

Développement du jeu * Nouvelles * Quêtes * Evénements

Adellion Journal

Octobre / Novembre
2006

Creuser une mine

La compétence de minage

Par John Bates

Le système de discussion

Un article

Par Stewart Southern

Votre monde

Votre destinée

Creuser une mine

John Bates

Dans Adellion, les minerais devront être extraits pour que les fonderies en tirent des métaux que les forgerons pourront travailler pour fabriquer des objets de métal.

Il existe de nombreux minerais dans le sol – le cuivre, l'or, le fer, le plomb, l'argent et l'étain. Ils ne se trouvent que dans certaines régions, donc la première chose qu'un mineur doit faire est de repérer un filon.

Petite astuce, il est certainement plus efficace de chercher dans les montagnes que dans le désert.

Une fois que le mineur a trouvé un filon de minerai, il doit



utiliser une pioche pour l'extraire en creusant. C'est une tâche assez fatigante et le mineur devra donc prendre des pauses fréquentes à moins d'avoir une bonne réserve de casse-croûte. Les filons de minerai en surface seront vite

épuisés. Le mineur qui trouve un gros filon devrait très bien s'en sortir. À mesure que la compétence de minage augmente, vous pourrez trouver et exploiter des filons plus profonds. Les mineurs peuvent aussi extraire le charbon et le sel. Le charbon est principalement utilisé par les fabricants d'armes et d'armures pour obtenir la température voulue.

Les pierres de construction comme le Basalte, le Silex, le Granit, le Calcaire et le grès sont aussi extraites par les mineurs. Ils utilisent des marteaux à pierre et des coins pour fendre la roche. Les roches sont alors envoyées chez le tailleur pour être polies.

Un mineur chanceux peut trouver des pierres précieuses – diamants, opales, rubis et saphirs.



Le système de discussion d'Adellion

Stewart Southern

Dans cet article, je veux vous présenter certains détails du système de discussion dans Adellion. La discussion joue un rôle important dans l'atmosphère d'un JDR, et c'est un effort particulier pour obtenir une expérience de jeu aussi immersive et réaliste que celle qu'Adellion tend à atteindre.

Dans un jeu classique, il y a généralement deux niveaux de discussion : la discussion de groupe et la discussion globale. Certains jeux permettent aussi de communiquer par radio, cri, expressions visuelles, murmures et même, railleries. Adellion

emploiera ces modes et ils seront combinés de façon plus complexe que dans les jeux traditionnels.



Adellion tente de simuler la réalité en ayant des volumes d'élocution. Un personnage peut décider de crier, de parler ou de murmurer.

Tout comme dans la réalité, il n'est pas possible de parler directement à un seul individu, donc les communications privées ne seront pas possibles dans Adellion.

L'équivalent, dans Adellion, sera de murmurer, ce qui est possible sur

une courte distance, mais il y a toujours un risque que les autres entendent la conversation s'ils sont assez proches.

Les fonctions Parler et crier fonctionnent de façon similaire, mais la portée est de plus en plus importante. Si vous voulez vraiment que vos propos ne soient perçus que par un auditoire limité, il vous faudra utiliser n'importe quel type de conversation, mais dans un endroit privé ; ou peut-être, utiliser une méthode alternative de communication comme les lettres manuscrites.

La discussion prend une dimension scénaristique en incluant les langages. On peut imaginer cela comme l'équivalent d'une discussion de groupe dans un jeu traditionnel. En parlant le langage de votre personnage, vous essayez de faire en sorte que les autres joueurs ne comprennent pas ce que vous dites. L'inconvénient est que les autres joueurs savent toujours que vous êtes en train de parler et qu'ils peuvent « apprendre » votre langage. Le jeu va coder les mots d'un

langage étranger, sur la base du mot à mot, en fonction du niveau dans ce langage de ceux qui écoutent, du niveau dans ce langage de celui qui parle et de la difficulté de compréhension du mot en question. En raison de la façon dont le calcul est fait, les autres personnages peuvent se constituer un vocabulaire de mots qu'ils sont capables de comprendre, donnant une impression d'apprentissage plus naturelle. De plus, comme les mots sont codés aléatoirement (ou plutôt semi aléatoirement, ce n'est qu'un ordinateur après tout), ce ne devrait pas être possible de « décoder » les mots cryptés pour retrouver le texte original. Un joueur peut utiliser le langage du jeu qu'il veut pour discuter, donc deux personnages peuvent se trouver un langage commun qu'ils maîtrisent suffisamment pour se parler, ou au contraire les joueurs peuvent délibérément compliquer la conversation en utilisant un dialecte originaire d'une autre région.

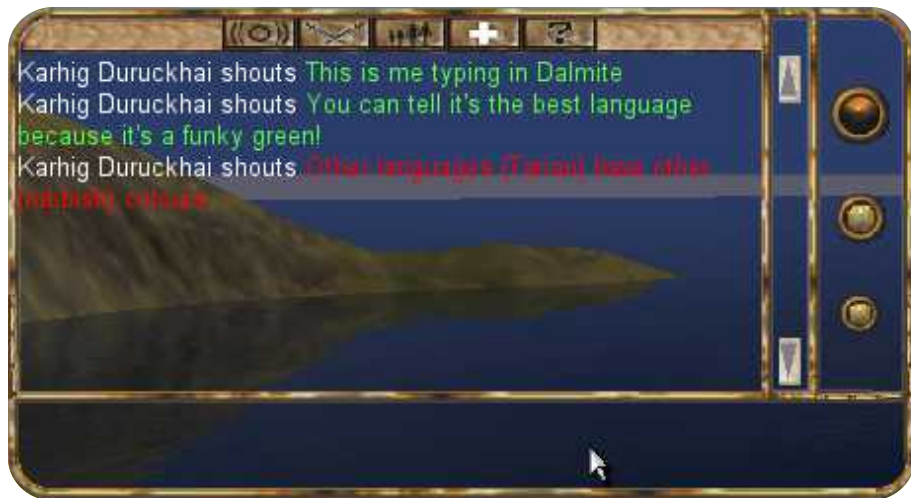
La discussion permet aux personnages d'exprimer

visuellement leurs sentiments. Ces expressions visuelles utilisent la portée par défaut du discours, mais au lieu d'apparaître dans la fenêtre de discussion, elles apparaissent sous forme d'un texte au-dessus de la tête du personnage durant un temps limité. Cela implique donc que vous deviez regarder un personnage pour voir une expression visuelle. Certaines expressions par défaut déclencheront aussi une animation qui leur est propre.

Même si le mode de discussion est sélectionné par les boutons sur l'interface de discussion, il existe aussi des commandes « slash » comme « /emote » et « /shout » qui peuvent être utilisées pour changer le type de discussion pour un message isolé.

Une des dernières options du système de discussion d'Adellion est la possibilité de bloquer les personnages individuellement s'ils vous harcèlent et de filtrer les types de discussion que vous ne voulez

pas entendre. Par exemple, un personnage Dalmite n'a pas à écouter les bêtises que peuvent débiter les Tarians et peut donc décider d'ignorer le langage Tarian,



Cette capture d'écran montre la saisie de deux dialectes différents. Sur la droite se trouvent les boutons de sélection du volume. Les boutons en haut sélectionnent le type de discussion utilisé.

← ainsi tous les textes originaux.

Pour alléger la charge sur le serveur de jeu, le système de discussion est la première partie d'Adellion à être isolée sous forme d'un service.

Pour faire simple, un service fournit une fonctionnalité d'Adellion, mais il est externe et peut fonctionner indépendamment du serveur de jeu, le tout avec des échanges limités entre les deux serveurs.

L'architecture en service d'Adellion est un développement maison et pourrait faire l'objet d'un futur article du journal, je n'entrerais donc pas plus dans les détails ici, mais cette architecture devrait permettre de répartir la charge du jeu entre différentes machines et permettre à Adellion d'accueillir un plus grand nombre de joueurs.

filtrant ainsi une bonne partie du texte sur l'interface de discussion. De la même façon, il est possible d'ignorer les cris pour simuler le fait d'ignorer le bruit de fond, ce que nous savons très bien faire en tant qu'humains.

Bien entendu, un système de discussion aussi complexe implique une charge supplémentaire sur les serveurs. L'une des difficultés que nous rencontrons actuellement en tant que développeurs est de garder une charge restreinte sur les serveurs, ce qui n'est pas facile en raison des nombreuses actions qui doivent se faire sur le serveur afin de rendre la tricherie plus difficile.

Par exemple, si le codage des discussions se faisait sur le client, un tricheur pourrait s'arranger pour éviter cette étape de codage de la discussion et aurait

Stewart Southern

Cette capture d'écran montre comment sélectionner le langage.



Secret de fabrication

Joel est chargé des écrits sur la culture Sakoienne.

Son activité principale est le contexte historique et l'écriture d'intrigues. Il est originaire de Nacodoches, Texas et réside actuellement à Monterey en Californie où il aime lire, écrire et jouer de la guitare !

Lorsqu'il ne travaille par pour Adellion, Joël sert dans l'US Air Force.



Il s'intéresse aussi aux langues et à la culture physique.



Les anciens numéros du journal d'Adellion

Les précédents numéros du journal d'Adellion sont toujours accessibles via les liens de la page principale de www.adellion.com. Restez à l'écoute !



Journal Adellion

Le journal Adellion est une publication mensuelle d'HonourBound Limited. Les avis exprimés sont ceux des auteurs et ne reflètent pas forcément les avis d'HonourBound Limited. Même si nous sommes attentifs à l'élaboration du journal d'Adellion, les précisions, objets et éléments cités peuvent changer pendant le processus de développement d'Adellion (le jeu). © HonourBound Limited.



Stewart Southern

Vient d'obtenir son diplôme de l'Université de York où il a passé une Maîtrise d'ingénieur en système informatique et logiciel.

C'est maintenant l'un des programmeurs persécutés d'Adellion. Pour l'instant, il est responsable de l'implémentation des systèmes de discussion et de combat dans Adellion.

Il vit actuellement au Royaume-Uni, lorsqu'il ne prend pas l'avion pour rendre visite à sa petite amie Christien en Belgique (aussi d'origine Adellionienne).

En dehors du travail, Stewart est un joueur informatique passionné, en particulier pour les jeux FPS et RTS, et il aime les randonnées et passer du temps entre amis.



John Bates

Est le chef du projet Adellion, le chef culturel de Salan et actuellement il a la responsabilité du design des compétences pour le jeu.

Il habite à Winchester en Angleterre et il est avocat. Ses jeux préférés sont Firan MLIX, the War of Enlightenment et Eve Online.



Le rédacteur du journal & créateur de trucs sympas.

Richard prend un rôle actif dans le groupe art et média d'Adellion. Il habite au Canada, il aime la menuiserie et faire son propre vin mais surtout il aime randonner avec son ami Dixie. Ses jeux préférés sont Morrowind, Master of Orion et Super Mario Golf.



Dixie

Couverture : À la ferme.