

La création de votre propre monde dans Arcanum

Le tutoriel visant la création de modules dans Arcanum - AMTUT v1.1

Version 1.1 du tutoriel
Auteur : DarkUnderlord

darkunderlord@hotmail.com

Traducteur : Eric Jeannotte (bizbol@moncanoe.com)

CHAPITRE 22

PLANIFIER ET CRÉER UN MODULE

Avant même de commencer un module, il vaut mieux le planifier. Pourquoi? Parce qu'élaborer le plan de votre module vous permettra de demeurer fidèle à votre histoire lorsque vous créerez des dialogues pour vos PNJ. Vous pourrez concevoir des quêtes qui s'intègrent bien à l'histoire que vous tenterez de créer. Si vous disposez d'un plan, il vous sera plus facile d'élaborer votre module.

De quel genre de plan avez-vous besoin? Vous devez, à tout le moins, connaître l'orientation générale de votre module. Par exemple, allez-vous créer un module axé sur le combat ou une histoire bien ficelée? S'il s'agit d'un module axé sur le combat, où se déroulera l'histoire? Dans des cavernes ou à l'extérieur? S'agira-t-il d'un module qui marie les deux styles? Généralement, les modules axés sur le combat ne nécessitent pas beaucoup de planification. Une bonne pratique consiste à noter vos idées sur du papier ou à les entrer dans un fichier texte ou un document Word. Que devez-vous écrire? Vous avez besoin d'une trame, c'est-à-dire la quête principale ou ce qui motive le joueur à jouer à votre module. S'agit-il de sauver un village d'un méchant monstre? Faut-il trouver une personne manquante? Ou faut-il peut-être résoudre l'énigme d'un meurtre? Peu importe votre trame, notez-la et étoffez-la. Quelle histoire la trame sous-entend-elle? Le monstre a-t-il une raison d'attaquer le village? Cette raison pourrait figurer dans un livre que le joueur pourrait trouver. Écrivez tout ce à quoi vous pensez. Tout! Lorsque vous élaborez une histoire bien ficelée, il est important d'y avoir bien songé avant d'en commencer la création.

Pour construire le module qui suit, que je crée au fur et à mesure que j'écris le présent tutoriel, je laisse mûrir des idées depuis le moment où j'en ai commencé la rédaction. Puisque, en lisant le tutoriel, vous allez créer ce module également, je crois qu'il est important de partager ces idées avec vous.

Notes concernant le module Amtut

Créé par DarkUnderlord

Trame

Jadis, un roi, nommé Amtut, a été transformé en momie. Celui-ci se cache désormais dans une caverne près d'un village. La momie habitait les fonds ténébreux de la caverne, mais, il y a peu longtemps, elle a décidé d'en sortir pour voir comment le monde a changé depuis qu'elle s'est enfermée. À sa sortie de la caverne, la momie a découvert un village qu'elle a décidé d'observer la nuit, près d'une ferme. Toutefois, lorsque les moutons habitant la ferme sentaient ou voyaient Amtut, ils bêlaient, ce qui alarmait le fermier. Un soir, voulant voir ce qui se passait, le fermier a aperçu la momie et l'a attaquée. Celle-ci s'est enfuie au fond de sa caverne.

Après avoir vu Amtut, le fermier a parlé à tout le monde dans le village de sa découverte. Les villageois se sont réunis pour en discuter, mais ne sont pas parvenus à une conclusion sur ce qu'on devait faire. Certains espéraient que la momie, terrifiée, ne reviendrait plus, alors que d'autres croyaient que la momie reviendrait pour les attaquer. Par la suite, les villageois ont décidé d'accepter l'offre d'aide lancée par un aventurier qui se trouvait au village. Celui-ci, décidé à prêter main-forte, a passé deux semaines dans la caverne, après quoi il en est sorti et a dû quitter le village en raison d'une urgence. Les villageois se sont de nouveau réunis, mais l'assemblée s'est soldée par une dispute. Par conséquent, aucune mesure n'a été prise pendant plus de deux mois.

Depuis lors, les villageois craignent la momie qui habite la caverne. Ils la craignent tellement qu'ils n'osent pas prendre de mesures, quelles qu'elles soient. Toutefois, un jour ils se sont décidés à trouver un autre aventurier qui pénétrerait dans la caverne afin de régler le problème. Le JOUEUR, qui arrive à bord d'un bateau au quai du village, apprend qu'on cherche un aventurier.

Le joueur doit éliminer la menace que pose Amtut.

Et voilà la trame. Il s'agit d'un aperçu de l'histoire, à savoir la raison pour laquelle le joueur se trouve où il se trouve et ce qu'il doit accomplir (sans oublier qu'il y aura également des quêtes supplémentaires à mener à bien). Toutefois, elle est loin d'être terminée. Ce que nous devons maintenant savoir, c'est la manière dont le joueur accomplira sa tâche. De quelles façons le joueur pourra-t-il terminer sa quête? Quelle menace Amtut pose-t-il? Mieux que ça encore : quelle est la quête? S'agit-il de tuer Amtut ou de lui faire subir autre chose? Pour répondre à ces questions, étoifons la trame en précisant le personnage d'Amtut.

Trame de l'histoire - suite

Au fait, Amtut est une bonne momie qui ne veut de mal à personne. Tout ce qu'il veut est de vivre en paix et, si possible, de retrouver son corps humain. Après avoir été vu par le fermier, Amtut s'est réfugié au plus profond de la caverne et craint d'en ressortir. Lorsque, jadis, on l'avait transformé en momie, on lui avait promis qu'il ne s'agissait que

d'une étape d'un processus visant à lui permettre de retrouver la jeunesse. Malheureusement, on l'a abusé et on a fait peser sur lui une malédiction. Si quelqu'un le tue à l'aide d'une pierre-cœur, il mourra en paix. Toutefois, si quelqu'un le tue sans posséder de pierre-cœur, Amtut sera maudit à jamais et devra vivre dans une dimension située entre ce monde et le suivant (il errera à perpétuité sous forme d'esprit).

Bon. Nous avons une idée du personnage d'Amtut et pourquoi il se trouve où il est. C'est à peu près ce dont nous avons besoin pour la trame. Au fait, ces renseignements vous seront surtout utiles lorsque vous écrirez des dialogues pour vos PNJ (personnages non-joueurs). Il n'y a rien de pire que commencer à rédiger un dialogue sans savoir ce que le PNJ doit dire. Puisque vous avez élaboré un aperçu de votre trame, vous serez plus à même de créer des dialogues qui tiendront compte de votre histoire. Créer un PNJ dont le dialogue ne tient pas compte de votre histoire est bien pire que de ne pas savoir ce que doit dire un PNJ.

Désormais, nous devons élaborer les dénouements possibles à votre histoire. De quelles façons le joueur pourra-t-il accomplir la quête et éliminer la menace que pose Amtut? Comment l'aptitude de persuasion influera-t-elle sur le dénouement de la quête? Est-il possible, en lui parlant, de convaincre Amtut de quitter la région? Le joueur peut-il convaincre les villageois que Amtut ne pose aucune menace? Peut-être est-il possible de guérir Amtut et de lui donner son corps d'humain? Le joueur peut-il tuer Amtut lorsqu'il possède une pierre-cœur? Toutes ces fins me semblent intéressantes, alors notons-les.

Dénouements possibles

Comment éliminer la menace que pose Amtut.

1. Personnage bon et expert en persuasion : convaincre Amtut de quitter la caverne et d'aller vivre ailleurs afin de ne plus déranger les villageois.
2. Personnage bon et maître en persuasion : convaincre les villageois que Amtut ne pose aucune menace et qu'il ne fera de mal à personne dans le village. Le joueur pourrait même convaincre les villageois de rendre visite à Amtut périodiquement.
3. Personnage méchant et expert en persuasion : faire croire à Amtut que les villageois veulent le tuer et le convaincre qu'il doit donc tuer les villageois. Le joueur peut se joindre à Amtut pour l'aider à massacrer les villageois.
4. Personnage méchant et guerrier : tuer Amtut pour que son esprit soit à jamais prisonnier de son corps (DarkUnderlord est-il un fervent de Platon?). Les villageois ne mettront plus jamais les pieds dans la caverne désormais hantée.
5. Personnage méchant et guerrier : massacrer les villageois et dire à Amtut qu'il est libre de partir. Amtut est horrifié par ce qu'a fait le joueur et l'attaque, à moins que celui-ci ne soit un expert en persuasion.
6. Personnage bon et guerrier : le joueur tue Amtut lorsqu'il possède une pierre-cœur. De cette manière, la malédiction qui pèse sur Amtut est annulée et l'esprit de ce dernier est libéré.
7. Personnage bon et magicien : trouver un sort capable de redonner à Amtut son corps humain.
8. Personnage bon et technologue : trouver un dispositif technologique capable de redonner à Amtut son corps humain.

Comme vous pouvez le constater, nous avons défini huit différents dénouements. Vous pouvez tous les intégrer à votre quête ou n'en intégrer que quelques-uns, peu importe. Ce qui importe, toutefois, est que vous ayez établi des dénouements et que vous puissiez désormais commencer à penser comment vous allez les intégrer à votre module. Si, en cours de route, vous décidez que certains dénouements sont trop difficiles à faire, qu'ils n'en valent pas la peine ou qu'ils ne s'inscrivent pas bien dans le cadre de l'histoire, vous pouvez les abandonner. Remarquez qu'il y a des dénouements pour chacun des styles de jeu des joueurs. Un joueur méchant trouvera peut-être plaisir à faire souffrir Amtut pour l'éternité en suivant le dénouement 4. Un joueur bon convaincra probablement les villageois d'accepter Amtut ou même de l'aider à retrouver son corps. Notez que j'ai décidé de créer des dénouements différents pour un magicien et pour un technologue. Un dénouement pour le magicien et un dénouement pour le technologue. Tous ces dénouements sont valables, puisqu'il s'agit, somme toute, de votre module; en ce sens tout dénouement que vous jugez bon est valable! Il n'y a aucune règle à suivre. Tant que vos dénouements tiendront compte de votre histoire, les joueurs seront heureux.

Nous avons donc notre trame et des idées quant à la manière de la terminer. Nous avons désormais besoin de détails. Nous devons noter tout ce qui se déroulera entre le moment où le joueur arrive au quai et la fin. Le joueur arrivera-t-il pour se précipiter aussitôt dans la caverne? Le joueur aura-t-il peut-être autre chose à faire avant de se lancer dans la caverne. Le joueur doit-il s'informer sur Amtut avant de l'affronter? Le joueur doit-il mener à bien quelques quêtes dans le village afin d'acquérir de l'expérience pour s'attaquer aux monstres dangereux de la caverne? Nous savons que, lorsqu'il entamera le module, le joueur se trouvera sur le quai ou peut-être même à bord du bateau. Qu'arrive-t-il ensuite? Pour déterminer la suite de l'histoire, j'ai normalement recours à de courtes phrases. Il se peut très bien que ce que vous allez lire ne vous prenne que 5 minutes à intégrer à votre module. Toutefois, pour ma part, j'ai mis 3 jours à penser à tout ça.

Aperçu de la trame

1. Le joueur commence le module à bord d'un bateau en provenance de Tarant. À l'aide d'un dialogue, le capitaine du bateau annonce au joueur qu'ils arrivent au village.
2. Le joueur débarque du bateau et descend le quai jusqu'à la plage.
3. Un villageois vient à la rencontre du joueur et entame le dialogue avec lui pour savoir s'il est un aventurier et pour l'informer de l'histoire.
4. **Quête 1000** : Éliminer la menace que la momie pose pour le village
5. On dit au joueur d'aller à l'auberge afin d'en apprendre davantage sur la momie.
6. À l'auberge, le joueur rencontre un villageois loquace.
7. Le villageois dit que le dernier aventurier qui a tenté la quête, à savoir DarkUnderlord, a écrit l'histoire de son aventure et a remis le livre à la bibliothèque du village. Le livre s'intitule L'histoire d'Amtut.
8. **On donne la quête 1001 au joueur** : Lire L'histoire d'Amtut.
9. Le joueur se rend à la bibliothèque et s'enquiert de L'histoire d'Amtut auprès de la bibliothécaire.
10. La bibliothécaire veut bien donner le livre au joueur, si celui-ci lui rend une faveur. Le joueur doit trouver le livre Tout feu tout flamme, qui accuse un retard, et le remettre à la bibliothécaire.
11. **Quête 1002** : Remettre le livre Tout feu tout flamme à la bibliothécaire

12. Le livre en retard a été emprunté par le barman de la taverne du village. Le joueur se rend à la taverne et rencontre le barman.

13. Le barman dit qu'il remettrait bien le livre au joueur, mais que ce dernier se trouve dans son coffre-fort, qui, lui, est dans sa cave infestée de rats. Si le joueur tue les rats, le barman lui donnera le livre ainsi qu'une boisson.

14. Quête 1003 : Exterminer les rats dans la cave du barman

15. Le barman donne la clef du coffre-fort et de la cave au joueur. Le joueur se rend à la cave et tue tous les rats. Il trouve le livre dans le coffre-fort.

16. Après avoir tué les rats, le joueur parle au barman.

17. Quête 1003 terminée : Exterminer les rats dans la cave du barman

18. Le barman remercie le joueur, lui donne une boisson gratuite et quelques pièces de monnaie pour payer les frais de retard du livre.

19. Le joueur se rend à la bibliothèque, remet le livre Tout feu tout flamme à la bibliothécaire et paie les frais de retard.

20. Quête 1002 terminée : Remettre le livre Tout feu tout flamme à la bibliothécaire

21. La bibliothécaire remercie le joueur et lui donne le livre L'histoire d'Amtut.

22. Le joueur lit L'histoire d'Amtut.

23. Quête 1001 terminée : Lire L'histoire d'Amtut

24. Quête 1004 : Parler au fermier qui a attaqué la momie

25. Le joueur doit trouver le fermier à l'extérieur du village. (La ferme doit être un peu difficile à trouver. Le joueur doit emprunter un petit sentier de terre et tuer quelques loups. Le joueur peut demander des directions aux villageois et à la bibliothécaire.)

26. Le joueur finit par trouver le fermier et lui parle.

27. Quête 1004 terminée : Parler au fermier qui a attaqué la momie

28. Le fermier indique au joueur les directions pour se rendre à la caverne.

29. Quête 1005 : Pénétrer dans la caverne et trouver le repaire de Amtut

30. Le joueur pénètre dans la caverne, combat plusieurs créatures dans un dédale de tunnels et arrive au repaire de Amtut.

31. Quête 1005 terminée : Pénétrer dans la caverne et trouver le repaire de Amtut

32. Le joueur peut attaquer Amtut sans tarder, dans lequel cas l'âme de Amtut restera à jamais prisonnière; ou

32. Le joueur peut convaincre Amtut de partir; ou

32. Le joueur peut parler à Amtut, puis retourner au village et convaincre le maire de laisser Amtut vivre en paix; ou

32. Le joueur peut convaincre Amtut de massacrer tous les villageois; ou

32. Le joueur peut tuer tous les villageois et dire à Amtut ce qu'il a fait, dans lequel cas Amtut attaquera le joueur si celui-ci ne parvient pas à convaincre la momie qu'il s'agissait de la bonne chose à faire; ou

32. Le joueur trouve une pierre-cœur, la met dans son sac et va tuer Amtut; ou

32. Le joueur trouve un sort capable de redonner à Amtut son corps humain; ou

32. Le joueur trouve un dispositif technologique capable de redonner à Amtut son corps humain.

33. Quête 1000 terminée : Éliminer la menace que la momie pose pour le village

34. Le joueur retourne au bateau afin de quitter le village à destination de Tarant.

35. Le capitaine du bateau, ivre, n'a ni réparé ni ravitaillé le bateau.

36. Quête 1006 : Faire réparer le bateau (trouver les outils et les matériaux nécessaires)

37. Le joueur trouve des outils et des matériaux quelque part (dans le village ou ailleurs?) et retourne voir le capitaine du bateau.

38. Quête 1006 terminée : Faire réparer le bateau (trouver les outils et les matériaux nécessaires)

39. Le joueur doit trouver ou acheter des provisions pour le bateau.

40. Quête 1007 : Ravitailler le bateau (trouver certains objets)

41. Le joueur achète des provisions de marchands du village ou en trouve.

42. Le joueur retourne au bateau et donne les provisions au capitaine.

43. Quête 1007 terminée : Ravitailler le bateau (trouver certains objets)

44. Le joueur laisse savoir au capitaine qu'il est prêt à partir pour Tarant.

45. Fin du jeu et diaporama

Décidément, il ne s'agit pas d'une explication détaillée, mais cela devrait suffire à vous donner une bonne idée de ce que vous devez préciser davantage. Vous devriez avoir une idée approximative de ce qui composera l'essentiel de votre module et de quelques autres endroits que vous devrez construire (auberge, ferme, etc.). Puisque notre module est plutôt court, les quêtes ne sont pas très approfondies, mais elles sont tout de même variées; il y a une quête où il faut tuer des créatures et quelques-unes où il faut trouver des objets. À quoi faut-il nous attaquer maintenant? Nous devons examiner ce que nous avons écrit et prévoir quels bâtiments devront être ajoutés au village. Nous devons également trouver des noms pour les PNJ et élaborer des dialogues pour ceux-ci.

Qu'implique chacune des quêtes? Bien qu'elles soient assez simples, nous devons malgré tout préciser l'histoire propre à ces quêtes. Par exemple, comment la cave du barman a-t-elle été infestée par des rats? Est-ce important? Quel genre d'histoire le barman racontera-t-il au joueur lorsqu'il lui parlera de sa cave? Lui dira-t-il combien cela le gêne d'avoir peur des rats? Peut-être n'a-t-il pas tué les rats parce qu'il n'en avait pas le temps? Quels genres de réponses seront offerts au joueur? Quels genres de questions le joueur pourra-t-il poser au barman? Vous devez avoir prévu toutes ces choses AVANT de commencer à rédiger votre dialogue. Autrement, vous rédigerez un dialogue sans savoir où vous voulez en venir. Il se peut très bien que vous créiez un dialogue dépourvu de sens qui ne tient compte ni de l'histoire ni des personnages.

Cela dit, la prochaine étape consiste à préciser les endroits et les bâtiments nécessaires au module. Je commence normalement par dresser une liste sommaire, que je transforme au fur et à mesure en un plan descriptif de tout ce qui se trouve à chaque endroit. Ce qui suit n'était, au départ, qu'une liste d'endroits. Tout ce qui est suivi d'un point d'interrogation constitue quelque chose que j'ai envisagé d'ajouter. Je ne sais pas encore si je vais ajouter ces choses ou non. Il se peut que je ne me décide qu'au moment où je créerai la partie en question.

Endroits et bâtiments

Quai et bateau : Quai simple. Un seul bateau (de l'espace pour deux bateaux?). Lieu de départ du joueur.

Auberge : Petite auberge de village. Quelques personnes et un endroit où peut dormir le joueur.

Bibliothèque : Petite, quelques livres, bibliothécaire amicale.

Taverne : Quelques tables, un foyer. Cave à vin et à boisson infestée de rats.

Ferme : Une ferme de mouton à l'extérieur du village. Les moutons devraient se déplacer librement (clôture?).

Caverne : Caverne située aussi loin que possible du village. De type labyrinthe afin que le joueur puisse s'y perdre et se sente égaré. Pleine de monstres traditionnels tels que des rats, des araignées et quelques créatures plus difficiles à battre au fur et à mesure que le joueur s'enfonce dans la caverne.

Repaire dans la caverne : Le repaire de Amtut. Un sarcophage dans lequel dort Amtut et un passage qui mène juste à l'extérieur du village (près de la ferme de moutons? le passage mène-t-il à un puits?).

Nous avons donc établi quelques lieux pour le village, dont certains que nous avons déjà créés et d'autres que nous devons ajouter. Heureusement, nous disposons de petites descriptions de chacun des endroits, ce qui nous aidera à les construire dans WorldEd. Parfois, il peut s'avérer utile d'ajouter à vos descriptions les PNJ qui se trouveront aux endroits décrits. Sinon, vous pouvez les ajouter à une liste comme celle ci-dessous. Vous avez probablement constaté que j'ai omis quelques endroits, notamment les marchands du village. De plus, je n'ai pas pensé aux noms que je veux donner aux différents lieux. L'auberge s'appellera-t-elle simplement l'« auberge »? Devrions-nous lui donner un nom plus recherché? Je n'ai pas non plus pensé au nom du village. Il s'agit d'éléments que vous pouvez ajouter à la liste lorsque vous y pensez. Pour l'instant, je n'arrive pas à penser à d'autres noms ou endroits (peut-être la mairie, une autre ferme et des maisons), donc poursuivons. (Si j'ai ajouté des noms d'endroits, cela voudra dire que j'y aurai pensé plus tard.) La prochaine chose que nous devons déterminer constitue les habitants du village. Quels sont les noms de ces derniers? Où le joueur les trouvera-t-il? Offriront-ils des quêtes au joueur? Pour ce qui est des PNJ, je les ajoute normalement à la liste précédente et leur donne une description. Généralement, j'ajoute les noms au fur et à mesure que j'y pense. Parfois, je pense à un nom que j'aime d'emblée, alors que d'autre fois il ne m'arrive pas de penser à un nom avant que je n'entame la création du personnage dans WorldEd.

Les PNJ

Capitaine du bateau (capitaine Ahab) : Trouvé dès le début. Capitaine du bateau à bord duquel le joueur est arrivé au village.

Villageois sur le quai (maire, dirigeant?) : Un villageois qui court parler au joueur aussitôt que celui-ci met les pieds sur le quai. Il donne au joueur la quête générale qui consiste à sauver le village de la momie, à savoir la quête 1000.

Aubergiste (Troussant Fond) : Propriétaire et responsable de l'auberge du village. Le joueur peut faire des blagues à propos du nom de l'aubergiste. Tout un nom que celui de Troussant Fond, etc.

Villageois loquace dans l'auberge : Parle au joueur de *L'histoire d'Amtut* (seulement si le joueur le paie?).

Bibliothécaire : Donne au joueur la quête du livre en retard et lui donne *L'histoire d'Amtut* lorsque la quête du livre en retard est terminée.

Barman : Sa cave est infestée de rats. Il ne les a pas tués parce qu'il n'en a pas eu le temps. Si le joueur est un apprenti en persuasion, le barman lui avouera qu'il a peur des rats. Le joueur aura le choix d'insulter (poule mouillée!) le barman ou de lui dire qu'il comprend sa peur des rats.

Berger : Parle de la caverne au joueur et lui dit comment il a amoché la momie lorsqu'il l'a vue. Il se vante de sa bravoure et de la manière dont il a vaincu la momie. Selon lui, grâce à ses prouesses, la momie ne reviendra jamais, etc. Le joueur pourra dire quelque chose au berger qui l'apeurera et qui mettra fin à sa vantardise. Le berger dira aussitôt qu'il appartient au joueur de tuer la momie.

Momie (Amtut) : La momie. Voir les notes relatives aux différents dénouements et à la trame pour obtenir de plus amples renseignements sur le contexte et l'histoire. De plus, lisez le livre L'histoire d'Amtut, qui est rédigé.

Vous remarquerez que, dans la liste précédente, j'ai inscrit quelques suggestions de dialogues. Celles-ci s'avéreront utiles lorsqu'il nous faudra planifier définitivement le dialogue. Noter ce à quoi vous penser au fur et à mesure est une bonne pratique. Il va sans dire que la liste ne comprend pas TOUS les personnages habitant le village, mais elle contient tous les personnages nécessaires à la réalisation de la quête principale. Lorsque vous pensez à des PNJ à ajouter (pourquoi pas un villageois qui est devenu fou parce qu'il désherba l'océan?), inscrivez-les dans la liste et faites-les suivre d'une description précisant qui ils sont, l'endroit où ils se trouveront dans le module et éventuellement quelques idées de dialogues. Si vous ajoutez un PNJ et que vous pensez à la quête qu'il donnera au joueur, inscrivez-la également.

Bon. Nous disposons désormais d'une liste provisoire d'endroits et une liste provisoire de PNJ auxquelles nous pouvons ajouter d'autres éléments. Que nous reste-t-il à faire? Nous devons, en partant du début de l'histoire jusqu'à la fin, préciser rigoureusement notre module en planifiant les quêtes et les dialogues propres à chaque personnage. (Normalement, je rédige les plans de dialogues dans des fichiers textes ou Word différents. Cela me permet de séparer les notes du module des dialogues établis.) Alors, où commençons-nous? Nous savons que le joueur arrive à bord d'un bateau après qu'on l'eut appelé pour prêter main-forte aux villageois. Pourquoi ne pas commencer ici? Toutefois, pour m'assurer que le présent tutoriel demeure agréable et simple, je ne m'occuperai pas de la quête principale (éliminer la menace que pose Amtut), mais seulement des quêtes « lire L'histoire d'Amtut », « remettre le livre en retard à la bibliothécaire » et « tuer les rats dans la cave du barman ». Vous disposerez donc d'exemples de différentes quêtes et de la façon dont on les construit. Pour ce qui est de notre plan de dialogues, nous allons commencer par rédiger le dialogue qui informera le joueur de L'histoire d'Amtut. Il vous appartient de choisir la façon dont vous rédiger votre plan de dialogues. Je n'ai aucune méthode fixe à vous proposer, sinon celle ci-dessous, qui me semble, somme toute, très bonne.

NOTA : La présentation des plans de dialogues est de loin meilleure lorsqu'elle s'accompagne de tabulations comme dans un document Word. Malheureusement, leur présentation désordonnée ci-dessous porte à confusion.

Villageois loquace – le joueur le rencontre à l'auberge (sur le quai dans la version tutoriel)

Le joueur commence la version tutoriel au quai, marche le long du quai et voit le villageois loquace, qui est par ailleurs le premier PNJ que le joueur voit. Ce PNJ (nom?)

Gérald?) dit au joueur que s'il veut connaître l'histoire de la momie qu'on a vue, il doit lire le livre L'histoire d'Amtut, écrit par l'aventurier précédent, qui a dû quitter le village avant d'avoir réglé le problème. Il se peut bien que ça n'ait aucun sens dans le module, puisqu'il n'y a aucune autre quête ni PNJ à ajouter à l'histoire, mais bon, il ne s'agit après tout que d'un tutoriel.

Détails : Vieillard. Il s'appelle le « père Gérald ».

Le joueur rencontre le PNJ pour la première fois ou le joueur n'a pas encore parlé de L'histoire d'Amtut.

Salut à vous, l'étranger! Quel bon vent vous amène à Gaboué?

1. Pas grand chose. Je suis simplement curieux. Quête « lire *L'histoire d'Amtut* » = pas mentionnée - 0

Bon, c'est bien, ça. Écoutez, connaissez-vous la dernière? On aurait vu une momie près d'une des bergeries. Euh, puisqu'il s'agit seulement du tutoriel, il n'y a encore aucune bergerie ni momie. Mais bon, j pense bien qu'un gars comme toi pourrait être intéressé. Qu'est-ce que tu en dis?

1.1 Hmmm... Ça semble intéressant... Je vous en prie, poursuivez.

Ben, ça parle au diable! J'savais que tu étais du genre aventurier! Là, écoute-moi bien. J'en sais pas trop sur l'histoire, mais il y a un livre à la bibliothèque...hmmm...L'histoire d'Amtut, si je me souviens bien. Vas le lire. Ça va vous raconter une histoire intéressante par rapport à s't'histoire de momie.

Quête « lire L'histoire d'Amtut » = mentionnée - 1

1.1.1 Je vous remercie. J'aimerais beaucoup lire ce livre.

Ah! J'l'avais bien deviné! Le vieux Gérald voit venir les aventuriers d'un mile de loin! Maintenant, pour le livre. Va voir la bibliothécaire à la bibliothèque en face d'ici. Elle va te donner le livre. Quand tu l'auras lu, reviens ici pour m'le dire. D'accord?

Quête « lire L'histoire d'Amtut » = acceptée - 2

1.1.1.1 A :

1.1.2 Non, ça ne m'intéresse pas. Je n'aime pas vraiment la lecture.

Aller à la réponse 1.2

1.2 Non, je ne suis pas un aventurier.

Bon ben, fais comme tu veux. En tout cas, écoute-moi. Si jamais tu décides que tu veux en savoir plus à propos de s't'histoire, reviens me voir. J'te donnerai un peu d'information, ok?

1.2.1 A : (sortie du dialogue)

2. Gérald, parlez-moi un peu de ce livre. Quête « lire L'histoire d'Amtut » = mentionnée - 1

Si le joueur est intelligent (int 5)

T'es-tu décidé à le lire? J pense ben qu'un gars intelligent comme toi aimerait se taper un bon livre. Qu'est-ce que t'en dis?

2.1a D'accord, je lirai le livre.

Aller à la réponse 1.1.1

2.2a Non, ça ne m'intéresse pas plus.

Aller à la réponse 1.2

Si le joueur est idiot (int -4)

Hmmm.... Lire un livre sera probablement trop difficile pour toi. Euh, ben, peu importe. C'est un vrai bon livre qui est vraiment bien écrit. Ça vous intéresse de le lire?

2.1b Oui, j'vais lire le livre.

Aller à la réponse 1.1.1

2.2b Non, ça ne m'intéresse pas plus.

Aller à la réponse 1.2

3. Je suis désolé, mais j'ai oublié où se trouve le livre. Quête « lire L'histoire d'Amtut » = acceptée - 2

Tu le trouveras à la bibliothèque! C'est pas dur à trouver. Oussé qu'tu penses qu'un bon livre se trouverait par ici? Hein? Juste l'autre côté du chemin ici et tu y seras. T'es juste en face d'où tu veux être.

3.1 A:

4. Hé, Gérald! J'ai lu le livre. Quête « lire L'histoire d'Amtut » = terminée MAIS PAS signalée - 3

Tu l'as lu? Eh, ben! T'as fait tout ce qu'il y a à faire dans cette version du tutoriel! J'te félicite! Écoute, si tu veux te promener un peu, vas-y. Quand t'auras terminé, reviens me voir pour me dire que tu as vraiment terminé. Si tu en es vraiment sûr, je mettrai fin au module pour toi. Ça te va?

Quête « lire L'histoire d'Amtut » = terminée - 4

4.1 Je suis prêt à mettre fin au module.

Aller à la réponse 5.1

4.2 Parfait! Je vais aller me promener un peu. À plus! (sortie du dialogue)

5. Salut, Gérald. J'ai terminé ce que je voulais faire. Quête « lire L'histoire d'Amtut » = terminée - 4

Bon, ok. Es-tu sûr que tu veux mettre fin au module?

5.1 Oui, mettons fin à ce foutu module.

FIN DU MODULE ET DIAPORAMA

5.2 F: (SORTIE)

6. E:

Bibliothécaire – Le joueur la rencontre après avoir parlé à Gérald au quai.

Après avoir parlé à Gérald, le joueur se voit donner la quête « lire L'histoire d'Amtut » et on lui indique les directions pour se rendre à la bibliothèque. À la bibliothèque, le joueur demande le livre L'histoire d'Amtut (s'il a accepté la quête), mais la bibliothécaire lui dit qu'elle ne veut pas donner le livre. Le joueur tente de convaincre la bibliothécaire de lui donner le livre. La bibliothécaire donne la quête « retourner le livre en retard à la bibliothécaire ».

Détails : Bibliothécaire, grande éducation. Porte des lunettes, aime les livres. N'aime pas les idiots.

Le joueur parle au PNJ

Que puis-je faire pour vous?

1. Que pouvez-vous m'apprendre concernant la bibliothèque?

Si le joueur est intelligent

La bibliothèque a été bâtie par un grand constructeur il y a un certain temps. C'est lui qui a fait les piles de livres ordonnées que vous pouvez voir. Le grand constructeur voulait mettre des PNJ dans la bibliothèque, mais a cru que cela aurait pu compliquer le tutoriel. Je ne peux pas vraiment vous en apprendre davantage, car le présent dialogue deviendra trop long.

1.1 A:

Aller à la réponse 1

Si le joueur est idiot

[Le regard qu'elle vous porte est empreint de dégoût] Cette bibliothèque contient des LIVRES. Est-ce que vous savez ce qu'est un LIVRE? Hmm...Je doute que vous n'ayez jamais vu de LIVRE de votre vie!

1.1b Moi savoir quoi est livre!

Oh, vous m'en voyez surprise! La bibliothèque en est pleine. Beaucoup de livres. Partout. Le grand constructeur qui a bâti la bibliothèque a cru que le décor parfait constituait à mettre des livres un peu partout. Je ne peux pas vous en dire beaucoup plus, parce qu'on a limité mon dialogue en raison des contraintes du tutoriel. Mes renseignements vous sont-ils utiles?

1.1.1 A:

Aller à la réponse 1

1.2b Moi pas aimer madame! Madame doit mourir! (COMBAT)

Texte flottant au-dessus du PNJ : « Ah! Au secours! À l'aide! Un fou m'attaque! »

2. On m'a dit que vous possédez un livre qui m'intéresserait. Si la quête « Lire L'histoire d'Amtut » = acceptée ET la quête « retourner le livre » = pas mentionnée

Notre bibliothèque contient beaucoup de livres. Quel livre cherchez-vous?

2.1 Je cherche L'histoire d'Amtut.

Ahhhhh, je vois. Nous venons tout juste d'acquérir cet ouvrage. Par conséquent, il vous sera impossible de l'emprunter pour l'instant. Toutefois, si vous tenez vraiment à l'emprunter, nous pouvons conclure un marché. Rendez-moi une faveur et je vous laisserai lire le livre.

2.1.1 D'accord. Que dois-je faire?

Le mois passé, j'ai prêté un livre au barman de la taverne du village et il ne me l'a pas encore rendu. Le livre accuse un certain retard et j'aimerais bien le ravoir. Si vous me le rapportiez, je vous laisserais lire le livre dont vous parlez.

Quête « remettre le livre en retard à la bibliothécaire » = mentionné

2.1.1.1 Parfait. Ce me semble juste.

Merveilleux! Allez à la taverne et récupérez le livre du barman. Oh! J'allais oublier. Le barman me doit 50 cents, qui serviront à payer les frais de retard. Il vous faudra réclamer cette somme. Allez! Bonne chance.

Quête « remettre le livre en retard à la bibliothécaire » = accepté

Les frais de retard devraient être un drapeau global (global flag), non mentionné dans la quête?

A: (SORTIE)

2.1.1.2 Et si je vous tuais pour obtenir le livre? [Vous dégainez votre arme.] (COMBAT)

Texte flottant au-dessus du PNJ: « Ah! Au secours! À l'aide! Un fou m'attaque! »

2.1.1.3 Laissez-moi y songer.

D'accord. Si vous changez d'idée, revenez me voir.

2.1.1.3.1 E: (SORTIE)

2.1.2 F: (SORTIE) 2.2 F: (SORTIE)

3. J'ai décidé de récupérer votre livre qui accuse un retard. Si la quête « remettre le livre en retard à la bibliothécaire » = mentionné

Aller à la réponse 2.1.1.1

4. Où se trouve le livre que je dois récupérer? Si la quête « remettre le livre en retard à la bibliothécaire » = accepté et que le joueur ne possède pas le livre en retard :

C'est le barman qui l'a. Allez le lui demander. Il est propriétaire de la taverne l'autre côté de la rue, près de la plage. J'ai également besoin que vous réclamiez la somme de 50 cents pour payer les frais de retard du livre.

A: (SORTIE)

5. Voici le livre en retard que vous vouliez que je récupère. Si la quête « remettre le livre en retard à la bibliothécaire » = accepté et que le joueur possède le livre en retard :
Merci beaucoup! [La bibliothécaire prend le livre.] Cela fait un bon moment que j'attends qu'on me remette ce livre. Avez-vous réclamé la somme servant à payer les frais de retard?

Quête « remettre le livre en retard à la bibliothécaire » = terminé

5.1 Oui, bien sûr. Voici les 50 cents. [Vous lui donnez les 50 cents.]

Merci beaucoup. Je vais maintenant pouvoir acheter les nouveaux livres que je voulais!

Bon... attendez un instant. [Elle fouille dans une pile de livres sur son bureau.] Le voici!

L'Histoire d'Amtut! Prenez-en grand soin. [Elle vous tend le livre.] Lorsque vous en aurez terminé, rapportez-le-moi, je vous en prie.

Drapeau global « payer frais retard » = 1

5.1.1 A: (SORTIE)

5.2 J'ai pourtant essayé. [Vous lui racontez l'histoire.]

Hmmm.... Ça va pour cette fois-ci. C'est vraiment malheureux, toutefois, car je ne pourrai pas acheter les nouveaux livres que je voulais. C'est dommage. Nous avons grand besoin de nouveaux livres. Je vous remercie malgré tout d'avoir récupéré le livre.

Bon... attendez un instant. [Elle fouille dans une pile de livres sur son bureau.] Le voici!

L'Histoire d'Amtut! Prenez-en grand soin. [Elle vous tend le livre.] Lorsque vous en aurez terminé, rapportez-le-moi, je vous en prie.

5.2.1 A: (SORTIE)

5.3 Oups! J'ai oublié. Est-ce bien grave?

Hmmm.... Non, ce n'est pas vraiment grave. Ça va pour cette fois-ci. C'est vraiment malheureux, toutefois, car je ne pourrai pas acheter les nouveaux livres que je voulais. C'est dommage. Nous avons grand besoin de nouveaux livres. Je vous remercie malgré tout d'avoir récupéré le livre. Bon... attendez un instant. [Elle fouille dans une pile de livres sur son bureau.] Le voici! L'Histoire d'Amtut! Prenez-en grand soin. [Elle vous tend le livre.] Lorsque vous en aurez terminé, rapportez-le-moi, je vous en prie.

6.3.1 A: (SORTIE)

7. E:

Barman – propriétaire de la taverne du village

Une fois que le joueur a parlé à la bibliothécaire, il pourra poser des questions sur le livre en retard au barman. Le barman lui dira que le livre se trouve dans son coffre-fort dans sa cave, mais que celle-ci est infestée de rats. Il donne au joueur la clef de la cave ainsi qu'un morceau de papier sur lequel figure la combinaison de chiffres pour ouvrir le coffre-fort (activer le drapeau global lorsque le joueur lit la note afin qu'il puisse ouvrir le coffre-fort). Le joueur tue les rats qui infestent la cave, gagne des points d'expérience et remet le livre à la bibliothécaire.

Détails : Le barman sert de la boisson. Sa cave est infestée de rats, mais il ne les a pas tués parce qu'il en a peur. Il ne les aime pas. En fait, il en est terrifié.

Le joueur parle au PNJ (Nota : J'ai tout simplement copié le dialogue existant du barman de son fichier .dlg, je l'ai collé ici et je l'ai modifié.)

G: (Salutation normale)

1. {J'aimerais avoir quelque chose à boire.}{}{5}{}{20}{}
{20}{Bien sûr, Monsieur. Ça fera 10 cents, s'il vous plait.}{Bien sûr, Madame. Ça fera 10 cents, s'il vous plaît.}{}{}{}{}
{21}{Voici.}{}{5}{}{10}{}{30}{}{10}{}
{22}{Euh, tenez.}{}{-4}{}{10}{}{30}{}{10}{}
{30}{Voici votre boisson, Monsieur. [Il vous donne une boisson.]}{Voici votre boisson, Madame. [Il vous donne une boisson.]}{}{}{}{}
{31}{Merci. [Vous buvez votre boisson.]}{}{5}{}{-2}{}
{32}{Euh, merci. [Vous buvez votre boisson.]}{}{-4}{}{-2}{}
Aller à la réponse 2 (ligne 40)

1.1 En fait, est-ce que je pourrais avoir votre boisson spéciale? Si la quête « exterminer les rats » = terminée

Aller à la réponse 6.1

{23}{F:}{}{1}{}{0}{}

2. Entraînement : {T:8, 11}{}{1}{}{40}{}
{40}{Puis-je vous offrir autre chose, Monsieur?}{Puis-je vous offrir autre chose, Madame?}{}{}{}{}
{41}{Oui. Une boisson s'il vous plaît.}{}{5}{}{20}{}
{42}{Ouin. J'voudrais ben une bière.}{}{-4}{}{20}{}
{43}{T:8, 11}{}{1}{}{40}{}
{44}{E:}{}{1}{}{0}{}

3. Je suis venu récupérer un livre de la bibliothèque qui accuse un retard. Si la quête « retourner le livre en retard » = acceptée
Oh, euh, vous avez? Euh... [il a l'air mal à l'aise] Il y a un petit problème.
3.1 Un problème?
Bien, vous voyez... [Le barman, mal à l'aise, regarde ses clients et baisse la voix] Le livre se trouve dans la cave et celle-ci est infestée de rats! Des centaines de rats! Des milliers de rats! Il y en a partout! Ils se vautrent partout dans ma cave et percent mes barils de bon

vin. Ce n'est pas des blagues, je ne vais plus à la cave depuis des semaines à cause des rats, mais là, je n'ai presque plus de provisions!

3.1.1 Pourquoi ne tuez-vous pas les rats?

Je le ferais, mais, puisque je gère une taverne, je n'ai pas beaucoup de temps. Je n'ai pas eu l'occasion d'aller exterminer cette peste. Et c'est encore plus difficile lorsque je dois m'occuper d'un nombre aussi grand de clients [il vous montre de la main les clients dans la taverne].

3.1.1.1 Je pourrais peut-être vous aider.

Vous? [Il vous regarde de la tête aux pieds] Bien sûr... Vous me semblez être du type aventurier. D'accord, mais vous allez devoir les tuer tous. Tous, vous m'entendez? Je veux qu'ils soient morts. Tous morts. Morts, c'est vu? Vous allez les tuer, alors?

Quête « exterminer les rats » = mentionnée.

3.1.1.1.1 Bien sûr, pourvu que vous me remettiez le livre en retard.

Oh, oui, parfait. Le livre est dans mon coffre-fort dans la cave. Tenez [il note quelque chose sur un morceau de papier], c'est la combinaison du coffre [il vous remet le morceau de papier]. Je changerai la combinaison une fois que vous aurez tué tous les rats. Par ailleurs, voici la clé de la salle arrière [il vous tend une clef]. Vous trouverez dans cette salle la trappe qui mène à la cave. Je vous remets une autre clef [il vous donne une autre clef] qui vous permettra d'ouvrir les portes de métal dans la cave. Bonne chance! Assurez-vous de les tuer tous!

Quête « exterminer les rats » = acceptée.

3.1.1.1.1.1 A: (SORTIE)

3.1.1.1.2 Hmm... Laissez-moi y penser. (SORTIE)

3.1.2 Oh, je comprends. Vous avez peur des rats, n'est-ce pas?

SI le joueur est apprenti en persuasion

Qui? Moi? [Il vous regarde et baisse la voix de nouveau] Ccccchhut!!!! Pas trop fort. Je ne veux pas que tous mes clients le sachent. Je serais la risée du village! Une vraie honte, sans oublier que cette histoire me hanterait ma vie durant! De plus, les autorités voudraient sûrement fermer ma taverne! Je ne pourrais pas les laisser faire ça!

3.1.2.1a Bon, ça va, je ne dévoilerai pas votre secret. Je pourrais peut-être régler votre problème de rats.

Aller à la réponse 3.1.1.1

3.1.2.2a [Vous levez la voix] Oh! Tout le monde! Le barman a peur des rats! (COMBAT)
Afficher le texte « Salaud! Comment osez-vous? » au-dessus du PNJ.

SI le joueur n'est pas apprenti en persuasion

Qui? Moi? Peur des rats? Jamais! Mon problème est que je manque de temps. Vous comprenez, gérer une taverne prend beaucoup de temps, surtout lorsqu'il y a autant de clients [il vous montre de la main les clients dans le bar]. Je n'ai pas eu l'occasion d'aller exterminer ces rats.

3.1.2.1b Dans ce cas, je pourrais peut-être vous prêter main-forte?

Aller à la réponse 3.1.1.1

3.2 Écoutez-moi. Vous disposez de trois secondes pour me remettre le livre, sans quoi ça ira mal.

D'accord! D'accord! Je vous donnerais le livre si je l'avais! Je vous le jure! C'est

que...Bien...

3.2.1 Qu'y a-t-il?

Aller à la réponse 3.1

3.2.2 Les trois secondes se sont écoulées. (COMBAT)

Afficher le texte « Merde! À l'aide! Un fou m'attaque! » au-dessus du PNJ

4. J'ai décidé d'exterminer les rats dans votre cave. Si la quête « exterminer les rats » = mentionnée

C'est vrai? Merveilleux! Tenez [il note quelque chose sur un morceau de papier], il s'agit de la combinaison du coffre-fort [il vous tend le morceau de papier]. Le livre en retard se trouve dans le coffre, dont je changerai la combinaison lorsque vous aurez tué tous les rats. Voici la clef de la salle arrière [il vous tend une autre clef], où vous trouverez la trappe qui mène à la cave. De plus, voici la clef qui vous permettra d'ouvrir les portes de métal dans la cave [il vous remet une autre clef]. Bonne chance! Assurez-vous de les tuer tous!

Quête « exterminer les rats » = acceptée

4.1 A: (SORTIE)

5. J'ai tué tous les rats dans votre cave. SI variable globale < NOMBRE TOTAL DE RATS

Non, ce n'est pas vrai. Je le sais parce que j'en ai vu un sortir d'un trou ici. Il s'en est aussitôt retourné dans le trou. Assurez-vous de les tuer TOUS.

5.1 E: (SORTIE)

6. J'ai tué tous les rats dans votre cave. SI variable globale = NOMBRE TOTAL DE RATS et que la quête « exterminer les rats » = acceptée

C'est vrai? Merveilleux! J'espère que vous avez récupéré le livre en retard. Vous savez, j'avais l'intention de le remettre à la bibliothécaire. Que diriez-vous d'une boisson gratuite? C'est un mélange spécial que j'ai concocté et qui n'est pas piqué des vers! Vous en voulez?

Accroître la réaction du PNJ face au joueur

Quête « exterminer les rats » = terminée

6.1 Pourquoi pas! Je l'ai bien mérité!

Dans ce cas, patientez un instant [le barman débouche quelques bouteilles derrière le comptoir et prépare un mélange dans un verre. Il saupoudre le liquide d'une substance que vous ne parvenez pas à identifier]. Tenez! Un spécial de la maison des rats!

6.1.1 Merci! [Vous avalez le liquide.]

Forcer le joueur à s'étendre sur le sol (prone) et à jeter sur lui un sort dont l'effet est bénéfique (trouvez un bon sort dans la liste de sorts).

Afficher le texte « Pas mauvais, n'est-ce pas? » au-dessus du PNJ.

6.2 Non, je vous remercie. Peut-être une autre fois. (SORTIE)

7. J'ai oublié de vous parler des frais de retard du livre. SI la quête « exterminer les rats » = terminée et que le drapeau global « frais de retard » = 0

C'est vrai. Euh... [le barman semble mal à l'aise]. Vous voyez, ma clientèle a beaucoup diminué depuis un certain temps. Je sais, je sais, chaque client ici vous racontera une

histoire différente, mais faites-moi confiance, je ne fais plus autant de profits qu'auparavant. Je vous donnerais bien l'argent si je l'avais, mais je ne l'ai pas en ce moment. Que diriez-vous de payer les frais de retard pour moi?

Drapeau global « frais de retard » = 1

7.1 C'est entendu. Je vais payer les frais pour vous.

Merci! Vous êtes vraiment aimable!

7.1.1 E: (SORTIE)

7.2 Il n'en est pas question! Je n'ai pas les 50 cents!

Bon, écoutez. Parlez à la bibliothécaire. Je suis sûr qu'elle n'en fera pas un cas.

7.2.1 Et si je prélevais la somme sur votre cadavre?

Aller à la réponse 7.3

7.2.2 D'accord, je vais essayer. (SORTIE)

7.3 De deux choses l'une : vous me donnez l'argent ou vous mourrez.

SI l'aptitude au combat du joueur est égale ou supérieure à 8

[Le barman vous regarde et constate que vous êtes une personne apte au combat.]

D'accord! D'accord! Euh... [Il fouille dans ses poches.] Eh, bien, eh bien! Voici 50 cents malgré tout! [Il vous donne 50 cents.] Vous ne me tiendrez pas rigueur de ma sottise?

7.3.1a Non, mais je vais vous tuer malgré tout. (COMBAT)

Afficher le texte « Merde! À l'aide! Un fou m'attaque! » au-dessus du PNJ

7.3.2a E: (SORTIE)

SI l'aptitude au combat du joueur est inférieure à 8

[Le barman vous regarde.] Qui? Vous? Une vache ferait un meilleur combattant que vous! Si vous pensez que vos menaces vous permettront d'obtenir vos 50 cents, vous rêvez!

7.3.1b Le seul qui rêve, c'est vous! (COMBAT)

Afficher le texte « Merde! À l'aide! Un fou m'attaque! » au-dessus du PNJ

7.3.2b E: (SORTIE)

8. E: (SORTIE)

J'ai mis une journée à rédiger ces dialogues. Je n'en ferai pas davantage pour l'instant, car c'est tout ce que j'ai l'intention de faire relativement au présent tutoriel. Il se peut que vous ne compreniez pas certaines choses dans les dialogues ci-dessus, notamment les drapeaux et les variables globales. Ne vous en inquiétez pas pour le moment. Je vais vous expliquer de quoi il s'agit lorsque nous ferons le dialogue dans un prochain chapitre.

Lorsque vous planifiez votre module, il est important de planifier TOUS vos dialogues avant même de commencer à les créer pour votre module. La raison en est simple. Il peut vous arriver d'avoir des idées plus tard concernant ce qu'un PNJ va dire et de constater qu'un PNJ aurait dû le dire plus tôt dans le module. Lorsque vous n'en êtes qu'à la planification des dialogues, il est plus facile de modifier le texte.

À l'étape actuelle, il est probablement bon de dire que les dialogues ci-dessus devront être modifiés avant qu'ils ne deviennent de vrais dialogues. La façon dont j'ai procédé ci-haut est utile afin d'établir toutes les options proposées au joueur et les conséquences de ses choix. Lorsque nous créerons les vrais dialogues, il nous faudra les diviser en numéros, établir une ramification et peut-être même faire un peu de programmation (nous le ferons dans le prochain chapitre).

Si vous ne parvenez pas à penser à tout lorsque vous commencez la planification, ne vous inquiétez pas. Laissez le tout reposer un peu et ajoutez les nouvelles idées au fur et à mesure qu'elles vous viendront. L'important est de savoir ce que vous allez faire avant de le faire. Créer des dialogues et planifier un module sans préparation peut avoir des conséquences terribles, telles que des PNJ auxquels le dialogue ne colle pas, une trame qui n'a pas de suite logique et des digressions. Récemment, à cause d'un manque de planification, j'ai dû abandonner un gros module parce que j'avais complètement perdu le fil de la trame. Ce n'est pas rigolo. Si cela vous arrive, c'est parce que vous avez oublié le but d'un dialogue et la raison d'être de votre module. L'objectif du présent chapitre était de vous donner un aperçu du travail nécessaire si vous voulez créer un bon module auquel d'autres pourront jouer (j'avoue que je n'ai pas terminé un seul de mes modules...). Lorsqu'il s'agira de planifier un module, les idées que j'ai présentées vous seront sans doute utiles. Il est inutile de suivre la démarche ci-haut à la lettre, car elle ne constitue qu'un exemple de la manière dont je planifie mon module avant de commencer à le créer. De cette façon, il m'est possible de savoir où j'en suis et ce qui doit arriver ensuite.

Bon. Nous avons notre trame, une idée de la manière dont elle se terminera et tous les plans des dialogues que nous créerons pour le présent tutoriel. Que nous reste-t-il à faire? Pour l'instant, il nous reste à prendre des notes relativement aux quêtes. J'ai mentionné les quêtes dans les dialogues ci-dessus; il faut désormais les planifier. Il est parfois mieux de planifier les quêtes avant les dialogues. Tout compte fait, il serait beaucoup mieux de planifier les quêtes avant les dialogues, mais je viens de m'en rendre compte. Comment le joueur terminera-t-il les quêtes? Combien le joueur dispose-t-il de moyens pour terminer les quêtes? Il est vrai que nous n'avons que trois quêtes, mais il est peut-être possible de les terminer de trois ou quatre façons. Jusqu'ici, la méthode qui me convient le mieux en ce qui a trait à la planification de quêtes est la suivante :

AMTUT – Quêtes qui se trouvent dans le tutoriel

1000 – Lire L'histoire d'Amtut

Journal :

Le père Gérald, que vous avez rencontré au quai, vous a conseillé d'aller à la bibliothèque afin d'y lire L'histoire d'Amtut. Il veut que vous retourniez le voir lorsque vous aurez lu le livre.

Façons de terminer la quête :

1. Le joueur se rend à la bibliothèque, accomplit la quête 1001 pour la bibliothécaire, qui lui donne ensuite le livre.
2. Le joueur tue la bibliothécaire et lit le livre.
3. Le joueur vole le livre.
4. Le joueur peut convaincre la bibliothécaire de lui donner le livre?
5. Le joueur peut payer une somme ou parier pour avoir le livre?

Les personnages concernés :

Gérald – Au quai. Donne la quête au joueur.

Bibliothécaire – À la bibliothèque. Elle possède le livre.

Barman – La quête le concerne indirectement. Le joueur doit tuer les rats qui infestent sa cave afin d'obtenir le livre en retard que la bibliothécaire demande. De cette manière, la bibliothécaire donnera au joueur le livre qu'il veut lire (si le joueur ne tue pas la bibliothécaire).

Détails :

Vérifier l'état de la quête lorsque le joueur parle à Gérald. Si la quête est terminée, le joueur a lu le livre.

Lier un programme qui terminera la quête à la fonction « use » du livre.

1001 – Remettre à la bibliothécaire le livre en retard que possède le barman

Journal :

La bibliothécaire veut que vous trouviez et que vous lui rendiez un livre en retard que possède le barman. Si vous accomplissez la tâche, elle vous donnera L'histoire d'Amnut.

Façons de terminer la quête :

1. Le joueur doit récupérer le livre en retard dans la cave du barman. (Le joueur n'est pas obligé de tuer tous les rats pour réussir la quête 1002.)
2. Le joueur peut tuer le barman, prendre ses clés et prendre le livre dans la cave. QUE FAIRE DE LA COMBINAISON DU COFFRE-FORT?

Personnages concernés :

Bibliothécaire – Donne la quête au joueur.

Barman – Dit au joueur que le livre se trouve dans sa cave.

Détails :

Vérifier le drapeau global afin de savoir si le joueur a payé les frais de retard du livre, à savoir 50 cents. Cela sera utile dans le diaporama de la fin. Si le joueur n'a pas payé les 50 cents, la bibliothèque s'écroule et tombe en pièces (quelque chose de très inattendu). Afficher un message dans un forum afin de trouver un bon artiste capable de créer un bon diaporama pour la fin du jeu.

1002 – Exterminer les rats dans la cave du barman

Journal :

Le barman veut que vous tuiez tous les rats dans sa cave. Il vous donne la combinaison de son coffre-fort afin que vous puissiez récupérer le livre que vous cherchez. Si vous exterminatez les rats, le barman vous offrira une boisson gratuite.

Façons de terminer la quête :

1. Le joueur tue tous les rats dans la cave.

Personnages concernés :

Barman – Donne la quête au joueur.

Rats – Ils doivent tous être tués.

Détails :

Se servir de la variable globale pour tenir le compte des rats tués.

Faire une boisson spéciale qui force le joueur à s'étendre sur le sol (prone) et qui a chez lui des effets bénéfiques.

Je termine le présent chapitre en disant une chose. Lorsque vous créez votre module, terminez en premier tout ce qui est nécessaire à la trame. Planifiez votre module, esquissez un plan du village ou de la ville, planifiez les quêtes le plus précisément possible et planifiez les dialogues. Par la suite, créez la carte dans WorlEd, ainsi que les dialogues et les programmes (scripts). Lorsque vous aurez complètement terminé la trame et qu'elle sera jouable, ce qui peut prendre jusqu'à quelques mois, vous pourrez créer toutes les quêtes facultatives, qui peuvent ou non être liées à la trame. Ainsi, lorsque vous aurez terminé la trame, vous serez exaspéré et vous publierez votre module. Vous pourrez publier plus tard d'autres versions auxquelles vous aurez ajouté des quêtes facultatives et grâce auxquelles vous aurez réglé des bogues.

J'en profite pour remercier VirtualSinner d'avoir exposé sa méthode dans le forum VN Arcanum Mod, qui est la suivante :

« Voici la manière dont je procède. J'invente la trame et tout ce qui la concerne. Ensuite, je crée la carte avec l'éditeur de cartes, après quoi je construis les villages, les cavernes, les lieux importants, etc. Après cela, j'installe les habitants (commerçants, gens, etc.) dans les villes et les villages. Ensuite, j'entame la programmation, la création des dialogues et des objets spéciaux, en commençant au lieu de départ du jeu et en suivant la trame. Lorsque j'ai terminé tout ça, j'ajoute les autres rencontres et le superflu. »

- <=VirtualSinner=> *668 Neighbor of the beast*