

<http://labalancedes2terres.info/spip.php?article713>



# A Tale in the Desert

- Multimédia -



Date de mise en ligne : dimanche 26 juin 2005

---

**Copyright © La Balance des 2 Terres - Tous droits réservés**

---

## – Histoire

L'objectif de "A Tale in the Desert" (Un conte dans le Desert) est de construire la civilisation idéale en améliorant les Sept Disciplines de l'Homme : Art, Leadership, Combat, Esprit, Architecture, Artisanat et Connaissance du corps. Malheureusement, cette quête ne sera pas facile. Un Démon rode et essaye de corrompre les égyptiens pour les pousser les uns contre les autres. Le déroulement du jeu dépend de la seule volonté des joueurs. Ils construisent leurs propres villes, choisissent leurs chefs et ils doivent affronter les défis du démon. S'ils arrivent à s'organiser et à satisfaire leurs besoins, l'Egypte resplendira.

## – Caracteristiques

Un MMORPG hors du commun, jugez plutôt :

- Pas de combats
- Pas de personnage non joueur, c'est-à-dire une économie basée sur la production des joueur et leur échanges commerciaux (troc)
- 7 disciplines : Architecture, Art, Conflict, Leadership (Commandement), Thought (Pensée), The Human Body (Le Corps Humain) et Worship (Vénération).
- Des dizaines de compétences à apprendre et tests à franchir pour progresser dans ces disciplines
- Très nombreux bâtiments et outils à construire
- Une socialisation et un système de guilde très poussés
- Environnement 3D

## – Configuration requise

Minimale :

- Pentium 400
- 192Mo Ram
- Carte 3D

Recommandée :

- Pentium 700+

– 256Mo Ram

– GeForce 1

– **Ca me coûte combien ?**

Abonnement : 13 euros/mois

Periode d'essai : 30 jours

*Post-scriptum :*

Source : [www.mondepersistants.com](http://www.mondepersistants.com)

Site officiel : [ataleinthedesert.com](http://ataleinthedesert.com)