



## **Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Projet Tales & Legends**

**Subject: Projet Tales & Legends**

Posté par: Redstar

Contribution le : 19/3/2016 15:57:31

Bonjour à toutes et à tous. Je vous présente mon projet de jeu-vidéo en développement :

### **Projet Tales & Legends**

#### **L'histoire:**

Le jeu est de type RPG, style moyen-âge.

Une île a été récemment colonisée en coopération par des humains et d'autres races humanoïdes. Chaque race a sa propre histoire, ses propres intérêts, forces et faiblesses. Selon des événements définis, la situation des différentes factions évoluera en fonction des choix du joueur et d'un personnage particulier : Wardwist.

Ce qui suit se passe bien avant la découverte de cette île et la création de l'Empire et n'est qu'un prélude: Wardwist est un exilé, un hérétique et un maître de la magie noire. Dans le passé, il avait empêché un complot fomenté par plusieurs représentants dont un Ràjis et des Tabnits contre le roi des Humains et des Ràjis. Malgré son intervention, Wardwist n'a pas pu enrayer la situation de dégénérer mais il a prouvé que le complot était bien réel. Malheureusement, il a été jugé comme le cerveau de ce complot car des signes de magies noire ont été trouvées sur les lieux des champs de batailles Humains, Tabnits et Ràjis comme preuves.

Wardwist disparu en même temps que la magie noire. Les conflits se sont dissipés. Un traité de paix fut rédigé par les Humains et ils fondirent l'Empire afin de garder cette paix entre les différentes races et factions. Personne ne sût la raison de la fin des conflits... Sauf Wardwist. Le joueur intervient donc après tout ces événements, donc au moment de la découverte de l'île, et sera appelé à retrouver Wardwist pour connaître la vérité.

Remarque: le scénario n'est pas encore implémenté dans le jeu.

#### **But du jeu:**

Le jeu sera très axé sur le libre arbitre, Le joueur devra donc écrire sa propre histoire à travers ses choix et événements. L'idée sera, de façon directe ou indirecte, d'arriver au même résultat mais par un chemin différent selon la nature du joueur. Il pourra aussi être musicien afin d'apporter joie et bonne humeur (et un peu d'argent, concept à méditer).

Deux quêtes secondaires ont été ajoutées dont une renouvelable. La première étape de développement consistera à finir, par période de développement différé le chapitre 1, chapitre qui consistera à retrouver ce "Wardwist" pour demander son aide car des signes de magie noire apparaissent sur l'île en cours de colonisation.

### **Progression du projet:**

La version 0.4 est disponible et je fais une pause sur le développement.

Vous trouverez toutes les infos dont vous aurez besoin dans "Le manuel du jeu" inclus dans le jeu. Pour les retours, utilisez le moyen de communication qui vous semble le plus approprié (MP ou Communication libre).

En gros, cette version est beaucoup plus optimisée et le fonctionnement du système a été revu entièrement.

J'ai changé ma méthode. Vous êtes libre de m'envoyer des retours, sinon, pas de retours, pas d'améliorations, c'est logique. Je ne ferai plus de "test programmé".

### **Téléchargement:**

Vous devez télécharger le Launcher et le jeu en lui-même installer le launcher pour le jeu:

Si il y a un patch, supprimez d'abord les fichiers originaux installés puis copier-coller les fichiers patch, ne faite pas un copier-remplacer. Le patch est valable pour tout les OS.

Conscient de la complexité de l'installation, j'ai fais en sorte d'automatiser l'installation via un installeur pour windows seulement. Les utilisateurs linux devront copier-coller les jeux dans le dossier "games" du launcher.

[Vous trouverez ici les installeurs pour votre OS](#)

Sachez que si vous avez ou que vous êtes en train de développer un jeu avec le BGE, vous pouvez simplement copier votre jeu dans le dossier "games" (voir instructions dans le manuel) mais assurez-vous d'utiliser la version Blender 2.79 (Je ferai un upgrade du launcher en temps voulu ou si c'est urgent).

### **Demande(s) particulière(s):**

Aucune.