

# DUNE AWAKENING

## FRANCE Delvarius

*Qu'est-ce qu'un MMO de survie ?*

Les MMO sont des jeux où les joueurs doivent interagir ensemble et réussir ensemble de grands objectifs. Les jeux de survie sont des jeux où l'on commence tout en bas et où l'on doit faire progresser notre personnage. Nous avons pensé à combiner les deux, car dans les jeux de survie lorsque l'on devient trop puissant, le jeu est en quelque sorte fini. Mais Arrakis est une planète si spéciale, notamment pour son aspect politique, que nous voulions que la politique vienne après la survie. Que les machinations, complots, relations, soient des éléments qui rendent accros les joueurs de survie. Nous avons voulu introduire la survie politique dans un jeu.

*Approfondissons l'aspect survie du début du jeu, comment survit-on sur Arrakis, à quoi devons-nous faire attention ? Au vers ?*

Les tempêtes de sables, les vers, les autres joueurs, mais commençons par la base : la soif. Arrakis est un désert, et le joueur doit avant tout trouver de l'eau. Le joueur doit rester éloigné du soleil, rester dans les ombres pendant la journée, voyager de nuit, c'est ce que les Fremens disent : black shade by day, travel by night.

Les joueurs doivent faire attention au soleil, et à l'eau. Vous perdez très vite votre eau sans votre distille. Vous mourrez très vite. (*contradiction précédente interview?*)

Il y a beaucoup de façon de trouver de l'eau. Manger des plantes, explorer des champs pour récupérer la rosée des plantes (clin d'œil au livre qui parle de récupérateurs de rosée) . Après un certain moment, tu vomis si tu manges trop de plantes, car les plante rapportent très peu d'eau. Mais la façon que je préfère c'est tuer des ennemis, prendre leur sang et le boire (*avec machine Fremen?*)

*Et qu'en est-il des ressources ?*

Oui c'est un MMO de survie, en monde ouvert, et qui propose de l'artisanat et de la construction (crafting game). Les joueurs devront construire leur propre arsenal donc ils devront collecter de la pierre, des métaux (cuivre, fer, forger de l'acier). Ils devront construire leurs équipements : armes, outils, vêtements. Ils pourront construire leurs bases pour y vivre, des machines pour les aider, construire des plus grosses machines pour les aider à construire de meilleures armes, etc.

*Y a-t-il quelque chose de spécial à propos de la construction de bases ?*

Oui, nous sommes partis de Conan Exiles, notre autre jeu de survie. Et à partir de cette base, nous avons ajouté des choses. Nous avons créé un système de construction en coopération. Nous avons créé un système hologramme pour pouvoir construire avec vos amis. Les autres joueurs peuvent remplir les hologrammes.

Vous pouvez sauvegarder vos constructions avec un système de plans, que tu peux vendre, ou donner. C'est quelque chose qui vient de Conan Exiles, et qui nous avait beaucoup plus.

*Maintenant que j'ai ma base, que je suis hydraté, comment je me protège moi et ma base, contre le monde ?*

Le jeu a un système de progression complet. Et il faudra combiner les différentes armes à votre disposition. Nous avons : du corps à corps, de la distance, des capacités, et des véhicules. Les joueurs vont faire leurs propres combinaisons, et cela créera cette dynamique intéressante.

# DUNE AWAKENING

## FRANCE Delvarius

Vous pouvez apprendre les techniques des grandes maisons de l'Imperium. **Vous pouvez devenir un membre du Bene Gesserit, qui peut convaincre un ennemi de venir proche de vous pour le poignarder.**

Vous pouvez devenir un maître d'épée (de Ginaz) et foncer dans la mêlée avec une charge qui projette les gens par terre.

Ou vous pouvez être un simple soldat, qui utilise une espèce de câble qu'ils peuvent utiliser comme grappin pour prendre de la hauteur sur leurs adversaires. (*la traduction n'est pas sûre pour celle-ci*).

Vos compétences grimperont avec votre prise de niveaux. C'est du combat bac-à-sable, avec beaucoup de combinaisons.

*Y a-t-il des classes de personnages très cloisonnées, ou peut-on explorer divers arbres de compétences ? Peut-on être maître d'épée et utiliser la Voix (des Bene Gesserit) ?*

**Tout est possible si l'on trouve le bon entraîneur dans le monde d'Arrakis, qui vous enseignera ces choses.**

Dans la création de personnage on choisit qui était notre mentor lorsque l'on était jeune. Cela détermine nos aptitudes de départ. Et sur Arrakis, vous pouvez trouver des mentors, qui vous demanderont d'accomplir des choses pour eux, et qui en échange vous apprendront des compétences spécifiques. (*similarité grisebarbes Skyrim ?*)

*Et les vers ? Peut-on les combattre ? Les chevaucher ?*

Nous voulons que les joueurs soient inquiets à chaque fois qu'ils marchent sur le sable. Vous ne pouvez pas les tuer ou les battre, vous pouvez seulement les éviter ou les attirer. Vous pouvez crafter les marteleurs, pour attirer les vers ailleurs. Ces marteleurs attirent les vers, pour aider vos alliés ou les mener vers vos ennemis.

Vous pouvez crafter des véhicules, nous en avons tout un rayon, dont le très connu ornithopter. Le déplacement sur le sable en véhicule ne suffira pas à semer les vers, il faudra bien préparer son voyage et aller rapidement de point sûr en point sûr. À la course, un vers gagne. (*c'est fortement suggéré avec l'emploi de 'hopefully' à plusieurs reprises, donc j'ai un peu extrapolé*)

*Que puis-je faire avec les autres joueurs ?*

Nous avons un système de groupe et de ping. Vous allez forcément trouver un rôle à remplir, en fonction des besoins et de vos capacités. Vous pouvez soigner vos amis, notamment en combat.

Nous avons un système de voyages, pour explorer l'aspect mystique de l'univers de Dune.

Nous avons un système de contrats, quand vous allez à un poste de commerce, vous pourrez prendre des contrats. (contrats de joueurs, du jeu, les deux?)

Il y a des structures de jeu pour petit groupe, et pour guildes, des groupes plus importants.

# DUNE AWAKENING

## FRANCE Delvarius

*Comment avez-vous retranscrit la politique, un élément important de Dune, dans votre jeu ?*

Vous commencez le jeu seul dans le désert, et vous pouvez le finir en devenant le prochain baron harkonnen.

Dans le jeu, vous allez rencontrer des faction, les Atréides et Harkonnens sont en guerre. Guerre d'assassin, on choisit qui on veut aider, ou combattre. Vous pouvez prendre part aux missions de ces factions., et vous pouvez, au fil du temps, prendre une position de pouvoir au sein de ces factions.

La politique a été conçue pour encourager les joueurs à développer leur propre politique, c'est du bac-à-sable encore une fois.

Le landsraad demande aux joueurs certaines choses, les factions ont besoin de travailler ensemble contre d'autres factions pour accomplir leurs objectifs.

Quand deux groupes de joueurs ont le même objectif, mais sont dans des camps opposés, cela devient une sorte de course, et il faut accomplir l'objectif quel qu'en soit le prix et les méthodes, pour monter au sommet.

*Puis-je vivre plus tranquillement ?*

Oui, nous sommes un bac-à-sable. Le jeu peut être joué de la façon que vous voulez. Nous voulons une expérience custommisible. Pas seulement au niveau des tenues mais aussi de la façon de jouer. Si vous voulez être un artisan, qui fabrique et vend, c'est possible. Architecte, pilote, scout, vous pouvez même cartographier la planète et vendre les cartes aux autres joueurs.

*Où en est le développement, les bêta, leur nombre, les dates ?*

Nous allons faire des bêta pendant plusieurs mois. Nous ne voulons pas nous presser, et construire avec la communauté.

Un coup de cœur que j'aimerais vous partager, ce sont les sables mouvants. La zone PVP. Chaque semaine les tempêtes Coriolis la refont. *(il fait référence au fait que la zone sud de la map change chaque semaine avec les tempêtes de sables. La map est théoriquement infinie. C'est là qu'il y aura les plus gros butins et les plus gros combats PvP).*