

DESIGN DE JEU

Vie Infini

Par
Duy Khoa Marcel Pham

Travail présenté
à
Monsieur Jérémie Laflamme

Collège de Bois-de-Boulogne
574-401-BB SCÉNARISATION POUR LE JEU
15 mai 2017

TABLE DES MATIÈRES

1. Sommaire

Genre	6
Médium	6
Contenu	6-7
Public cible	7
Élément accrocheur	7
Conclusion	7

2. Contrôles

Menu	8
Personnage	8-9
Personnage sous l'eau	9
Monture terrestre	9-10
Monture aérienne	10
Monture aquatique	10

3. Début

Histoire	10-11
Création de personnages	11
Race	11
Classe	11
Attribut	12-13

4. Règlements: La logique du jeu

Physique	13
Environnement	14
Mesures	14
Distance	14
Temps	14
Lieu	14

Royaumes	14-15
Cité	15
Colonies/ Village	15
Dungeon/cachot	15
Limites	15
Comportements personnage	16
Mouvement	16
Jog	16
Course	16
Marche	16
Accroupissement	16
Saut	17
Évasion	17
Monture	17
Terrestre	18
Aérien	18
Aquatique	18
Caméra	18
HUD	18
Menu du jeu	18
Menu du joueur	18-19
Inventaire	19
Équipements	19
Armes	19-22
Armures	22-24
Accessoire	24-25
Durabilité	25-26
Objet	26-27

Level Up	27
Attributs	27-30
Habilétés	30
Population de Gaea	30-31
Combat	31-3
Mouvement	32
Évasion	32
Dommage	32-34
Complexité	34
Environnement	35
Interactions/ Actions	35
Sauvegarde	35
Conversations	35
Choix	36
Quêtes	36
Relations sociales/réputations	36-37
Bases	37
Économie	37
5. Actions et réactions	37-38
6. But	38
7. Niveau	38-39
8. Victoire/Défaite/Nul	39
9. Annexes	

Tableau de caractéristique

Race	39-40
Classe	40
Habileté	41
Équipement	41

Arme	41-42
Armure	42
Accessoire	43
Objet	43
Ennemis	44-45
Interface	46-66
Style	67
Référence (recherche)	67-69
Droits d'auteur	69-70

1. Sommaire

Genre

Vi Infini est un jeu action-RPG dans un monde ouvert de type bac à sable avec des éléments de roman visuel japonais pour le développement de personnage et de l'histoire.

Le joueur incarne un personnage unique dans le monde de Gaea. Ce dernier doit explorer le monde pour accumuler les ressources et les alliés nécessaires pour vaincre les forces du mal et obtenir la fin des conflits sur la planète. Durant son voyage, le joueur rencontrera une multitude de personnages, explorer des multiples territoires inconnus et combattre d'uniques créatures féroces. *Vi Infini* offrira une expérience complète et complexe.

Médium

Vi Infini va seulement être sur la PS4 qui est une console puissante et accessible pour une grande majorité de personnes. Le jeu prendra avantage de la performance de la PS4 pour offrir au joueur des visuels incroyables et de la jouabilité (Game Play) fluide et dynamique. De plus, la manette de la PS4 possède un pavé tactile (touchpad) qui permet offre des contrôles additionnels au joueur.

Contenu :

Le jeu joueur commence le jeu en créant un personnage en choisissant son apparence physique, sa race, sa classe de départ, ses habiletés de bases et traits spéciaux. Puis, selon le choix de la race, le joueur se retrouvera dans une zone de départ. Ce point de commencement va servir au joueur comme base principale. Ce système de combat permet le joueur de rester concentrer sur le jeu, car le personnage est directement contrôlé par le joueur et donc toujours en mouvement.

Le joueur contrôle son personnage à la 3^e personne de façon similaire que *Bloodborne* et la série *Dark Souls*. Le joueur serait capable d'une grande variété d'attaques avec des combinaisons de mouvements rapides, mais faibles, de mouvements puissants, mais lents et l'utilisation efficace de ripostes et d'évasion permet au joueur de combattre. De plus, chaque type d'armes ont des styles de combats et d'habiletés spéciales différentes. Ce système de combat demandera au joueur de rester concentré sur le jeu. De plus, les ennemis vont évoluer et s'adapter au joueur pour garder le joueur sur ses orteils.

Le but principal du jeu est de rallier le plus de race possible pour vaincre Gaea et ses monstres. Pour y arriver, le joueur devrait acquérir les ressources et les alliés nécessaires pour réussir à cette fin. En explorant le vaste monde de Gaea, le joueur rencontrera une multitude de personnages et de quêtes qui guiderait et aiderait ce dernier à travers ses péripéties. Les actions et choix de dialogues du joueur auront des conséquences sur le monde, ils influenceront les interactions que les personnages et l'environnement auront avec le joueur. Par exemple, une combinaison de certaines décisions ferait la différence entre un personnage allié ou ennemi. L'exploration et l'accomplissement des quêtes donneront de l'expérience et des ressources matérielles qui équipent le joueur et aussi à

faire évoluer la base principale du joueur qui par la suite offrira plus de ressources au joueur. L'artisanat permettre au joueur de mieux s'équiper. Tous ces modifications et concepts ont besoin de ressources. Ces ressources matérielles peuvent être acquérir de diverses méthodes comme l'exploration de cachots, l'agriculture, l'élevage de bêtes, la chasse et d'autres façons pour le joueur de s'enrichir.

Les dialogues entre personnages et joueur seront importants, car ces interactions pourront offrir des quêtes supplémentaires, ils seront aussi le facteur clé entre alliées et ennemis et ils permettront un développement approfondi de chaque personnage.

Après avoir vaincu le boss final, le joueur pourrait explorer de nouveaux territoires, combattre de nouveaux ennemis ou compléter les quêtes secondaires et finir sa base. De plus, il pourrait visiter le monde d'autres joueurs pour soit les rencontrer, les aider ou les nuire. Sinon, il pourrait aussi recommencer le jeu et le finir différemment avec une difficulté élevée.

Public cible :

Vi Infini est un jeu principalement pour les grands joueurs de jeux vidéo. C'est un jeu complexe et long qui demande beaucoup de temps et de dévouement pour compléter. Il est aussi conseillé seulement pour les gens de 18 ans et plus à cause de la violence, du style graphique semi-réaliste avec des images non acceptables pour un public plus jeune. De plus, il y aurait des concepts, des messages et des choix de décisions qui auraient besoin d'une compréhension plus mature pour bien apprécier le jeu et pour ne pas donner mauvaises influences à des personnes plus jeunes.

Éléments accrocheurs :

Vi Infini est un jeu unique en son genre, le joueur ne fait pas juste jouer avec son personnage, mais vit l'expérience avec ce dernier dans le monde Gaea. Chaque action et décision que le joueur entreprendra auraient des conséquences sur celui-ci et sur le monde. Le joueur agit et l'environnement répondra avec des séquelles. Le but de vaincre le boss final est important, mais pas aussi important que le chemin pris pour s'y rendre. Les décisions prises vont grandement influencer la fin. Chaque rejoue est différent des uns et des autres.

Conclusion :

Pour conclure, *Vi Infini* est un RPG où le joueur incarne un personnage unique dans le monde de Gaea. Ce dernier doit explorer la vaste de monde pour accumuler les ressources et les alliées nécessaires pour vaincre les forces du mal et conquérir la planète. Durant son voyage, le joueur rencontrera une multitude de personnages, explorer des multiples territoires inconnus et combattre d'uniques monstres féroces. *Vi Infini* offrira une expérience complète et satisfaisante.

2. Contrôle:

Les contrôles du jeu *Vie Infini* utilisent les boutons à la manette de console DualShock 4 de la PS4.

Menu contrôle

Boutons	Actions/ effets
Manche analogique gauche	Mouvement entre les menus, sous-menus et option
D-Pad	Changement des valeurs d'option
 	Sélection des menus, des options Acceptation de modifications d'option, retour dans le menu précédent

Contrôle personnage

Boutons	Actions/ effets
Manche analogique gauche (L3)	Mouvement personnage (Jog)
Maintenir L3	Accroupissement
Manche analogique droite (R3)	Mouvement caméra
Taper R3	Verrouillage/ déverrouillage sur ennemis
Taper R3 + direction	Changement de cible
D-Pad : Haut et Bas	Sélection d'habiletés (magie/ skill)
D-Pad : Droite et Gauche	Sélection d'objets utilisable
Taper 	Action/ interaction
Taper  enfoncez	-Saut
Taper  enfoncez + Taper  enfoncez	-Personnage s'accroche sur une bordure
Taper  enfoncez + Taper  enfoncez + Taper 	-Saut, personnage s'accroche sur une bordure, personnage se monte sur la bordure
Taper  enfoncez + Taper  enfoncez + direction R3	-Saut, personnage s'accroche sur une bordure, personnage bouge sur le long de la bordure
Taper  enfoncez + direction R3 vers le bas	Personnage se décroche de la bordure
Taper 	Utilisation d'objet utilisable sélectionner
Taper 	Utilisation d'habiletés (magie/ skill)
Taper 	Évasion arrière
Lock sur ennemie: Taper  + L3	Évasion directionnelle
Maintenir  + L3 direction	Mouvement personnage(course)
R1	Attaque rapide/ faible, arme droite
Maintenir charger R1 + relâcher	Rafales d'attaque rapide/ faible, arme droite
Maintenir R1	Bloquer avec une arme (quand l'arme est

	dans la main gauche)
R2	Attaque forte/ lente, arme droite
Maintenir R2 + relâcher	Rafales d'attaque lente/ forte, arme droite Avec arche : viser et tirer
R1 + R2	Attaque spéciale, arme droite
L1	Attaque rapide/ faible, arme gauche
Maintenir charger L1 + relâcher	Rafales d'attaque rapide/ faible, arme gauche
Maintenir L1	Bloquer avec une arme (quand l'arme est dans la main droite)
L2	Attaque forte/ lente, arme gauche
Maintenir L2 + relâcher	Rafales d'attaque lente/ forte, arme gauche Avec arche : viser et tirer
L1 + L2	Attaque spéciale, arme gauche
Avec bouclier: maintenir R1 ou L1 maintenir R1 ou L1 + R2 ou L2	Bloquer avec bouclier Frappe de bouclier
R1 + L1	Attaque rapide brise garde
R2 + L2	Activation habileté raciale
Option	Menu jeu
Taper (cliquer) Pavé tactile (Touch-Pad) Double taper pavé tactile Taper (toucher) pavé tactile	Menu joueur Équipement du joueur Carte du monde de Gaea

Contrôle personnage dans l'eau

Boutons	Description
Manche analogique gauche (L3)	Mouvement personnage(nage)
Manche analogique droite (R3)	Mouvement caméra
Tape 	Action/ interaction
Maintenir  + L3 direction	Mouvement personnage(nage rapide)
R1	Descendre
R2	Remonter

Contrôle monture terrestre

Boutons	Description
Manche analogique gauche (L3)	Mouvement monture
Manche analogique droite (R3)	Mouvement caméra

Tape 	Action/ interaction
Maintenir  + L3 direction	Mouvement monture rapide

Contrôle monture volante

Boutons	Description
Manche analogique gauche (L3)	Mouvement monture volante
Manche analogique droite (R3)	Mouvement caméra
Tape 	Action/ interaction
Maintenir  + L3 direction	Mouvement monture volante rapide
R1	Descendre d'altitude
R2	Remonter en altitude

Contrôle monture aquatique

Boutons	Description
Manche analogique gauche (L3)	Mouvement monture volante
Manche analogique droite (R3)	Mouvement caméra
Tape 	Action/ interaction
Maintenir  + L3 direction	Mouvement monture volante rapide
R1	Descendre en profondeur
R2	Remonter en surface

3. Début

Histoire

Gaea est une planète créée par 8 êtres divins qui ont offert une partie de leurs pouvoirs. Après 8 mois de création, un nouveau monde prend vie. En se séparant d'une partie de leurs êtres, les 8 divins ont directement influencé 8 territoires, 8 environnements et 8 races en leur image. Les dieux et déesses se sont retirés de Gaea en laissant leur création évoluée de façon autonome. Les habitants de Gaea n'ont jamais rencontré leur créateur, mais leur existence est prouvée par leurs créations et les marques qu'ils ont laissées sur le monde. Avec le temps, les 8 races ont évolué et 8 royaumes ont vu le jour. Cependant, depuis un millénaire les habitants de Gaea vivent dans une époque de guerre et de conflit.

éternel entre aux mêmes. Cet état de guerre a attiré l'attention des dieux et déesses. L'intervention des êtres divins fait escalader les conflits et cela invoque la colère de la planète elle-même. Gaea rentre dans le conflit avec son armée de créature maudit créer de la souffrance du conflit entre les races. Le monde est sur le chemin de l'autodestruction et il a besoin de quelqu'un pour mettre fin aux conflits.

Création de personnages

Le joueur commence par créer leur propre personnage unique. Il débute par choisir sa race et son sexe. Par la suite, il peut choisir son apparence physique en jouant avec les options de modifications de musculature et les cheveux du visage, les options de couleurs, l'ajout d'option esthétique comme du maquillage, des cicatrices et du tatouage, puis les options complémentaires uniques pour chaque race. Pour conclure, le joueur doit choisir une classe de base de départ et attribuer ses points d'attributs donnés.

Race

Il existe 8 races différentes et chacune de ces races possède des caractéristiques, habiletés et attribut uniques appartenant seulement à ceux-ci. De plus, chaque race est supportée par un être divin qui offre des bénédictions, habiletés et attributs supplémentaires. En ajout, la race du joueur détermine le point de départ du joueur sur la planète. Donc, chacune des races offre une nouvelle perspective au jeu. Le joueur doit choisir une race qui l'intéresse ou qui complimente son style de jeu.

Classe

Il a 2 classes de combat principal; guerrier et apprenti mage et des classes complémentaires qui supportent le joueur à l'extérieur du combat. Ils possèdent tous des habiletés et attributs spécifiques et uniques pour faire expérimenter au joueur des styles de jeux différents. En montant de niveau, le joueur obtient des points d'habileté pour les classes de combat et complémentaires. Il serait capable de les distribuer pour obtenir de nouvelles habiletés et évoluer leur classe. Quand une classe de combat a atteint un certain niveau d'évolution, le joueur pourrait choisir une sous-classe spécialisée et continuer à maîtriser sa classe. De plus, il serait aussi possible d'attribuer des points dans d'autres classes de combat et créer des classes hybrides, mais le joueur doit faire attention, car plus que le jeu avance plus qu'il serait difficile et long d'obtenir des points d'habiletés et le nombre de points d'habileté est limité.

Attribut

Les attributs ont une influence sur les capacités de jeu du joueur.

Attributs du personnage

Attributs de base	Description
HP	Points de vie. Détermine le nombre de dégâts que le joueur peut accumuler avant de subir une défaite.
MP	Point de mana/ magie. Détermine le nombre d'actions et d'habiletés magique que le joueur peut entreprendre.
Stamina	Point d'action. Détermine le nombre d'action et habileté physique que le joueur peut entreprendre.

Attributs	Description
Vigueur	Détermine le nombre de point de vie et de défense physique que le joueur possède
Endurance	Détermine le nombre de point d'action et de résistance que le joueur possède
Force	Détermine le nombre de dégâts physique que le joueur peut délivrer
Dextérité	Détermine le nombre de dégâts physique que le joueur peut délivrer
Intelligence	Détermine le nombre de dégâts magique que le joueur peut délivrer
Esprit	Détermine le nombre dégâts magiques que le joueur peut subir
Foi	Détermine l'efficacité d'habileté
Chance	Détermine le nombre de possibilités du joueur

Attaque	Description
Physique Gauche	Dommage physique total causé par l'arme gauche
Physique Droite	Dommage physique total causé par l'arme droite
Magique	Dommage magique brute de base

Défense	Description
Physique	Détermine le nombre de points de dégâts physiques finaux que le joueur peut subir
Physique: Tranchante	Détermine le nombre de points de dégâts

	physiques de type coupant final que le joueur peut subir
Physique: Perforante	Détermine le nombre de points de dégâts physiques de type pointe final que le joueur peut subir
Physique: Impacte	Détermine le nombre de points de dégâts physiques de type impact final que le joueur peut subir
Magique	Détermine le nombre de points de dégâts magiques finaux que le joueur peut subir

Résistance	Description
Feu	Capacité d'endurer du dégât de type chaleur
Air	Capacité d'endurer du dégât de type aéronautique
Électricité	Capacité d'endurer du dégât de type électrique
Terre	Capacité d'endurer du dégât de type sismique
Eau	Capacité d'endurer du dégât de type liquide
Lumière	Capacité d'endurer du dégât de type sacré
Ténèbres	Capacité d'endurer du dégât de type obscurité
Divine	Capacité d'endurer du dégât de type divin et cosmique

4. Règlements: la logique du jeu

Les règlements n'ont pas encore été expérimentés dans un environnement de jeu. Ils sont susceptibles à des modifications.

Physique

Le monde de Gaea possède et suit les lois de la nature et physique conventionnelles et utilise le système métrique. Cependant, la présence de la magie et du surnaturel peut temporairement modifier et contourner ces lois où les altérer de façon permanente sous des paramètres fixes et constants. Une action ou une séquence d'actions causeraient des conséquences et réactions logiques sur le joueur, sur les NPCs/ PNJs (personnage non jouable) ou sur l'environnement.

Environnement

Le joueur est libre d'explorer le monde de Gaea en entier. Tous lieux et niveaux sont visitable en tout temps de façons directes ou indirectes selon les limites logiques des capacités du personnage. L'environnement est adapté pour que toutes les races puissent l'explorer en entier. Le joueur est capable de marcher sur toutes les surfaces solides dans un angle de 0° à 55°. Les espaces non accessibles seront démontrés par des obstacles fixes et infranchissables avec les aptitudes physiques du joueur ou les obstacles seront des conséquences qui causeront la défaite imminente du joueur. Tout ce que le joueur voit dans l'environnement peut-être explorer.

Le joueur à une carte qui peut trouver dans le menu du joueur. Au début la carte est vide, celle-ci se dévoile en même temps que le joueur explore de nouveaux lieux et l'interaction avec d'autres personnages peut aider à plus remplir la carte. La carte montre les espaces visités par le joueur avec leur nom. De plus, la carte est bien détaillée et est une bonne représentation de Gaea.

Mesures

Le monde de Gaea suit, utilise et fonctionne avec le système métrique de distance et de temps.

Distance

La distance se mesure en mètre et en kilomètre. La superficie totale de la planète Gaea est de 100 000 km² avec 75 000 km² de surface terrestre et 25 000 km² d'espace océanique.

Temps

Le temps est divisé en heure et en minute. Une heure dans le monde de Gaea est égale à 10 minutes de jeu du joueur. Ce dernier serait capable de faire passer le temps dans des lieux de repos.

Lieu

Il y a 8 royaumes séparés dans 8 territoires distincts. Chaque territoire possède un élément primaire. L'environnement des territoires est optimisé pour l'existence et la production de l'élément qu'ils représentent. Les habitants, la faune et la flore et les ennemis appartenant à un territoire partageront une connexion avec l'élément de la zone. À l'intersection entre 2 zones, il y aurait des phénomènes spéciaux qui se produiront à cause du mélange entre deux éléments opposés ou similaires. L'environnement est le stage principal où le joueur serait capable d'explorer, de combattre, d'interagir et de jouer à l'intérieur.

Royaumes

Comme mentionné précédemment, 8 royaumes habités par 8 races qui possèdent des cultures distinctes. Leur mode de vie est basé sur leurs connexions avec un élément de pouvoir, ils ont différents types de gouvernements et les relations entre les races sont

alliées, ennemis ou neutres. Il est possible d'avoir la présence de type de races différent dans un même territoire dépendant des relations politiques. Un royaume est composé d'une cité principale et des petites colonies extérieures éparpillées dans le territoire.

Cité/ Capital

Chaque capitale possède une architecture et thème uniques, mais contient tous les mêmes districts, seulement dans une composition différente. Il y a cinq zones; administrative, militaire, commerciale, résidentielle, et récréation. Certains personnages peuvent seulement être trouvés dans une zone spécifique. Chaque zone offre des services spécifiques au joueur. La zone administrative est l'endroit central où le gouvernement d'une race se retrouve et c'est là que le joueur peut retrouver les quêtes qui ont influences sur la réputation du joueur envers les races. La zone militaire est où se le joueur pourrait acheter et vendre des armes, des armures et des accessoires. Il pourrait aussi se battre contre des PNJs pour s'entraîner. La zone commerciale est où se retrouve la majorité des marchands et où le joueur pourrait acheter ou vendre des équipements et objets et faire de l'artisanat. La zone résidentielle est l'où le joueur pourrait se reposer et sauvegarder sa partie et puis la zone de récréation est principalement là pour l'esthétique. Les zones dans les capitales servent de point de repère de navigation pour le joueur.

Le joueur peut explorer toutes les zones pour découvrir la culture de la race qu'elle appartient et aussi pour rencontrer et interagir avec de nouveaux personnages.

Colonies

À l'extérieur de la cité, il existe de multiples petits villages et campements éparpillés dans le territoire. Ils sont des lieux de sécurité, de repos et de préparation pour le joueur. Il pourrait rencontrer de nouveau personnage et des marchands.

Dungeon/ Cachots

Les cachots sont des lieux mystérieux que le joueur peut découvrir en explorant Gaea. À l'intérieur, le joueur retrouve des créatures, des équipements et des objets spéciaux. Les créatures dans les Dungeon sont plus puissantes que ceux à l'extérieur. Les cachots sont complexes avec des mécanismes d'éénigme qui rend la navigation intéressante et la difficulté élevée va défier les habiletés de jeu du joueur.

Limites environnementales

Le joueur est capable d'explorer toutes les zones de Gaea. Tout ce que le joueur voit est accessible de façon directe ou indirecte avec les capacités du personnage. Il n'y a pas d'ambiguïté, si par la logique des actions que le personnage est capable d'accomplir et des contrôles du jeu, tous obstacles peuvent être franchies soit dans le temps présent ou plus tard quand le personnage obtiendra les capacités nécessaires. Le peu de limites environnementales

Comportements personnage

Le joueur a le contrôle complet de son personnage avec la manette de jeu PS4 selon les limites et possibilités imposées par le jeu.

Mouvement

Le joueur contrôle son personnage directement avec une manette de console avec les directions du manche analogique gauche(L3). Le joueur est capable de marcher, de jogger, courir, de s'accroupir, de sauter, de s'accrocher sur des bordures et de nager.

Le joueur est capable de marcher et sauter, de jogger et sauter, de courir et sauter. À chaque saut, le joueur à la capacité de s'accrocher sur une bordure si présente et atteignable. Le joueur est aussi capable de sauter quand il est dans l'eau.

L'accroupissement s'active avec le maintien du R3 et peut être fait à n'importe quelle vitesse de mouvement, le joueur va ralentir et s'accroupir. En relâchant le R3 le joueur recommence à jogger. En restant accroupi et en maintenant le bouton cercle, le joueur va se lever et courir.

Jog (mouvement de défaut)

Le jogging est le mouvement de défaut du personnage avec le manche analogique gauche. Il est capable de faire avancer, reculer et tourner le personnage. Ce dernier jog a une vitesse constante de 10 km/h. Cette vitesse peut être augmentée de façon permanente ou temporaire avec des habiletés et objets. Elle peut aussi être réduite temporairement avec des habiletés ennemis ciblées sur le joueur ou à cause de l'environnement qui affecte le joueur.

Course (mouvement rapide)

Avec le manche analogique gauche et en maintenant le bouton cercle le joueur peut courir à une vitesse de 20km/h jusqu'à l'épuisement de la barre de stamina ou quand le joueur relâche le bouton cercle, B qui fait que le personnage se remet à jogger. La vitesse de course peut être augmentée de façon permanente ou temporaire avec des habiletés et objets. Certains environnements ont aussi un effet sur la vitesse de course.

Marche (mouvement lent)

En bougeant juste un peu, le manche analogique gauche fait marcher le personnage à une vitesse de 3 km/h.

Accroupissement

En étant accroupi, le joueur est plus difficile à être détecté par les ennemis dans l'environnement et à l'extérieur d'une situation de combat. Il peut marcher en restant accroupi à une vitesse de 2km/h.

Nage

En contact avec un niveau d'eau supérieur des épaules du personnage, celui-ci va commencer nager à une vitesse constante de 5km/h. Le joueur peut nager plus rapidement à une vitesse de 10km/h jusqu'à l'épuisement de la barre de stamina. Le joueur est capable de nager sur et sous l'eau aux vitesses possible, mais le joueur peut juste rester sous l'eau tant qu'il lui reste des points d'actions. Sur l'eau le joueur serait aussi capable de sauter et de s'accrocher aux bordures.

Saut

Le joueur est capable de sauter à une hauteur égale à la moitié de sa grandeur. L'addition du mouvement de course comme élan permet au personnage de sauter à une hauteur égale à sa taille. Dans certains environnements, l'habileté de sauter pourrait être réduite ou non possible tant que le personnage reste dans cet environnement.

Le joueur est capable de s'accrocher à des bordures en appuyant de nouveau sur le X après un saut. Cette action est possible seulement si le joueur se retrouve à une distance acceptable pour que le personnage puisse s'accrocher. En étant, accrocher le joueur peut retaper X pour se surélever sur la bordure s'il a de la place ou utiliser le R3 et bouger horizontalement à une vitesse de 1km/h. Pour redescendre, le joueur tap X avec le R3 vers le bas. Il n'est pas possible de sauter de bordure en bordure.

Évasion

L'évasion est seulement activée quand le joueur se verrouille sur une cible avec la caméra. En étant verrouillé sur une cible, le joueur a accès à 4 manœuvres d'évasion. En tapant sur le cercle, le joueur fait un saut arrière en ligne droite de 3m de distance. En tapant cercle avec le R3 pointé à gauche ou à droite, le joueur fait une esquive (sidestep) dans la direction du R3 de 1,5m de distance. Puis, en tapant le cercle avec le R3 pointé en avant ou diagonalement en avant à droite ou à gauche le joueur fait une roulade dans la direction du R3 de 2m de distance.

Monture

Le joueur a accès à trois types de montures animales que le joueur peut louer pour une journée pour un prix et il peut personnaliser sa monture personnelle avec des options de couleur et avec l'ajout d'accessoires esthétiques. Les écuries peuvent être trouvées dans chaque cité et dans certains villages. Les montures ne servent que de moyens de transport et si le joueur rentre dans une situation de combat pendant qu'il est sur une monture terrestre et décide de combattre, le joueur devrait descendre de sa monture. Les montures n'ont pas de points d'action, donc leur vitesse est constante jusqu'à quand le joueur décide de ralentir ou de s'arrêter. Les montures permettent au joueur d'un mode de transport rapide et agréable pour explorer la planète.

Terrestre

Il y a 2 montures terrestres le cheval et le griffon qui est plus une monture hybride. Le cheval galope à une vitesse de base de 40km/h et peut augmenter sa vitesse jusqu'à 50km/h. Le griffon est une monture à la fois terrestre et aérienne. Il peut courir à une vitesse constante de 60km/h et voler à une vitesse de 80km/h. Les contrôles de montures terrestres et aériennes s'appliquent pour le griffon.

Aérien

Le joueur peut prendre la route des airs avec le griffon et l'aigle géant. Ce dernier vol à une vitesse constante de 100km/h

Aquatique

Le joueur peut naviguer sur et sous l'eau avec le capricorne à une vitesse constante de 80km/h. La barre d'action du joueur représente le temps limite que le joueur peut rester sous l'eau

Caméra

La caméra est placée derrière le personnage au 3^e personnage. Le joueur au contrôle de la caméra avec le manche analogique droite. Après un moment où le joueur n'a pas bougé la caméra, celle-ci se replace dans sa position initiale derrière le personnage. La caméra n'a aucune influence sur la direction du mouvement du joueur sauf quand le joueur à la caméra verrouiller sur une cible.

HUD

Dans l'écran de jeu, le joueur peut voir l'environnement où se trouve son personnage. L'apparence physique du personnage est déterminée par le joueur et tous les équipements et objets équipés par le joueur sont visibles sur le personnage. En haut à gauche se retrouvent les barres de points de vie, des points de magie et des points d'action. On y trouve la boussole juste à coter. Celle-ci pointe toujours vers le nord et autour il y a la barre de point d'expérience. En bas à gauche il y a les habiletés et les objets équipés et choisis par le joueur. Puis en haut à droite se trouve le temps.

Menu du jeu

Le joueur a accès au menu de jeu durant la partie. Dans le menu, il peut aller dans les options du jeu ou quitter le jeu.

Menu du joueur

Le menu du joueur contient plusieurs menus utiles pour le joueur. Le menu attribut contient les attributs de bases du joueur et aussi c'est là que le joueur pourrait distribuer ses points d'attributs. Le menu d'habileté contient toutes les classes que le joueur à accès et le joueur pourraient distribuer ses points d'habileté. Les habiletés en couleurs sont celles que le joueur à accès dans le présent et ceux en noir et gris sont ceux qui sont

encore bloqués. Le menu équipement de joueur contient les équipements, les objets et les habiletés équipés par le joueur. Il montre aussi les attributs totaux du joueur et son argent. À partir de ce menu, le joueur peut équiper et déséquiper ce qu'il veut. Les menus armures et accessoires, armes, objet et objet quête contiennent les éléments appartenant aux catégories de menu. Le joueur peut bouger, équiper et inspecter les éléments dans ces menus. La menue progression quête contient une liste de quête que le joueur à accepter et qui est en progression d'accomplissement. Il montre aussi une description de la quête et de l'objectif et sur la carte est montré le lieu général de la quête. Dans la menue carte, le joueur à accès à la carte du monde. Cette carte montre les lieux explorés par le joueur et contient le nom des lieux et des emplacements des capitales et villages visités. Le joueur peut aussi y placer un marqueur dans la carte qui pour conséquence de faire apparaître un point de repère sur la boussole du HUD du joueur. Puis, la menue réputation contient une liste des personnages secondaires et essentiels rencontrés par le joueur avec une description et histoire de ceux-ci. La description et l'histoire des personnages se mettent à jour avec chaque découverte que le joueur fait grâce aux conversations et quête. Il est aussi une barre de réputation pour les personnages et pour chaque race.

Le menu du joueur ne met pas le jeu en mode pause.

Inventaire

Le joueur possède inventaire infini. Il sert comme espace de rangement pour tous les objets accumulés durant l'aventure du joueur. Tous les objets peuvent être empilés jusqu'à un maximum de 25 avant prendre un autre place d'inventaire, seulement les équipements et les objets de quêtes prennent chacun un espace individuel. Il y a quatre sous-menus; le menu équipement pour les armes, les armures et les accessoires, le menu objet pour les ressources accumulées et les butins, la menue utilité pour les objets utilisables dans l'environnement et en combat, puis la menue quête pour les objets d'importances pour l'histoire principale et l'achèvement de quête de secondaire.

Équipements

Les équipements sont un des outils principaux utilisés par le joueur. Des armes pour attaquer, des armures pour se défendre et des accessoires pour renforcer le personnage. Chaque équipement est divisé en quatre étages de performance; Tier 1, Tier 2, Tier 3 et Tier 4 en ordre du plus faible au plus puissant. Ils offrent au joueur des points d'attributs et habiletés additionnels qui renforcent le personnage. Cependant, tous équipements requièrent un nombre de points d'attributs minimum pour être utilisables et utilisent aussi des points d'actions. De plus, ils possèdent des points de durabilité qui se détériorent avec utilisation et avec le temps.

Les armes, les armures et les accessoires sont acquis de diverse façon. Le joueur peut en trouver en éliminant des ennemis, en explorant au monde, en les achetant par les marchants ou en les créant, mais pas toutes les armures peuvent être créées par le joueur.

Armes

Les armes sont divisées en deux catégories principales; physique et magique. Toutes les armes peuvent être utilisées par le joueur tant qu'il possède les caractéristiques nécessaires.

Les armes physiques sont divisées en trois catégories; coupante, perforante et brute. Une arme peut appartenir dans deux catégories maximum. La catégorie coupante englobe les armes à une ou deux lames qui sont utilisées pour trancher. Les armes perforantes sont celles qui ont une longue portée d'attaque et causent des dégâts de pénétration. Puis, les armes brutes ne portent aucune lame et accordent des dégâts de type impact. Le bouclier est considéré comme une arme brute.

Les arcs et arbalètes sont des armes de longue distance de types perforantes.

Toutes armes peuvent être maniées dans deux positions à une main ou à deux mains. Les dagues, les épées, les aches, les massues et les boucliers sont utilisables avec une main et il est possible d'en avoir un dans chaque main. Puis les armes à deux mains comme les épées lourdes, les lances, les hallebardes, les aches et marteau de guerre, les arcs et arbalètes.

Ils ont tous des avantages et désavantages. Les armes à une main ont une portée d'attaque entre 0.3m et 1m et les armes à deux entre 2m et 3m. Le bouclier est considéré comme une arme avec une portée de 0.3m. Les armes ayant une portée de 0.3m ont une vitesse de 10 coups en 5 secondes, les armes entre 0.4m et 0.9m ont une vitesse de 10 coups en 10 secondes, puis les armes entre 2m et 3m ont une vitesse de 10 coups en 20 secondes. Un arc à une distance de tir de 100m avec un temps de recharge de 40 secondes et une arbalète avec une distance de 50m et 30 secondes de recharge.

Les armes de corps à corps se concentrent principalement autour des attributs de force et de dextérité pour être utilisées, mais certaines armes vont quand même demander de l'intelligence, de l'esprit et de la foi. Ces points d'attributs représentent le nombre de points minimums que le joueur doit posséder pour pouvoir utiliser l'arme. La caractéristique qui requiert le plus de points est l'attribut principal de l'arme et le quart de ces points s'ajoute aux attributs du joueur comme point additionnel tant que l'arme est équipée dans les mains du personnage. Par exemple, une épée demande 10 points de force et 5 points de dextérité pour être utilisée. La force est l'attribut principal de l'épée, donc le quart de 10 qui est 2.5 est attribuée comme des points additionnels au joueur tant qui utilise cette épée. Les points décimaux sont ajoutés et calculés, mais non visibles.

Les armes magiques sont des outils de concentration qui utilise les capacités magiques du joueur pour les attaques de base et pour l'utilisation d'habiletés magiques. Les armes magiques sont les bâtons mystiques, les grimoires et les talismans. Les bâtons sont utilisés pour des attaques et habiletés de magie neutre, chaque grimoire est juste capable d'utiliser un seul élément magique pour les attaques et habiletés magiques. Puis, les talismans servent de bouclier magique et d'utiliser des habiletés de support pour le joueur.

La portée d'attaque de base magique est de 20m et celle des habiletés magiques varie entre 20m et 30m.

Les armes physiques possèdent toutes des caractéristiques de base qui renforcent celles du joueur. Les armes magiques utilisent directement les attributs magiques du joueur. Elles peuvent toutes être augmentées de façon permanente ou temporaire avec des objets ou avec des habiletés.

Toutes les armes peuvent être améliorées par des marchands ou par le joueur avec les ressources accumuler par ce dernier. Les matériaux utilisés ne font qu'améliorer un attribut à la fois et la combinaison de plusieurs créer un résultat unique. Certains matériaux sont plus efficaces et offrent plus d'améliorations que d'autres. Les armes physiques peuvent acquérir des caractéristiques magiques avec certains objets. Les améliorations renforcent les attributs déjà présents dans l'arme ou ils en ajoutent.

De plus, les armes sont aussi reclassées dans quatre groupes de puissance; Tier1, Tier2, Tier3 et Tier4. Les armes de Tier1 ne possèdent que les attributs de base avec un seul espace d'amélioration. Les armes de Tier2 ont 10 % plus de points d'attribut de plus que les armes de Tier1 avec 2 espaces d'amélioration. Les armes de Tiers3 ont 25% plus de points d'attribut de plus que les armes de Tier2 avec 3 espaces d'amélioration. Puis les armes de Tier4 ont 50% plus de points d'attribut que les armes de Tier3, avec 4 espaces d'amélioration et la capacité de posséder une habileté spéciale. Chaque arme de chaque Tier a des attributs différents et il est possible pour une arme de monter de Tier si le joueur a les matériaux adéquats.

Le joueur doit bien choisir les armes qu'il utilise selon les situations, car les ennemis peuvent être neutres, faibles, résistantes, immuniser et même absorbant de certains types de dégâts. Ce mécanisme de jeu force le joueur à gérer ses armes, à s'adapter à l'usage de plusieurs armes et à expérimenter avec ces dernières.

Attributs des armes

Attributs	Description
Attaque physique	Dommage physique de base
Attaque Magique	Dommage magique de base
Attaque Feu	Dommage magique de type feu de base
Attaque Air	Dommage magique de type air de base
Attaque Électricité	Dommage magique de type électricité de base
Attaque Terre	Dommage magique de type terre de base
Attaque Eau	Dommage magique de type eau de base
Attaque Lumière	Dommage magique de type lumière de base
Attaque Ténèbres	Dommage magique de type ténèbres de base
Attaque Divine	Dommage magique de type divin de base

Force	Nombre de points d'attribut de force requis pour utiliser l'arme
Dextérité	Nombre de points d'attribut de dextérité requis pour utiliser l'arme
Intelligence	Nombre de points d'attribut d'intelligence requis pour utiliser l'arme
Esprit	Nombre de points d'attribut d'esprit requis pour utiliser l'arme
Foi	Nombre de points d'attribut de foi requis pour utiliser l'arme
Tier	Catégorie de Tier qu'appartient l'arme
Attaque Tranchante	Dommage physique de type tranchant
Attaque Perforante	Dommage physique de type perforant
Attaque Impact	Dommage physique de type impact
Durabilité	Nombre de points de durabilité de l'arme

Armures

Les armures sont classées en 4 parties; tête, torse, bras et main, jambe et pied, d'un ensemble d'armures. Chaque pièce d'armure offre des attributs à des points variés. Il est possible pour le joueur de mélanger les pièces de plusieurs ensembles d'armures différentes pour optimiser ses performances ou pour l'esthétique, mais le port d'un ensemble d'armures complète offre au joueur des attributs et habiletés additionnelles. Les armures offrent de la défense et résistance additionnelle qui s'accumule avec les points de défense et résistance que le joueur possède. Les armures offrent plus de défense de physique et magique que de la résistance.

Comme les armes, les armures requièrent un minimum de point d'attributs pour être portées; force, dextérité, intelligence, esprit, foi.

Par contre, chaque classe avec ses sous-classes peut juste équiper 1 ou 2 types d'armure. Les guerriers ont les armures lourdes et moyennes. Puis, les sorciers avec les armures de types légères. Toutes les armures offrent des points de défenses physiques et magiques variées. La résistance des éléments de pouvoirs et la défense de type d'attaque; tranchante, perforante et impact, sont représentés en étant neutre, faible, résistant. La résistance et défense neutre signifie que c'est la défense physique et magique qui s'occupe du calcul de dégâts. La caractéristique qui est faible signifie que joueur est plus susceptible à prendre plus de dommage de ce type d'attaque. La caractéristique qui est résistante signe que les dégâts de ce type d'attaque seront réduits, mais le joueur subit encore du dommage. La caractéristique qui est immunisée signe que le joueur n'est pas affecté par ce type d'attaque, cependant seulement une des résistances d'élément de pouvoir peut être immunisée et seulement la pièce d'armure du torse d'un ensemble complète peut avoir cette sorte de résistance. Ces pièces d'armures peuvent juste être obtenues pour l'exploration et par la récompense de certaines quêtes, le joueur n'est pas capable de créer une pièce d'armure ayant une résistance immunisée et seulement les armures de Tier4 possèdent ce type de résistance.

Les ensembles d'armures ont tous des Tiers et les pièces sous cet ensemble ont aussi le même Tier. Les armures de Tier1 ne possèdent que les attributs de base avec un seul espace d'amélioration. Les armures de Tier2 ont 5 % plus de points d'attribut de plus que les armures de Tier1 avec 2 espaces d'amélioration. Les armures de Tiers3 ont 20% plus de points d'attribut de plus que les armures de Tier2 avec 3 espaces d'amélioration. Les armures de Tier4 ont 50% plus de points d'attribut que les armures de Tier3, avec 4 espaces d'amélioration. Chaque arme de chaque Tier a des attributs différents et il est possible pour une arme de monter de Tier si le joueur a les matériaux adéquats.

Toutes les armures peuvent être améliorées par des marchands ou par le joueur avec les ressources accumuler par ce dernier. Les matériaux utilisés ne font qu'améliorer un attribut à la fois et la combinaison de plusieurs créer un résultat unique. Certains matériaux sont plus efficaces et offrent plus d'améliorations que d'autres. Les améliorations renforcent les attributs déjà présents.

Donc, chaque armure possède des avantages et désavantages, il est au joueur de faire son choix d'armure à partir des résultats obtenus et selon les situations.

Attributs des armures

Attributs	Description
Défense Physique	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts physique
Défense Magique	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts magique
Résistance Feu	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type feu
Résistance Air	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type air
Résistance Électricité	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type électricité
Résistance Terre	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type terre
Résistance Eau	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type eau
Résistance Lumière	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type lumière
Résistance Ténèbres	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type ténèbres
Résistance Divine	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type feu
Force	Nombre de points d'attribut de force requis pour utiliser l'arme
Dextérité	Nombre de points d'attribut de dextérité requis pour porter l'armure
Intelligence	Nombre de points d'attribut d'intelligence

	requis pour porter l'armure
Esprit	Nombre de points d'attribut d'esprit requis pour porter l'armure
Foi	Nombre de points d'attribut de foi requis pour porter l'armure
Tier	Catégorie de Tier qu'appartient l'armure
Défense Tranchante	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type tranchante
Défense Perforante	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type perforante
Défense Impact	Capacité défensive de l'armure contre les dégâts de type impact
Durabilité	Nombre de points de durabilité de l'armure

Accessoires

Les accessoires sont représentés sous la forme de paires de boucles d'oreilles, de collier et d'anneau. Le joueur est capable de porter, un collier, une paire de boucles d'oreille et 4 anneaux à la fois. Les accessoires comme les armures offrent de la défense physique et magique et de la résistance, mais aussi des attributs offensifs. Chaque accessoire ne fait qu'améliorer un seul attribut.

Ils utilisent le même système de Tier que les armures, mais sans la possibilité d'amélioration.

Attributs des accessoires

Attributs	Description
Attaque/Défense Physique	Dommage additionnel physique Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts physiques
Attaque/Défense Magique	Dommage additionnel magique Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts magiques
Résistance Feu	Dommage additionnel de feu Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts de type feu
Résistance Air	Dommage additionnel d'air Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts de type air
Résistance Électricité	Dommage additionnel d'électricité Capacité défensive additionnelle physique

	contre les dégâts de type électricité
Résistance Terre	Dommage additionnel de terre Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts de type terre
Résistance Eau	Dommage additionnel d'eau Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts de type eau
Résistance Lumière	Dommage additionnel de lumière Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts de type lumière
Résistance Ténèbres	Dommage additionnel de ténèbres Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts de type ténèbres
Résistance Divine	Dommage additionnel divin Capacité défensive additionnelle physique contre les dégâts de type divin
Force	Nombre de points d'attribut de force requis pour utiliser l'accessoire
Dextérité	Nombre de points d'attribut de dextérité requis pour porter l'accessoire
Intelligence	Nombre de points d'attribut d'intelligence requis pour porter l'accessoire
Esprit	Nombre de points d'attribut d'esprit requis pour porter l'accessoire
Foi	Nombre de points d'attribut de foi requis pour porter l'accessoire
Tier	Catégorie de Tier qu'appartient l'armure
Durabilité	Nombre de points de durabilité de l'accessoire

Durabilité

Tous les armes, armures et accessoires ont des points de durabilité qui se perd avec le temps et avec usage. Les armes perdent 1 point à chaque dégât physique ou magique causé sur un objet ou ennemie et à chaque utilisation d'habileté. Les armures et accessoires perdent 1 point à chaque coup physique ou magique qui cause du dégât au joueur. Si le joueur bloc une attaque avec un bouclier ou une arme, la déduction de 1 point s'applique sur ceux-ci et les armures et accessoires ne sont pas affectés tant que joueur réussit à bloquer. La pièce d'armure des pieds et jambes perd 1 point additionnel après chaque 20m parcourues à pied ou à la nage. De plus, après une journée complète dans le monde de Gaea, tous équipements portés perdent 1 point de durabilité de plus.

Quand la durabilité d'un équipement atteint le 0, ce dernier se brise pour de bon et laisse à terre quelques matériaux qui l'ont conçu. Ces matériaux peuvent être ensuite ramassés et réutilisés par le joueur. Il n'est pas possible de récupérer un équipement brisé. Les équipements peuvent être retrouvés en explorant, en les rachetant ou en les créant, mais certains équipements sont uniques et rares, donc plus durs à retrouver où il en existe qu'une seule copie.

Les armes de Tier1 ont 50pts de durabilité, Tier2 100pts, Tier3 150pts et Tier 4 200pts. Les armures de Tier1 ont 100pts de durabilité, Tier2 250pts, Tier3 300pts et Tier4 400pts. Les accessoires ont tous 100pts de durabilité pour tous les Tiers. La durabilité des armes et armures peuvent être amélioré avec certains matériaux et si ceux-ci ont de l'espace d'amélioration.

Les accessoires sont obtenus de la même manière que les armures.

Le joueur doit donc vérifier et entretenir ses équipements durant son voyage.

Objet

Le joueur est capable de ramasser et trouver divers types d'objets; matériel, utilisable, quête, butin. Les objets sont trouvés dans l'environnement, dans des coffres trouvés, en éliminant des créatures, en les achetant des marchands ou créer par le joueur.

Les objets matériau sont utilisée dans l'amélioration d'équipement et à la création d'objets utilisables. Tous les matériaux ont des effets différents sur les équipements et la combinaison d'un nombre de matériels donne la création d'objets utilisable avec divers effets. Ils sont aussi nécessaires à la construction de la base du joueur. Les matériaux sont trouvés dans l'environnement, dans des coffres trouvés, en éliminant des ennemis ou en les achetant. Les objets matériau ramasser dans l'environnement vont se reproduire 2 jours plus tard de la journée dans le monde de Gaea. Les nouveaux emplacements se font de façon aléatoire, mais ils vont être à une distance proche de l'emplacement initial.

Les objets utilisables sont des objets que le joueur peut utiliser dans l'environnement et en combat pour renforcer la performance du joueur en améliorant ses attributs ou en donnant des effets spéciaux temporaires ou instantanés. Leurs effets sont temporaires avec un temps limite de réaction ou quand la réaction s'est accomplie. Les objets utilisables sont retrouvés dans l'environnement, dans des coffres, en éliminant des ennemis, en les achetant ou créer par le joueur.

Les objets butins sont des objets que le joueur peut collectionner ou les vendre à un certain prix.

Les objets quêtes sont des objets utiles à l'achèvement d'une quête. Ils peuvent être un équipement ou n'importe sorte d'objet. Ils sont entreposés dans un menu à part pour pas que le joueur a besoin des recherches parmi le reste dans l'inventaire.

Les objets trouvés dans l'environnement et achetés des marchands ont une connexion logique avec le territoire où l'objet a été acquis. Les objets laissez tomber par les

ennemis ont aussi un lien logique avec ces derniers. De plus, certains objets et équipements trouvés en éliminant des créatures sont plus rares et difficiles à acquérir que d'autres.

Level Up

Le joueur commence la partie étant au niveau 1 avec 0 point d'expérience. L'achèvement de quêtes et l'élimination d'ennemis donnent en retour au joueur un nombre varié de points d'expérience. En accumulant un certain nombre de points, le joueur augmentera de niveau. Voici le nombre de point d'expérience pour chaque niveau. En montant de niveau, les points d'expérience retournent à 0 et le joueur doit accumuler le nombre de points nécessaires pour monter au prochain niveau.

La formule est : EXP + (10 x LVL²) x 0.4. Elle s'applique à partir du niveau 2

EXP = nombre de points d'expérience nécessaire pour le niveau présent

LVL = le niveau suivant

Exemple: lvl.1 --> lvl.2

$$120 + (10 \times 3^2) \times 0.4 = 156$$

Niveau	Point d'expérience
1	0
2	120
3	156
4	220
5	320
6	464
7	660
8	916
9	1,240
10	1,640
160	...

En montant de niveau, le joueur reçoit 5 points d'attributs et 2 points habiletés flottants. Le joueur peut ensuite les assigner aux attributs et aux habiletés que le joueur voudrait augmenter ou débloquer. Certaines races et classes de combat peuvent donner des points additionnels au joueur.

Attributs

La limite de point pour chaque attribut est 99. Durant la création du personnage, le joueur commence avec 5pts dans chaque attribut sans compter les points additionnels provenant de la race et classe choisie et est donné 10pts flottants à distribuer. Tous les attributs peuvent être renforcés de façon permanente ou temporaire par des équipements, par des habiletés et des objets utilisables, mais peuvent aussi être réduites de façon temporaire par

les habiletés des créatures et par l'environnement. Certains équipements demandent un nombre minimum de points d'attributs pour être utilisés.

La récupération des points de vie, des points d'action et des points de magie peuvent être accélérés de façon permanente ou temporaire par des équipements, par des habiletés et des objets utilisables.

L'attribut de vigueur détermine le nombre de points de vie maximale que le joueur possède. Le joueur commence avec 200 HP et chaque point ajouté à la vigueur s'ajoute 20HP de plus au joueur. À chaque bond de 10 qui veut dire à chaque fois que le nombre de points atteint le niveau 10,20,30,40,50 et ainsi de suite, le joueur reçoit 40HP à la place de 20HP et puis retourne à 20HP pour les prochaines additions d'attributs jusqu'au prochain bond de 10. L'ajout de point de vigueur donne aussi 1 point de défense physique au joueur. Les points de vie (HP) se régénèrent de 5points de vie/minute à l'extérieur d'une situation de combat. Ils peuvent aussi être récupérés avec des objets utilisables ou avec des habiletés avec des propriétés de guérison. Quand le les points de vie du joueur atteignent le zéro ou à des points négatifs, exemple, il reste au joueur 50 points de vie et il reçoit 60 points de dégâts qui baisse donc ses points de vie à -10 points, les points négatifs ne sont pas montrés et ils sont considérés comme étant à 0. Ce dernier est en défaut et serait transporté à son dernier lieu de repos avec des conséquences.

L'attribut d'endurance détermine le nombre de points d'action maximale que le joueur possède. Les points d'actions permettent au joueur de courir, de nager vite, de sauter, d'attaquer, d'esquiver, de bloquer et d'utiliser des habiletés. La course et la nage rapides utilisent 5pts/sec et le saut utilise 15 points d'actions. Les armes d'une portée d'entre 0.3m et 0.9m consomment 10pts/coup. Les armes d'une portée de 2m à 3m utilisent 20pts/coup. Les attaques de rafales rapides utilisent 30pts d'action et les attaques de rafales lentes utilisent 50 points. L'attaque spéciale d'une arme consomme 80 points d'action. Chaque manœuvre d'évasion utilise 10 points d'action et chaque coup bloqué avec un bouclier ou une arme consomme 15 points d'action. Le joueur consomme 10 points d'action par minutes quand il est sous l'eau. Le joueur commence avec 100 points d'action maximale et à chaque point d'attribut ajouter le joueur obtient 2 points d'action de plus et comme avec l'attribut de vigueur à chaque bond de 10 le joueur obtiendra 4 points d'action à la place de 2. En tout temps, le joueur récupère 5 points d'action toutes les 1 seconde. Comme les points de vie, les points d'action peuvent aller dans les points négatifs. Le joueur à 5 points d'action et exécuter une attaque charge de rafales avec une épée et consomme 30 points d'action. Le joueur se retrouve donc à -25 points d'action. Ce dernier doit attendre que ses points d'action se régénèrent y compris les points négatifs de façon naturelle ou avec un objet utilisable. Donc de façon naturelle, le joueur devrait attendre 5 secondes pour revenir à zéro et encore plus de temps pour que les points se remettent à un niveau acceptable d'utilisation. Quand les points d'action se retrouvent dans le négatifs, le joueur ne peut plus rien faire sauf le mouvement de jogging de défaut pour se déplacer ou utiliser un objet utilisable pour récupérer des points d'action. Alors, avoir des points d'actions dans le négatif ont de mauvaises conséquences

sur le joueur, car il ne peut plus rien faire à part bouger et ça prend plus de temps au joueur de récupérer des points d'action.

L'attribut de force détermine l'attaque physique de base du joueur. Chaque point d'attribut de force ajoute 2.5 points d'attaque physique au joueur.

L'attribut de dextérité détermine l'attaque physique de base du joueur. Chaque point d'attribut de dextérité ajoute 0.5 point d'attaque physique au joueur. Les points d'attaque s'accumulent et ne font qu'apparaître quand le nombre est entier.

L'attribut d'intelligence détermine l'attaque magique de base du joueur. Chaque point d'attribut d'intelligence ajoute 4 points d'attaque magique au joueur.

L'attribut d'esprit détermine le nombre de points de magie maximale que le joueur possède. Le joueur commence avec 50 points de magie. Les points de magie servent à utiliser la majorité des habiletés magique. À chaque point d'intelligence, le joueur obtient 2 points de magie supplémentaires. À chaque bond de 10 points à partir de 0, le joueur obtient 5 points de magie à la place de 2 comme pour les points de vie et les points d'actions. Il ajoute aussi au joueur 1 point de défense magique par point d'attribut d'esprit.

L'attribut de foi détermine l'efficacité des habiletés. Chaque point de foi rend les effets des habiletés 0.2% plus puissants.

L'attribut de chance détermine les possibilités du joueur de recevoir des objets et équipements rares laissés tomber après l'élimination d'une créature et ceux trouver dans l'environnement. Chaque point de chance donne au joueur 0.5% plus chance d'avoir des bons équipements et objets.

L'attaque physique totale du joueur est calculée en additionnant les points d'attaque physiques de base provenant des attributs de force et de dextérité que le joueur possède avec l'attaque physique de base de l'arme et des accessoires. Il inclut aussi les points d'attributs additionnels provenant des équipements, des objets utilisables et des habiletés.

L'attaque magique totale du joueur est calculée en additionnant les points d'attaque magique de base provenant des attributs d'intelligence que le joueur possède avec l'attaque magique de base de l'arme et des accessoires. Il inclut aussi les points d'attributs additionnels provenant des équipements, des objets utilisables et des habiletés.

La défense physique totale est calculée en additionnant les points de défense physique de base provenant de l'attribut de vigueur que le joueur possède avec la défense physique de l'armure et des accessoires. Il inclut aussi les points d'attributs additionnels provenant des équipements, des objets utilisables et des habiletés.

La défense magique totale est calculée en additionnant les points de défense magique de base provenant de l'attribut d'intelligence que le joueur possède avec la défense magique de l'armure et des accessoires. Il inclut aussi les points d'attributs additionnels provenant des équipements, des objets utilisables et des habiletés.

La défense tranchante, perforante et impacte et la résistance et la résistance des éléments de pouvoirs sont identifiés par ces descriptions; neutre, faible, résistante, immuniser. Pour les défenses neutres, c'est la défense physique totale qui s'occupe du calcul de dégâts reçu et pour la résistance neutre c'est la défense magique totale qui s'en occupe. Les défenses et résistances faibles, le joueur est susceptible à ces types d'attaques et reçoit 50% de dommage additionnel. Les défenses et résistances résistantes, le joueur est capable d'endurer et réduit de 25% les dommages de ce type d'attaque. Les résistances immunisées font que le joueur n'est pas affecté par ces types d'attaques.

Habiletés

Le joueur a accès à de multiples habiletés. Certaines races offrent des habiletés uniques qui symbolisent leurs races et, puis chaque classe de combat et chaque classe complémentaire ont leurs propres branches d'habiletés différentes qui représentent leurs classes. Ces nombreux choix d'habileté permettent au joueur de choisir et de créer son propre style de jeu.

Il y a 2 types d'habiletés; passif et active. Les habiletés passives sont permanentes et toujours activées. Les habiletés actives sont temporaires et seulement activées par les commandes du joueur. Les habiletés passives et actives peuvent être offensives, défensives et renforçantes. La durée d'une habilité active est variable. Les habiletés offensives causent du dégât ou des effets négatifs qui enlèvent des points de vie ou qui nuisent aux ennemis. Les habiletés défensives protègent entièrement ou partiellement le joueur contre les actions des ennemis qui causent une perte de points de vie ou des effets nuisants envers le joueur. Les habiletés renforçantes améliorent les performances offensives ou défensives du joueur. Certains habilités ont une portée de corps à corps ou de distance et peuvent affecter une ou plusieurs cibles ou mettre une espace limitée de l'environnement sous l'effet de l'habileté.

Les habiletés utilisent les attributs de base de joueur et ajoutent des effets et des points additionnels. De plus, chaque habileté a 3 niveaux d'amélioration qui peuvent être débloqués avec des points d'habiletés et chaque niveau de

L'utilisation d'une habilité coûte au joueur des points d'actions, des points de magies ou des points de vie.

Population de Gaea

Tous PNJs (personnage non contrôlé par le joueur) et créatures dans le monde de Gaea peuvent être tués. Il a 3 états de comportement; neutre, alerte et hostile. À l'état neutre, les PNJ et les créatures sont indifférents à la présence du joueur. À l'état alerte, ils sont dans une position dynamique et observent le joueur. À l'état hostile, ils vont automatiquement attaquer le joueur quand ils détectent le joueur. Les PNJs et les créatures possèdent un rayon de détection de 25m. Ce rayon de détection peut être influencé par l'environnement et le joueur. Certains facteurs de l'environnement comme les éléments qui le composent et les conditions de celle-ci peuvent réduire ou obstruer le rayon de détection. Le joueur

étant accroupi peut-être plus difficile à détecter et l'emplacement du joueur dans les angles morts des PNJs et des créatures rend ce dernier indéetectable.

La majorité des PNJs sont neutres envers le joueur. Cet état peut être changé si le joueur attaque les PNJs et cause plus de 200 pts de dégâts, le ou les PNJs vont riposter contre le joueur. Si le joueur à atteint une mauvaise réputation à avec certaines races, ceux-ci dans leurs royaume et territoire vont être dans un comportement d'alerte envers le joueur et dépendant de l'action choisit du joueur dans une situation de confrontation avec un PNJ alerte ce dernier pourrait redevenir neutre ou devenir hostile et attaque le joueur. Les interactions avec un PNJ neutre diffèrent de ceux avec un PNJ alerte. Par contre, un PNJ n'est jamais immédiatement hostile envers le joueur se sont les actions de ce dernier qui déterminent le comportement des PNJs avec le protagoniste.

Les PNJs sont séparés en 4 groupes de personnages; essentiels, secondaire, utilitaire et habitants. Les personnages essentiels sont ceux qui jeux un rôle important dans l'histoire et à la progression du jeu. Les personnages secondaires sont là pour aider et guider le joueur. Les personnages utilitaires offrent des services et de l'information au joueur. Puis les habitants offrent au joueur des morceaux d'informations. Les PNJs habitants si tués par le joueur ne sont pas ressuscités. Les PNJs essentiels, secondaires et utilitaire vont être remplacés, mais l'action du joueur serait souvenue et il y aurait des conséquences.

La majorité des créatures vont être hostiles et agressives envers le joueur et ils vont l'attaquer dès qu'ils le détectent. Il y a aussi des créatures neutres et passives. Puis, ceux qui sont alertes et prudents. Les créatures neutres ne réagissent pas au joueur et ils le laissent tranquille. Ils vont attaquer le joueur si ce dernier les attaque en premier. Les créatures alertes vont observer le joueur quand ils le détectent. À une distance d'entre 15m et 30m, les créatures alertes ne font qu'observer le joueur dans une position dynamique et perdent internet si le joueur s'éloigne de plus de 30m. Entre une distance de 0m et 15m, les créatures prudentes vont soit attaquer le joueur ou s'enfuir de celui-ci. Le comportement des créatures peut être déterminé par la couleur des yeux. Les créatures passives ont les yeux bleus, ceux qui sont prudents ont les yeux orange-rouge, et les créatures agressives ont les yeux rouges qui brillent. Les créatures varient en taille, en puissance et en habileté. Certaines créatures ne vont qu'être présentes dans des endroits spécifiques et ils ne peuvent rentrer dans les capitales et colonies, sauf en cas d'évènement spécial. Il y a plusieurs sortent de créatures que le joueur peut défier et affronter. Toutes les créatures sauf les créatures patrons (boss) se reproduisissent 4 jours dans le monde de Gaea après avoir été vaincues par le joueur. Ils vont repaire dans les entourages de leur mort.

Combat

Une situation de combat peut être initiée par de multiples conditions soit par le joueur ou par les PNJs et les créatures. Le joueur peut initier une situation de combat en attaquant directement ou en surprenant une créature ou un PNJ avec n'importe quelle arme ou habileté offensive. Le joueur est capable de surprendre une créature en s'accroupissant et

s'approcher de la créature en se cachant de son champ de vision pour ne pas être détecté. Il se place derrière sa cible et charge son arme de corps à corps avec R1 ou L1 ou R2 ou L2 pour exécuter un coup critique. Selon les actions et choix que le joueur entame, les résultats obtenus peuvent mener à une situation de combat. De plus, certains évènements peuvent forcer le joueur dans un combat.

Mouvement

En combat, le joueur a les mêmes capacités de mouvement et de saut qu'à l'extérieur d'un combat. En verrouillant la caméra sur une cible, le joueur va bouger en orbite autour de la cible en utilisant la cible comme point de pivot. Le changement de cible change aussi le point de pivot du joueur. De plus, quand la caméra est verrouillée sur une cible le joueur n'a plus le contrôle de celle-ci.

Évasion

En étant verrouillé sur une cible, le joueur a accès aux manœuvres d'évasion. Le joueur devient invulnérable pendant 1 seconde seulement durant les évasions de roulade.

Dommage

Le joueur, les PNJs et toutes les créatures adhèrent tous au même système de combat et de calcul de dommage. Les PNJs et les créatures deviennent des ennemis quand ceux-ci sont dans une situation de combat contre le joueur.

Si le joueur réussit à surprendre une créature avec un coup, charger (R1, R2, L1 ou L2) avec une arme de corps à corps dans son dos le joueur entame une attaque critique qui enlève 45% des points de vie maximale directe de la créature cibler en ignorant les défenses de celle-ci. Un coup critique peut aussi être enclenché en combat de la même façon, mais les dommages causés sont de 15% des points maximaux de l'ennemi. Il est aussi possible que le joueur reçoit des coups critiques provenant de ses ennemis.

Le dommage physique est causé par les attaques physiques de type tranchant, perforante ou impact et par les habiletés physiques. Tous attaques et habiletés contenant un élément de pouvoir (feu, eau, terre, air, etc.) est considérer comme du dommage magique.

Les attaques physiques prennent en considération l'attaque de base additionner par l'attaque physique de l'arme et en incluant les modifications ajoutées par les habiletés et par les équipements. Les habiletés offensives ou défensives s'ajoutent ensuite. Les attaques lentes et fortes sont 5% plus puissantes que les attaques vites et faibles.

L'attaque physique totale serait réduite par la défense totale de l'adversaire qui inclus la défense de base additionner par la défense physique de l'armure, des types de défense physique et en incluant les modifications ajouter par les habiletés et par les équipements du joueur et ceux des ennemis qui ont des effets négatifs sur le joueur.

Les attaques et défenses magiques se calculent de la même méthode, mais avec les attributs et habiletés magiques.

Une arme peut posséder un élément de pouvoir, alors les attaques et défenses magiques rentrent dans l'équation.

Si le joueur bloque avec un bouclier physique ou magique, celui-ci réduit les dommages totaux de 80%. Un bouclier physique bloque juste 20% des attaques magiques et le contraire s'applique aussi. Bloquer avec une arme ne fait que bloquer 5% des dommages.

Les types de défense; tranchante, perforante et impact et les résistances; feu, eau, air, terre, etc., sont identifier en étant neutre, faible, résistante, immuniser et absorbant qui seulement les créatures peuvent posséder. Pour les défenses neutres, c'est la défense physique totale qui s'occupe du calcul de dégâts reçus et pour la résistance neutre c'est la défense magique totale qui s'en occupe. Les défenses et résistances faibles, le joueur est susceptible à ces types d'attaques et reçoit 50% de dommage additionnel. Les défenses et résistances résistantes, le joueur est capable d'endurer et réduit de 25% les dommages de ce type d'attaque. Les résistances immunisées font que le joueur n'est pas affecté par ces types d'attaques. Ces types de défense et résistance se calculent après les attaques physiques ou magiques soit réduites par les défenses magiques ou physiques. Puis, les résistances absorbantes, la créature prend 50 % des dommages totaux provenant de l'attaque du joueur et les convertit en point de vie.

Attaque totale

Valeur -> optionnelle

$$((\text{Att. Phy.} + \text{Att. Phy. Arme} + \underline{\text{accessoires + élément}}) + \underline{\text{Habileté}} + \underline{\text{Att. Mag}})) + \underline{\text{attaque forte}} ((\text{Att. Phy.} + \text{Att. Phy. Arme}) + \underline{\text{Habileté}} + \underline{\text{Att. Mag}})) \times 0.02$$

Ou

$$\text{Att. Mag.} + \text{Att. Mag. Arme} + \underline{\text{accessoire}} + \underline{\text{Habileté}}$$

Défense totale

$$(\text{Def. Phy.} + \text{Def. phy. Armure} + \underline{\text{accessoire + habileté}} + \underline{\text{Def. Mag.}} + \underline{\text{Def. Mag. Armure}} + \underline{\text{accessoire + habileté}}) \times 0.25$$

$$(\text{Def. Mag.} + \text{Def. Mag. Armure} + \underline{\text{accessoire + habileté}}) \times 0.25$$

Défense hybride physique et magique

$$((\text{Def. Phy.} + \text{Def. phy. Armure} + \text{accessoire} + \text{habileté} + \text{Def. Mag.} + \text{Def. Mag. Armure} + \text{accessoire} + \text{habileté}) + (\text{Def. Mag.} + \text{Def. Mag. Armure} + \text{accessoire} + \text{habileté})) \times 0.25$$

Bloque physique avec bouclier physique

$$(\text{Att. total} - \text{Def. Total}) - ((\text{Att. total} - \text{Déf. Total}) \times 0.8)$$

Bloque magique avec bouclier physique

$$(\text{Att. total} - \text{Def. Total}) - ((\text{Att. total} - \text{Déf. Total}) \times 0.2)$$

Bloque magique avec bouclier physique

$$(\text{Att.total} - \text{Def. Total}) - ((\text{Att.total} - \text{Déf. Total}) \times 0.2)$$

Bloque magique avec bouclier magique

$$(\text{Att.total} - \text{Def. Total}) - ((\text{Att.total} - \text{Déf. Total}) \times 0.8)$$

Bloque physique et magique avec arme

$$(\text{Att.total} - \text{Def. Total}) - ((\text{Att.total} - \text{Déf. Total}) \times 0.05)$$

Exemple :

Le joueur a dans ses mains une épée tranchante et un grimoire de type feu. Il porte en ensemble complet d'armures moyenne et un accessoire. Il a 350 en attaque physique totale et 200 en attaque magique totale. Il a 400 points de défense physique totaux et 100 en défense magique totale. Il est résistant au feu grâce à son accessoire.

Il se bat contre 2 ennemis.

Ennemi 1 a une lance perfore et un bouclier physique. Il a 300 points d'attaque physique et 400 points de défense physique et 100 points de défense magiques et il est faible contre le feu.

Ennemi 2 à un bâton mystique. Il a 100 points d'attaque physique et 350 points d'attaque magique avec 200 points de défense physique et 500 en défense magique. Il est faible contre les attaques de type tranchant et résiste au feu.

Le joueur attaque ennemie 1 avec un coup fort :

$$(350 + (350 \times 0.05)) - (400 \times 0.25) = 367.5 - 100 = 267.5 \text{ de dégâts physiques}$$

Le joueur attaque ennemie 1 avec un coup fort et l'ennemi 1 bloque :

$$((350 + (350 \times 0.05)) - (400 \times 0.25)) - (((350 + (350 \times 0.05)) - (400 \times 0.55) \times 0.8))$$

$$= (367.5 - 100) - ((367.5 - 100) \times 0.8) = 267.5 - 214 = 53.5 \text{ dégâts physiques}$$

Le joueur attaque l'ennemi 2 avec son épée.

$$(350 - (200 \times 0.25)) + (350 - (200 \times 0.25) \times 0.5) = 300 + 150 = 450 \text{ dégâts physiques}$$

Le joueur attaque l'ennemi 2 avec son grimoire de feu.

$$(200 + 50) - (500 \times 0.25) - ((200+50) - (500 \times 0.25) \times 0.25) = 125 - 31.25 = 93.75 \text{ dégâts magiques de feu}$$

Complexité

Les ennemis sont variées en nombre, en puissance, en vitesse, en rythme d'attaque, en taille et en habileté. Ils vont tous utiliser dans leur arsenal pour vaincre le joueur.

Environnement

L'environnement peut causer des dégâts physiques et magiques au joueur. Le joueur prend du dégât physique en sautant de trop haut. Il perd 50 points de vie à chaque 0.5m en hauteur. Les dégâts magiques sont causés par les éléments présents dans le territoire. Par exemple, dans le territoire de feu le joueur peut se faire brûler en ayant un contact physique avec du feu et dépendant de la source et puissance de l'élément les dégâts reçus sont variés. Le dommage est calculé avec la défense magique.

Interactions/ Actions

Le joueur est libre d'explorer le monde de Gaea et interagir avec son environnement et population. En explorant, le joueur peut trouver des objets, qui sont représentés par un reflet de lumière blanche, et les ramasser pour plus tard. Il y a aussi des points d'intérêts qui peuvent guider le joueur, lui donner de l'information supplémentaire ou faire progresser le joueur. Les points d'intérêts sont des éléments qui captent l'attention du joueur et ce dernier peut interagir avec. Exemple, une pancarte sur la route qui identique de l'information sur le lieu ou de la direction pour le joueur. Certain point d'intérêt peut activer un évènement pour le joueur, comme recevoir une quête. Il peut interagir avec tous les PNJs qui lui donnent du dialogue qui peut informer le joueur sur des situations présentes sur Gaea. Certains PNJs comme les marchands peuvent offrir des services utiles au joueur ou lui donner une quête.

Le joueur peut interagir avec des marchands pour vendre et acheter des équipements et objets. Il est aussi capable de faire de l'artisanat pour créer des équipements et objets utilisables avec les objets matériaux qu'il a accumulés.

Le joueur peut juste enregistrer son progrès à des lieux de repos.

Sauvegarde

Le joueur peut sauvegarder sa partie et charger une partie dans les lieux de repos. En se reposant, le joueur peut choisir le temps de repos pour faire avancer le temps.

Conversations

En interagissant avec les PNJs, le joueur engage une conversation avec eux. Les PNJs habitants ont des conversations courtes avec le joueur ne font que donner des morceaux d'informations comme, par exemple, des rumeurs, des noms de lieux et de la situation locale. Les PNJs utilitaires sont les personnages que le joueur à des choix de dialogues pour demander plus d'information. Les personnages secondaires et essentiels ont des conversations plus complexes. Selon la combinaison de choix de réponse, les résultats obtenus de la conversation peuvent être neutres, positifs ou négatifs. Les conversations avec ces PNJs font soit progresser le joueur dans l'histoire ou donnent plus d'information sur l'histoire des PNJs.

Choix

Durant les conversations avec les personnages secondaires et essentiels et certains personnages utilitaires, le joueur aurait des choix de réponse. Il devrait prendre en considération la situation, la personnalité du PNJ parlé et du contenu de la conversation pour faire un choix. Certains choix, dépendant de la conversation, ont des résultats directs et immédiats et d'autres ont des impacts indirects et qui s'accumulent. Exemple, le joueur interagit avec une PNJ utilitaire et cette dernière demande au joueur son aide. Si le joueur refuse, la conversation s'arrête et s'il accepte le PNJ continu la conversation et le joueur reçoivent une quête. Maintenant, le joueur interagit avec un personnage secondaire, la conversation serait un peu plus longue et le joueur aurait de multiples choix de réponses à faire. La conversation peut finir de façon neutre et elle n'aurait pas d'impact sur les prochaines interactions. Cependant, si la conversation finit de façon négative ou positive, les résultats s'accumulent et ont des répercussions sur les prochaines conversations avec le même PNJ. Les résultats positifs et négatifs ont des influences sur les relations sociales et sur la réputation du joueur avec les races.

Quêtes

Le joueur peut recevoir des quêtes en interagissant avec des points d'intérêts dans l'environnement et avec des PNJs. Il y a 2 types de quête, principale et secondaire. Les quêtes principales contribuent aux progrès de l'histoire et le but principal et les quêtes secondaires servent à approfondir l'histoire du monde de Gaea et ses habitants. L'accomplissement d'une quête donne au joueur comme récompense des points d'expérience, des équipements ou des objets. Les quêtes peuvent être courtes ou longues. Dans certaines quêtes le joueur aurait des choix d'action à faire pour progresser et la compléter. Ces choix auront des conséquences sur les relations sociales et la réputation du joueur envers les races.

Relations sociales/réputations

Les relations sociales s'appliquent juste avec les PNJs secondaires et essentiels. Les relations sociales sont influencées par les résultats positifs et négatifs des conversations avec les PNJs et par des quêtes. Une bonne relation sociale avec les PNJs secondaires ou essentiels permet au joueur de les recruter comme allié qui peut l'aider de façon directe en suivant le joueur et le supporter en combat ou de façon indirecte en lui donnant de l'information, de meilleurs services, des équipements ou objets. Le joueur ne peut que recruter 2 autres compagnons à la fois, mais peut recruter plusieurs PNJs à venir habiter et travailler à la base du joueur. Les compagnons aident le joueur en combat. Ils attaquent les ennemis du joueur, ils peuvent prendre le dommage à la place du joueur ou supporter le joueur avec leurs habiletés. Cependant, comme tous les PNJs, les compagnons peuvent être tués et ne peuvent être ressuscités. Si le joueur à une mauvaise relation sociale avec les PNJs secondaires ou essentiels, ces derniers ne vont plus aider le joueur et peut même devenir ennemis et nuire la progression du joueur.

La réputation du joueur avec les races est directement influencée par les relations que le joueur a avec les PNJs. Si le joueur a une bonne relation sociale avec plusieurs PNJs secondaires ou essentiels de la même race, la réputation du joueur envers cette race était positive et avait des avantages comme des rabais de prix par les marchands de cette race. Le contraire est aussi valide si le joueur a de mauvaises relations sociales.

L'élimination d'un PNJs essentiel d'une race donne immédiatement au joueur une mauvaise réputation avec cette race et le joueur ne peut plus s'allier avec eux et devrait donc éliminer le reste des PNJs essentiels de cette race pour la conquérir.

Bases

La base est l'endroit initial où le joueur commence dans le monde de Gaea et le choix de race du joueur celle-ci serait à des endroits différents. Elle sert de lieu principal de repos du joueur où le joueur pourrait entreposer ses équipements et objets. En accumulant des ressources, le joueur pourrait décorer sa base et y apporter des améliorations et innovations. Par exemple, une ferme qui produit des objets matériaux et un espace marché où des marchands pourraient s'installer.

Le joueur peut recruter des PNJs pour venir vivre dans la base et travailler dans les améliorations.

Économie

Le monde de Gaea utilise des pièces de bronze, d'argent et d'or comme monnaie d'échange. Les équipements et les objets s'achètent et se vendent à des prix variés dépendant du territoire où se retrouve le joueur. Ces prix peuvent aussi être influencés par la réputation du joueur envers les races. 50 pièces de bronze sont l'équivalent de 1 pièce d'argent et 50 pièces d'argent sont égales à 1 pièce d'or.

5. Actions et réactions

À chaque action que le joueur entreprend, il y aurait une réaction logique. Il y aurait aussi du son qui accompagnera les actions du joueur et de l'environnement.

Le joueur bouge selon les contrôles du jeu. Le mouvement du joueur le fait avancer et progresser dans le monde de Gaea avec ses capacités de mouvements. Si le joueur utilise une monture, il va voyager plus vite et ne peut pas engager dans une situation de combat.

Le joueur entre dans une situation de combat quand ce dernier attire l'attention d'une créature ou en causant une perte de point de vie direct de la créature. En combat, le joueur se retrouve sous les paramètres d'attaque et de défense et le combat se termine avec la défaite de l'ennemi ou du joueur.

Le joueur attaque avec une arme ou avec habileté et cause du dégât à l'ennemi et consomme des points d'action ou de magie.

Le joueur prend du dégât et ses points vie et points de durabilité d'équipement baissent selon leur formule.

La majorité des actions consomment des points d'action ou des points de magie ou des points de vie. La perte totale des points de vie du joueur équivaut à la défaite de ce dernier et il serait transporté à son dernier lieu de repos. Le manque de points d'action empêche au joueur de faire d'autre action à part le mouvement de base jusqu'à la régénération de ces points à 25 %. Le manque de points de magie empêche au joueur de faire d'autre action utilisant ces points jusqu'à quand le joueur possède le nombre de points de magie requis.

L'utilisation d'objets utilisables et d'habiletés active les effets décrits et leurs fonctions.

L'interaction avec les PNJs engage le joueur dans une conversation. Un choix de dans la conversation cause une réaction cohérente et logique.

Tous objets et équipements que le joueur ramasse se retrouvent dans son inventaire.

Le joueur peut attaquer tous les PNJs et créatures existantes.

6. But

Le but final de *Vie Infini* est de vaincre Gaea qui veut détruire toute vie sur sa planète pour avoir la paix. Pour se faire le joueur devraient recruter ou éliminer le plus de PNJs essentiels de toutes les races, car certains peuvent nuire à la quête du joueur. En recrutant, le joueur se fait des alliés qui vont l'aider durant toute l'histoire et en décidant de les éliminer il perd le support des races, par exemple, les PNJs de la race devient hostile envers le joueur, le joueur serait mal reçu dans le territoire de la race et même les PNJs utilitaires pourraient faire que le joueur paye plus pour leurs services. En ayant une bonne relation sociale avec tous les PNJs d'une race donne au joueur le support complet de la race. Cependant, chaque race a une relation avec les autres. Il n'est pas possible de recruter toutes les races, donc le joueur obtiendra des ennemis supplémentaires au cours de son histoire. En éliminant, les PNJs essentiel d'une race, le joueur force celle-ci à le suivre, mais celle-ci n'aidera pas le joueur elle va juste ne plus se mettre dans son chemin. Il y a des conséquences pour chaque décision.

Quand le joueur se sent près, il peut aller affronter Gaea et après avoir vaincu la planète le joueur peut continuer à jouer. Le joueur pourrait aussi recommencer le jeu au complet, mais avec une difficulté supérieure, où les ennemis seront plus fortes et nombreuses, en gardant certains équipements, attribut et habileté.

7. Niveau

La planète est séparée en 8 territoires représentants chacun un élément de pouvoirs. La composition d'un territoire est une interprétation complète de son élément. Les créatures et PNJs ont leurs apparences, attributs, habiletés et équipements influencés par l'élément. Dans le niveau sont réparties des créatures de tous les niveaux de puissances possibles. Il est donc une possibilité que dès le début le joueur puisse rencontrer une créature qu'il ne peut pas vaincre au niveau qu'il est. À l'intérieur des territoires, il y a des cachots que le

joueur pourrait explorer. En explorant, le joueur peut trouver des objets et des équipements.

Par exemple, dans le territoire de feu, celui-ci est rempli de flamme qui peut causer des dommages au joueur. Il y a des volcans en éruption, la terre est brûlée et montagneuse et il peut de végétation. Ce dernier devrait faire attention à son environnement et en plus il devrait se préparer contre les dégâts de feu additionnel des créatures. Les objets et les équipements ramasser vont avoir une connexion avec l'élément de feu soit par leurs attributs et habilités ou par leurs utilisations.

8. Victoire/Défaite

Les victoires se font par l'élimination de créatures ou de PNJs en situation de combat et par l'achèvement des quêtes. Après chaque victoire le joueur reçoit des points d'expérience, des équipements et des objets.

La victoire finale s'accomplit avec la défaite de Gaea. Le joueur doit au minimum recruter 2 races avant de pouvoir confronter Gaea.

Le joueur reçoit une défaite quand il perd tous ses points de vie. À sa défaite, ces équipements perdent de leurs durabilités et perdent aussi des équipements, des objets et de l'argent de façon aléatoire, puis il serait transporté dans son dernier lieu de repos. Il aurait la chance de retourner et ramasse son inventaire perdu.

Il y a aussi une défaite de la partie si le joueur parvient à rendre plus de la moitié des races contre lui.

9. Annexes

Les informations dans l'annexe ne sont que des prototypes et non complètes et sont susceptibles à des modifications

Tableau de caractéristique

Race

Il y a 8 races principales qui habitent la planète de Gaea : les humains, les nains, les diables, les anges, les sirènes, les elfes, les hobliens.

Les humains obtiennent un point d'attribut et un point d'habileté flottant additionnel.

Les nains ont une résistance à la terre et ils ont plus de faciliter à faire de l'artisanat.

Les diables ont une résistance aux ténèbres et ils ont une affinité aux habiletés magiques offensives.

Les anges ont une résistance à la lumière ils ont une affinité aux habiletés magiques défensives et renforçantes.

Les sirènes ont une résistance à l'eau ils ont l'habileté rester sous l'eau indéfiniment.

Les draconiens possèdent une résistance au feu et possèdent plus d'attributs de force.

Les elfes ont une résistance à l'air ils ont une affinité aux armes.

Les hoblions ont une résistance à l'électricité ils sont de très bons marchands.

Classe

Combat

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	
Guerrier	Soldat	Chevalier	Héros	
		Gladiateur	Maître d'épée	
	Archer	Assassin	Maître d'ombre	
		Chasseur	Tireur élite	
Apprenti Mage	Mage	Arch mage	Élémentaire	
		Mage noir	sorcier	
	Guérisseur	Prêtre	Saint	
		shaman	Sage	

Le soldat et ses sous-classes sont centrés autour des armes et des habiletés de corps à corps de force. Il porte des armures de type moyen et lourd.

L'archer et ses sous-classes sont centrés autour des armes à distance et des habiletés de corps à corps de dextérité et vitesse. Il porte des armures de type moyen.

Le mage et ses sous-classes sont centrés autour des habiletés magiques offensives et utilise les armes magiques et les armures légères.

Le mage et ses sous-classes sont centrés autour des habiletés magiques défensives et renforçants et utilise les armes magiques et les armures légères.

Complémentaire

Niveau 1	Niveau 2
Artisan	Forgeron / enchanteur
	Tailleur
	Cuisinier / alchimie
Explorateur	Collectionneur
	Chasseur

Habileté

Habileté	Description
Boule de feu	Lancer une boule de feu qui cause 50 points de dégâts à une distance maximale de 5m
Cardio	Augmenter la régénération des points d'action de 10 points par secondes
Ralentit	Baisse la vitesse de mouvement et d'attaque de l'ennemi de 50% pendant 3 minutes
Charge	Le joueur fonce sur l'ennemi en 5secondes sur une distance de 2.5m causant 40 points de dégâts physiques impact
Épée de Feu	Niveau 1 : Dégât de feu, + 10 Att.Mag, coute 20pts Mag. Niveau 2 : Dégât de feu, + 15 Att.Mag, coute 15pts Mag. Niveau 3 : Dégât de feu, + 20 Att.Mag, coute 10pts Mag.

Équipement

Arme

Katana divin

Attributs	Description
Attaque physique	100
Attaque Divine	50
Force	16
Dextérité	32
Foi	12
Tier	3
Attaque Tranchante	Attaque de type tranchant
Durabilité	150

Katana acier

Attributs	Description
Attaque physique	50
Force	13
Dextérité	25
Tier	2
Attaque Tranchante	Attaque de type tranchant
Durabilité	100

Katana

Attributs	Description
Attaque physique	40
Force	10
Dextérité	20
Tier	1
Attaque Tranchante	Attaque de type tranchant
Durabilité	50

Armure

Armure de cuir

Attributs	Description
Défense Physique	20
Résistance Feu	Résistant
Force	12
Dextérité	5
Intelligence	0
Esprit	0
Foi	0
Tier	1
Défense Tranchante	Neutre
Défense Perforante	Neutre
Défense Impact	Neutre
Durabilité	100

Armure de cuir renforcé

Attributs	Description
Défense Physique	40
Résistance Feu	résistante
Force	14
Dextérité	6
Intelligence	0
Esprit	0
Foi	0
Tier	2
Défense Tranchante	Neutre
Défense Perforante	Neutre
Défense Impact	Neutre
Durabilité	200

Accessoire

Accessoire d'attaque magique

Attributs	Description
Attaque Magique	20
Force	0
Dextérité	0
Intelligence	14
Esprit	12
Foi	8
Tier	1

Accessoire de défense d'eau

Attributs	Description
Défense Magique	80
Résistance Eau	résistante
Force	0
Dextérité	0
Intelligence	12
Esprit	14
Foi	10
Tier	1
Durabilité	100

Objet

Matériaux	Utilisable	Butins	Quête
Minéraux	Nourriture	Pierre précieuse	Tous les objets et équipements peuvent être utiles à une quête
ingrédient	potion	Objet inutile	Objet rare et unique
Partie de monstre		Objet de collection	
Flore			

Ennemis

Les ennemis peuvent être des PNJs ou des créatures.

Soldat de Garde Diable

Attributs	Valeurs
HP	400
Attaque physique	200
Attaque magique	200

Défense	Valeurs
Défense physique	400
Défense magique	100
Physique: tranchant	neutre
Physique: perforant	neutre
Physique: Impacte	faible

Résistance	Description
Feu	Neutre
Air	Neutre
Électricité	Neutre
Terre	Neutre
Eau	Neutre
Lumière	Neutre
Ténèbres	résistantes

Monstre de terre

Attributs	Valeurs
HP	800
Attaque physique	500
Attaque magique	100

Défense	Valeurs
Défense physique	1000
Défense magique	250
Physique: Tranchante	Neutre
Physique: Perforante	Neutre
Physique: Impacte	Neutre

Résistance	Description
Feu	Neutre
Air	Faible
Électricité	Neutre
Terre	Immuniser
Eau	Neutre
Lumière	Neutre
Ténèbres	Neutre
Divine	Neutre

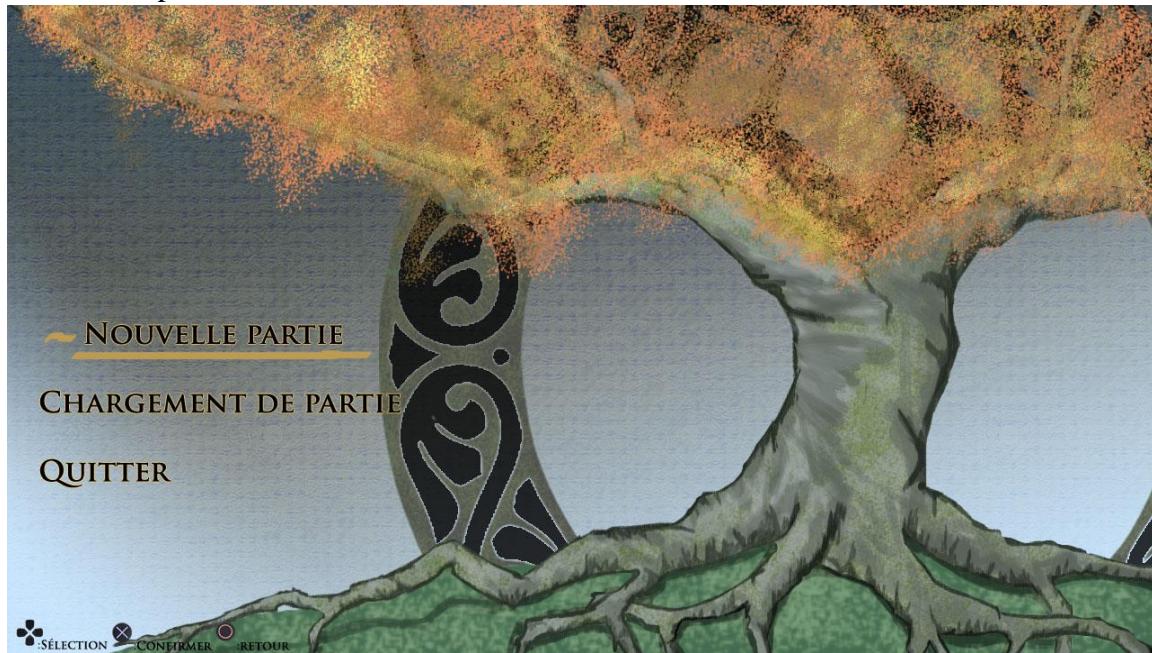
Interface

Menu de commencement

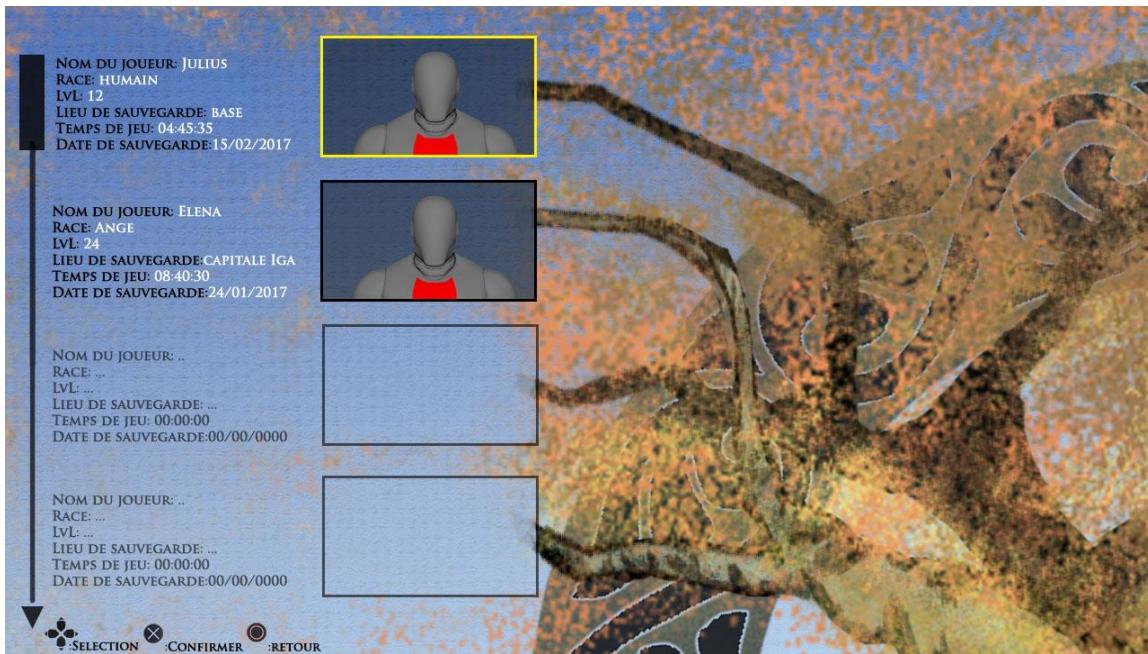


APPUYER UN BOUTON POUR COMMENCER

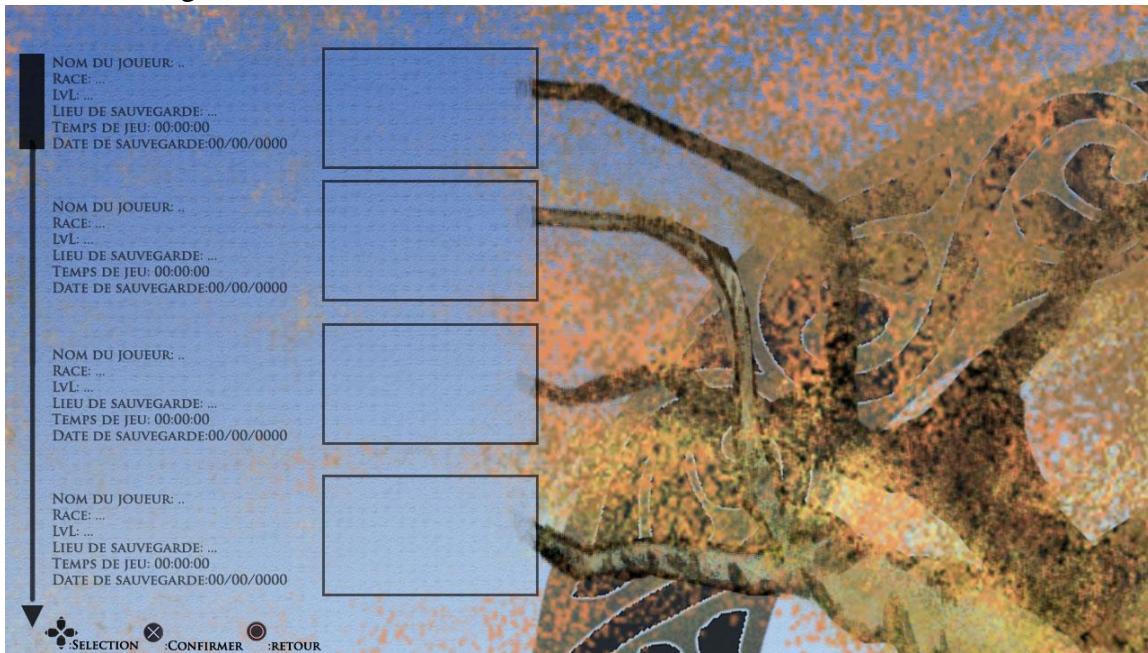
Menu de départ



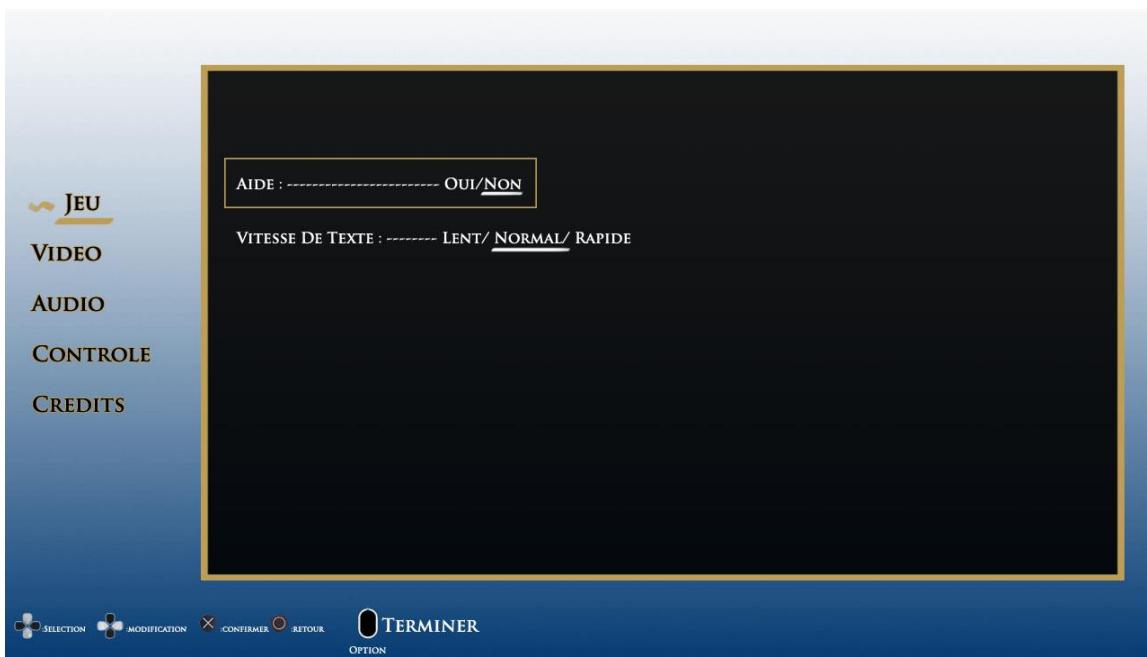
Menu de chargement



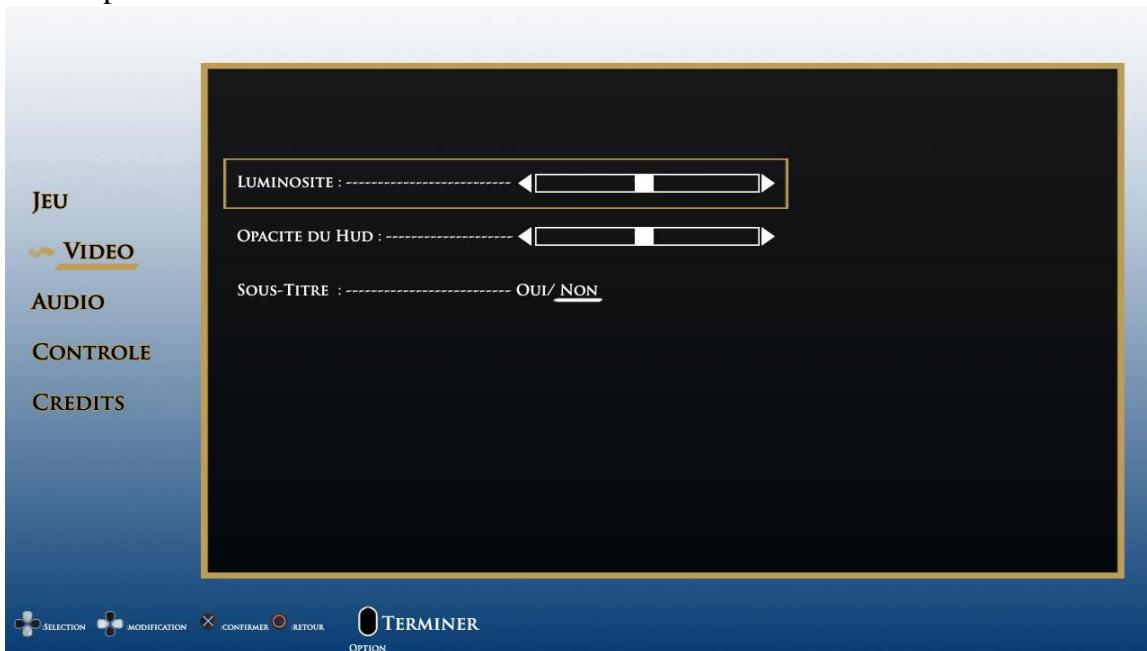
Menu de chargement vide



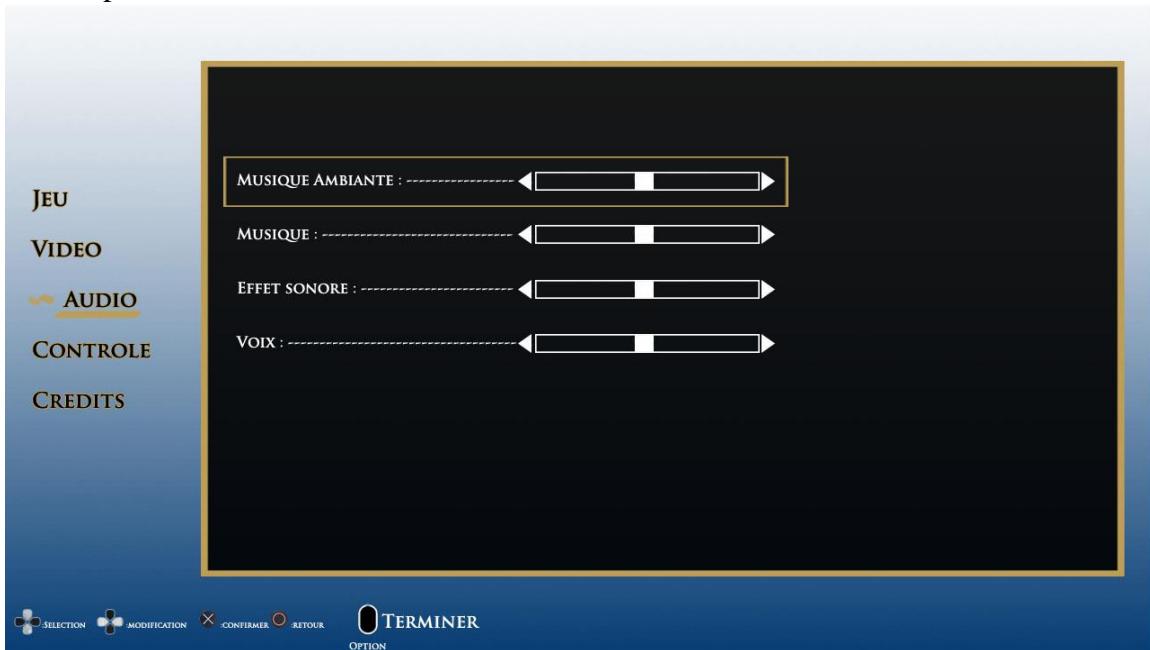
Menu option : Jeu



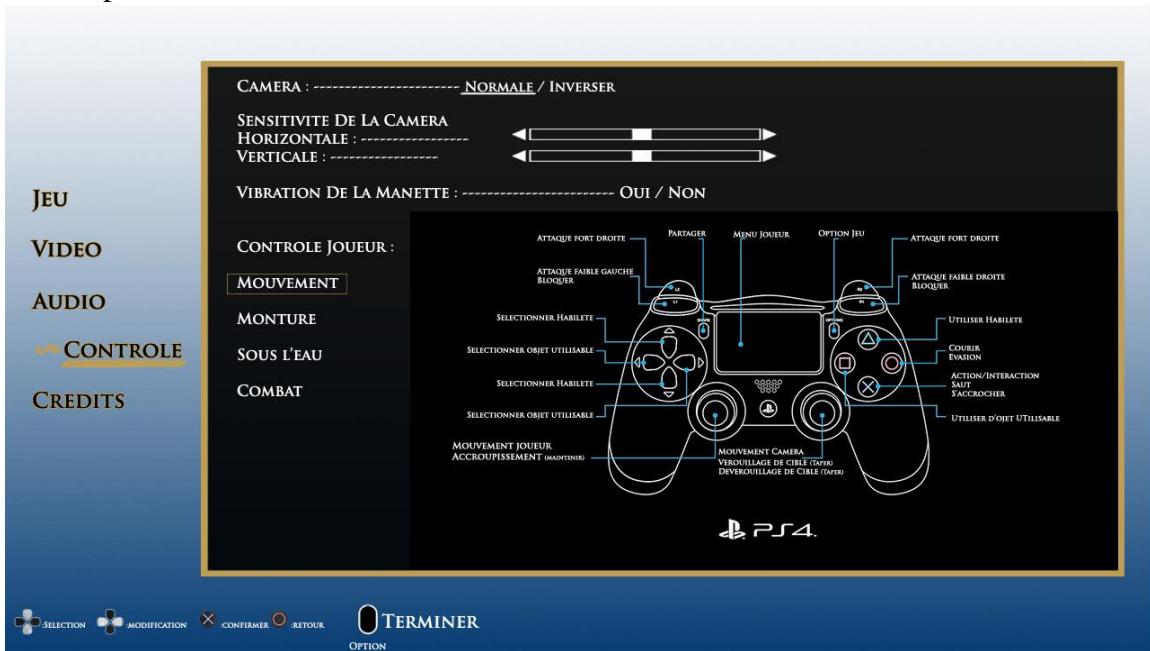
Menu option : Video



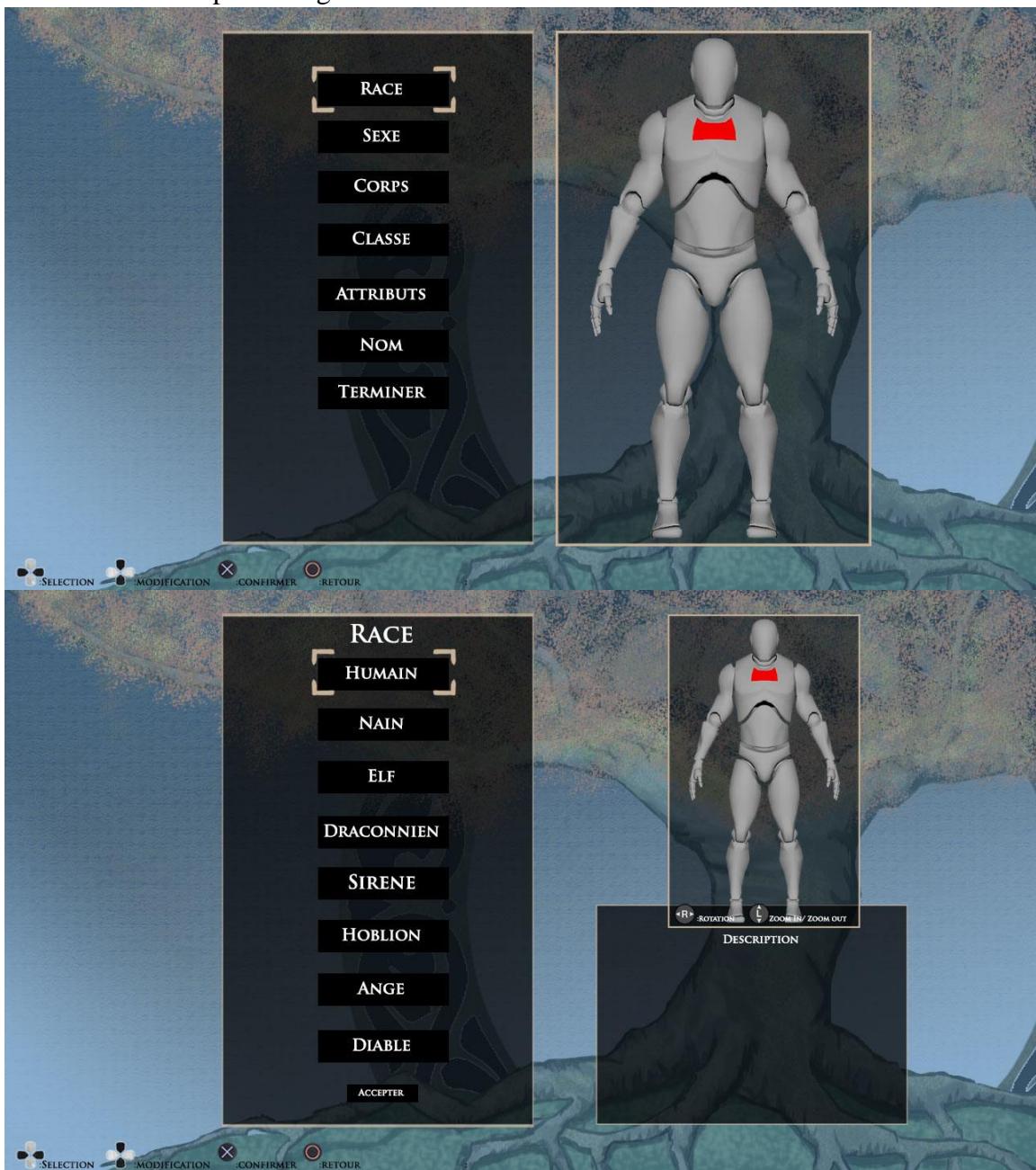
Menu option : Audio

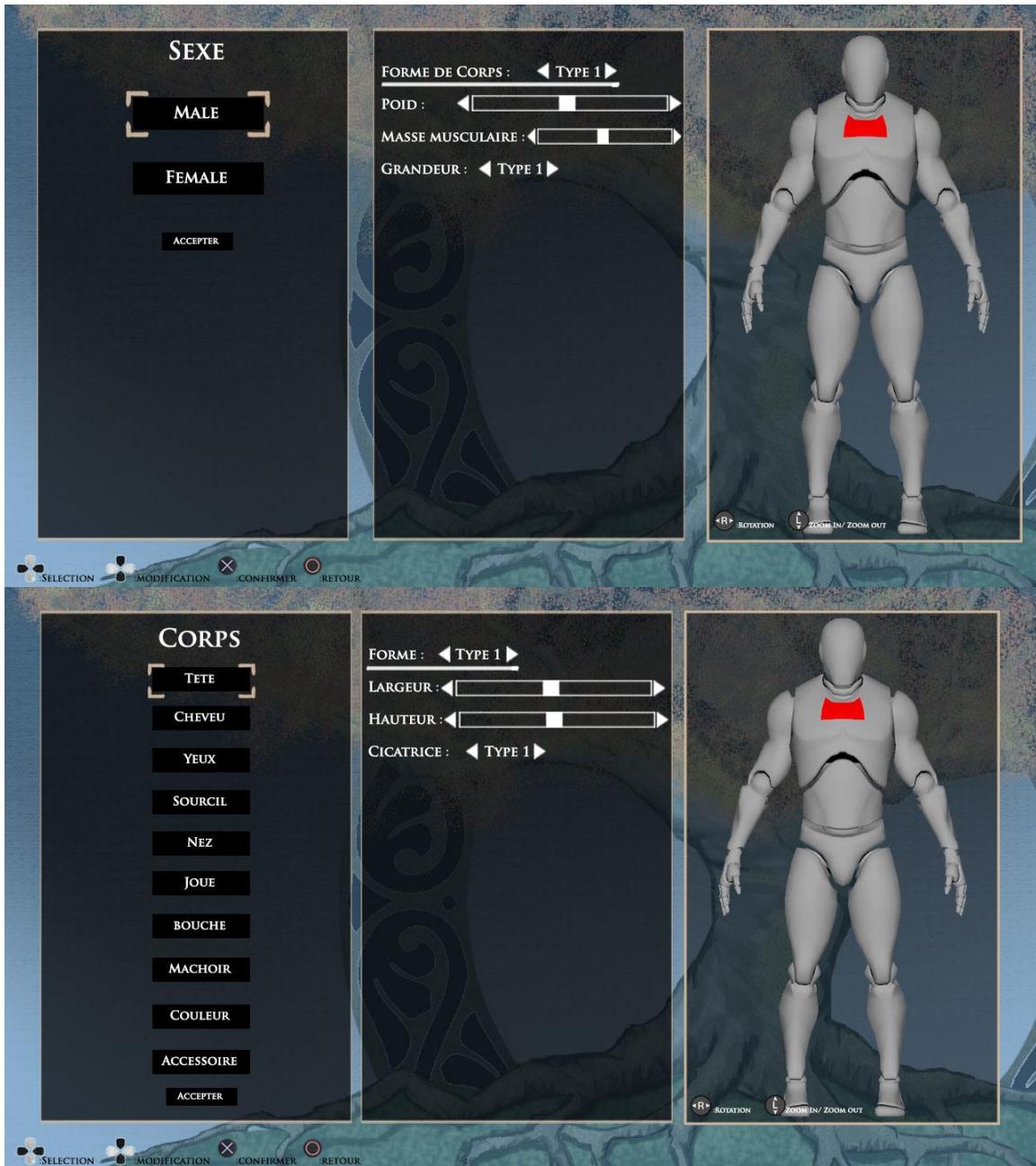


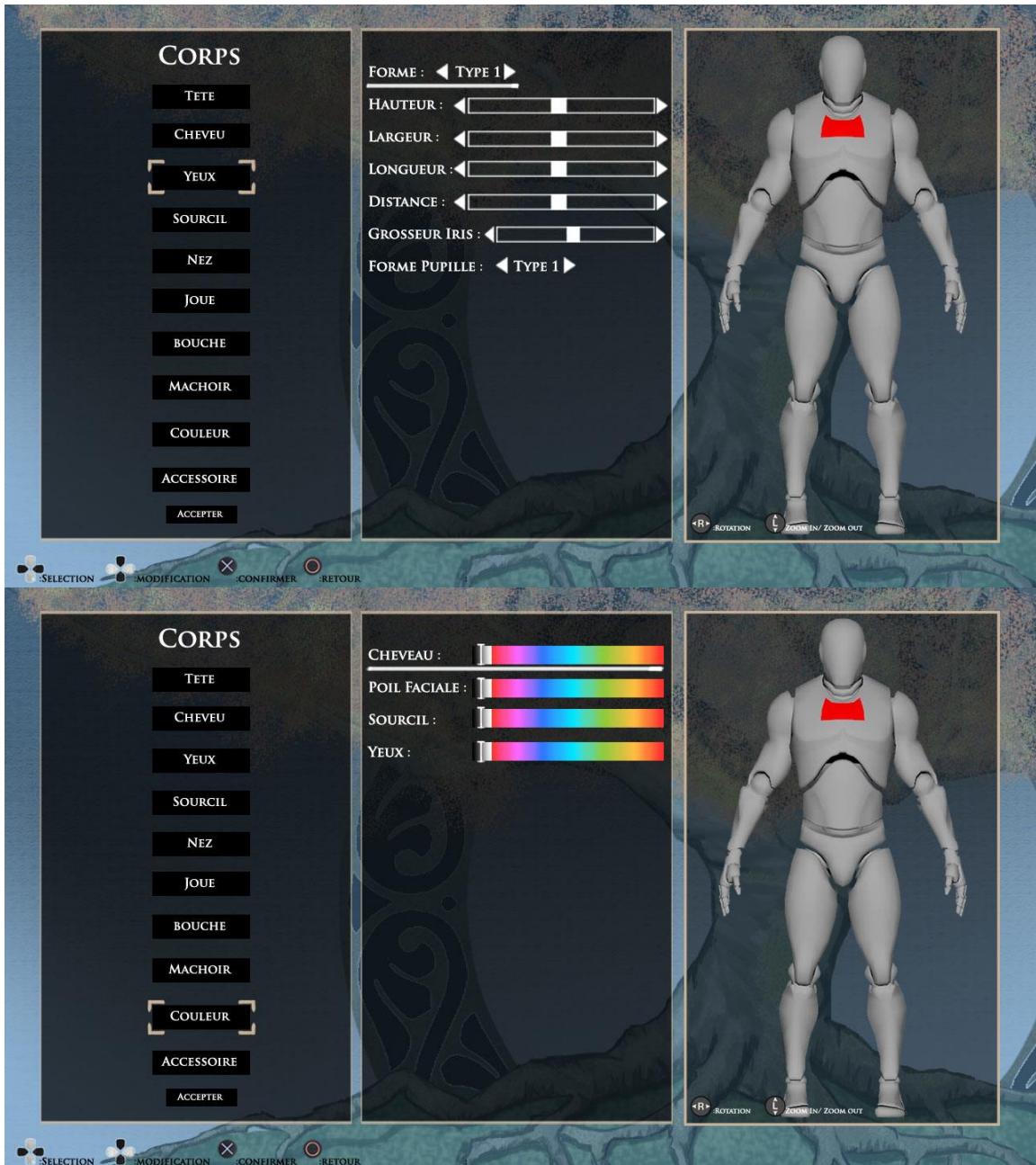
Menu option : Controle

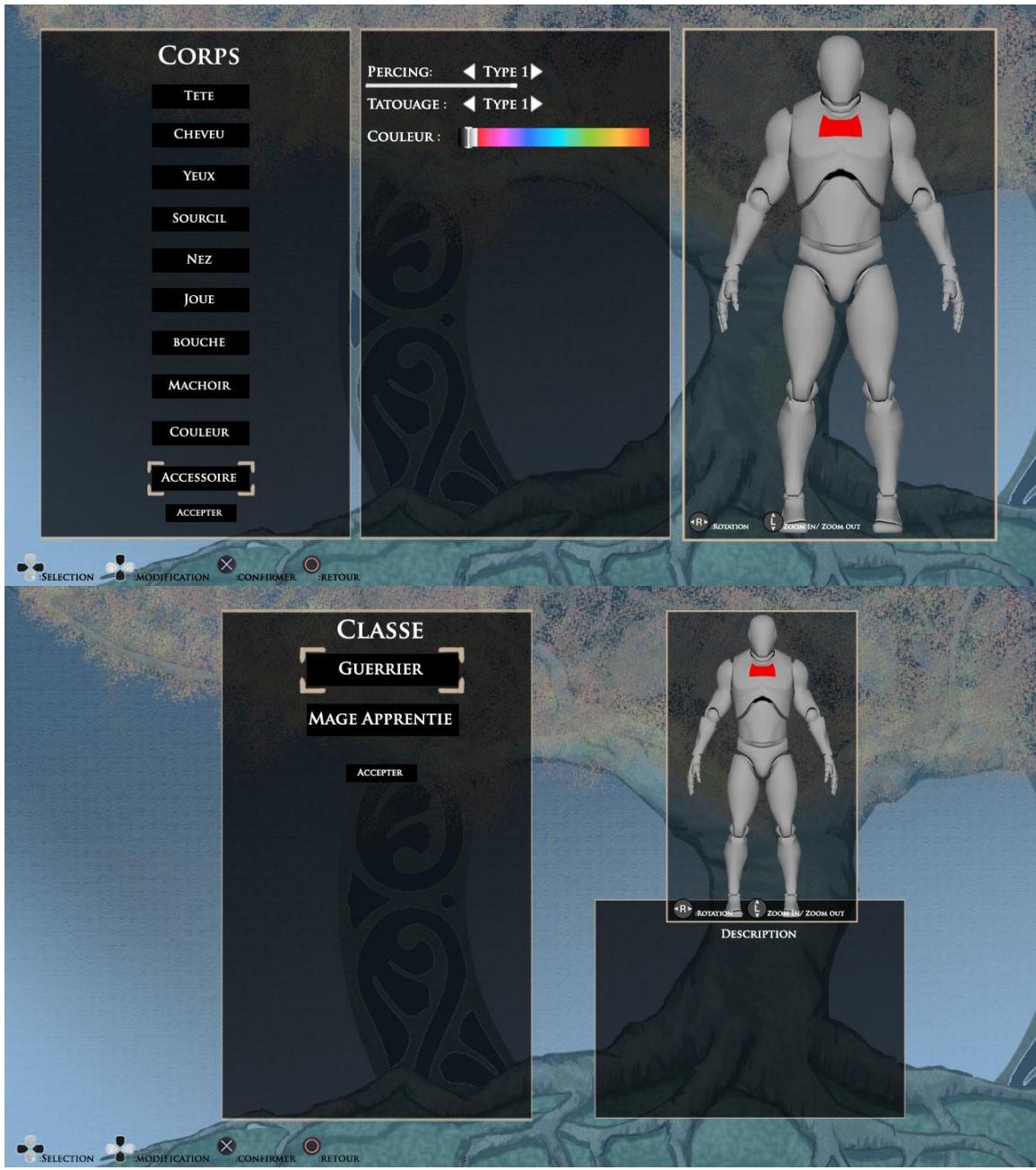


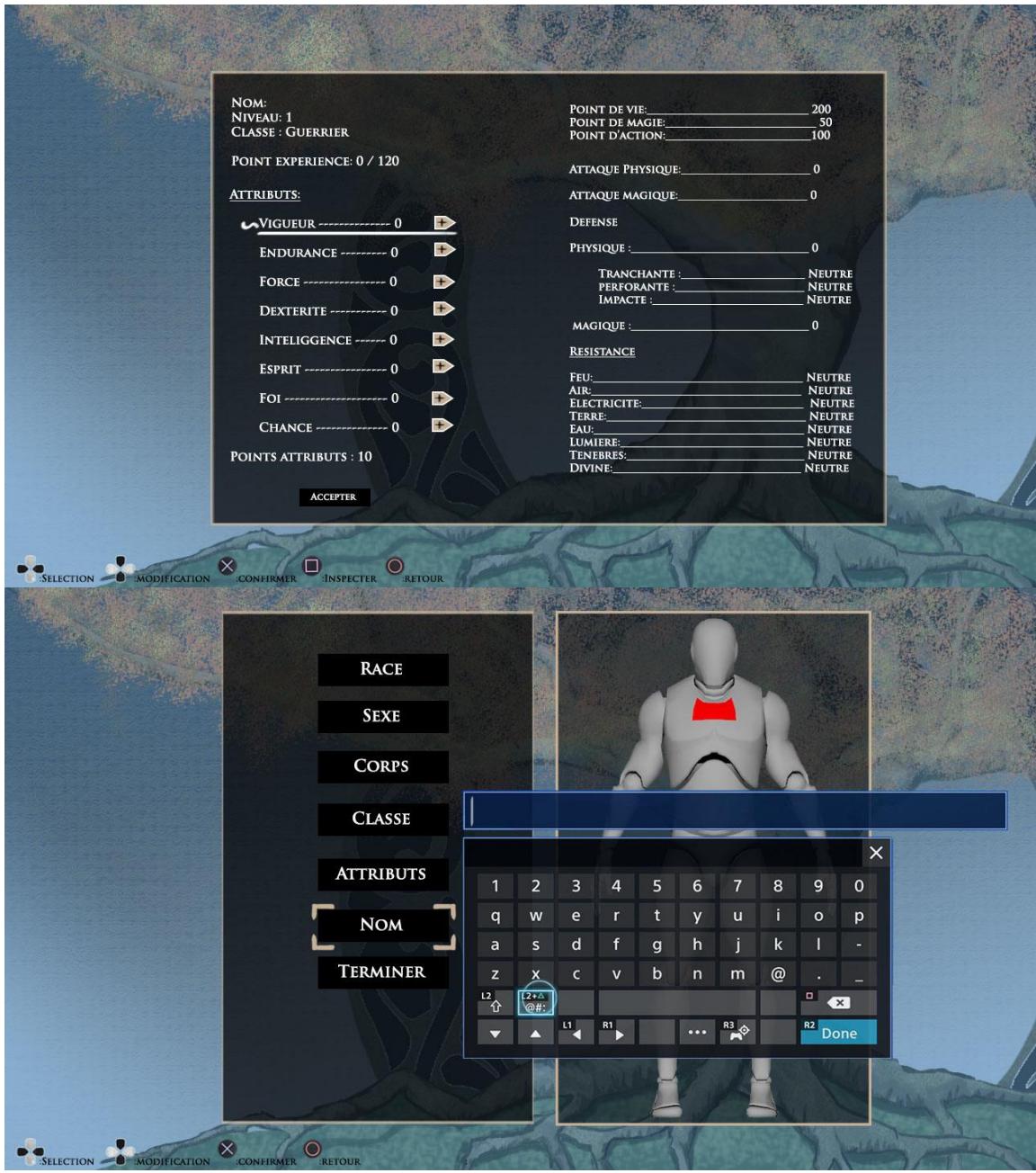
Menu création de personnage



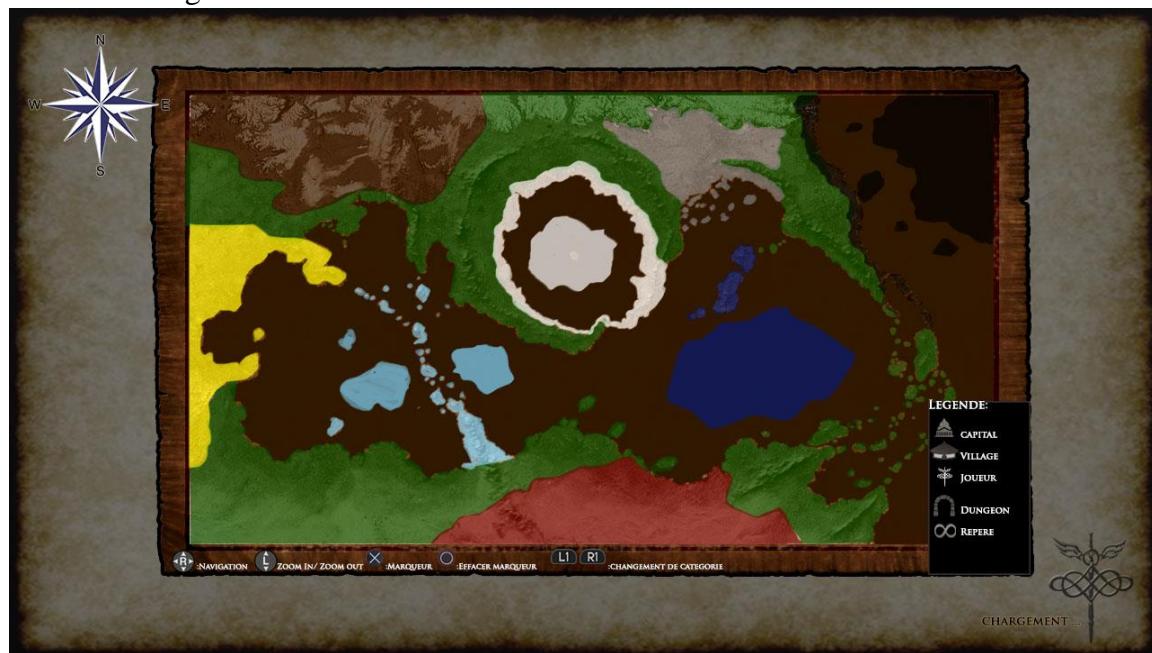








Menu de chargement



HUD : Jeu



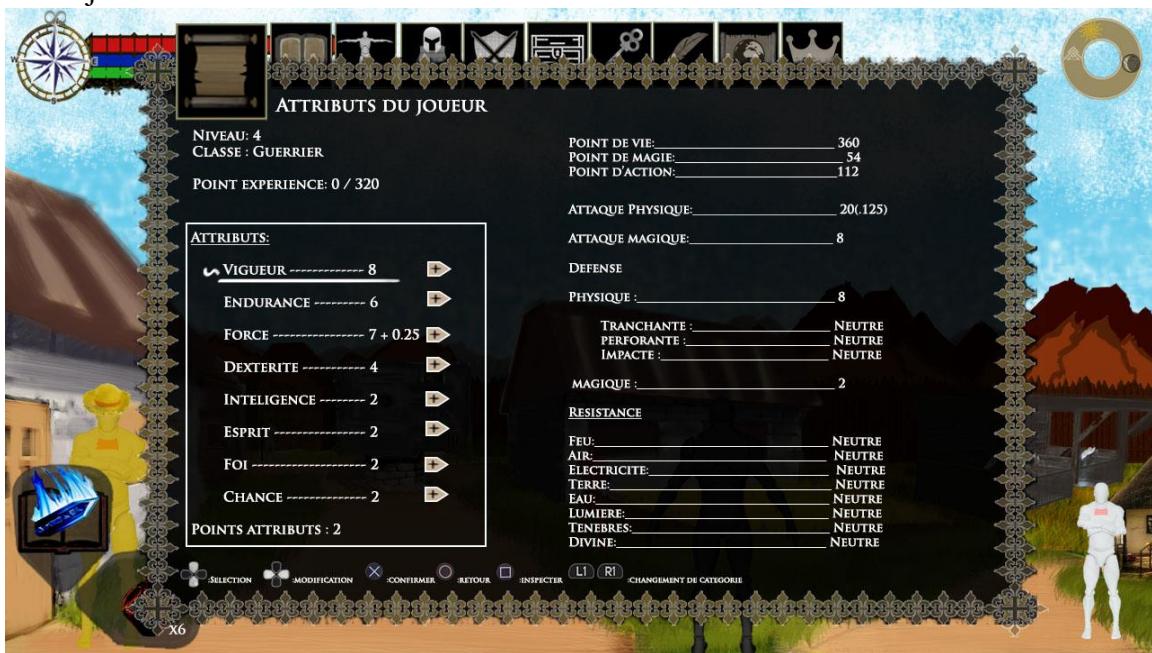






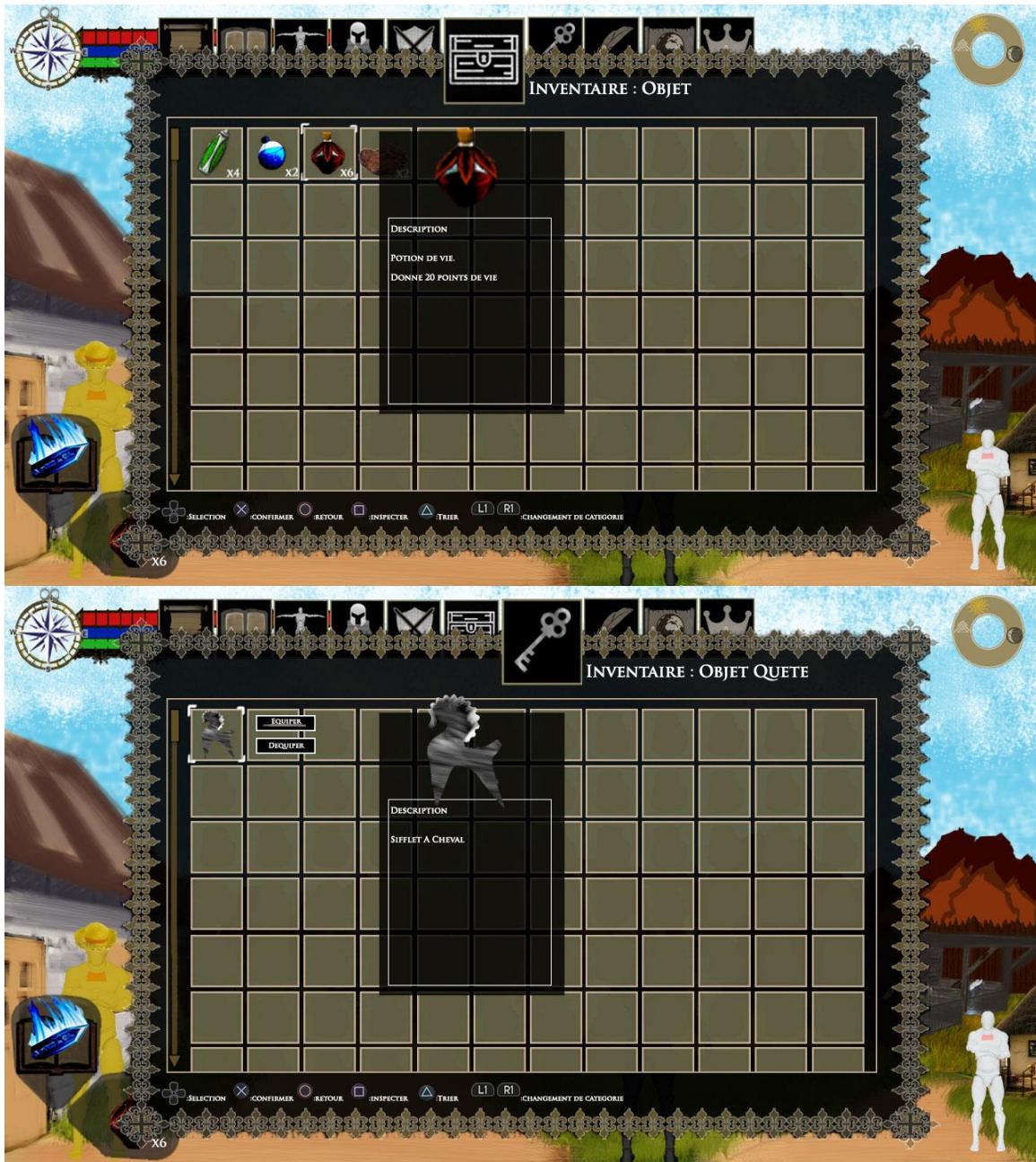


Menu joueur







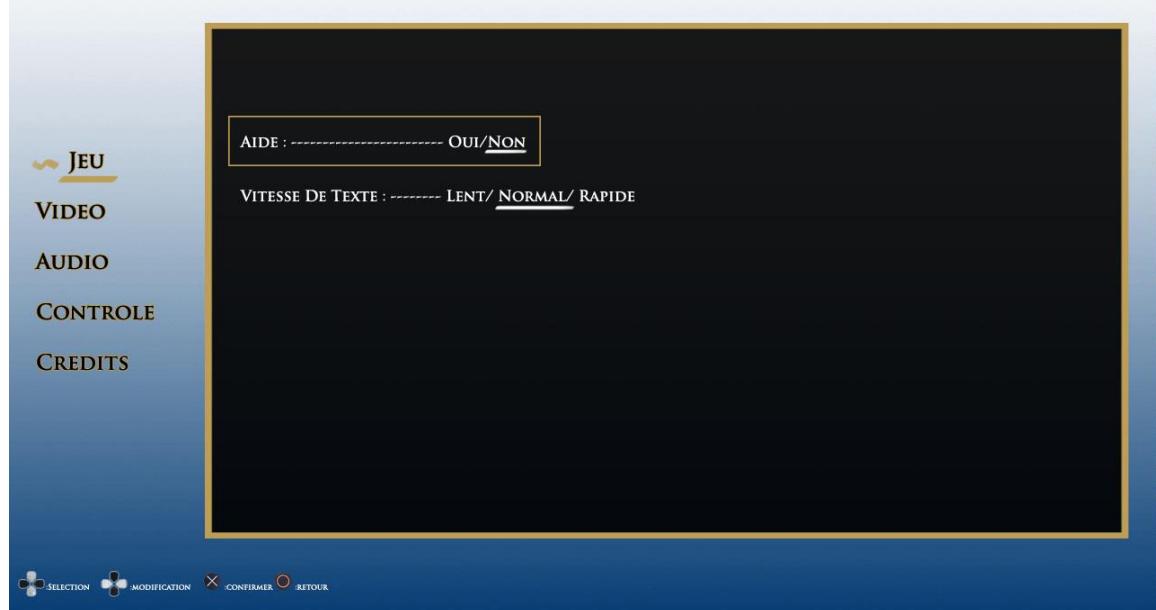








Menu Jeu durant la partie



Style

Le style graphique est semi-réaliste. L'environnement serait du genre sci-fi combiner avec de l'art nouveau. Une combinaison entre la magie et la technologie similaire dans la série *Final Fantasy*. L'architecture et le concept des personnages prendront influence du Moyen-âge, de l'art nouveau, de la renaissance et de l'ère victorienne. La partie technologique serait plus moderne futuriste, similaire du genre steam punk, avec une influence gothique.

Référence (recherche)

Vie Infinie aurait un style réaliste avec des thèmes fantastiques et sci-fi en combinaison. Je serais influencé et prendrais référencer des séries *Final Fantasy*, *Dark Souls* et *Bloodborne* et de l'artiste Alphonse Mucha pour créer un style qui offrira au joueur une expérience de jeu unique.

Dark Souls & Bloodborne :



Je vais m'inspirer de ces jeux de FromSoftware pour la conception de monstre, de niveaux de jeu et pour l'atmosphère mystérieuse. La conception des monstres aura un impact sur leurs mouvements et sur leurs habiletés. L'atmosphère mystérieuse et sérieuse combinée avec la conception de niveau m'aidera à créer des cachots étroits et complexes.

De plus, l'attention du détail sur les personnages, sur l'environnement et sur les monstres offrira une expérience enchantante et approfondie.

Final Fantasy :



L'influence de cette série japonaise populaire serait sur le concept de l'unification entre la technologie et la magie et de la diversité de ces univers et monde. Dans mon jeu il y aurait 13 royaumes, donc 13 zones à explorer. Chaque territoire abrite une race différente ayant toute une culture unique. Il y aurait des villes magiques, des villes technologiques, des villages rustiques, des villes dans les airs et souterraines, sur et sous l'eau et beaucoup plus. Aucune zone ne serait identique; la température, le climat, l'environnement, la faune et la flore et l'architecture seront tous reliés à une race.

Alphonse Mucha :



L'influence de Mucha proviendrait de sa palette de couleurs et de leurs harmonies entre ceux-ci. Un bon mélange de couleurs permet de diversifier des environnements similaires pour les rendre nouveaux, différents et uniques. L'utilisation des bonnes couleurs permettra d'accentuer, d'amplifier et définir une atmosphère qui donnera une meilleure expérience visuelle et de jeu au joueur.

Droits d'auteur

Mon jeu est un RPG combiné avec des éléments des genres d'aventure roman visuel japonais et bac à sable. Ces genres ont longtemps existé et ont évolué côte à côte avec l'industrie du jeu vidéo. Il est donc normal que des jeux possédant le même genre et peuvent être très similaire l'un de l'autre existent. Par exemple, deux jeux peuvent posséder les mêmes thèmes, les mêmes concepts et mécaniques de jeu et même une histoire semblable. Un exemple, la série *Call of Duty* et la série *Battlefield* sont des jeux presque identiques et possèdent les mêmes principes, mais se sont l'application et l'exécution de ces principales qui les différencient.

Les RPG sont centrés autour du concept de permettre au joueur de créer un personnage, ce dernier serait capable d'interagir et influencer un monde fictif avec ses actions. Le roman visuel japonais donne au joueur le choix de décisions bonnes ou mauvaises de la direction et fin d'une histoire. Puis, le genre bac à sable ou monde ouvert est un jeu qui contient assez de contenus ou un objectif répétitif que le joueur peut accomplir de divers moyens dans une boucle non définie. Il est donc fort probable que les idées que j'ai pour mon jeu seront déjà utilisées. Cependant, tant que l'application de ces idées est différente

avec un ajout personnel minutieux, je serais capable de produire un jeu nouveau et unique.

Voici une liste de jeux et d'artistes qui m'ont inspiré et dont je vais utiliser les concepts de base pour construire et améliorer mon propre jeu vidéo.

- La série *Final Fantasy*: Développeur - Square, Square Enix / Éditeur- Square, Square Enix / Créateur - Hironobu Sakaguchi
- Série *Dark Souls (I, II, III) et Bloodborne* : Développeur - FromSoftware / Éditeur - Sony Computer Entertainment / Concepteur - Hidetaka Miyazaki
- *The Elder Scrolls V : Skyrim*: Développeur - Bethesda / Éditeur - Bethesda / Concepteur - Todd Howard
- La série *Mass Effect*: Développeur - BioWare, Edge of Reality, Demiurge Studios / Éditeur - Microsoft Game Studios, EA
- La série *Fable*: Développeur - Big bLue Box, Lionhead Studios, Flaming Fowl Studios / Éditeur - Microsoft Studios
- La série *Personna*: Développeur - Atlus / Éditeur - Atlus, Deep Silver, Koei, Ghostlight, Sega, Square Enix, NIS America / Créateur - Kouji Okada, Kazuma Kaneko
- La série (Natsume) *Harvest Moon*: Développeur - PLatinum-Egg Inc., Tabot Inc. / Éditeur - Natsume, Nintendo
- La série *Rune Factory*: Développeur - Neverland Co. Ltd / Éditeur - Marvelous Entertainment, Natsume, Rising Star Games, Xseed Games
- *Stardew Valley*: Développeur - ConcernedApe / Éditeur - Chucklefish Games / Concepteur - Eric Baron