainsi à des développements variés et à des conclusions différentes dans le récit.

Interface et choix graphiques

Notre interface est conçue pour être simple et intuitive. Après avoir lu la description de la situation, les joueurs se verront présenter un ou plusieurs choix pour accéder à l'interface suivante, et ainsi de suite. Une fois qu'un choix est effectué, l'histoire progresse de manière irréversible, ajoutant une dimension de permanence aux décisions du joueur.

En ce qui concerne les éléments graphiques de l'interface, nous avons opté pour un style fidèle à l'esthétique d'Elden Ring, tout en intégrant des personnages au style légèrement « manga ». Cette fusion artistique crée un équilibre entre le monde fantastique d'Elden Ring et un aspect visuel attractif et accessible pour les joueurs. De plus, pour maintenir une cohérence avec l'univers du jeu, nous avons choisi d'utiliser la police d'écriture présente dans le jeu, assurant ainsi une immersion totale dans l'esthétique visuelle et textuelle de l'univers d'Elden Ring.

Choix techniques

Pour concrétiser notre projet, nous avons opté pour différentes solutions techniques essentielles :

- *Fichier Twine :*

Nous avons choisi d'utiliser le logiciel Twine, qui nous offre une interface simple pour rassembler tous les éléments de notre interface interactive : graphismes, sons, textes et liens hypertextes agissant comme des boutons de navigation entre les différentes pages de notre projet. Twine a été notre choix en raison de sa gratuité, de sa simplicité d'utilisation adaptée aux étudiants sans formation en informatique, et de sa capacité à nous offrir une vue d'ensemble claire de notre scénario interactif.

- *Images générées par des intelligences artificielles :*

Pour simplifier la création graphique, nous avons fait appel à des intelligences artificielles, notamment Midjourney sur Discord et Dall-E en ligne. Ces outils nous ont permis de générer des images répondant à nos besoins esthétiques sans nécessiter une expertise graphique avancée.

- *Dialogues générés par une intelligence artificielle :*

Nous avons choisi d'utiliser l'intelligence artificielle ElevenLabs pour créer nos dialogues. Cette approche nous offre un contrôle précis sur le style des dialogues tout en évitant la complexité des enregistrements vocaux.

- *Montage avec Capcut :*

Pour la réalisation du trailer de notre projet interactif, nous avons opté pour le logiciel Capcut. Il nous offre les outils nécessaires pour monter et éditer efficacement le matériel audiovisuel.

Gestion des versions

Nous avons mis en place un espace de stockage sur un drive pour centraliser tous nos documents, y compris les textes, les fichiers audio, vidéo et les images, ainsi que les différentes versions de notre projet Twine. Nous veillons à indiquer quelle est la dernière version disponible, garantissant ainsi un accès facile et organisé à l'ensemble des éléments nécessaires à notre projet.

Scénario

Personnages

Personnages avec interactions

Mélina est née au pied de l'Arbre Monde et décrit sa mère comme étant à l'intérieur de l'Arbre Monde. Bien qu'il ne soit jamais spécifié, on peut déduire que sa mère est la Reine Marika l'Éternelle. À un moment donné, le corps de Melina a été brûlé, la laissant sans corps et en tant qu'esprit errant sans aucun souvenir de l'objectif que sa mère lui avait donné. Ainsi, elle cherchait un moyen d'aller au pied de l'Arbre Monde pour déterminer son objectif donné.



Mélina



Ranni

Ranni est la fille de Radagon et de Rennala. Après le départ de Radagon et sa prise de fonction en tant que consort de Marika, Ranni et ses frères et sœurs ont été élevés au statut de demi-dieux, étant désormais les enfants du consort d'une déesse. En même temps, Ranni semble avoir perdu son corps d'origine et réside maintenant en tant qu'esprit dans un corps de poupée artificielle.



Hyetta

Hyetta est une femme aveugle mystérieuse qui erre à travers l'Entre-Terre, suivant les indications de la lumière lointaine à l'intérieur d'elle-même après avoir mangé des raisins Shabrir.

Personnages sans interactions



Marika

Radagon s'est distingué pendant les Guerres de Liurnia, rejoignant les héros avec son armée dorée. Après deux guerres sans vainqueur clair contre la Reine Rennala, il se repentit de ses agressions territoriales, épousa Rennala, et eut trois enfants : Radahn, Rykard et Ranni.

La Reine Marika était originairement de la même lignée que le peuple Numen. Elle était destinée à devenir une déesse et à devenir le réceptacle de l'Anneau d'Elden. Elle avait pour don une ombre, son demi-frère Maliketh. Elle retira la Rune de la Mort de l'Anneau d'Elden et fit en sorte que son ombre, Maliketh, la garde, établissant ainsi l'Ordre Doré.



Radagon



Rennala

Jeune astrologue passionnée du ciel étoilé, Rennala rencontra une pleine lune envoûtante qui devait charmer un jour l'Académie de Raya Lucaria. Devenant une championne éminente, elle ensorcela l'académie avec sa magie lunaire, en devenant la maîtresse. Elle érigea la maison de Caria en royaute.



Morgott

Morgott est né de la lignée dorée, la progéniture du premier Seigneur d'Elden, Godfrey, et de la Reine Marika. Il était le frère jumeau de Mohg. Les deux frères naquirent en tant qu'Omen maudits et furent ainsi confinés sous la capitale. En raison de leur statut royal, leurs cornes n'ont pas été excisées.



Godrick

Radahn était le fils de la Reine Rennala et de Radagon, devenant le beau-fils d'un demi-dieu après le mariage de son père avec la Reine Marika. Il est considéré comme le héros le plus puissant des demi-dieux.



Maliketh

Godfrey, premier Seigneur d'Elden de l'Ordre Doré, était autrefois un guerrier féroce qui apaisa sa soif de bataille en portant sur lui le lion Serosh, le Seigneur des Bêtes, lorsqu'il fit le vœu de devenir seigneur aux côtés de la Reine Marika. Sous les ordres de Marika, il conduisit la Guerre contre les Géants, éliminant les Géants et confinant leur flamme sur les sommets des montagnes. Cette guerre marqua la naissance de l'Arbre Monde, une époque placée sous la gouvernance de la Reine Marika..



Astel

Godrick est un descendant de la lignée dorée, la lignée qui a débuté avec la Reine Marika l'Éternelle et son premier consort Godfrey. En tant que parent éloigné de la lignée de Marika, son sang divin était fortement dilué, le considérant comme le dernier de la portée.



Radahn

Maliketh est la fidèle Bête liée aux ombres et le demi-frère de la Reine Marika l'Éternelle, descendante des Numens, qui deviendrait le réceptacle de l'Anneau d'Elden.



Godfrey

Astel est une étoile déformée, née dans un lointain vide sans vol, est constituée de débris d'étoiles aux couleurs variées. Elle aurait attaqué une Cité Éternelle, la détruisant et emportant son ciel. Sa silhouette rappelle vaguement celle d'un insecte.

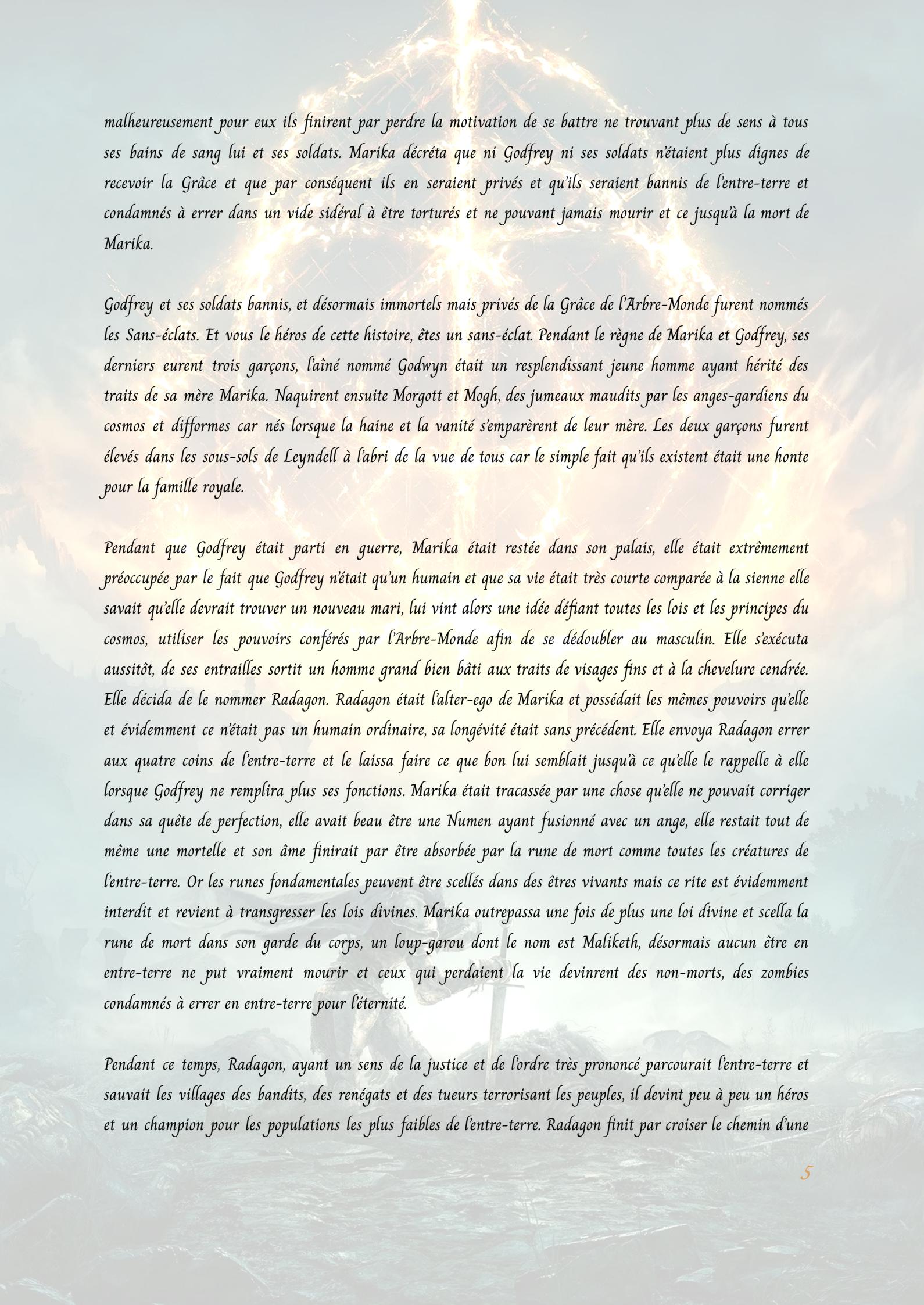
Le scénario au global

Ci-dessous résume le scénario du jeu, en annexes il y a le scénario exact qui est dans dans notre jeu.

Bonjour Sans-Eclat, préparez-vous à vous battre, vous êtes sur le point de débarquer en entre-terre, laissez-moi vous raconter l'histoire du monde que vous vous apprêtez à conquérir.

Notre histoire se passe sur une terre au fin fond du cosmos que l'on nomme l'entre-terre. Dans cet univers chaque planète est gardée par un ange céleste. Sur cette planète vivent en conflit plusieurs espèces. Parmi ces espèces on peut retrouver les humains, les géants, les elfes, les albinauriques, les dragons, les animaux et les Numens. Les Numens sont une race d'humains supérieurs en tout comparés à leurs congénères ordinaires, ils sont plus forts plus rapides plus endurants, et surtout, ils vivent une vie extrêmement longue qu'on qualifierait même presque d'éternelle. La vie sur l'entre-terre est dictée par des lois magiques et des runes fondamentales. La rune de la vie et de la mort par exemple. Et tout en entre-terre est alimenté par un arbre gigantesque dont la sève est appelée « Grâce ». Cet arbre est l'incarnation de l'ange-gardien de l'entre-terre, qui se nomme la bête d'Elden. Parmi les Numens, certains avaient le privilège de s'entretenir avec la bête d'Elden à travers des rites ancestraux. Parmi les Numens, une se distinguait de par son ambition sans-limites et sa grande soif de pouvoir, son nom était Marika. Marika réussit à l'issue d'un rite à établir un pacte avec la bête d'Elden. Si elle réussissait à trouver un homme assez puissant et ambitieux parmi les humains pour devenir seigneur de l'entre-terre et qu'elle faisait de lui son mari, elle deviendrait le réceptacle de la bête d'Elden et régnerait sur toute l'entre-terre.

À cette époque les différentes espèces avaient un représentant, et ce dernier était toujours le plus fort de son espèce. Marika ne mit pas longtemps à trouver son mari. Le chef des humains s'appelait Godfrey, c'était un homme extrêmement grand, fort et vigoureux, un véritable guerrier. Elle devint donc le réceptacle de la bête d'Elden et l'incarnation de l'arbre-monde. Par la suite elle s'installa dans une immense cité entourée de murs appelée Leyndell. Elle fonda l'Ordre d'or, un ordre dirigé par la Grâce et qui devint une religion pour les adeptes de Marika et Godfrey parmi les humains et les Numens. Mais dans toute l'entre-terre le bruit courait qu'une Numen et un humain étaient arrivés au trône et personne ne sut pourquoi ni comment sachant que le trône était vacant en entre-terre depuis la mort de Placidussax le plus fort des dragons anciens qui avait réussi à asseoir son autorité sur toutes les autres espèces. Les différentes races peuplant l'entre-terre refusèrent de prêter allégeance à Marika et à l'ordre d'or. Prise de rage et de vanité Marika envoya son armée dirigée par Godfrey en personne conquérir toute l'entre-terre par les armes. Ils partirent donc à la conquête de toutes les contrées afin de soumettre les races de l'entre-terre. Godfrey et son armée conquirent de nombreuses terres, mais

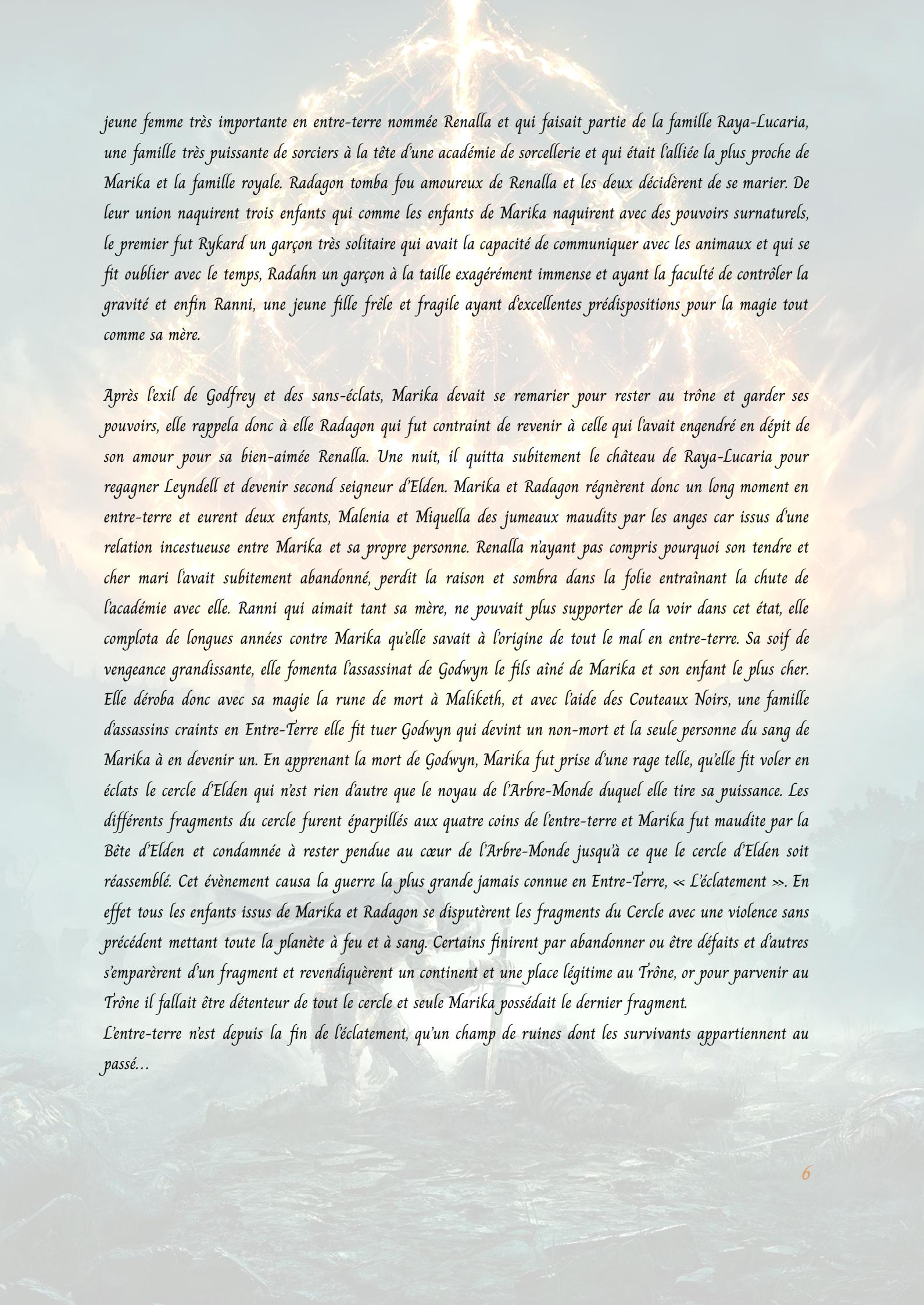


malheureusement pour eux ils finirent par perdre la motivation de se battre ne trouvant plus de sens à tous ses bains de sang lui et ses soldats. Marika décréta que ni Godfrey ni ses soldats n'étaient plus dignes de recevoir la Grâce et que par conséquent ils en seraient privés et qu'ils seraient bannis de l'entre-terre et condamnés à errer dans un vide sidéral à être torturés et ne pouvant jamais mourir et ce jusqu'à la mort de Marika.

Godfrey et ses soldats bannis, et désormais immortels mais privés de la Grâce de l'Arbre-Monde furent nommés les Sans-éclats. Et vous le héros de cette histoire, êtes un sans-éclat. Pendant le règne de Marika et Godfrey, ses derniers eurent trois garçons, lainé nommé Godwyn était un resplendissant jeune homme ayant hérité des traits de sa mère Marika. Naquirent ensuite Morgott et Mogh, des jumeaux maudits par les anges-gardiens du cosmos et difformes car nés lorsque la haine et la vanité s'emparèrent de leur mère. Les deux garçons furent élevés dans les sous-sols de Leyndell à l'abri de la vue de tous car le simple fait qu'ils existent était une honte pour la famille royale.

Pendant que Godfrey était parti en guerre, Marika était restée dans son palais, elle était extrêmement préoccupée par le fait que Godfrey n'était qu'un humain et que sa vie était très courte comparée à la sienne elle savait qu'elle devrait trouver un nouveau mari, lui vint alors une idée défiant toutes les lois et les principes du cosmos, utiliser les pouvoirs conférés par l'Arbre-Monde afin de se dédoubler au masculin. Elle s'exécuta aussitôt, de ses entrailles sortit un homme grand bien bâti aux traits de visages fins et à la chevelure cendrée. Elle décida de le nommer Radagon. Radagon était l'alter-ego de Marika et possédait les mêmes pouvoirs qu'elle et évidemment ce n'était pas un humain ordinaire, sa longévité était sans précédent. Elle envoya Radagon errer aux quatre coins de l'entre-terre et le laissa faire ce que bon lui semblait jusqu'à ce qu'elle le rappelle à elle lorsque Godfrey ne remplira plus ses fonctions. Marika était tracassée par une chose qu'elle ne pouvait corriger dans sa quête de perfection, elle avait beau être une Numen ayant fusionné avec un ange, elle restait tout de même une mortelle et son âme finirait par être absorbée par la rune de mort comme toutes les créatures de l'entre-terre. Or les runes fondamentales peuvent être scellés dans des êtres vivants mais ce rite est évidemment interdit et revient à transgresser les lois divines. Marika outrepassa une fois de plus une loi divine et scella la rune de mort dans son garde du corps, un loup-garou dont le nom est Maliketh, désormais aucun être en entre-terre ne put vraiment mourir et ceux qui perdaient la vie devinrent des non-morts, des zombies condamnés à errer en entre-terre pour l'éternité.

Pendant ce temps, Radagon, ayant un sens de la justice et de l'ordre très prononcé parcourait l'entre-terre et sauvait les villages des bandits, des renégats et des tueurs terrorisant les peuples, il devint peu à peu un héros et un champion pour les populations les plus faibles de l'entre-terre. Radagon finit par croiser le chemin d'une



jeune femme très importante en entre-terre nommée Renalla et qui faisait partie de la famille Raya-Lucaria, une famille très puissante de sorciers à la tête d'une académie de sorcellerie et qui était l'alliée la plus proche de Marika et la famille royale. Radagon tomba fou amoureux de Renalla et les deux décidèrent de se marier. De leur union naquirent trois enfants qui comme les enfants de Marika naquirent avec des pouvoirs surnaturels, le premier fut Rykard un garçon très solitaire qui avait la capacité de communiquer avec les animaux et qui se fit oublier avec le temps, Radahn un garçon à la taille exagérément immense et ayant la faculté de contrôler la gravité et enfin Ranni, une jeune fille frêle et fragile ayant d'excellentes prédispositions pour la magie tout comme sa mère.

Après l'exil de Godfrey et des sans-éclats, Marika devait se remarier pour rester au trône et garder ses pouvoirs, elle rappela donc à elle Radagon qui fut contraint de revenir à celle qui l'avait engendré en dépit de son amour pour sa bien-aimée Renalla. Une nuit, il quitta subitement le château de Raya-Lucaria pour regagner Leyndell et devenir second seigneur d'Elden. Marika et Radagon régnèrent donc un long moment en entre-terre et eurent deux enfants, Malenia et Miquella des jumeaux maudits par les anges car issus d'une relation incestueuse entre Marika et sa propre personne. Renalla n'ayant pas compris pourquoi son tendre et cher mari l'avait subitement abandonné, perdit la raison et sombra dans la folie entraînant la chute de l'académie avec elle. Ranni qui aimait tant sa mère, ne pouvait plus supporter de la voir dans cet état, elle complota de longues années contre Marika qu'elle savait à l'origine de tout le mal en entre-terre. Sa soif de vengeance grandissante, elle fomenta l'assassinat de Godwyn le fils aîné de Marika et son enfant le plus cher. Elle déroba donc avec sa magie la rune de mort à Maliketh, et avec l'aide des Couteaux Noirs, une famille d'assassins craints en Entre-Terre elle fit tuer Godwyn qui devint un non-mort et la seule personne du sang de Marika à en devenir un. En apprenant la mort de Godwyn, Marika fut prise d'une rage telle, qu'elle fit voler en éclats le cercle d'Elden qui n'est rien d'autre que le noyau de l'Arbre-Monde duquel elle tire sa puissance. Les différents fragments du cercle furent épargnés aux quatre coins de l'entre-terre et Marika fut maudite par la Bête d'Elden et condamnée à rester pendue au cœur de l'Arbre-Monde jusqu'à ce que le cercle d'Elden soit réassemblé. Cet évènement causa la guerre la plus grande jamais connue en Entre-Terre, « L'éclatement ». En effet tous les enfants issus de Marika et Radagon se disputèrent les fragments du Cercle avec une violence sans précédent mettant toute la planète à feu et à sang. Certains finirent par abandonner ou être défait et d'autres s'emparèrent d'un fragment et revendiquèrent un continent et une place légitime au Trône, or pour parvenir au Trône il fallait être détenteur de tout le cercle et seule Marika possédait le dernier fragment. L'entre-terre n'est depuis la fin de l'éclatement, qu'un champ de ruines dont les survivants appartiennent au passé...

Or la Grâce n'a jamais cessé de toucher qui elle pensait digne d'elle et l'entre-terre avait besoin de quelqu'un pour défaire les descendants de Marika et prendre sa place sur le trône en tant que nouveau seigneur d'Elden. Et c'est vous Sans-Eclat, le héros de cette histoire qui allez le devenir car la Grâce vous a choisi. Levez-vous et parcourez l'entre-terre aussi longtemps que la Grâce vous guidera. Tuez les tyrans au sang céleste et emparez-vous du Trône !!! Votre Aventure commence maintenant...

Le joueur sera donc amené à traverser l'entre-terre en quête de tuer tous les porteurs de fragments (chaque porteur est un boss à tuer) sur son chemin il rencontrera trois principales personnes, Melina (une fille cachée de Marika) qui le guidera sur le chemin que Marika souhaite c'est-à-dire restaurer le cercle d'Elden et la libérer. Il rencontrera aussi Ranni la sorcière fille de Rennala et Radagon qui veut elle quitter l'entre-terre et créer un nouveau monde qui obéirait à ses propres règles et qui seraient plus justes, on aura le choix de la servir et d'accéder au trône d'Elden afin de la ressusciter. Le joueur rencontrera aussi Hyetta une fille amnésique et aveugle qui s'avère être une servante de la Flamme Exaltée, une entité antagoniste à l'Arbre-Monde qui tend à faire régner le Chaos et la destruction en entre-terre afin d'abolir les injustices des avatars de l'Arbre-Monde. Suivre une de ces 3 personnes conduira chacune à une fin différente du jeu.

Les fins

Seigneur d'Elden

Cette fin est la plus basique des trois. Si vous choisissez de ne pas dialoguer avec les autres personnages (Ranni et Hyetta), vous débloquerez cette fin. Sur l'arborescence Twine (voir Figure 1), cela entraîne une progression linéaire. Cependant, même si vous dialoguez avec les autres personnages, vous avez toujours la possibilité d'atteindre cette fin. Elle implique la simple restauration du Cercle d'Elden sans aucun élément particulier.

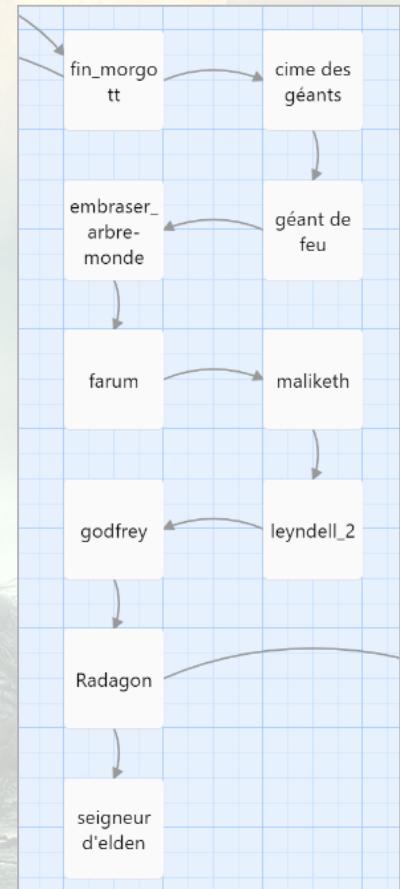
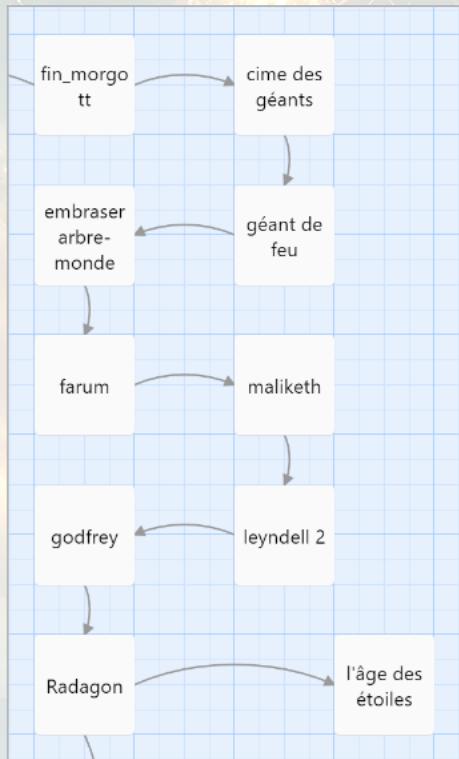


Figure 1 : Fin de l'arborescence pour "Seigneur d'Elden"

L'âge des Étoiles



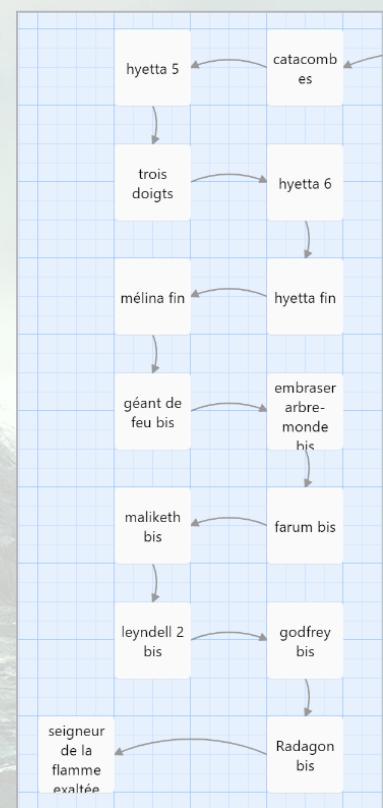
Cette fin est obtenue en suivant les choix liés à Ranni. Vous débloquerez alors une autre fin possible avant d'atteindre la première fin intitulée "Seigneur d'Elden". Pour parvenir à cette fin alternative, vous ne tenterez même pas de restaurer le Cercle d'Elden. Au contraire, vous entraînerez le monde dans une nouvelle ère libérée de l'Ordre d'Or.

Figure 2 : Fin de l'arborescence pour "L'âge des Étoiles"

Seigneur de la Flamme Exaltée

Cette fin s'atteint en suivant les choix qui impliquent le personnage de Hyetta. Si vous suivez les premiers choix avec Hyetta, cela débloquera une nouvelle option à la suite de la mort de Morgott. Cette option consiste à explorer les catacombes. À partir de ce moment, les autres fins ne sont plus possibles, ce qui crée une histoire linéaire dans notre structure d'arborescence Twine (voir Figure 3).

Figure 3 : Fin de l'arborescence pour "Seigneur de la Flamme Exaltée"



Conclusions

Personnelles

Ahmed

Ce projet a été une expérience tout aussi stimulante que formatrice pour moi. J'avais déjà en tête en commençant le semestre ce que je souhaitais réaliser. J'ai donc présenté mon idée au premier TD à mes deux voisins les plus proches Ilyann et Florimond, ça a été sûrement la partie la plus fastidieuse pour moi étant assez introverti de nature, de réussir à expliquer mes idées principales et les exposer clairement. A ma grande surprise, tous les deux ont été très enthousiastes et ont tout de suite accroché à mon idée bien qu'elle soit plutôt vague pour eux ayant été le seul du groupe à avoir joué à Elden Ring.

J'ai dû jouer le rôle du "réalisateur" au début du semestre ayant été celui qui avait l'idée principale et grâce aux précieux conseils de mes camarades et grâce aussi à leur compétences, nous nous sommes répartis les tâches assez naturellement en fonction de nos profils et le projet a pris vie extrêmement vite. Chaque séance de TD fut un réel moment de joie et de fou rires et nous nous sommes pris d'amitié au fur et à mesure du semestre. Ilyann et Florimond ont été plus que compétents sur les tâches qui leur ont été assignées à ma plus grande satisfaction et ce fut un véritable plaisir de travailler avec eux.

J'ai dû apprendre à gérer et à superviser un projet assez conséquent pour moi (étant TC04), j'ai dû aussi faire appel à mes connaissances en programmation et j'ai pu me former sur pléthore de domaines et notamment sur l'IA, le traitement de texte, d'images de son et sur le montage vidéo. J'en sors vraiment grandi que ce soit sur le plan compétences que ce soit sur le plan humain.

Florimond

Tout d'abord, le choix du projet s'est fait suite à l'idée d'Ahmed de créer un jeu de fiction interactive basé sur le lore du jeu vidéo Elden Ring. Cette idée m'a semblé très claire et correspondait parfaitement à ce que je souhaitais réaliser comme projet. De plus, cela m'a donné l'opportunité de découvrir le lore d'Elden Ring sans avoir à consacrer plus de 200 heures de jeu pour en comprendre seulement la moitié.

Par ailleurs, l'expérience de réalisation s'est avérée des plus plaisantes. En tant que GU05, habitué à mener de nombreux projets, j'ai personnellement trouvé que la répartition des tâches et la progression du projet entre



Ahmed, Ilyann et moi-même étaient naturelles et efficaces. Nous avons avancé selon nos propres souhaits, parfois même dépassant nos attentes.

L'apprentissage et l'utilisation des IA génératives ont constitué une étape stimulante. Explorer les possibilités infinies de cette technologie m'a ouvert de nouvelles perspectives pour d'autres projets, qu'ils soient personnels ou non. L'utilisation des IA en tant qu'outils créatifs permet non seulement de gagner en rapidité, mais également d'améliorer la qualité du travail. Si j'avais dû créer les images de fond ou les sons sans l'aide des IA, je pense que je serais encore en train de travailler dessus à ce jour.

Ilyann

L'aventure a commencé par l'idée d'Ahmed pour son jeu interactif médiéval reprenant le scénario d'Elden Ring. Ayant moi-même beaucoup aimé la présentation du Gueux d'Arras et voyant la détermination d'Ahmed pour son projet je ne pouvais que rentrer dans l'équipe du projet. Par ailleurs, étant moi-même un joueur de jeu vidéo je partais déjà avec un certain bagage de connaissances que j'allais pouvoir réutiliser lors du développement du jeu.

Pour le coup, ce projet a été un des plus agréables. Chaque membre du groupe donnait son maximum à chaque td, tout le monde était volontaire et dès qu'un membre avait fini une tâche, il faisait son possible pour en trouver une autre. De plus, nous avons tous été curieux et chacun a développé des compétences pour réaliser le projet : Ahmed en montage vidéo pour le trailer, Florimond en intelligences artificielles pour les images et les audio et moi en programmation pour le jeu sur Twine.

Pour finir, le développement du jeu sur Twine a été une expérience enrichissante. Ce moteur a vraiment ouvert la porte à la créativité, me permettant de concrétiser mes idées bien que le logiciel ne soit pas très évident à utiliser lorsque l'on veut faire des choses un peu poussées. En ajoutant à ça le fait que le logiciel est asynchrone et qu'il y a peu de ressources sur internet ne m'a pas facilité la tâche. Cependant, j'ai quand même pris énormément de plaisir à développer le jeu et cela m'a permis de réviser quelques langages de programmation pour la suite de mon cursus !

Générale

Pour conclure ce projet de façon générale, cela fut une expérience très enrichissante que ce soit d'un point de vue technique qu'humain. Elle nous a permis de monter en compétences dans de nombreux domaines et même dans les sciences humaines et notamment cognitives.

Annexes

Intro

[Le joueur se réveille et est accueilli par Mélina sa servante.]

Mélina : Bonjour Sans-Éclat, je m'appelle Mélina, je serais votre servante car vous avez été guidé par la Grâce. Préparez-vous à vous battre, vous êtes sur le point de débarquer en Entre-Terre, laissez-moi vous raconter l'histoire du monde que vous vous apprêtez à conquérir.

Notre histoire se passe sur une terre au fin fond du cosmos que l'on nomme l'Entre-Terre. Dans cet univers chaque planète est gardée par un ange céleste. Sur cette planète vivent en conflit plusieurs espèces. Parmi ces dernières, on peut retrouver les humains, les géants, les elfes, les albinauriques, les dragons, les animaux et les Numen. Les Numen sont une race d'humains supérieurs en tout comparés à leurs congénères ordinaires, ils sont plus forts plus rapides plus endurants, et surtout, ils vivent une vie extrêmement longue qu'on qualifierait même presque d'éternelle.

La vie sur l'Entre-Terre est dictée par des lois magiques et des runes fondamentales. La rune de la vie et de la mort par exemple. Et tout en Entre-Terre est alimentée par un arbre gigantesque dont la sève est appelée « Grâce » cet arbre est l'incarnation de l'ange-gardien de l'Entre-Terre, qui se nomme la bête d'Elden. Parmi les Numen, certains avaient le privilège de s'entretenir avec la bête d'Elden à travers des rites ancestraux. Une d'entre eux se distinguait par son ambition sans-limites et sa grande soif de pouvoir, son nom était Marika. Marika réussit à l'issue d'un rite à établir un pacte avec la bête d'Elden. Si elle réussissait à trouver un homme assez puissant et ambitieux parmi les humains pour devenir seigneur de l'Entre-Terre et qu'elle faisait de lui son mari, elle deviendrait le réceptacle de la bête d'Elden et régnerait sur toute l'Entre-Terre....

Bref, je vous raconterai la suite plus tard, sortez et parcourez l'Entre-Terre nous serons amenés à nous retrouver, je vous attends aux grandes portes du château de Voilorage.

[[Se rendre aux grandes portes du château de Voilorage->portes voilorage]]

[[Faire un détour à l'Eglise d'Elleh->eglise elleh]]

Porte Voilorage

Vous arrivez devant la grande porte du château.

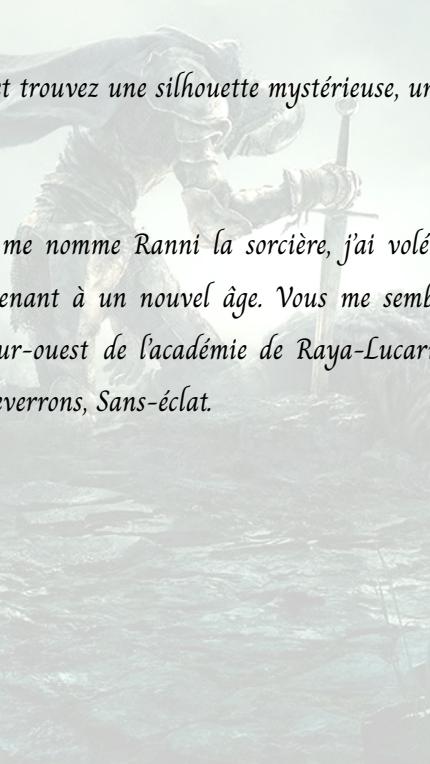


Mélina : Sans-éclat, vous avez été choisi en personne par ma mère la reine Marika, pour restaurer le Cercle d'Elden. Et l'instinct qui vous guide à faire des choix se nomme la Grâce et vous en avez hérité miraculeusement. Votre prochain adversaire est Godrick le Greffé, un cousin éloigné de la famille royale détenteur d'un fragment du cercle. Mais avant d'aller le tuer laissez moi vous compter la suite de l'histoire...

À cette époque les différentes espèces avaient un représentant, et ce dernier était toujours le plus fort de son espèce. Marika ne mit pas longtemps à trouver son mari. Le chef des humains s'appelait Godfrey, c'était un homme extrêmement grand, fort et vigoureux, un véritable guerrier. Elle devint donc le réceptacle de la bête d'Elden et l'incarnation de l'arbre-monde. Par la suite elle s'installa dans une immense cité entourée de murs appelée Leyndell. Elle fonda l'Ordre d'or, un ordre dirigé par la Grâce et qui devint une religion pour les adeptes de Marika et Godfrey parmi les humains et les Numens. Mais dans toute l'entre-terre le bruit courait qu'une Numen et un humain étaient arrivés au trône et personne ne sut pourquoi ni comment sachant que le trône était vacant en entre-terre depuis la mort de Placidussax le plus fort des dragons anciens qui avait réussi à asseoir son autorité sur toutes les autres espèces. Les différentes races peuplant l'entre-terre refusèrent de prêter allégeance à Marika et à l'ordre d'or. Prise de rage et de vanité Marika envoya son armée dirigée par Godfrey en personne conquérir toute l'entre-terre par les armes, ils partirent donc à la conquête de toutes les contrées afin de soumettre les races de l'entre-terre. Godfrey et son armée conquirent de nombreuses terres, mais malheureusement pour eux ils finirent par perdre la motivation de se battre ne trouvant plus de sens à tous ses bains de sang lui et ses soldats. Marika décrêta que ni Godfrey ni ses soldats n'étaient plus dignes de recevoir la Grâce et que par conséquent ils en seraient privés et qu'ils seraient bannis de l'entre-terre et condamnés à errer dans un vide sidéral à être torturés et ne pouvant jamais mourir et ce jusqu'à la mort de Marika.

[[Aller vaincre Godrick->godrick]]

Eglise Elleh



Vous arrivez à l'Eglise d'Elleh et trouvez une silhouette mystérieuse, une dame ayant un air de poupée, presque irréelle, vous vous rapprochez.

Ranni : Bonsoir sans-éclat, je me nomme Ranni la sorcière, j'ai volé la mort il y a longtemps et je cherche désormais le chemin obscur menant à un nouvel âge. Vous me semblez ambitieux, vous feriez un excellent consor. Retrouvez-moi à la tour-ouest de l'académie de Raya-Lucaria si vous voulez me connaître un peu plus... J'espère que nous nous reverrons, Sans-éclat.

[[Se rendre aux grandes portes du château de voilorange->portes voilorange]]

Fin Godrick

Mélina : Je vous félicite sans-éclat, venir à bout de Godrick fait déjà de vous un champion, cependant il vous reste beaucoup à parcourir et votre prochain adversaire se nomme Rennala, une sorcière qui a perdue la raison et qui n'est plus que l'ombre d'elle-même. Elle possède la moitié d'un médaillon qui vous permettra d'accéder à la capitale et pénétrer l'Arbre-Monde. Rennala se trouve dans l'enceinte de l'académie de Raya-Lucaria. Mais avant de vous y rendre, laissez-moi continuer mon histoire...

Godfrey et ses soldats bannis, et désormais immortels mais privés de la Grâce de l'Arbre-Monde furent nommés les Sans-éclats. Et vous, le héros de cette histoire, êtes un sans-éclat. Pendant le règne de Marika et Godfrey, ses derniers eurent trois garçons, l'aîné nommé Godwyn était un resplendissant jeune homme ayant hérité des traits de sa mère Marika. Naquirent ensuite Morgott et Mogh, des jumeaux maudits par les anges-gardiens du cosmos et difformes car nés lorsque la haine et la vanité s'emparèrent de leur mère. Les deux garçons furent élevés dans les sous-sols de Leyndell à l'abri de la vue de tous car le simple fait qu'ils existent était une honte pour la famille royale.

[[Se rendre à l'académie de Raya-Lucaria->académie raya-lucaria]]

[[Aider une fille aveugle qui semble en détresse->hyetta 1]]

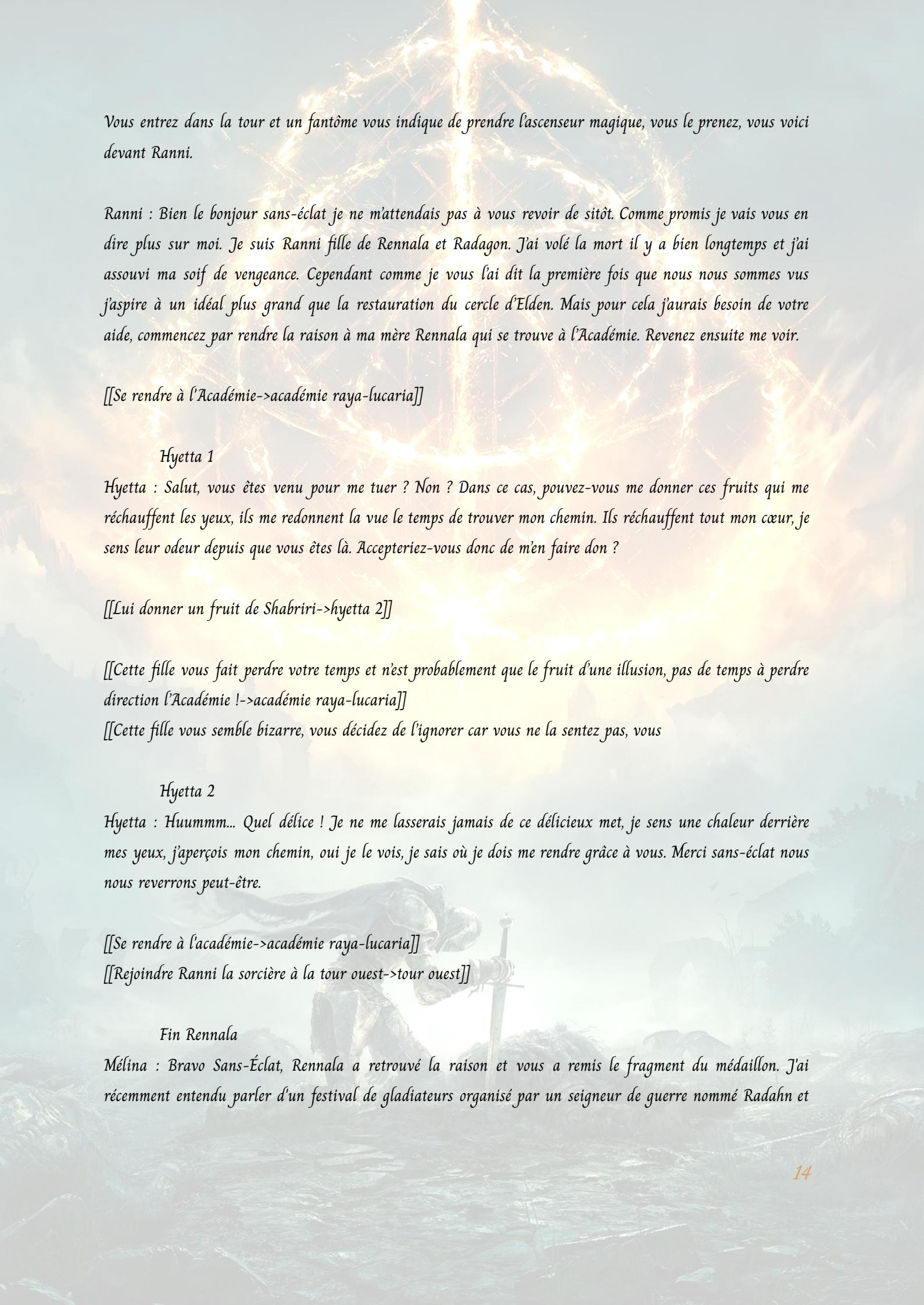
Dragon ranni

Vous arrivez devant la tour, vous arrivez à distinguer à travers la brume un imposant dragon d'un bleu profond qui garde la porte d'entrée, vous dégainez votre épée afin de le pourfendre mais ce dernier prend la fuite instantanément et se volatilise comme par magie ! Vous entrez dans la tour et un fantôme vous indique de prendre l'ascenseur magique, vous le prenez, vous voici devant Ranni.

[[Parler à Ranni->tour ouest]]

Tour ouest

Vous arrivez devant la tour, un imposant dragon d'un bleu profond garde la porte d'entrée, vous dégainez votre épée afin de le pourfendre mais ce dernier prend la fuite instantanément et se volatilise comme par magie !



Vous entrez dans la tour et un fantôme vous indique de prendre l'ascenseur magique, vous le prenez, vous voici devant Ranni.

Ranni : Bien le bonjour sans-éclat je ne m'attendais pas à vous revoir de sitôt. Comme promis je vais vous en dire plus sur moi. Je suis Ranni fille de Rennala et Radagon. J'ai volé la mort il y a bien longtemps et j'ai assouvi ma soif de vengeance. Cependant comme je vous l'ai dit la première fois que nous nous sommes vus j'aspire à un idéal plus grand que la restauration du cercle d'Elden. Mais pour cela j'aurais besoin de votre aide, commencez par rendre la raison à ma mère Rennala qui se trouve à l'Académie. Revenez ensuite me voir.

[[Se rendre à l'Académie->académie raya-lucaria]]

Hyetta 1

Hyetta : Salut, vous êtes venu pour me tuer ? Non ? Dans ce cas, pouvez-vous me donner ces fruits qui me réchauffent les yeux, ils me redonnent la vue le temps de trouver mon chemin. Ils réchauffent tout mon cœur, je sens leur odeur depuis que vous êtes là. Accepteriez-vous donc de m'en faire don ?

[[Lui donner un fruit de Shabrirri->hyetta 2]]

[[Cette fille vous fait perdre votre temps et n'est probablement que le fruit d'une illusion, pas de temps à perdre direction l'Académie !->académie raya-lucaria]]

[[Cette fille vous semble bizarre, vous décidez de l'ignorer car vous ne la sentez pas, vous

Hyetta 2

Hyetta : Huummm... Quel délice ! Je ne me lasserais jamais de ce délicieux met, je sens une chaleur derrière mes yeux, j'aperçois mon chemin, oui je le vois, je sais où je dois me rendre grâce à vous. Merci sans-éclat nous nous reverrons peut-être.

[[Se rendre à l'académie->académie raya-lucaria]]

[[Rejoindre Ranni la sorcière à la tour ouest->tour ouest]]

Fin Rennala

Mélina : Bravo Sans-Éclat, Rennala a retrouvé la raison et vous a remis le fragment du médaillon. J'ai récemment entendu parler d'un festival de gladiateurs organisé par un seigneur de guerre nommé Radahn et



qui serait de sang royal. Il détiendrait donc potentiellement un fragment du médaillon menant à la capitale et surtout un morceau du cercle d'Elden. C'est là votre prochaine destination.

Avant que vous vous en alliez, laissez moi continuer mon histoire...

Pendant que Godfrey était parti en guerre, Marika était restée dans son palais, elle était extrêmement préoccupée par le fait que Godfrey n'était qu'un humain et que sa vie était très courte comparée à la sienne elle savait qu'elle devrait trouver un nouveau mari, lui vint alors une idée défiant toutes les lois et les principes du cosmos, utiliser les pouvoirs conférés par l'Arbre-Monde afin de se dédoubler au masculin. Elle s'exécuta aussitôt, de ses entrailles sorties un homme grand bien bâti aux très de visages fins et à la chevelure cendrée. Elle décida de le nommer Radagon.

Radagon était l'alter-ego de Marika et possédait les mêmes pouvoirs qu'elle et évidemment ce n'était pas un humain ordinaire, sa longévité était sans précédent. Elle envoya Radagon errer aux quatre coins de l'Entre-Terre et le laissa faire ce que bon lui semblait jusqu'à ce qu'elle le rappelle à elle lorsque Godfrey ne remplira plus ses fonctions. Marika était tracassée par une chose qu'elle ne pouvait corriger dans sa quête de perfection, elle avait beau être une Numen ayant fusionné avec un ange, elle restait tout de même une mortelle et son âme finirait par être absorbée par la rune de mort comme toutes les créatures de l'Entre-Terre.

Or les runes fondamentales peuvent être scellées dans des êtres vivants mais ce rite est évidemment interdit et revient à transgresser les lois divines. Marika outrepassa une fois de plus une loi divine et scella la rune de mort dans son garde du corps, un loup-garou dont le nom est Maliketh, désormais aucun être en Entre-Terre ne put vraiment mourir et ceux qui perdaient la vie devinrent des non-morts, des zombies condamnés à errer en Entre-Terre pour l'éternité.

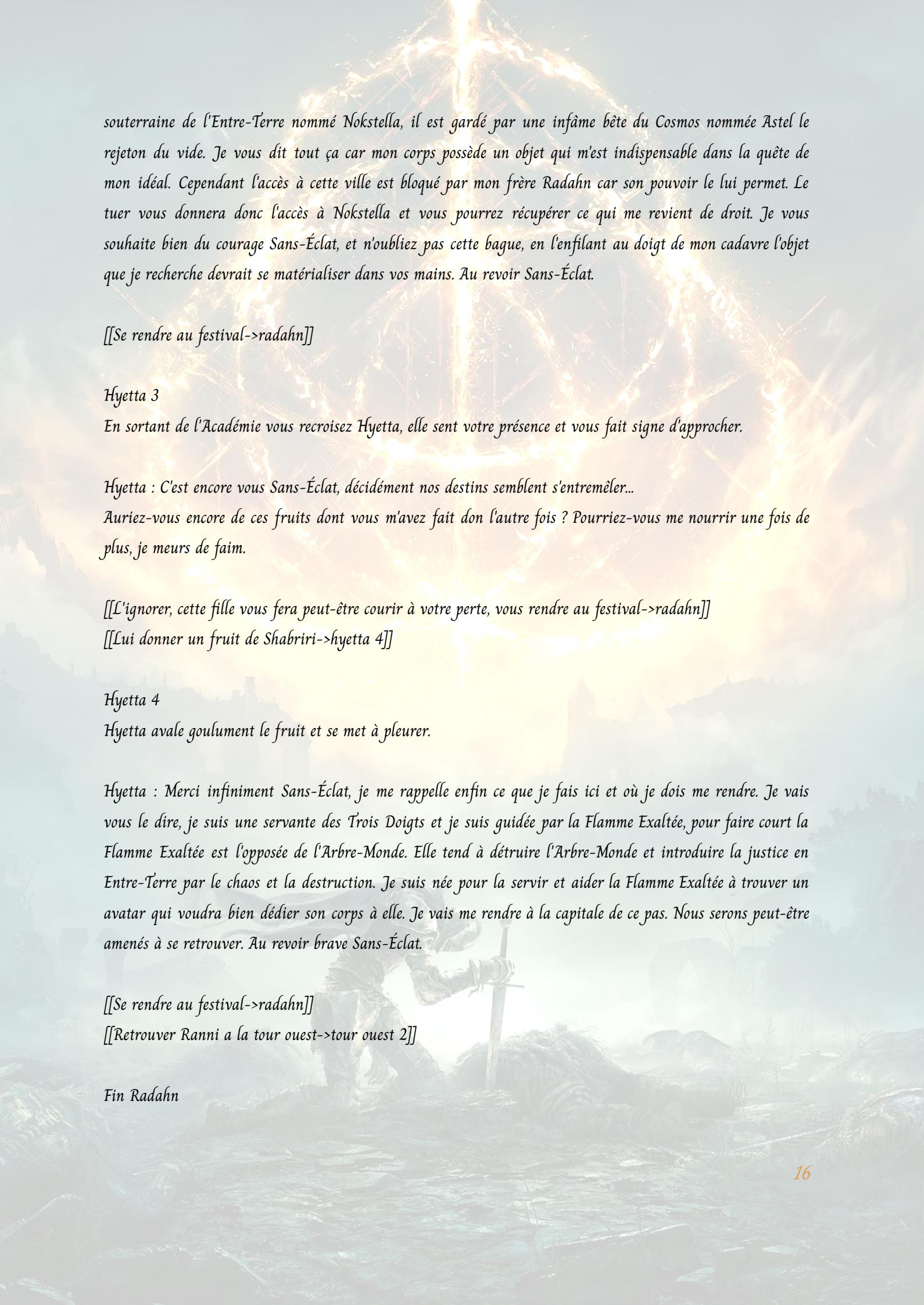
[[Se rendre au festival->radahn]]

[[Retrouver Ranni à la tour ouest->tour ouest 2]]

[[Aider Hyetta->hyetta 3]]

Tour ouest 2

Ranni : Oh vous avez rendu la raison à ma mère, personne n'avait jamais réussi avant vous Sans-Éclat, c'est là un exploit remarquable. Vous semblez digne de devenir mon consor. Il vous reste cependant à faire vos preuves. Vous allez devoir me rendre un service, j'ai été maudite après avoir volé la mort et le corps que vous voyez actuellement n'est qu'un pantin dont mon âme a pris possession. Mon vrai corps se trouve dans une ville



souterraine de l'Entre-Terre nommé Nokstella, il est gardé par une infâme bête du Cosmos nommée Astel le rejeton du vide. Je vous dit tout ça car mon corps possède un objet qui m'est indispensable dans la quête de mon idéal. Cependant l'accès à cette ville est bloqué par mon frère Radahn car son pouvoir le lui permet. Le tuer vous donnera donc l'accès à Nokstella et vous pourrez récupérer ce qui me revient de droit. Je vous souhaite bien du courage Sans-Éclat, et n'oubliez pas cette bague, en l'enfilant au doigt de mon cadavre l'objet que je recherche devrait se matérialiser dans vos mains. Au revoir Sans-Éclat.

[[Se rendre au festival->radahn]]

Hyetta 3

En sortant de l'Académie vous recroisez Hyetta, elle sent votre présence et vous fait signe d'approcher.

Hyetta : C'est encore vous Sans-Éclat, décidément nos destins semblent s'entremêler...

Auriez-vous encore de ces fruits dont vous m'avez fait don l'autre fois ? Pourriez-vous me nourrir une fois de plus, je meurs de faim.

[[L'ignorer, cette fille vous fera peut-être courir à votre perte, vous rendre au festival->radahn]]

[[Lui donner un fruit de Shabriri->hyetta 4]]

Hyetta 4

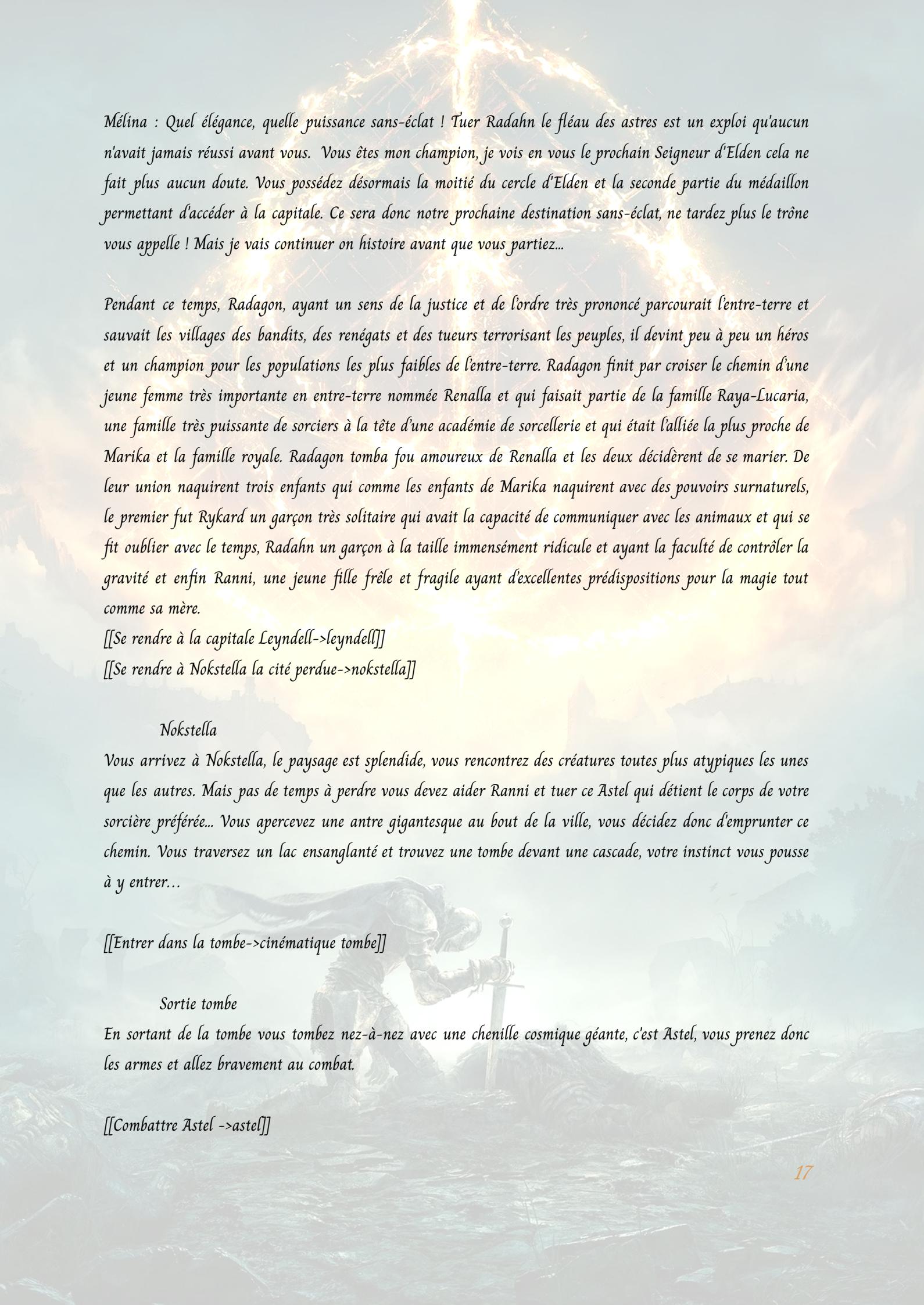
Hyetta avale goulument le fruit et se met à pleurer.

Hyetta : Merci infiniment Sans-Éclat, je me rappelle enfin ce que je fais ici et où je dois me rendre. Je vais vous le dire, je suis une servante des Trois Doigts et je suis guidée par la Flamme Exaltée, pour faire court la Flamme Exaltée est l'opposée de l'Arbre-Monde. Elle tend à détruire l'Arbre-Monde et introduire la justice en Entre-Terre par le chaos et la destruction. Je suis née pour la servir et aider la Flamme Exaltée à trouver un avatar qui voudra bien dédier son corps à elle. Je vais me rendre à la capitale de ce pas. Nous serons peut-être amenés à se retrouver. Au revoir brave Sans-Éclat.

[[Se rendre au festival->radahn]]

[[Retrouver Ranni à la tour ouest->tour ouest 2]]

Fin Radahn



Mélina : Quel élégance, quelle puissance sans-éclat ! Tuer Radahn le fléau des astres est un exploit qu'aucun n'avait jamais réussi avant vous. Vous êtes mon champion, je vois en vous le prochain Seigneur d'Elden cela ne fait plus aucun doute. Vous possédez désormais la moitié du cercle d'Elden et la seconde partie du médaillon permettant d'accéder à la capitale. Ce sera donc notre prochaine destination sans-éclat, ne tardez plus le trône vous appelle ! Mais je vais continuer on histoire avant que vous partiez...

Pendant ce temps, Radagon, ayant un sens de la justice et de l'ordre très prononcé parcourait l'entre-terre et sauvait les villages des bandits, des renégats et des tueurs terrorisant les peuples, il devint peu à peu un héros et un champion pour les populations les plus faibles de l'entre-terre. Radagon finit par croiser le chemin d'une jeune femme très importante en entre-terre nommée Renalla et qui faisait partie de la famille Raya-Lucaria, une famille très puissante de sorciers à la tête d'une académie de sorcellerie et qui était l'alliée la plus proche de Marika et la famille royale. Radagon tomba fou amoureux de Renalla et les deux décidèrent de se marier. De leur union naquirent trois enfants qui comme les enfants de Marika naquirent avec des pouvoirs surnaturels, le premier fut Rykard un garçon très solitaire qui avait la capacité de communiquer avec les animaux et qui se fit oublier avec le temps, Radahn un garçon à la taille immensément ridicule et ayant la faculté de contrôler la gravité et enfin Ranni, une jeune fille frêle et fragile ayant d'excellentes prédispositions pour la magie tout comme sa mère.

[[Se rendre à la capitale Leyndell->leyndell]]

[[Se rendre à Nokstella la cité perdue->nokstella]]

Nokstella

Vous arrivez à Nokstella, le paysage est splendide, vous rencontrez des créatures toutes plus atypiques les unes que les autres. Mais pas de temps à perdre vous devez aider Ranni et tuer ce Astel qui détient le corps de votre sorcière préférée... Vous apercevez une antre gigantesque au bout de la ville, vous décidez donc d'emprunter ce chemin. Vous traversez un lac ensanglanté et trouvez une tombe devant une cascade, votre instinct vous pousse à y entrer...

[[Entrer dans la tombe->cinématique tombe]]

Sortie tombe

En sortant de la tombe vous tombez nez-à-nez avec une chenille cosmique géante, c'est Astel, vous prenez donc les armes et allez bravement au combat.

[[Combattre Astel ->astel]]

Tour ouest 3

Ranni : Vous avez défait Astel et retrouver mon corps ? Je n'en attendais pas moins de vous sans-éclat, vous êtes mon champion bien-aimé. Nous sommes à présent mari et femme, cette poupée est ce qui nous liera jusqu'à ce que vous accédiez au trône d'Elden. Un avenir sombre et glacial nous attend mon cheri, vous allez vous tenir à mes côtés lorsque je créerais un nouveau monde de toutes pièces là où l'injustice et la tyrannie de Marika n'existent plus. La route sera longue et périlleuse mais elle en vaudra son prix. À présent je vais quitter ce corps et commencer un long sommeil, lorsque vous aurez rassembler le cercle d'Elden, invoquez moi en levant cette poupée au ciel et nous gouvernerons un nouveau monde tous les deux. Au revoir cher et tendre époux.

[[Se rendre à la capitale->leyndell]]

Lyndell

Vous arrivez à la capitale et la vue est imposante.

Mélina : Bienvenue à Leyndell, la capitale des cendres, le voyage fut long ?

Ici se trouve votre prochain adversaire, il s'agit de Morgott le réprouvé. C'est un des fils de la reine Marika et le gardien de la capitale depuis l'éclatement. C'est un des derniers porteurs de fragments qu'il vous reste à abattre. Faites très attention, Morgott est extrêmement puissant vous aurez besoin de beaucoup de détermination pour en venir à bout. Vous pouvez essayer de vous équiper des armures des gardes du palais en les tuant. Vous pouvez aussi vous rendre aux catacombes, peut-être pourriez-vous y trouver quelque chose d'utilité pour vous qui sait.

Avant de vous laisser partir, j'aimerais finir l'histoire que je vous comptais si vous le voulez bien...

Après l'exil de Godfrey et des Sans-Éclat, Marika devait se remarier pour rester au trône et garder ses pouvoirs, elle rappela donc à elle Radagon qui fut contraint de revenir à celle qui l'avait engendré en dépit de son amour pour sa bien-aimée Renalla. Une nuit, il quitta subitement le château de Raya-Lucaria pour regagner Leyndell et devenir second seigneur d'Elden. Marika et Radagon régnèrent donc un long moment en Entre-Terre et eurent deux enfants, Malenia et Miquella, des jumeaux maudits par les anges car issus d'une relation incestueuse entre Marika et sa propre personne. Renalla n'ayant pas compris pourquoi son tendre et cher mari l'avait subitement abandonné, perdit la raison et sombra dans la folie entraînant la chute de



l'académie avec elle. Ranni qui aimait tant sa mère, ne pouvait plus supporter de la voir dans cet état, elle complota de longues années contre Marika qu'elle savait à l'origine de tout le mal en Entre-Terre.

Sa soif de vengeance grandissante, elle fomenta l'assassinat de Godwyn le fils aîné de Marika et son enfant le plus cher. Elle déroba donc avec sa magie la rune de mort à Maliketh, et avec l'aide des Couteaux Noirs, une famille d'assassins crainte en Entre-Terre, elle fit tuer Godwyn qui devint un non-mort et la seule personne du sang de Marika à en devenir un. En apprenant la mort de Godwyn, Marika fut prise d'une rage telle, qu'elle fit voler en éclats le cercle d'Elden, qui n'est rien d'autre que le noyau de l'Arbre-Monde duquel elle tire sa puissance. Les différents fragments du cercle furent éparpillés aux quatre coins de l'Entre-Terre et Marika fut maudite par la Bête d'Elden et condamnée à rester pendue au cœur de l'Arbre-Monde jusqu'à ce que le cercle d'Elden soit réassemblé. Cet événement causa la guerre la plus grande jamais connue en Entre-Terre, « L'éclatement ».

En effet, tous les enfants issus de Marika et Radagon se disputèrent les fragments du Cercle avec une violence sans précédent mettant toute la planète à feu et à sang. Certains finirent par abandonner ou être défait et d'autres s'emparèrent d'un fragment et revendiquèrent un continent et une place légitime au Trône, or pour parvenir au Trône, il fallait être détenteur de tout le cercle et seule Marika possédait le dernier fragment. L'Entre-Terre n'est, depuis la fin de l'éclatement, qu'un champ de ruines dont les survivants appartiennent au passé...

Or, la Grâce n'a jamais cessé de toucher qui elle pensait digne d'elle et l'Entre-Terre avait besoin de quelqu'un pour défaire les descendants de Marika et prendre sa place sur le trône en tant que nouveau seigneur d'Elden. Et c'est vous Sans-Éclat, le héros de cette histoire, qui allez le devenir, car la Grâce vous a choisi. Levez-vous et parcourez l'Entre-Terre aussi longtemps que la Grâce vous guidera.

[\[\[Aller tuer Morgott->morgott\]\]](#)

Fin Morgott

Mélina : Mon Dieu qui l'eût cru, ce qu'a dit Morgott en mourant est véridique, vous ne pouvez pas entrer dans l'arbre-monde pour récupérer le dernier fragment du cercle d'Elden. Il va falloir brûler l'Arbre-Monde afin que ses épines s'écartent et vous laisse le pénétrer. Je peux le brûler en me brûlant moi-même mais il faut que je me rende à la cime des géants là où un géant de Feu gigantesque garde la torche permettant de brûler l'Arbre-Monde. Cher Sans-Éclat, nous nous y sommes presque, rendons nous à la cime des géants et venons à bout du gardien de la torche afin que je puisse me sacrifier pour vous et remplir ma mission.

[[Se rendre à la cime des géants->cime des géants]]

[[Suivre les murmures dans votre tête et aller dans les catacombes->catacombes]]

Catacombes

Les catacombes sont effrayantes et elles sont vides...

[[Suivre la voix frêle qui murmure->hyetta 5]]

Hyetta 5

Hyetta : Vous êtes parvenus jusqu'ici Sans-Éclat, comme le destin est bien fait, derrière cette porte se trouve les Trois Doigts, l'incarnation de la flamme exaltée. Retirez votre armure et déshabillez-vous. Vous allez hériter de la Flamme Exaltée...

[[Se déshabiller et ouvrir la grande porte->trois doigts]]

Hyetta 6

Hyetta : Ca y'est ! Je l'ai fait maître vous avez trouvé un corps afin d'accomplir votre volonté, plus d'injustice, plus de naissances, plus de complots, plus de tristesse, plus de morts, plus de Marika... SEULEMENT LE CHAOS !! Ô maître je me donne tout entière à vous et je vous suis soumise. Je suis née pour vivre ce moment. Devenez leur Seigneur maître, rassemblez le cercle d'Elden et faites régner le chaos en entre-terre vous serez le seul à observer ce magnifique spectacle je vous envie... Adieu mon maître bien-aimé.

[[Toucher Hyetta->hyetta fin]]

Mélina fin

Mélina : Je vois que vous avez hérité de la Flamme Exaltée Sans-Éclat, quel gâchis. Vous n'êtes plus digne de la grâce ni de ma dévotion. Vous m'avez grandement déçu, je vais désormais devoir vous traquer et vous tuer. Un jour vous aurez tout ce que vous méritez infâme traître. Adieu...

[[Aller tuer le géant de Feu->géant de feu_bis]]

Farum bis

Vous voici dans une zone lointaine, une île céleste habitée par des dragons. Avant de mourir, Mélina vous avait dit que le dernier morceau du cercle d'Elden se trouvait sur une île céleste et qu'il était gardé par une créature nommée Maliketh. Vous voyez au loin un sanctuaire avec écrit "sanctuaire de Maliketh, la lame d'ébène" vous décidez de vous y rendre.

[[Tuer Maliketh->maliketh_bis]]

Lyndell 2 bis

Vous retournez à la capitale qui maintenant complètement ravagée par les cendres de l'Arbre-Monde. Vous décidez de vous rendre au cœur de l'Arbre-Monde. Mais devant l'entrée, vous tombez sur un colosse qui semble venu de très loin pour récupérer ce qui lui appartient... Il s'agit en fait de Godfrey le premier Seigneur d'Elden. Il semble prêt à en découdre avec vous.

[[Défier Godfrey pour le trône->godfrey_bis]]

Radagon bis

[[Devenir le Seigneur de la Flamme Exaltée->seigneur de la flamme exaltée]]

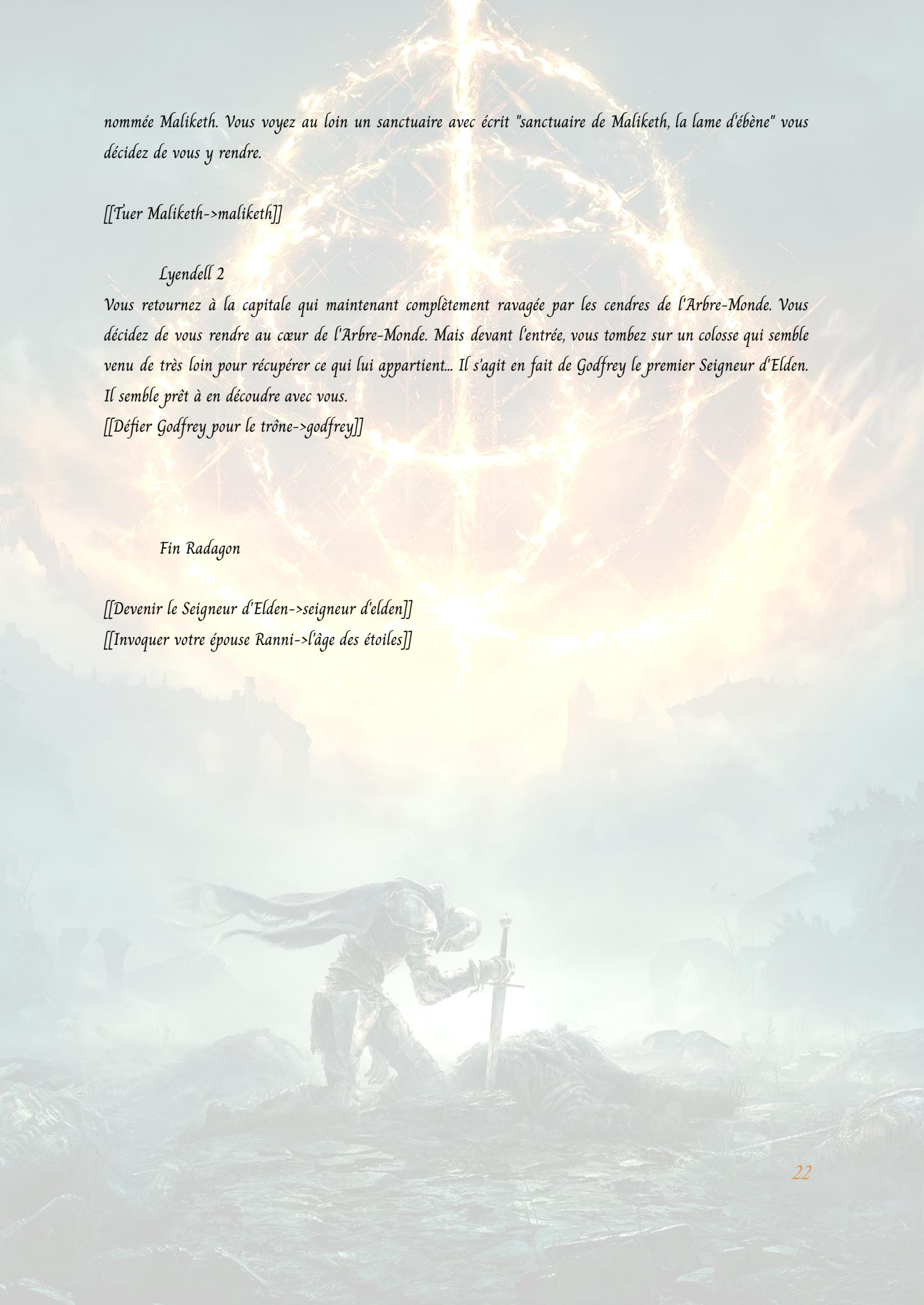
Cime des géants

Mélina : Nous voici à la cime des géants grimpons la montagne et allons pourfendre ce géant de feu, nous y sommes presque Sans-Éclat !

[[Aller tuer le géant de feu->géant de feu]]

Farum

Vous voici dans une zone lointaine, une île céleste habitée par des dragons. Avant de mourir, Mélina vous avait dit que le dernier morceau du cercle d'Elden se trouvait sur une île céleste et qu'il était gardé par une créature



nommée Maliketh. Vous voyez au loin un sanctuaire avec écrit "sanctuaire de Maliketh, la lame d'ébène" vous décidez de vous y rendre.

[[Tuer Maliketh->maliketh]]

Lyendell 2

Vous retournez à la capitale qui maintenant complètement ravagée par les cendres de l'Arbre-Monde. Vous décidez de vous rendre au cœur de l'Arbre-Monde. Mais devant l'entrée, vous tombez sur un colosse qui semble venu de très loin pour récupérer ce qui lui appartient... Il s'agit en fait de Godfrey le premier Seigneur d'Elden. Il semble prêt à en découdre avec vous.

[[Défier Godfrey pour le trône->godfrey]]

Fin Radagon

[[Devenir le Seigneur d'Elden->seigneur d'elden]]

[[Invoquer votre épouse Ranni->l'âge des étoiles]]