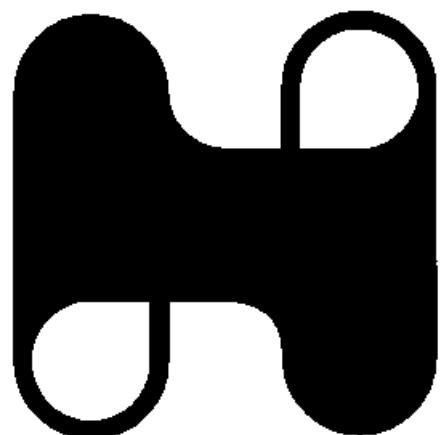


Projet NSI T3



Heaven

Informations

**LEVIN Marvyn
MORRETI Tony
COLIN Cédric**

T6

NSI : Cahier des charges

Sommaire

Informations

Informations _____ p. 2

Questions

Présentation du cahier des charges	p. 4
Recherche documentaire	p. 4
Répartition du travail	p. 5
Fonctionnement	p. 7
Problèmes rencontrés	p. 8
Extension	p. 9
Conclusion	p. 9

Calendrier

Etape 1	p. 9
Etape 2	p. 10
Etape 3	p. 10
Etape 4	p. 10

Histoire

Histoire _____ p. 10

Informations essentielles

Informations _____ p. 11

Concept / Brouillon

Concept	p. 14
Brouillon	p. 18

Types de fichiers



“Les icônes sont réalisés par [Freepick](#) à partir de www.flaticon.com”

Questions

Présentation du cahier des charges :

- Quel est le but visé par votre programme ?

Le but est de concevoir un **jeu vidéo** fonctionnel, basé sur le style **rétro**, en **2D**. Dans celui-ci, nous raconterons l'histoire présentée plus loin dans le document (*voir Histoire*). De plus, le joueur avancera au fil de l'histoire dans une immersion totale.

Le jeu vidéo sera donc un **RPG** (Role Play Game) avec des **quêtes** et une **histoire** fantastique dans laquelle le **joueur** (l'utilisateur du jeu) avancera au fil du temps dans une immersion totale et facile d'utilisation.

- Quels moyens allez-vous mettre en œuvre pour atteindre ce but ?

Nous allons utiliser nos **connaissances** et notre **détermination** afin de pouvoir aboutir ce projet au mieux pour qu'il soit agréable à ses futurs utilisateurs. Nous avons aussi mis en place un **planning** afin de pouvoir nous organiser dans les temps impartis.

- Quel(s) langage(s) de programmation avez-vous utilisé(s) ?

Le langage Python sera utilisé pour le programme à rendre et évalué :

Python 3.7.10 (Pygame - Maths - Random - Typing - Enum - Json) [.py]

Le langage Rust sera utilisé si le projet a besoin de fonctionnalités plus avancées après avoir fini celui avec le langage Python :

Rust 1.67.1 (x) [.rs]

Recherche documentaire :

- Éléments dont vous avez eu besoin pour la réalisation de votre projet.

Cours (Tableaux dynamique - Dictionnaires - POO)

Internet (Apprendre Pygame - Apprendre Tiled - Fonctionnement jeu Rétro)

- Sitographie, bibliographie

Cours Pygame :

[**Python Pygame Tutorial + 36 Examples - Python Guides**](#)

[**PyGame - créer des jeux facilement avec Python - Pythonforge**](#)

Exos Pygame :

[**\(23\) CREER UN JEU PYGAME - PYTHON - YouTube**](#)

[**\(23\) Comment créer un JEU en Python ? - YouTube**](#)

Cours Tiled :

[**Tiled | Flexible level editor \(mapeditor.org\)**](#)

[**\(23\) Comment coder sa map avec Tiled, un éditeur de map super puissant \(Comment coder un METROID Like\) - YouTube**](#)

Cours Python :[Cours - NSI terminale \(dav74.github.io\)](https://dav74.github.io/)[Cours : cours de Terminale NSI \(eclat-bfc.fr\)](http://eclat-bfc.fr/cours-de-terminale-nsi/)**Cours Rust :**[Amazon - Livre apprendre Rust](https://doc.rust-lang.org/book/)<https://doc.rust-lang.org/book/>**Répartition du travail :**- Distinguez le travail de chaque membre de l'équipe ;

Tony	Marvyn	Cédric
<input checked="" type="checkbox"/> Apprendre à manipuler Tiled <input checked="" type="checkbox"/> Réaliser la Tileset (graphisme) <input checked="" type="checkbox"/> Réaliser la map (histoire) <input checked="" type="checkbox"/> Importer la map (.py) <input checked="" type="checkbox"/> Aide Pygame (graphisme + interfaces) <input checked="" type="checkbox"/> Trouver les failles (corrections)	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendre à manipuler Pygame <input checked="" type="checkbox"/> Réaliser la première interface (menu du jeu) <input checked="" type="checkbox"/> Réaliser les class (personnages,...) <input checked="" type="checkbox"/> Aide Pygame (graphisme + interfaces) <input checked="" type="checkbox"/> Trouver les failles (corrections)	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendre à manipuler Pygame <input checked="" type="checkbox"/> Réaliser la deuxième interface (jeu en lui-même) <input checked="" type="checkbox"/> Réaliser les class (personnages,...) <input checked="" type="checkbox"/> Aide Pygame (graphisme + interfaces) <input checked="" type="checkbox"/> Trouver les failles (corrections)

- Expliquez comment vous avez collaboré ensemble. Réalisation :

Nous avons utilisé divers outils pour pouvoir échanger au sein du groupe :

Serveur Discord : permet de faire des streams et de nous envoyer des fichiers facilement de toute sorte comme le projet et des liens vers des sources pour comprendre des programmes.

Groupe WhatsApp : permet une communication rapide lorsque quelqu'une personne n'a pas le temps de nous rejoindre sur Discord OU bien pour nous réunir sur Discord à une date et heure précise pour organiser et réaliser le projet au mieux.

FileMail / MediaFire : permet l'envoie de gros fichiers en toute simplicité à l'aide d'un lien ou par mail.

Visual Studio Code (Live Share) : permet d'accéder à des fichiers .py et autres à plusieurs utilisateurs simultanément.

TeamViewer : permet d'accéder à nos ordinateurs depuis un ordinateur du lycée depuis un navigateur web ou depuis le logiciel lui-même.

- Détailler le rôle et le principe de fonctionnement de vos fonctions, leurs entrées-sorties.
 Nous avons d'une part le **cœur du programme** qui relève du fichier **main.py** qui est comme la racine de notre projet. Seulement pour que celui-ci fonctionne, nous avons d'**autres fichiers pythons** et des **fichiers** sous d'**autres formats**.

Les boucles :

Le **fonctionnement** du jeu se base sur une **boucle simple**, exprimée en langage naturel par :

```
jeu -> vrai
tant que jeu:
|   mettre_a_jour_jeu()
|   dessiner_jeu()
```

En effet, nous allons **alterner à l'infinie une boucle** :

```
... -> mise à jour -> dessin -> ...
```

Afin de lire les **divers évènements** (fermeture de fenêtres, pression de touches etc...), nous allons également insérer avant chaque mise à jour une **boucle qui va récupérer** les **événements reçus** depuis la dernière mise à jour.

Le concept du delta :

Un des concepts les plus utilisés dans ce jeu est le concept de **delta**. Le delta est un nombre flottant qui correspond au nombre de secondes écoulées depuis la dernière mise à jour. L'utilité est que le delta permet d'exprimer des valeurs en unités et d'être certains que si le nombre de mises à jour fluctue beaucoup, nous n'aurons pas de mouvements/animation saccadés.

Par exemple, la vitesse du joueur est exprimée en pixels/s, et est multipliée par le delta quand il est en mouvement. Ce qui fait que, si nous avons 60 mises à jour par secondes et que d'un moment nous passons à 127, alors les mouvements du joueur seront toujours fluides.

Le jeu est organisé en plusieurs dossiers:

- **entities** : contient tout le code lié aux entités (parent > joueur, companion, mobs,)
- **categories** : contient le code source des catégories disponibles dans les menus (credits, load, options, success)
- **modules** : contient la logique du jeu (collisions, map, inventaires, save, interface, assets, camera, inventaire)
- **map** : contient les fichiers utilisé pour concevoir la carte (Avec le logiciel Tiled etn Paint.net)
- **algo** : contient des algorithmes qui ont été utilisés pour le jeu (Bug lié à Tiled)
- **assets** : contient les images utiles au jeu (Images.png)
- **poubelle** : le nom est transparent; ce dossier contient tous les fichiers bazars qui n'ont pas été utilisés/ne sont pas utiles dans l'immédiat (All files)

Ceci est donc la **base de notre projet**. Même si cette approche reste, bien entendu, une **vision superficielle** de notre projet. Mais reste tout de même **claire et précise** !

- Prouver qu'elles fonctionnent correctement (justifiez le choix de vos tests)

Pour prouver que les fonctions python fonctionnent correctement, il est important de suivre une approche minutieuse et rigoureuse de tests.

On doit tout d'abord **planifier** les cas de test qu'on souhaite exécuter en déterminant les entrées possibles pour chaque fonction.

On doit **écrire** des tests unitaires qui vérifient le bon fonctionnement de chaque fonction individuelle en testant toutes les branches du code, y compris les cas limites et les erreurs. Et on doit par la suite tester l'ensemble du système avec des tests d'intégration qui vérifient que toutes les fonctions interagissent correctement les unes avec les autres.

On doit également tester les **performances** en mesurant le temps d'exécution de chaque fonction pour déterminer si elle répond aux exigences.

Et pour finir, on doit **réaliser** des tests d'utilisation réelle pour vérifier que les fonctions fonctionnent correctement dans des situations imprévues.

Fonctionnement :

- Le programme complet fonctionne-t-il toujours (pour toutes sortes de données), quelquefois ou jamais ?

Oui, le programme **fonctionne correctement**. Tous les tests effectués sont satisfaisants et rigoureux. Ils nous ont permis de nous assurer que le programme fonctionnait correctement dans toutes les situations.

Étant donné que le programme semble être correctement conçu et testé, il devrait fonctionner correctement pour toutes les sortes de données. Toutefois, on doit garder à l'esprit que les **erreurs** peuvent **survenir** et qu'il est important de les **déetecter** et de les **corriger** rapidement.

- Prouver qu'il fonctionne correctement (justifiez le choix de vos tests)

Utilisation de **préconditions** (asserts), de **postconditions** (asserts) et de **typing** (variable : type) dans toutes les parties du programme, tels que dans la programmation fonctionnelle, la programmation orientée objet et dans la programmation impérative.

A tout cela, s'ajoutent des **tests** (partie : Prouver qu'elles fonctionnent correctement (justifiez le choix de vos tests)) réalisés par chacun d'entre nous avec les cas les plus généraux et les cas les plus rares en exécutant le programme en envoyant de mauvaises données afin d'essayer de corrompre notre projet.

Problèmes rencontrés :

- Quels sont les problèmes que vous avez rencontrés lors de votre projet ? (justifiez les à l'aide d'images)

Au cours de la **programmation** et conception de notre projet final de NSI, nous avons rencontré divers **bugs** et **problèmes** plus ou moins **constraignants**. Voici une liste non exhaustive:

- **Tiled** : Impossibilité de charger le map, utilisation de fichier map.json à la place en utilisant des layers pour chaque tuiles de 16x16.
- **Camera vs Joueur** : Le joueur et la caméra n'étaient pas synchronisés, leurs coordonnées divergeaient.
- **Windows** : Les fenêtres provoquaient un bug en étant modifiée, pygame ne met pas à jour les keys quand l'on modifie la taille de la fenêtre en jouant.
- **Fps** : Chutes de fps dû à la taille de la map, des optimisations ont été apportées pour les éviter.
- **Bug Menu** : Problème de conditions, si on appuie sur une touche de direction (en l'occurrence Z et S) et que la touche SPACE est par la suite enfoncée, le jeu se fermait. En réalité, le jeu pensait qu'il était dans le menu de pause du jeu !
- **F11 (plein écran)** : Impossible de passer d'une fenêtre non fenêtrée à une fenêtre en plein écran (et inversement) mais résolu en quittant le display (surface écran), en re-définissant puis en initialisant ce dernier.
- **Double Surface (plan 1-2)** : Chute de Fps quand ces surfaces sont visibles à l'écran (screen), réglé à l'aide de convert Alpha (*change le format des pixels en les rendant plus efficaces pour Pygame*).
- **Bug Delta - Fps** : les Fps ne se bloquaient pas et faisait ainsi buguer les animations, les vecteurs de mouvement et les collisions, réglé en modifiant le Delta dans *main.py* et le Maximum de Fps dans *constants.py*.
- **Images 15k** : Après quelques modifications maladroites d'Images.png, le jeu ne se lance plus sur les postes du lycée (Out Of Memory) mais toujours chez nous avec des pc contenant plus de mémoire.
- **Collisions** : Données compressées en Zlib, impossible à décompresser. Résolu en trouvant un autre format par lequel exporter des tuiles en un format lisible (int) pour par la suite en faire un tableau de nombre.
- **Détection Collisions** : Utilisation de fonctions python du module maths round remplacées par floor pour éviter que Kady soit considéré dans la mauvaise tuile et buguant les collisions.
- **Kady** : Kady n'était pas centré sur le screen (défaut de calcul des coordonnées dans *entities/player.py*).

Tous ces **problèmes** ont été **régler**s à part celui des fenêtres car celui-ci est un bug dans Pygame.

! Cela n'est qu'une petite partie des problèmes ayant causé du retard sur notre projet. Cependant ils restent tout de même intéressants à comprendre.

Extension :

- Que proposeriez-vous pour améliorer votre programme (maquette d'interface utilisateur, fonctions supplémentaires).

Après la réalisation de la cinématique et du tutoriel (map et découverte du jeu par l'utilisateur et ses fonctionnalités), il pourra découvrir le monde mystique et aux mille secrets de Myrrhanda.

Cependant, avec le **temps** qui nous a **restreint**, nous n'avons pas pu réaliser tout le jeu même si la base du jeu y est, c'est-à-dire que la **programmation** est presque entièrement réalisée et **finie**:

- le cœur est opérationnel : main.py + constants.py + Heaven/modules
- le menu est opérationnel : menu.py + Heaven/categories
- le jeu (game) est fonctionnel : game.py + Heaven/entities

Il ne **manque** seulement qu'une petite partie des **graphismes** liés à l'histoire tels que les personnes, les entités, les différentes maps, les différents layers, les objets, les interfaces, les fonds, l'histoire sous forme de textes interactifs dans le jeu et d'autres.. :

- les graphismes : Heaven/design
- les backgrounds : Heaven/backgrounds
- les maps : Heaven/maps

! Vous pourrez retrouver l'Histoire et quelques de ces graphismes à la fin du rapport de projet.

Conclusion :

- Que vous a apporté ce travail ?

Ainsi, cela nous a permis d'explorer divers concepts en **mathématiques** et en **informatique**, tels que le calcul des coordonnées, des positions, ou bien encore par exemple si la souris est comprise dans une zone précise, ou bien etc...

De plus, une utilisation plus profonde de **Python** a été effectuée. Nous avons ainsi pu **consolider** nos **bases** dans ce langage de programmation qui est assez vaste.. à l'aide de nouvelles **Bibliothèques** telles que **math**, **typing** et **enum**.

Il nous a permis de mieux comprendre le fonctionnement d'un jeu et la particularité de la **Bibliothèque Pygame** qui est en concurrence directe avec Pygame et Pixel et Arcade, trois autres bibliothèques qui permettent de créer des **interfaces graphiques**.

Calendrier**• Etape 1 :**

- Choix du projet, validé par le professeur
- Etablissement du cahier des charges
- Répartition des tâches
- Présentation d'un document pour le vendredi **20 janvier 2023** au plus tard.

• Etape 2 :

→ Un premier bilan sur l'avancement du projet le vendredi ~~3 février 2023~~.

• Etape 3 :

→ Un deuxième bilan sur l'avancement du projet le vendredi ~~3 mars 2023~~.

• Etape 4 :

→ Une présentation orale prévue à partir du mardi **8 mai 2023**.

Histoire

Histoire:

Kady, une épéiste hors pair, a grandi à **Astrelia**, un petit village paisible situé dans la région de **Nirvana**. Depuis qu'elle est toute petite, son père, **Gabriel**, un maître d'armes célèbre et respecté, lui a enseigné tout ce qu'il savait sur les arts de l'épée. Kady a rapidement développé une habileté exceptionnelle et a choisi de se spécialiser dans un maniement gracieux de l'épée, une technique qui lui permet de maîtriser l'arme avec une précision et une souplesse inégalées.

Elle utilise souvent une épée aux couleurs bleutées, légères et puissantes, qui reflète sa grâce naturelle au combat. Un jour, alors que Kady et son père étaient au village, ils ont été attaqués par des **Myrtis**, des humains connus pour leur cruauté et leur violence. Pendant la bataille, **Léon**, l'ami de Kady, a été enlevé et amené à **Myrrhanda**, un lieu mystérieux et magique où se cachent les forces du mal. Déterminée à le retrouver coûte que coûte, Kady s'est lancée à sa recherche avec l'aide de **Flocon**, son animal de compagnie, un petit animal à poils doux et blancs comme la neige qu'elle a trouvé lorsqu'il était très jeune et qu'elle a élevé avec amour et attention.

Au cours de son voyage, Kady a dû affronter de nombreux défis et ennemis redoutables, mais elle n'a jamais perdu son courage ni sa détermination. Grâce à son talent au combat et à l'aide de Flocon et de son père, elle a finalement réussi à retrouver Léon et à le ramener sain et sauf à Astrelia. Cependant, alors qu'elle croyait avoir triomphé des forces du mal, Kady a été confrontée à un nouveau défi: sa propre mère, **Eris**, qui s'avéra être la responsable de l'enlèvement de Léon. Eris, une femme mystérieuse et mystique dont elle ne savait presque rien, lui a révélé que Léon avait été enlevé afin de servir de monnaie d'échange pour obtenir un artefact magique qui lui donnerait un immense pouvoir.

Kady a alors dû affronter un choix difficile: combattre sa propre mère pour protéger son ami et son village, ou la laisser s'enfuir avec l'artefact. Finalement, après de longues réflexions et de nombreuses discussions avec Flocon et Gabriel, Kady a décidé de se battre pour ce qui était juste et a affronté Eris dans un combat épique.

Grâce à son habileté à l'épée et à son courage indéfectible, Kady a finalement réussi à vaincre Eris et à protéger son village et son ami. Elle a également appris beaucoup sur sa

mère et sur son propre héritage, découvrant que sa vie était encore plus compliquée et mystérieuse qu'elle ne l'aurait jamais imaginé. Mais peu importe ce que l'avenir lui réservait, Kady était déterminée à affronter tous les défis qui se présenteraient à elle avec courage et détermination.

Depuis son retour à Astrelia, Kady a choisi de mettre ses talents au service de la communauté. Elle a créé un groupe de défense local, composé d'habitants du village qui partagent sa passion pour les arts de l'épée et qui souhaitent protéger leur foyer des dangers qui menacent la région de **Nirvana**.

Avec l'aide de son père, Gabriel, et de son animal de compagnie, Flocon, Kady forme et entraîne ces défenseurs, qui sont devenus les protecteurs de Astrelia. Malgré sa détermination à protéger les siens, Kady n'a jamais oublié Eris, la femme mystérieuse et mystique qui a été la cause de tous ses ennuis. Elle se demande souvent ce qu'est devenue cette femme et si elle a réellement été sa mère.

Elle espère un jour pouvoir la retrouver et lui demander des comptes, mais elle sait que sa place est désormais auprès de sa famille et de ses amis à Astrelia. Avec le temps, Kady a appris à faire la paix avec son passé et à se concentrer sur l'avenir, protégeant son village et veillant sur ceux qu'elle aime.

“**Gras** : Personnages et lieux principaux de l'histoire”

Informations essentielles

Les informations :

- Informations sur les principaux lieux :

Astrelia: Un village situé au bord d'un lac scintillant, où les étoiles semblent se refléter dans l'eau. Les habitants sont réputés pour leur talent en magie des étoiles. Astrelia est bâtie sur le flanc d'une colline. Ses chemins épousent le flanc de la colline et forment une cité harmonieuse réputée des vagabonds et des autres villages.

Nirvana: Composé de divers environnements naturels et d'une diversité hors du commun, cette région est réputée pour être magique et mystérieuse. On la surnomme “*La région aux mille secrets*” pour les secrets mystiques épars dans les forêts et la nature flamboyante de la région.

Myrrhanda: Ce lieu, dont l'emplacement est inconnu, est réputé pour être la région où les Moebius vivent. Au fil du temps, ce lieu a été associé aux enfers à de nombreuses reprises, on raconte que toute personne qui verra ce lieu ne reviendra jamais.

- Informations sur les personnages principaux :

Kady: La fille de Gabriel et Eris, elle a toujours vécu à Astrelia et ne connaît ni sa mère, ni son lieu de naissance. Dès son plus jeune âge, Kady a très vite su manier les bâtons

d'esrimes de son père - des armes d'entraînements en bois utilisée pour simuler des mouvements et techniques de l'escrime -, alors Gabriel a commencé à lui apprendre l'art de manier l'épée, bien que les villageois n'étaient pas d'accord avec cela. En effet, les villageois ne voient pas Kady d'un très bon œil. Jusqu'à ses 16 ans, Kady avait toujours été mise à part par ses camarades de son âge, et ils n'hésitent pas à se moquer d'elle quand il est mentionné qu'elle souhaite participer au **grand test d'Aldouda**, un rite sacré pour tout guerrier (et guerrière !) qu'ils passent quand ils ont 16 ans.

Le jour de ses 16 ans, alors que tout les villageois pensaient la voir se ridiculiser sous la pression, Kady a montré un courage exceptionnel et a su surmonter les épreuves, de la récolte d'une étoile de mer au vol d'un oeuf de Simurgh en passant par le passage à travers un camps de pilleurs des plaines.

Ce test, d'une difficulté beaucoup plus grande que tous les autres, fût vite critiqué par Gabriel et ses amis, qui voyaient là un favoritisme clair.

Malgré ces 3 défis, dont même les guerriers du village ne savaient faire face - même à plusieurs -, Kady les surmonta un par un grâce à des stratagèmes toujours plus ingénieux.

Finalement, elle eut fini tous les défis plus rapidement que tous les anciens candidats, et Gabriel, pour symboliser le début de ce nouveau chapitre, lui offra une épée reflétant la beauté pure.

D'un bleu pur et scintillant, cette épée renvoie les rayons du soleil comme aucune autre épée, elle est légèrement courbée sur la longueur tel un sabre et ses côtés sont plus tranchants que toute épée du village.

Accompagnée d'un somptueux fourreau tout aussi resplendissant, cette lame n'avait rien de commun avec ce que Gabriel avait fait auparavant.

Durant 15 ans, Gabriel a étudié le livre de son père sur la forge magique pour sa fille.

Alors, un mois avant que Kady ne passe le test, il s'est attelé à la réalisation de cette lame. Fabriquée dans un acier tombé du ciel, Gabriel utilisé de la magie - chose qu'il a toujours caché à tout le monde - pour faire fondre ce minerai dans des flammes bleues. Ce travail n'était que le début, car il passa une semaine entière à tailler la lame et lui donner la forme définitive.

Peu de temps après, Gabriel et Kady travaillèrent sur une armure pour elle. Bleue et noire, avec de légères parties blanches, son armure est légère et a la particularité de ne point gêner ses mouvements, cette armure lui donnait l'impression d'une guerrière déterminée, forte mais aussi calme et gentille.

Également, elle a vite adopté un style de combat rapide et élégant, aux figures tout aussi majestueuses que mortels. Avec son armure et son épée, elle était de loin la meilleure gardienne du village.

Gabriel: Né dans le village de Isadora, Gabriel était fils du gardien. Bien que son père ne voulait pas voir Gabriel avec une épée, ce dernier apprit très vite en secret à s'en servir. Au cours d'une attaque de bandit, son père fut tué, obligeant les villageois à fuir vers les montagnes. Gabriel et quelques autres villageois n'étaient pas du même avis, et partirent vers le lac du Dragon Dormant, avec le livre que son père convoitait le plus: Un livre sur les forges magiques.

Flocon: Flocon est un membre de l'espèce des **Neigettes**, ce sont des petits animaux à 4 pattes aux poils doux et blanc comme la neige. Ils vivent exclusivement dans des régions froides. A la tendance très timide, il est très rare d'en observer un. Durant les hivers les plus

rudes, il arrive que les Neigettes descendent plus bas dans les terres normalement plus chaudes que leurs habitats.

Eris: Mère de Kady et femme de Gabriel, Eris était une femme très belle, aux cheveux bruns et aux yeux plus bleus que le ciel. Dès son plus jeune âge, Eris a toujours vécu dans la magie, mais juste après ses 26 ans, alors qu'elle venait de donner la vie à **Kady**, les villageois apprirent ce secret et la condamna à errer dans la nature car sa magie était surnaturelle.

Après 2 ans à survivre, Eris croisa la route d'un membre de Myrtis, Cassius. Malgré son aura mystérieuse et intimidante, Eris alla lui parler. Cassius fût impressionné par son courage, il hésitait à l'emmener avec elle, en pensant qu'ils avaient besoin de nouveaux membres pour **La Quête**. Il se décida rapidement en voyant sa magie, c'était d'elles qu'ils avaient besoin.

Peu après, Eris devint membre à part entière de leur groupe, avide de vengeance...

- Informations sur les montres principaux :

Myrtis: Depuis la nuit des temps, les membres de ce groupe lugubre et mystérieux passent leur temps à semer le chaos autour d'eux. Ils sont connus pour une cruauté sans égal, qui leur a permis, il y a 500 ans, de contrôler toutes les plus grandes villes, sauf Astrelia...

- Informations sur les events principaux :

La Quête: Dans ce monde, il existe un objet surpuissant: L'orbe de l'Éternité.

Cette orbe repose dans un endroit secret, caché au centre de la cité perdu de Runea. On raconte qu' elle confère un pouvoir immense à celui qui la détient, capable de contrôler les éléments, de guérir les maladies, d'augmenter la durée de vie et même de créer la vie elle-même. Cependant, cette orbe pourrait aussi causer la destruction de tout ce qui existe si elle tombait entre de mauvaises mains.

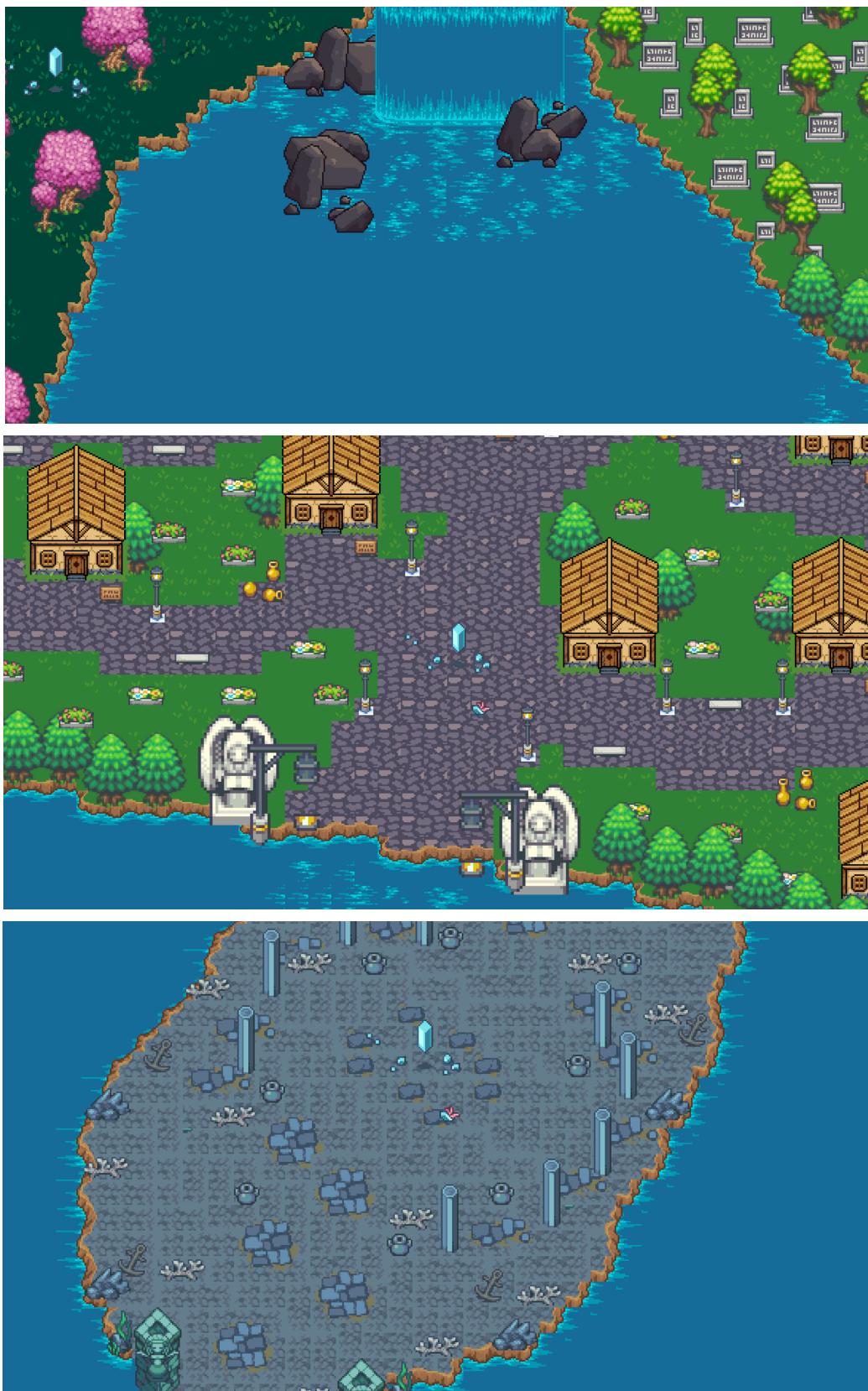
Le groupe Myrthis convoite cet objet pour assouvir sa domination sur le monde et contrôler aussi bien le présent, le futur, mais, au grand damne des entités magiques de ce monde: le passé.

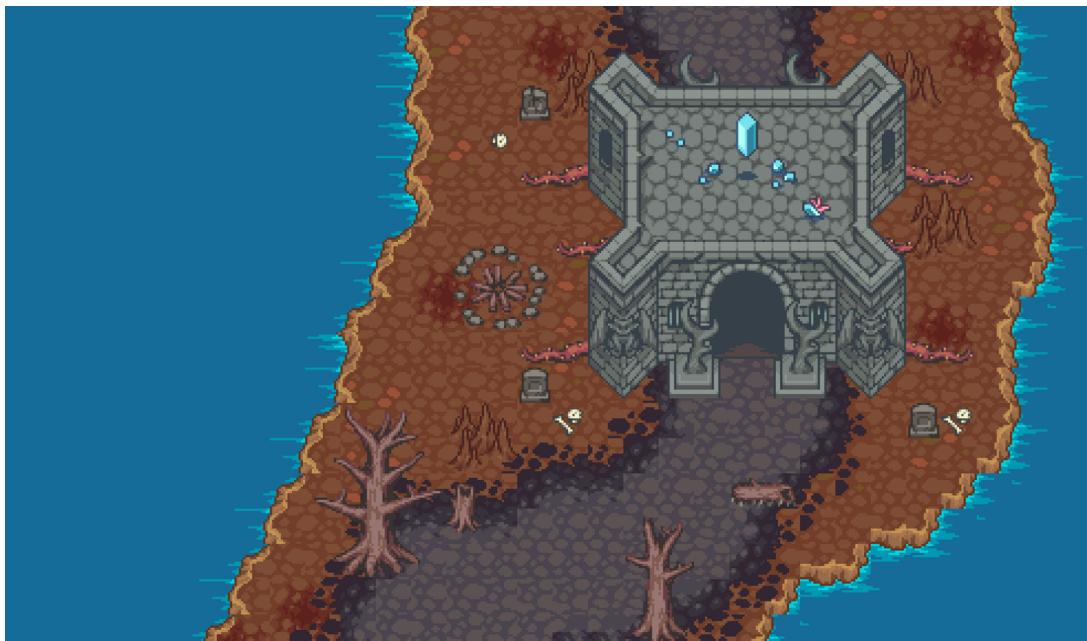
Concept / Brouillon

Concept :

Photos.png des lieux :







Images.png des personnages:

Kady début :



124 - 131

Kady collector :



156 - 154 - 157 - 113

Kady guerrière :



111 - 171 - 194

Gabriel :



64

Flocon :



000

Eris :



109 - 112 - 185

Myrtis :



200

Cupidus :



169

Image.png de la map (tous les calques) :



Image.png de la map (calque font) :



Image.png de la map (calque top) :



Image.png de la map (calque collisions)



Brouillon :

Noms de villes et villages potentiels:

Elyndra/Althea/Morwen/Thalia/Silviana/Dariana/Aradia/Lirien/Celestia/Arianwyn/Elvina/Caelia/Sylphie/Runea/Calliope/Lyrisa/Tahlia/Vespera

Noms de rivières et lacs:

Lac des Fées Brillantes/Rivière des Esprits Éternels/Lac du Dragon Dormant/Rivière des Vents Magiques/Lac des Reflets de Lune/Rivière des Brumes Enchantées/Lac de l'Ombre Émeraude/Rivière des Sortilèges/Lac des Secrets Perdus/Rivière des Lumières de Minuit

Noms des monstres:

Azura/Elvira/Cassius/Aurora/Lyris/Orion/Nova/Séraphine/Phoenix/Zephyr