

UNIDICE

CAHIER DES CHARGES



PROJET : UNIDICE
- SITE DE CRÉATION ET DE PARTAGE DE JEUX DE RÔLES -

Auteurs:

Hugo Lefebvre – Chef de projet
Lucas Bruneau-Orriere – Designer graphique
Viviane Dessaint – Chargée de communication

Thomas Sansberro – Développeur web
Slim Bazouche – Développeur web
Michael Massol – Développeur web
Aulid Zhang – Développeur web

V2 : 07/10/2021

SOMMAIRE

I- INTRODUCTION	1
A- PRÉSENTATION DU PROJET	1
B- PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE	4
C- OBJECTIFS DU PROJET	6
 II- ÉTUDE DE MARCHÉ	 7
A- ANALYSE CONCURRENTIELLE	7
B- CIBLE	11
 III- SITE	 13
A- PAGE D'ACCUEIL	13
B- MON COMPTE	15
C- GALERIE D'UNIVERS	17
D- GALERIE DE SCÉNARII	17
E- GALERIE DE PERSONNAGES	17
F- PAGE D'UN PERSONNAGE	18
G- PAGE D'UN UNIVERS	20
H- PAGE D'UN SCÉNARIO	22
I- EXPLORER	24
J- PROFIL D'UTILISATEUR	26
K- CRÉER	27
L- ÉDITION D'UN UNIVERS	28
M- ÉDITION D'UN SCÉNARIO	34
N- JOUER	37
O- SALLE DE JEU CÔTÉ JOUEUR	37
P- SALLE DE JEU CÔTÉ MJ	38
Q- PARAMÈTRES	41

SOMMAIRE (PARTIE 2)

IV- COMMUNICATION	42
--------------------------	----

V- CHARGES	44
-------------------	----

VI- PLANIFICATION	45
--------------------------	----

VII- FINANCEMENTS	46
--------------------------	----

VIII- CONCLUSION	47
-------------------------	----

A- BUDGET	47
-----------	----

B- MODÈLE ÉCONOMIQUE	48
----------------------	----

IX- ANNEXE	49
-------------------	----

I- INTRODUCTION

A- PRÉSENTATION DU PROJET

Unidice est une plateforme en ligne permettant à chacun de créer leurs propres univers et scénarii de jeux de rôles (JDR).

Un jeu de rôles, nous entendons par là jeu de rôles sur table, est un type de jeu de société dans lequel plusieurs joueurs incarnent des personnages inventés de toutes pièces dans un univers donné. Ils suivent à chaque partie un scénario narré par le maître du jeu, ou MJ, qui adapte la trame aux choix et décisions des joueurs pour leur faire vivre une expérience unique et presque intégralement libre. Les joueurs seront confrontés au long de cette partie à divers obstacles et adversaires, confrontations qu'ils devront résoudre à l'aide de lancers de dés. La réussite de la plupart des actions choisies par un joueur dépend d'un score minimum à un lancer de dés nommé test, donné par le MJ.

Les actions, lancers de dés, ennemis et autres éléments entrant en compte dans la partie ne sont pas totalement libres, car régis par les règles d'un univers. Les scénarii sont tous écrits dans le cadre d'un univers, qu'on a créé pour l'occasion ou bien emprunté à un autre créateur. Chacun fait ce qu'il veut dans un univers, à partir du moment où il respecte les règles qu'il pose. À savoir, les différentes classes, créatures, équipements, ainsi qu'une potentielle carte du monde. Cela inclut aussi les mécaniques de jeu : les types de dés utilisés, les actions permises ou non, la marge de liberté offerte aux joueurs dans le cadre de leurs actions, les efficacités, succès critiques et autres règles particulières s'il y a lieu.

Unidice fournit à ses utilisateurs des outils en ligne pour éditer

leurs propres univers, et dans ceux-ci des scénarii et personnages. Ces univers, contenant leurs scénarii, sont partageables et jouables par tous les autres utilisateurs, mais il n'est permis qu'à leurs créateurs de modifier ces univers et scénarii. La fonction de recherche permettra aussi de filtrer les univers selon leur genre, leur popularité et leur nouveauté. La popularité se mesure au nombre de mentions j'aime apposées par les autres utilisateurs, sur les univers et les scénarii.

Par ailleurs, il est fourni une aide de jeu, permettant de supporter le MJ au cours d'une partie dans sa gestion des personnages et du scénario. L'aide de jeu récupère tous les paramètres de l'univers afin d'effectuer de manière semi-automatique les lancers de dés, calculs de statistiques, de dégâts, etc.

Elle affiche aussi toutes les ressources utiles au MJ ; fiches personnages, bestiaire, cartes des environnements ; ainsi qu'une frise chronologique du scénario, répertoriant chaque étape prévue lors de la création de ce dernier. Les étapes se déclenchent manuellement, et il est possible d'en ajouter, de les modifier, ou de ne pas les déclencher selon les divergences entre les choix des joueurs et le scénario. A chaque étape peuvent d'ailleurs être liés une carte des lieux et des musiques d'ambiances qui resteront tant que l'étape est en cours. Une étape prend fin quand le MJ la stoppe manuellement.

Chaque utilisateur doit posséder son propre compte afin de créer ou jouer sur le site, ainsi qu'avoir sa propre galerie de personnages. Les personnages créés par les utilisateurs ne sont utilisables que dans les univers pour lesquels ils ont été créés, et sont liés au compte de l'utilisateur. Chacun possède ainsi une galerie de ses personnages, évoluant au fil des parties et conservant leur inventaire. Il est possible aux autres utilisateurs de consulter les

comptes d'autrui, où ils peuvent voir diverses informations : leur nom d'utilisateur, leur description, leurs univers et nombre de « j'aime », leurs scénarii et leurs nombre de « j'aime », ainsi que leur galerie de personnages. Les informations relatives aux créations ; univers, scénarii et personnages ; peuvent être masquées par les utilisateurs.

I- INTRODUCTION

B- PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

L'agence Cri8 a été fondée en février 2021 par des étudiants en DUT MMI. Le projet a été proposé par le chef de projet, qui recrute par la suite les membres les plus motivés en les sélectionnant pour ce qu'ils pouvaient apporter au projet.

Hugo LEFEBVRE – Chef de projet

Sa tâche est de gérer l'avancement du projet en coordonnant les autres membres de l'agence. Il assure la correspondance avec le chef de projet et met en relations tous les pôles pour une progression uniforme. Sa connaissance des JDR et sa créativité lui permettent par ailleurs de concevoir et détailler les différentes fonctionnalités du site en se positionnant à la place de l'utilisateur.

Viviane DESSAINT – Chargée de communication

En relation avec le chef de projet et le designer graphique, elle imagine les publicités et met en place la relation avec notre communauté. Très active sur les médias sociaux numériques, elle nous assure une présence et une visibilité sur internet. De plus, son aisance à s'exprimer en anglais permettra d'élargir notre public, le but de Unidice étant de rassembler un maximum d'utilisateurs.

Elle réalise par ailleurs les croquis pour la campagne visuelle, ainsi des concept arts pour simuler les fonctionnalités de création et de jeu de notre site.

Lucas BRUNEAU-ORRIERE – Designer graphique

Il contribue à tous les pôles en fournissant des ressources graphiques appropriées à la demande des autres membres. Très

polyvalent, il sait se servir de logiciels de montage photo, audio et vidéo. Il réalise les visuels pour la campagne de communication, pour le site, ainsi que le design sonore pour ce dernier.

Thomas SANBERRO – Développeur web

En accord avec Slim, il réalise l'interface du site. De sa connaissance des jeux en ligne massivement multijoueur, il est en mesure de rendre le site ergonomique pour ce type d'utilisation.

Slim BAZUCHE – Développeur web

De par sa maîtrise accrue de la programmation, Slim est capable de comprendre les codes sources des autres sites, de s'en inspirer et en retirer les éléments utiles à notre site. Il a analysé la structure des sites similaires et est capable de nous fournir efficacement un site agréable dans sa navigation.

Il réalise par ailleurs tous les croquis des pages du site, permettant à toute l'équipe de prévisualiser le travail fini.

Aulid ZHANG – Développeur web

Son expérience en informatique et en programmation logicielle le rendent très à l'aise dans le développement d'outils multimédia. Le site étant majoritairement composé d'un set d'outils pour JDR, il est capable d'implémenter chaque fonctionnalité de création.

Michaël MASSOL – Développeur web

Son expérience dans le domaine vidéoludique, en particulier dans les RPG, lui permet une bonne compréhension du système de ce genre de jeux. Il est en mesure de traduire en algorithme les fonctionnalités désirées sur le site.

I- INTRODUCTION

C- OBJECTIFS DU PROJET

L'objectif de Unidice est de réunir dans une même communauté des gens créatifs, passionnés, des gens souhaitant s'initier au JDR, ou encore des gens cherchant des partenaires de jeu.

Notre volonté est de leur fournir un outil le plus libre possible, permettant à chacun d'en profiter de la façon qui lui convient le plus. Certains se plairont à créer une grande quantité d'univers et de scénarii, tandis que d'autres se serviront de ces propres univers pour y écrire leurs histoires, et certains partiront explorer les créations de la communauté, dénichant des merveilles qu'ils n'auraient trouvé nulle part ailleurs. Il est même totalement possible de se servir de Unidice sans accéder à la fonction explorer, simplement pour créer plus facilement ses propres JDR et y jouer avec ses amis sur table en se servant de l'aide de jeu.

Nous voulons que les outils de Unidice soient simples et intuitifs, pour y permettre l'accès aux débutants. Les outils d'édition doivent rester compréhensibles à des rôlistes initiés n'ayant jamais créé de JDR, les outils de MJ doivent rester compréhensibles à des rôlistes initiés n'ayant jamais été MJ, et les outils de jeu et de création de personnage, ainsi que l'exploration d'univers et de scénarii doivent rester accessibles à des personnes n'ayant jamais participé à aucun JDR.

II- ÉTUDE DE MARCHÉ

A- ANALYSE CONCURRENTIELLE

Notre projet, Unidice, s'inscrit dans le marché du jeu vidéo, et plus précisément les jeux de type free-to-play en ligne. Ses concurrents indirects sont les plateformes de jeux en ligne telles que Newgrounds, ou encore Board Game Arena, plus proche de notre domaine.

- Newgrounds est une plateforme gratuite accueillant des jeux vidéos jouables sur navigateur, mais aussi du contenu audio, vidéo, et des artworks. Le contenu est fourni par les utilisateurs eux-même, et les gains de la plateforme se font grâce à des sponsors et des dons non obligatoires. C'est un modèle économique dont Unidice pourrait s'inspirer, car même si les utilisateurs créent leur contenu avec nos outils, c'est ensuite eux qui fournissent le site et lui permettent de vivre. Il faut cependant pour cela obtenir un nombre d'utilisateurs assez conséquent pour rendre le site auto-suffisant.

- Board Game Arena est une plateforme gratuite ayant virtualisé un grand catalogue de jeux de société pour les rendre jouables sur navigateur. Les utilisateurs peuvent se rassembler dans une seule session de jeu pour participer à des parties à distance normalement faisables uniquement sur table. Le mode opératoire pour les parties en ligne est extrêmement similaire à celui que nous souhaitons pour Unidice, et le contenu a été entièrement développé par des membres de la communauté. On compte ainsi plus d'une centaine de personnes ayant contribué à fournir la plateforme. Cependant, ces jeux sont rejouables, contrairement aux scénarii de JDR qui sont inintéressants à refaire plusieurs fois. En ce sens, Unidice requerra une communauté de créateurs bien

plus importante, ce qui implique aussi des créations de qualités d'autant plus variable. Nous pourrions, pour pallier à cela, instaurer un système de modération permettant de mettre en avant les créations les plus qualitatives en leur apposant une mention de validation officielle.

Les concurrents directs de Unidice, qui offrent le même type de service ; à savoir éditer et jouer à des JDR en ligne ; sont Beyond Tabletop et Roll20.

- Beyond Tabletop est disponible directement sur navigateur, il permet de créer des scénarii, mais pas des univers à proprement parler. En effet, bien que les utilisateurs choisissent les créatures, classes, races, armes et objets qu'ils ajoutent à leurs scénarios, ils sont tous soumis aux mêmes règles immuables, là où Unidice permet de mixer effets et lancers de dés pour créer des mécaniques de jeu approfondies. Cependant, l'éditeur est très simple dans la forme, ce ne sont que des champs à remplir pour attribuer les caractéristiques voulues aux entités parmi celles proposées. C'est de ce mode de création que tend à se rapprocher Unidice, pour permettre aux utilisateurs de définir leurs règles le plus simplement possible. Les scénarii créés sont liés au compte de l'utilisateur.

Ce site permet aussi de jouer en ligne en invitant d'autres utilisateurs à rejoindre sa session. Le MJ peut alors gérer la partie en accédant aux dés et fiches des entités présentes dans la scène. Les scènes en cours sont définies par la carte affichée au milieu de l'écran, créée au préalable à l'aide d'un outil similaire à Tiled, logiciel utilisé principalement pour les jeux vidéo en vue du dessus. Ce type d'outils ne sera pas fourni par Unidice, car il donne un aspect trop jeu vidéo au JDR, et le fait que la carte soit si

visuelle enlève au rôle du MJ de décrire les environnements. Les utilisateurs de Unidice pourront choisir les cartes fournies à leur guise, mais leur permettre de simplement les ajouter en tant qu'images donnera plus facilement lieu à des cartes abstraites et schématiques, aidant à la représentation dans l'espace. Cette manière de faire est ce qui se rapproche le plus du but premier d'une carte dans un JDR, puisque lorsqu'ils sont joués sur table, les « cartes » sont souvent des schémas de la situation effectués en temps réel par le MJ.

- Roll20 est le concurrent direct de Unidice qui occupe la plus grande place dans le marché. C'est un site accessible directement par navigateur qui permet à ses utilisateurs de créer des scénarii, des univers, des personnages et des cartes, et de tout partager sur une « place du marché » accessible aux autres utilisateurs. Chacun peut alors aller chercher des ressources sur cette place et monter son propre JDR en mélangeant ces éléments. Les utilisateurs peuvent en convier d'autres à rejoindre leur partie, laquelle est gérée par le MJ à l'aide des scripts inclus dans le scénario.

Cependant, Roll20 possède deux problèmes majeurs qui ne correspondent pas aux objectifs de Unidice. Premièrement, la plupart des ressources qualitatives de la place du marché sont payantes, ce qui désintéresse de la plateforme ceux qui ne sont pas passionnés de JDR au point d'y mettre de l'argent, ainsi que les passionnés préférant de loin s'acheter des livres de JDR plutôt que de télécharger des ressources sur Roll20. Il existe par ailleurs trois niveaux de comptes, dont le premier, gratuit, n'offre qu'un petit espace de stockage pour ces ressources. Il existe ensuite deux options payantes de compte permettant l'accès à des fonctionnalités premium.

Deuxièmement, si l'on ne souhaite pas recourir aux créations d'autrui, Roll20 est très exigeant. Pour créer ses propres ressources, il faut les programmer à l'aide de scripts Javascript, ce qui demande certaines connaissances en développement que tous les rôlistes ne possèdent pas. C'est pour cela qu'Unidice permet de créer à l'aide de codes préconçus, où seules les variables seront définies par l'utilisateur. Cela paraît trop restreignant dans la création, mais c'est pourtant en manipulant habilement les variables que l'on peut permettre de créer simplement ses JDR avec le plus de liberté possible.

II- ÉTUDE DE MARCHÉ

B- CIBLE

Unidice vise le public le plus large possible, mais possède tout de même des archétypes de personnes pouvant être concernées. Notre sondage ayant reçu 73 réponses a mis en avant les cas suivants :

- Les rôlistes confirmés ne pouvant se réunir physiquement
Les rôlistes confirmés sont pour la plupart habitués à jouer sur table et préfèrent ce mode de jeu ; 91,4 % selon le sondage ; et cette manière de jouer leur est possible sur Unidice. Cependant, une importante part de ces rôlistes confirmés (56,4%) serait enclins à utiliser un site tel que Unidice. Les raisons qui reviennent le plus sont : l'utilisation d'outils de création de personnages et de cartes, une assistance au MJ durant les parties, et la possibilité de jouer en ligne avec leurs partenaires de jeux habituels quand le déplacement n'est pas possible. En outre, certains se sont aussi mis à jouer en ligne depuis le début de la pandémie de Covid-19, Unidice pourrait alors les aider à jouer dans de meilleures conditions.

- Les MJ souhaitant créer leurs JDR facilement
Sur les 55,9 % de personnes ayant déjà joué à un JDR, seuls 13,2 % ont déjà été MJ. 54,3 % des rôlistes confirmés souhaiteraient créer leur propre univers ou scénario, et 69,7 % seraient disposés à utiliser les outils fournis par Unidice pour les y aider. La part de personnes souhaitant utiliser les outils étant plus importante que la part de ceux souhaitant déjà faire leurs créations, on peut en déduire que l'accès à ces outils motiverait les MJ à se lancer dans la création de leurs propres JDR.

- Les débutants souhaitant s'initier

83,2 % des personnes ayant répondu au sondage connaissent les jeux de rôles, mais sur cette portion seuls 55,9 % y ont déjà joué. Pourtant, dans cette portion, 43,3 % de ceux qui connaissent le JDR) des personnes aimeraient essayer le jeu de rôles. Par ailleurs, sur le total des personnes ayant répondu au sondage, allant des néophytes aux rôlistes confirmés, 60,3 % seraient enclins à s'inscrire sur Unidice et utiliser ses outils. Cela semble montrer que sa facilité d'accès offre un bon moyen de débiter simplement ou d'initier les autres.

III- SITE

A- PAGE D'ACCUEIL

La page d'accueil du site contient les trois liens menant vers les fonctionnalités principales, Explorer, Créer et Jouer, en son centre. En arrière plan, l'illustration change à chaque ouverture de la page d'accueil. En bas à droite de la page se trouve une rubrique dans laquelle les actualités liées au site défilent toutes les six secondes de la droite vers la gauche, avec des liens cliquables vers des articles plus détaillés. En haut se trouve un header arborant le logo de Unidice cliquable permettant de rejoindre la page d'accueil, des petits drapeaux anglais et français à droite permettant de changer la langue du site, ainsi que trois barres sur la gauche ouvrant un menu déroulant quand cliquées. Ce header reste le même sur toutes les pages du site.

Le menu déroulant contient les liens vers les pages suivantes : Mon compte, Paramètres, A propos et Forum. A propos renvoie vers le site de l'agence Cri8, tandis que Forum mène vers une invitation au serveur discord officiel de Unidice.

La navigation sur le site est accompagnée de sons lors du survol ou clic de liens, de boutons, et autres éléments interactifs. Une bande son passe aussi en fond, sauf lors des sessions de jeux.

Page d'accueil

vers l'accueil Barre Noire

Menu déroulant

Mon Compte
Paramètres
A Propos
Forum

direction
→

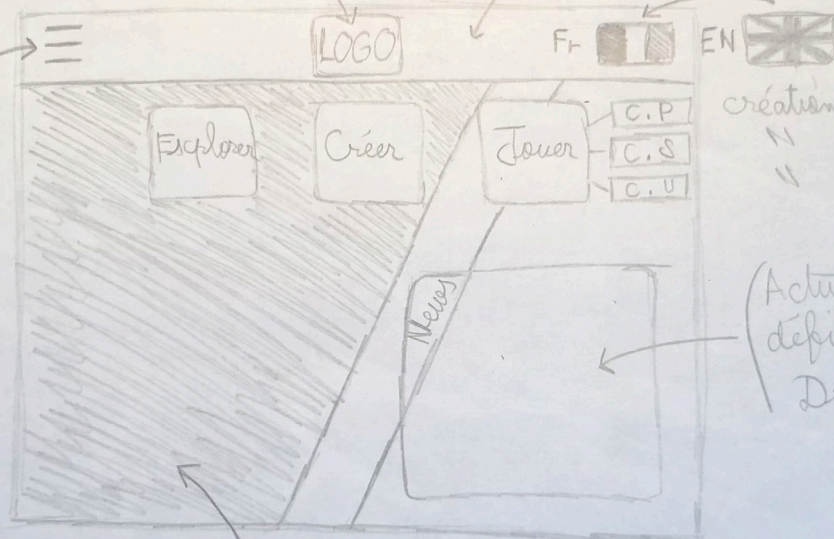


Illustration changeable
à chaque ouverture
de la page (Personnalisable)

III- SITE

B- MON COMPTE

La page Mon compte permet d'accéder à toutes les informations de son profil d'utilisateur. En haut se trouve la photo de profil optionnelle du compte, au-dessous de laquelle se situe le nom d'utilisateur, puis la description du compte. Ces trois rubriques sont éditables par l'utilisateur depuis cette page. En dessous s'affiche le nombre de personnes suivant cet utilisateur.

Suivent ensuite trois blocs étant les trois univers les plus récents parmi les plus aimés publiés par ce compte. Chaque bloc est cliquable et renvoie vers la page de l'univers associé. Le titre de cette rubrique « Galerie d'univers » est cliquable et renvoie vers la galerie d'univers créés par l'utilisateur ainsi que ses favoris. Cette rubrique est désactivable par l'utilisateur par un bouton depuis cette page. Elle ne sera alors plus visible depuis d'autres comptes.

La rubrique suivant est similaire, mais affiche les trois blocs étant les trois scénarii les plus récents parmi les plus aimés publiés par ce compte. Chaque bloc est cliquable et renvoie vers la page du scénario associé. Le titre de cette rubrique « Galerie de scénarii » est cliquable et renvoie vers la galerie de scénarii créés par l'utilisateur ainsi que ses favoris. Cette rubrique est désactivable par l'utilisateur par un bouton depuis cette page. Elle ne sera alors plus visible depuis d'autres comptes.

Vient en dernier la rubrique « Galerie de personnages », titre cliquable renvoyant vers la galerie de personnages de l'utilisateur, en dessous duquel s'affiche le personnage le plus haut niveau de l'utilisateur. Cette rubrique est désactivable par l'utilisateur par un bouton depuis cette page. Elle ne sera alors plus visible depuis d'autres comptes.

NON
Compte

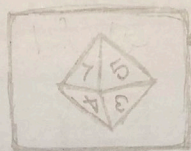


Photo de Profil
(Par Défaut)

Nbr de suivi

NOM 84

Description

Galerie d'images

↔ (afficher/masquer)

⬇ = Téléchargeable

TOP1 TOP2 TOP3

Galerie de Scénarii

↔ (afficher/masquer)

TOP1 TOP2 TOP3

Galerie de personnages (Personnel)

↔

1 2 3

III- SITE

C- GALERIE D'UNIVERS

La galerie d'univers regroupe tous les univers d'un utilisateur. S'il s'agit de la page du compte actuellement connecté s'affiche une liste de tous les univers créés ou enregistrés en favoris par l'utilisateur. S'il s'agit d'un compte étranger, seuls les univers partagés par le compte ainsi que ses favoris s'affichent. Les univers sont triables par nombre de « j'aime », ancienneté ou ordre alphabétique. Chaque univers cliqué renvoie vers la page de l'univers correspondant.

III- SITE

D- GALERIE DE SCÉNARII

La galerie de scénarii regroupe tous les scénarii d'un utilisateur. S'il s'agit de la page du compte actuellement connecté s'affiche une liste de tous les scénarii créés ou enregistrés en favoris par l'utilisateur. S'il s'agit d'un compte étranger, seuls les scénarii partagés par le compte ainsi que ses favoris s'affichent. Les scénarii sont triables par nombre de « j'aime », ancienneté ou ordre alphabétique. Chaque scénario cliqué renvoie vers la page du scénario correspondant.

III- SITE

E- GALERIE DE PERSONNAGES

La galerie de personnages regroupe tous les personnages d'un utilisateur. Les personnages sont triables par niveau, ancienneté ou ordre alphabétique. Chaque personnage cliqué renvoie vers la page du personnage correspondant.

III- SITE

F- PAGE D'UN PERSONNAGE

La page d'un personnage permet de créer un personnage ou d'éditer un existant si le compte actuellement connecté est le créateur de ce personnage. Les éditions possibles sur un personnage sont son nom, son illustration, la distribution de ses points de compétences ainsi que sa suppression, ouvrant au préalable une fenêtre de confirmation. Les caractéristiques pouvant être créées et éditées sont définies par les règles de l'univers.

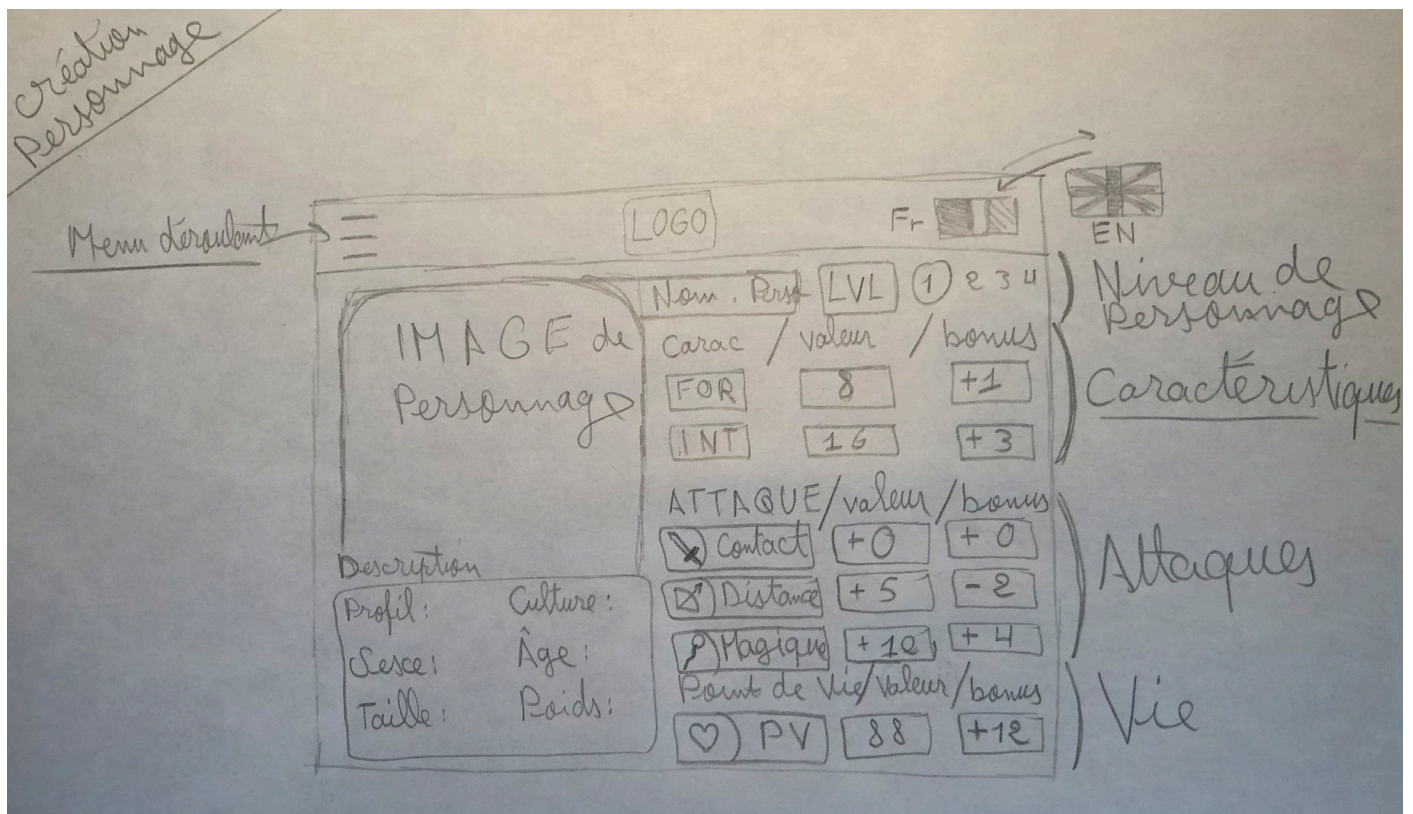
La page se structure comme une fiche personnage de JDR classique, avec autant de champs que de caractéristiques requises. Au-dessous du nom du personnage se trouve un lien vers la page de l'univers dont il est issu. On trouve au minimum les champs suivants :

- Points de vie (ou mention « mort » si le personnage a été tué au cours d'un scénario)

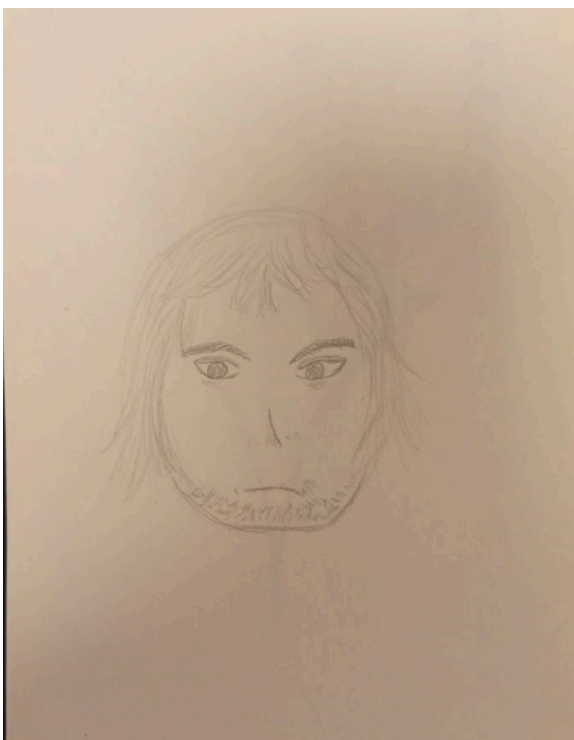
- Niveau

- Inventaire

- Palmarès, un lien cliquable qui ouvre la galerie des scénarii terminés par ce personnages uniquement.



Les caractéristiques et valeurs sont ici prises de manière totalement arbitraires, on admet qu'elles ont toutes été préalablement définies dans un univers.



Exemple d'illustration choisie pour le personnage de classe "Journaliste" dans un univers Lovecraftien

III- SITE

G- PAGE D'UN UNIVERS

En haut de la page s'affiche une illustration facultative de l'univers, remplacée par un espace noir si aucune image n'a été définie. En dessous, on trouve le nom de l'univers, à côté duquel est apposée la mention « validé » si les modérateurs ont validé officiellement cet univers. Viennent ensuite ses tag, permettant de le rechercher dans la page Explorer.

Viennent ensuite le nombre de « j'aime », ainsi que : Si le compte actuellement connecté est le créateur de cet univers s'affiche un bouton modifier permettant d'accéder à la page d'édition de l'univers. Si le compte connecté n'est pas le créateur, le nom du créateur cliquable permettant d'accéder à sa page d'utilisateur s'affiche, suivi d'un bouton « j'aime » permettant d'ajouter une mention j'aime et d'un bouton « favori » permettant d'ajouter cet univers à ses favoris. Ces boutons deviennent « je n'aime plus » et « enlever des favoris » quand cliqués.

En dessous de ces rubriques se trouve la description de l'univers. Enfin se trouvent huit sections développables :

- Règles

Affiche toutes les règles définies dans cet univers.

- Bestiaire

Répertorie toutes les créatures et entités contenues dans l'univers.

- Classes

Répertorie toutes les classes fournies par l'univers en sections

développables permettant d'afficher les caractéristiques de chacune.

- Races

Répertorie toutes les races fournies par l'univers en sections développables permettant d'afficher les caractéristiques de chacune.

- Équipements

Répertorie toutes les équipements fournis par l'univers en sections développables permettant d'afficher les caractéristiques de chacun.

- Objets

Répertorie toutes les objets fournis par l'univers en sections développables permettant d'afficher les caractéristiques de chacun.

- Carte du monde

Affiche les cartes fournies par l'univers.

- Scénarii

Affiche tous les scénarii partagés par les différents joueurs qui ont été créés dans cet univers. Cette liste est triable par nombre de « j'aime », ancienneté ou ordre alphabétique.

III- SITE

H- PAGE D'UN SCÉNARIO

En haut de la page s'affiche une illustration facultative du scénario, remplacée par un espace noir si aucune image n'a été définie. En dessous, on trouve le titre du scénario, à côté duquel est apposée la mention « validé » si les modérateurs ont validé officiellement ce scénario. Vient ensuite le lien vers l'univers auquel il appartient, puis ses tag, permettant de le rechercher dans la page Explorer.

Viennent ensuite nombre de « j'aime », ainsi que : Si le compte actuellement connecté est le créateur de ce scénario s'affiche un bouton modifier permettant d'accéder à la page d'édition du scénario. Si le compte connecté n'est pas le créateur, le nom du créateur cliquable permettant d'accéder à sa page d'utilisateur s'affiche, suivi d'un bouton « j'aime » permettant d'ajouter une mention j'aime et d'un bouton « favori » permettant d'ajouter ce scénario à ses favoris. Ces boutons deviennent « je n'aime plus » et « enlever des favoris » quand cliqués. On y trouve aussi la mention « terminé » si l'utilisateur a déjà terminé ce scénario.

En dessous de ces rubriques se trouve la présentation du scénario. Enfin se trouvent huit sections développables décrivant le scénario, affichant lorsqu'on veut les ouvrir le message « attention, ces rubriques sont destinées au MJ, elles contiennent d'importants spoilers et ne doivent pas être lues par les joueurs » Ces rubriques sont les suivantes :

- Trame

Affiche la frise chronologique dont chaque étape est cli-

quable et déploie au-dessous les détails de l'étape.

- Ennemis

Répertorie tous les ennemis utilisés dans ce scénario en sections développables permettant d'afficher les caractéristiques de chacun. Une icône indique lorsque l'ennemi est une créature modifiée.

- Personnages

Répertorie tous les personnages rencontrables au cours scénario en sections développables permettant d'afficher les caractéristiques de chacun. Une icône indique lorsque l'ennemi est une créature modifiée.

- Équipements

Répertorie toutes les équipements utilisés dans ce scénario en sections développables permettant d'afficher les caractéristiques de chacun. Une icône indique lorsque ce sont des équipements spéciaux du scénario.

- Objets

Répertorie toutes les objets utilisés dans ce scénario en sections développables permettant d'afficher les caractéristiques de chacun. Une icône indique lorsque ce sont des objets spéciaux du scénario.

- Carte du monde

Affiche les cartes fournies par le scénario.

III- SITE

I- EXPLORER

La page explorer permet de parcourir les univers et scénarii partagés par les autres utilisateurs. En haut à gauche se situe une barre de recherche par mots clés, en dessous de laquelle se trouve une section « tri » où l'on peut cocher ou décocher les champs « mentions j'aime », « ancienneté » ou « ordre alphabétique » (un seul des trois), ainsi que les champs « croissant » ou « décroissant » (un seul des deux).

S'affiche alors deux listes de résultats, une liste d'univers et une liste de scénarii. Ces résultats sont cliquables et affichent le nom de l'univers ou du scénarii correspondant à la recherche, ainsi que leur nombre de « j'aime ». Leurs liens mènent aux pages d'univers ou de scénarii appropriées.

Explorer

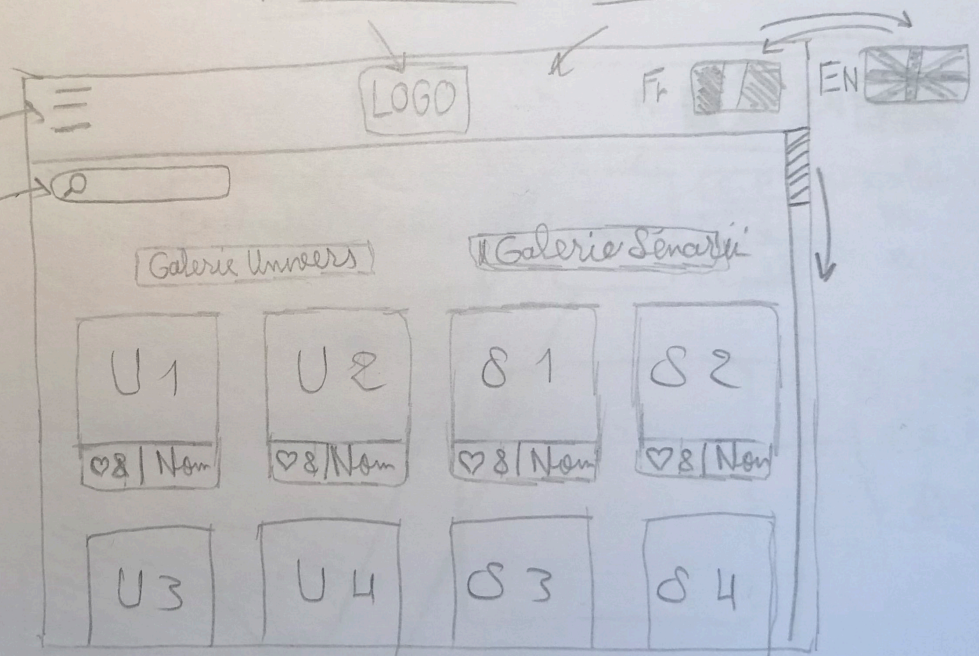
vers l'accueil

Barre Noire

Menu déroulant

Barre de recherche

U = Univers
S = Scénarii



III- SITE

J- PROFIL D'UTILISATEUR

La page de profil d'un utilisateur permet d'accéder à toutes les informations partagées par ce dernier. Elle se structure comme la page Mon compte, mais personne ne peut la modifier, et on ne peut y voir que ce que l'utilisateur a autorisé. En haut se trouve la photo de profil du compte remplacée par un dé de 20 gris clair sur fond gris foncé si l'utilisateur n'en a défini aucune.

En dessous se situe le nom d'utilisateur, à côté duquel est apposée la mention « validé » si les modérateurs ont validé officiellement ce compte. Ensuite vient la description du compte, et enfin un bouton « Suivre » pour permettre de retrouver cet utilisateur plus facilement par la page Explorer, à côté duquel s'affiche le nombre de personnes suivant cet utilisateur. Ce bouton se transforme en « Ne plus suivre » une fois cliqué.

Suivent ensuite trois blocs étant les trois univers les plus récents parmi les plus aimés publiés par ce compte. Chaque bloc est cliquable et renvoie vers la page de l'univers associé. Le titre de cette rubrique « Galerie d'univers » est cliquable et renvoie vers la galerie d'univers publiés par l'utilisateur ainsi que ses favoris. La rubrique suivante est similaire, mais affiche les trois blocs étant les trois scénarii les plus récents parmi les plus aimés publiés par ce compte. Chaque bloc est cliquable et renvoie vers la page du scénario associé. Le titre de cette rubrique « Galerie de scénarii » est cliquable et renvoie vers la galerie de scénarii publiés par l'utilisateur ainsi que ses favoris.

Vient en dernier la rubrique « Galerie de personnages », titre cliquable renvoyant vers la galerie de personnages de l'utilisateur, en dessous duquel s'affiche un bloc cliquable renvoyant vers le personnage le plus haut niveau de l'utilisateur.

III- SITE

K- CRÉER

En appuyant sur le bouton Créer sur la page d'accueil, une bulle s'ouvre et on choisit entre « créer un univers », « créer un scénario » ou « créer un personnage ».

« créer un univers » mène directement sur une page d'édition d'univers vierge.

« créer un scénario » mène sur la liste personnelle d'univers de l'utilisateur, qui sélectionne l'univers de son choix. Il est ensuite amené sur une page d'édition de scénario vierge.

« créer un personnage » mène sur la liste personnelle d'univers de l'utilisateur, qui sélectionne l'univers de son choix. Il est ensuite amené sur une page de personnage vierge qu'il pourra remplir de A à Z.

III- SITE

L- ÉDITION D'UN UNIVERS

La page d'édition d'univers permet de créer un nouvel univers ou de modifier un existant. La modification s'effectue de la même façon que la création, mais en partant d'un univers avec des paramètres déjà définis. Tous les changements effectués dans un univers ont une influence sur les personnages et scénarii, les changements sont donc annotés pour les autres utilisateurs jusqu'à ce qu'ils les constatent. En partant d'un univers vierge, voici le déroulement du processus de création :

- On nomme l'univers
- On lui attribue une image de présentation (facultatif)
- On lui attribue des tags servant de mots clés lors de la recherche (maximum 10).
- On écrit sa description
- On définit ses règles :

On crée les différentes caractéristiques qui entrent en compte, par défaut on a niveau et points de vie. Il est ensuite possible d'ajouter jusqu'à 12 variables supplémentaires.

• On peut ajouter des « types de test » grâce à un bouton. Ces derniers demandent :

- Un nom
- Un type de dé (notés d2, 1d6, d8, d10, d12, d20, d100). Pour tous les types de dés excepté le d100, la valeur obtenue doit être plus grande ou égale à la difficulté du test. Pour le d100, le résultat obtenu doit être inférieur ou égal à la difficulté du test et les modifieurs sont négatifs.
- Un nombre de dés
- Une difficulté, par défaut « au choix », peut être choisi pendant

la partie)

-Un ou plusieurs modifieurs utilisant les caractéristiques définies ci-dessus, par défaut « au choix »

Les seuils d'échec et de succès critiques, on note respectivement valeur minimale et maximale à franchir pour être déclenchés, par défaut « au choix ».

L'accessibilité du dé aux joueurs pendant la partie

•On définit le système de niveaux :

-Choix 1 : gain de niveau à chaque scénario

-Choix 2 : gain d'expérience à chaque scénario (l'expérience est attribuée par le MJ à la fin du scénario). On définit une base pour monter du niveau 1 au niveau 2 et l'ordinateur calcule l'expérience requise pour chaque niveau avec $\text{Exp}(N) = N^3 \times B$ ou B est la base d'expérience requise et $\text{Exp}(N)$ l'expérience requise pour monter du niveau N à $N+1$.

•On définit le système de compétences :

-Choix 1 : gain de points de compétences fixe à chaque niveau (on définit combien).

-Choix 2 : déblocage d'une ou plusieurs compétence à chaque niveau (on définit combien).

•On choisit le mode de montée de chaque caractéristique indépendamment :

-Choix 1 : la caractéristique augmente chaque niveau par un lancer de dés (on sélectionne un type de test).

-Choix 2 : gain de points de caractéristiques à chaque niveau à répartir entre toutes celles du choix 2 (on définit combien, peut être une valeur fixe ou un test).

•On définit les effets pouvant être subis par les personnages :

•On nomme l'effet, on lui choisit une ou plusieurs conséquences parmi :

-Passivité : ne peut plus agir

-Modification de caractéristique : résultat positif ou négatif, test ou valeur fixe, choix de la caractéristique impliquée

-Attente : l'effet se déclenche dans un certain nombre de tours, test ou valeur fixe

•On crée toutes les compétences disponibles :

On choisit entre compétence de base ou compétence de classe : les compétences de base sont accessibles à toutes les classes et déblocables sans utilisation du système de compétences, simplement en atteignant le niveau requis. Les compétences de classe sont réservées aux classes auxquelles elles ont été attribuées.

-On définit le niveau de déblocage.

Si le système de compétences utilise le choix 1, on choisit son coût.

-On écrit sa description.

-On définit son action en remplissant trois champs alignés : cible, conséquence, durée.

La cible peut être : zone (on définit un rayon), cible proche, cible éloignée (on définit une distance) ou soi-même.

La conséquence est un effet parmi la liste précédemment créée.

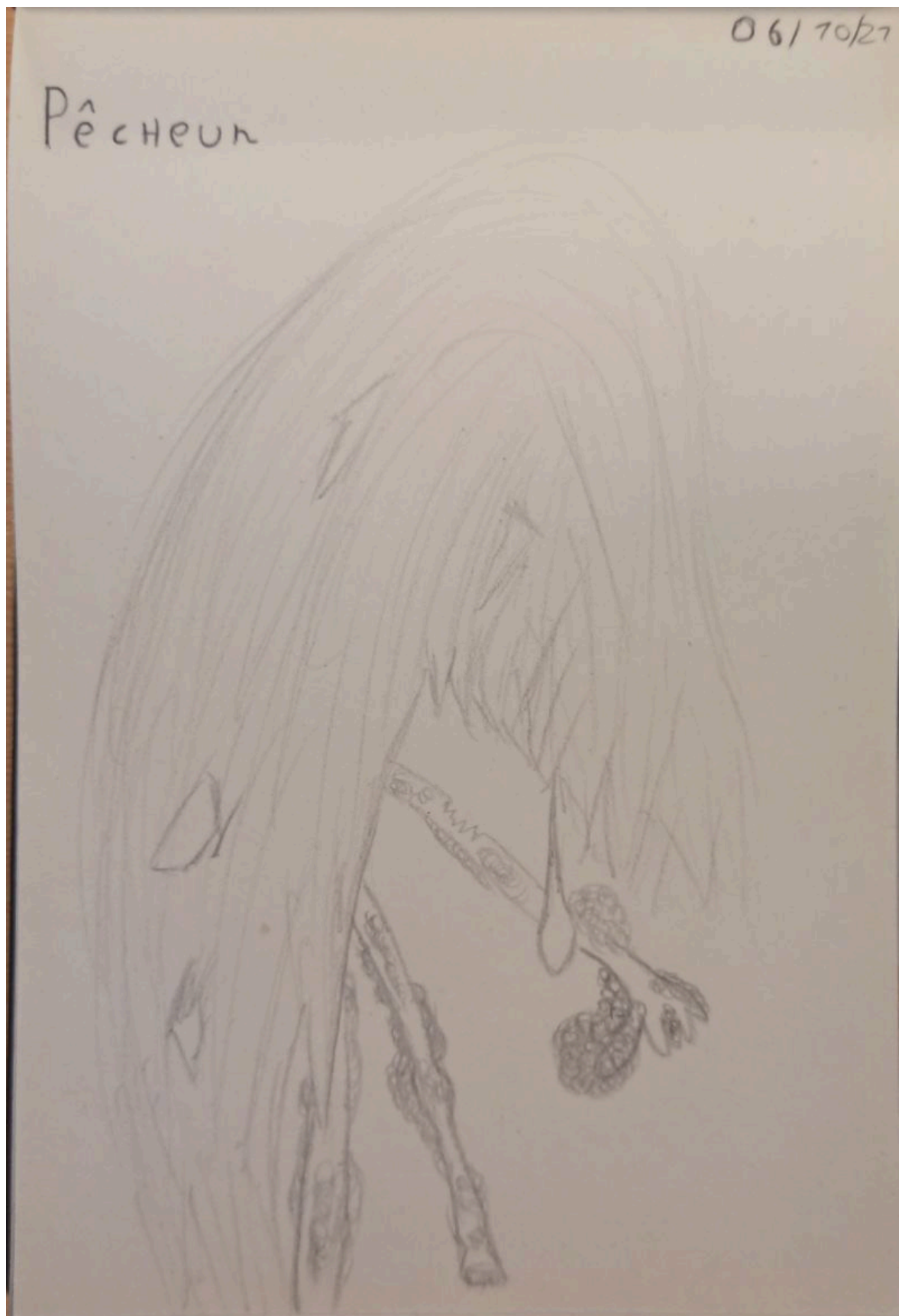
La durée peut être un test, une valeur, pour le reste du combat ou bien jusqu'à action du MJ. La valeur 0 signifie que l'effet est immédiat et ne dure pas dans le temps.

Plusieurs conséquences peuvent être ajoutées.

•On fournit son bestiaire :

On ajoute les créatures qui composent l'univers en leur donnant :

-Un nom



“Le pêcheur”
Exemple d'illustration de créature
ajoutée dans un univers Lovecraftien

- Une description
- Un niveau de difficulté
- Des caractéristiques de base : les champs à remplir correspondent aux caractéristiques définies plus haut

Un nombre d'emplacement d'équipements et leur ID correspondant. Seuls les équipements du même ID pourront être équipés dans un emplacement. Seuls les équipements équipés peuvent être utilisés ou déclencher leur passif.

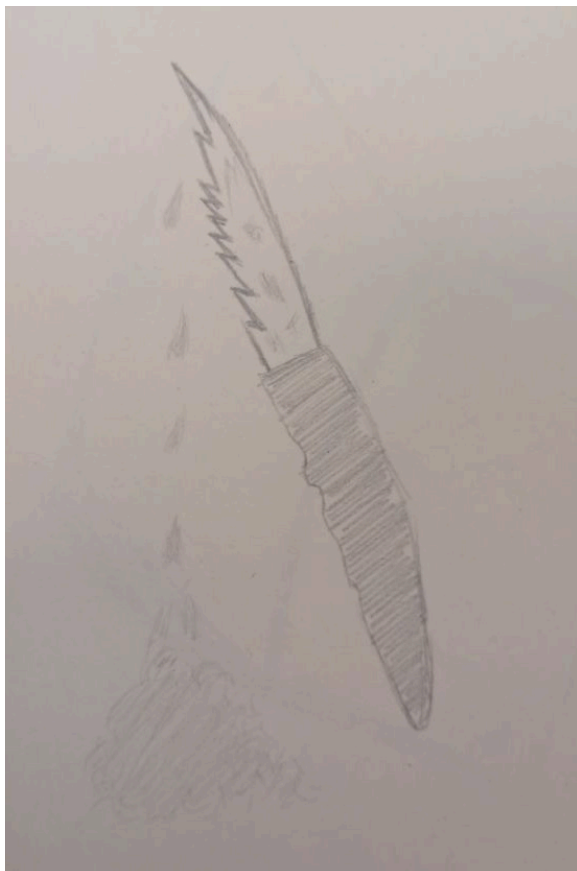
- Des équipements de base facultatifs

- Des compétences

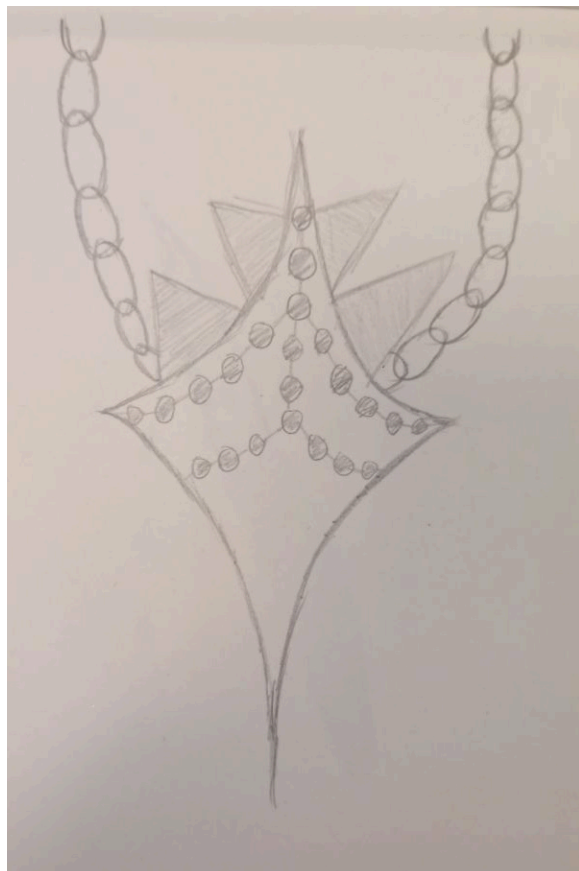
- On crée les types d'équipements disponibles dans cet univers en leur donnant :

- Un nom
- Une description
- Une durabilité facultative
- Un coût moyen
- Une classe requise facultative
- Une race requise facultative
- Un ou plusieurs ID d'emplacement
- Un niveau requis facultatif
- Un passif facultatif : effet permanent, ou bien déclenché manuellement et dont la durée peut être un test, une valeur, pour le reste du combat ou bien jusqu'à action du MJ. La valeur 0 signifie que l'effet est immédiat et ne dure pas dans le temps. Plusieurs passifs peuvent être ajoutés.
- Une compétence facultative : chaque utilisation de l'équipement déclenche une compétence qui lui est liée
- Une illustration facultative

Exemples d'illustrations d'équipements ajoutés dans un univers Lovecraftien



Dague de pêcheur



Amulette



Chemise ornée

•On ajoute les classes, métiers ou factions composant l'univers en leur donnant :

- Un nom

- Une description

- Des bonus modificateurs facultatifs selon les caractéristiques définies plus haut

- Un nombre d'emplacement d'équipements et leur ID correspondant. Seuls les équipements du même ID pourront être équipés dans un emplacement. Seuls les équipements équipés peuvent être utilisés ou déclencher leur passif.

- Des équipements de base facultatifs

- Des compétences facultatives

- Une illustration facultative

•On ajoute les races ou formes de vie pouvant être incarnées par les joueurs en leur donnant :

- Un nom

- Une description

- Des caractéristiques de base facultatives : les champs à remplir correspondent aux caractéristiques définies plus haut

- Un passif facultatif : effet permanent, ou bien déclenché manuellement et dont la durée peut être un test, une valeur, pour le reste du combat ou bien jusqu'à action du MJ. La valeur 0 signifie que l'effet est immédiat et ne dure pas dans le temps

- Une illustration facultative

•On crée les types d'objets que les joueurs peuvent stocker dans leur inventaire en leur donnant :

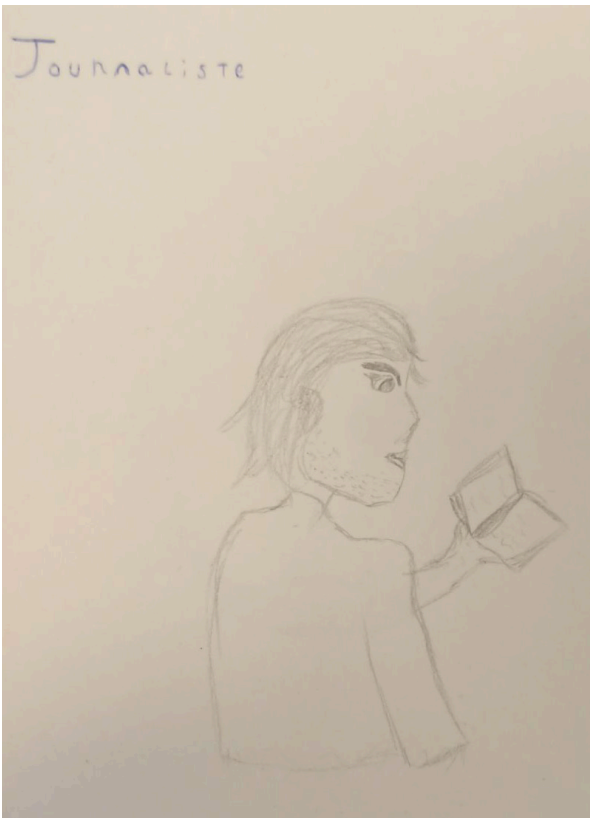
- Un nom

- Une description

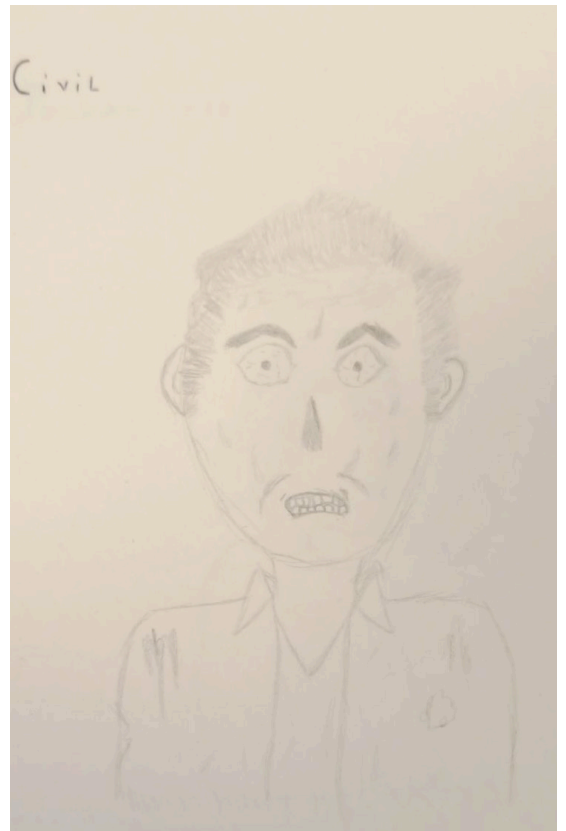
- Une durabilité facultative

- Un coût moyen

Exemples d'illustrations de classes ajoutées dans un univers Lovecraftien

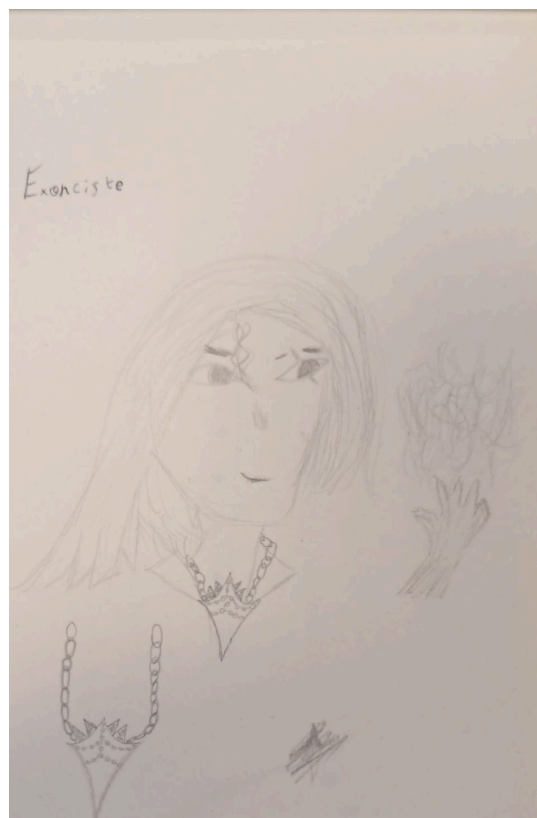


Journaliste



Civil

Exorciste accompagnée de
ses équipements de classe



- Un niveau requis facultatif
- Un passif facultatif : effet permanent, ou bien déclenché manuellement et dont la durée peut être un test, une valeur, pour le reste du combat ou bien jusqu'à action du MJ. La valeur 0 signifie que l'effet est immédiat et ne dure pas dans le temps. Plusieurs passifs peuvent être ajoutés.
- Une compétence facultative : chaque utilisation de l'objet déclenche une compétence qui lui est liée
- Une illustration facultative

•Un objet par défaut est déjà présent mais supprimable :
Monnaie

La monnaie courante dans cet univers

/

1

/

/

•On fournit différentes cartes composant le monde de cet univers (facultatif)

III- SITE

M- ÉDITION D'UN SCÉNARIO

La page d'édition de scénario permet de créer un nouveau scénario ou de modifier un existant. La modification s'effectue de la même façon que la création, mais en partant d'un scénario avec des paramètres déjà définis. Les changements effectués dans un scénario n'ont aucune influence sur les parties déjà en cours, même si celles-ci sont mises en pause. En partant d'un scénario vierge, voici le déroulement du processus de création :

- On lui donne un titre
- On lui attribue une image de présentation facultative
- On lui attribue des tags servant de mots clés lors de la recherche (maximum 10).
- On écrit sa description
- On fournit les différentes cartes traversées au cours du scénario (facultatif) et on leur donne un nom.
- On fournit des musiques utilisées au cours du scénario (facultatif) et on leur donne un nom.
- On fournit une liste des ennemis affrontés au cours du scénario. Ces ennemis sont sélectionnés dans le bestiaire de l'univers, mais il est possible de créer une créature modifiée, en modifiant les attributs d'une créature pour ce scénario uniquement. Les attributs pouvant être modifiés sont :
 - Son nom
 - Sa description
 - Son niveau de difficulté augmentant ses caractéristiques de base selon les règles de l'univers
 - Ses compétences

- On fournit une liste des personnages rencontrés au cours du scénario

Ces personnages sont sélectionnés dans la galerie de personnages du créateur du scénario. Ils sont joués par le maître du jeu et ne gagnent aucune expérience à la fin de la partie. Seuls les personnages intervenant en combat sont nécessaires ici.

- On fournit une liste des équipements pouvant être obtenus au cours du scénario

Ces équipements sont sélectionnés dans la liste d'équipements de l'univers. Des équipements spéciaux peuvent être créés pour le scénario selon les règles de l'univers, mais ils disparaissent de l'inventaire des joueurs à la fin de la partie.

- On fournit une liste des objets pouvant être obtenus au cours du scénario

Ces objets sont sélectionnés dans la liste d'équipements de l'univers. Des objets spéciaux peuvent être créés pour le scénario selon les règles de l'univers, mais ils disparaissent de l'inventaire des joueurs à la fin de la partie.

- On définit sa trame :

On place sur la frise des étapes contenant :

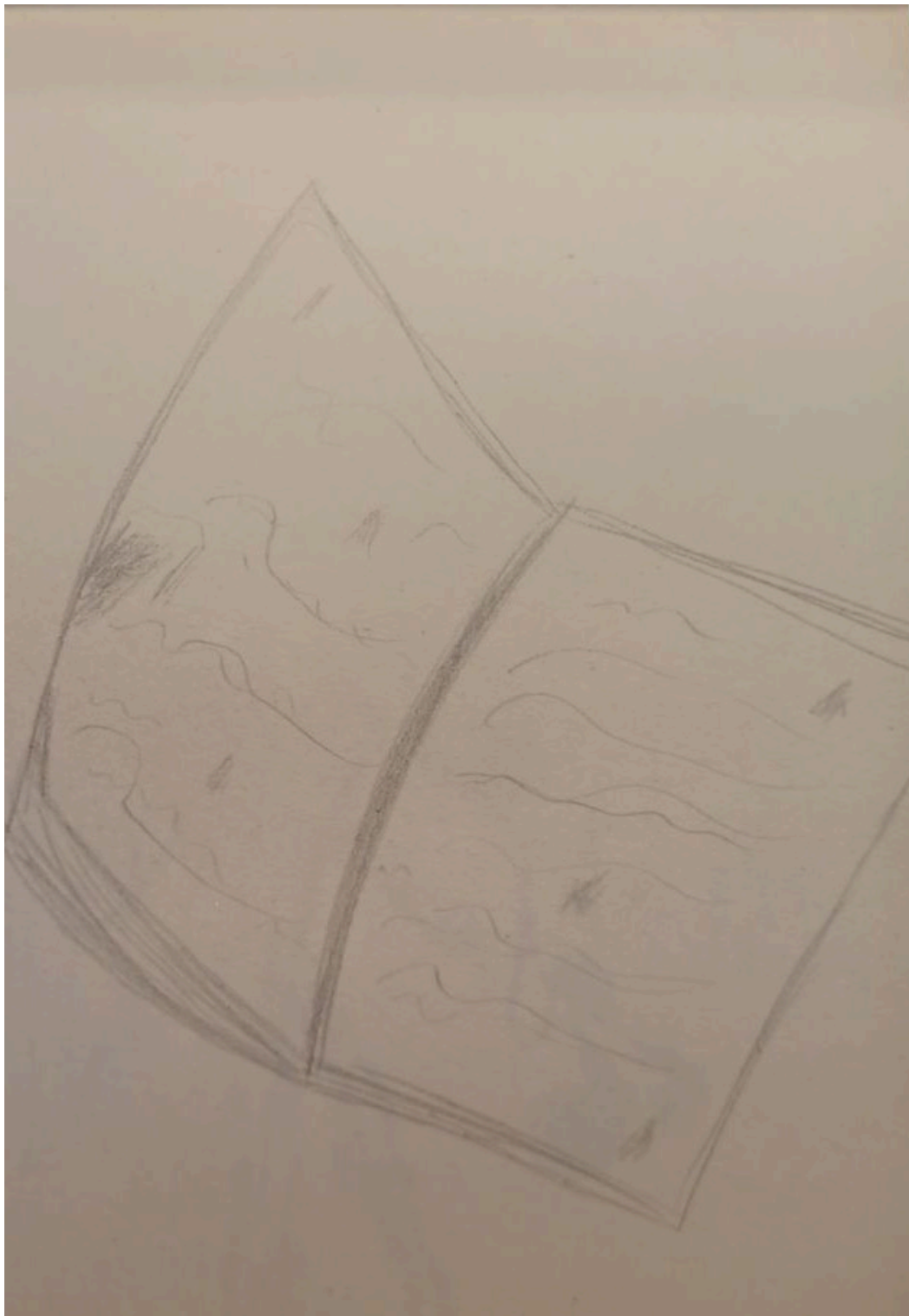
- Un titre

- Une narration destinée à guider le MJ

- Les ennemis présents, facultatif. Ajouter plusieurs fois un ennemi fait augmenter le nombre d'adversaires présents

- Les personnages présents facultatifs. Un même personnage ne peut être ajouté qu'une fois par étape

- Un ou plusieurs obstacles facultatifs. Les obstacles sont sous forme de tests que l'on choisit parmi ceux disponibles dans l'univers et auxquels on ajoute un modifieur de score fixe ou lié à



"Carnet de notes"
Exemple d'illustration d'objet spécial
ajouté dans un scénario d'un univers
Lovecraftien

une caractéristique, et un modifieur de difficulté fixe ou lié à une caractéristique

- Les équipements pouvant être obtenus

- Les objets pouvant être obtenus

- Les points d'expérience conseillés à attribuer à chaque joueur à la fin de cette étape si le mode de gain de niveau n'est pas d'un par scénario. (facultatif)

- La carte du lieu de l'action

- La musique d'ambiance de l'étape

•On définit son étape finale :

Au bout de la frise se trouve l'étape de la récompense ou le MJ attribue à chaque joueur les équipements, objets et points d'expérience qui leurs sont dus.

On définit alors une récompense conseillée qui s'affichera pour le MJ lors de cette étape. On peut y ajouter n'importe quel objet ou équipement disponible dans l'univers ainsi qu'une récompense d'expérience. La récompense d'expérience sera égale à 1 si le mode choisi dans l'univers est gain d'un niveau par scénario terminé.

III- SITE

N- JOUER

La page jouer permet de créer une session de jeu. Le MJ qui a cliqué sur Jouer doit d'abord choisir un univers, puis un scénario, et peut enfin ajouter les joueurs à la salle via leur nom de compte. Les joueurs ne sont pas obligés d'être connectés pour jouer, le MJ peut gérer lui-même leurs personnages.

Le MJ ou les joueurs choisissent alors leur personnage, ou peuvent en créer un dans l'univers en question depuis cette salle d'attente.

Lorsque tout le monde est prêt, le MJ lance la partie.

Une partie sans joueurs peut être lancée par le MJ, elle est appelée « Session d'entraînement ». Ce dernier peut alors être à la fois joueur et MJ. Autrement, un utilisateur ne peut jamais être joueur dans un scénario qu'il a lui-même créé. A la fin d'une session d'entraînement, le personnage utilisé par le MJ ne garde rien de ce qu'il a acquis.

III- SITE

O- SALLE DE JEU CÔTÉ JOUEUR

Sur leurs écrans, les joueurs ont accès à un outil de lancer de dés contenant ceux qui leurs sont accordés, à leur fiche personnage, ainsi qu'à la carte et les positions sur la carte des pions autorisés par le MJ. Comme le MJ, ils ont accès à la musique de fond définie pour l'étape en cours.

Jouer

vers l'accueil

Menu déroulant



LOGO

Fr



EN

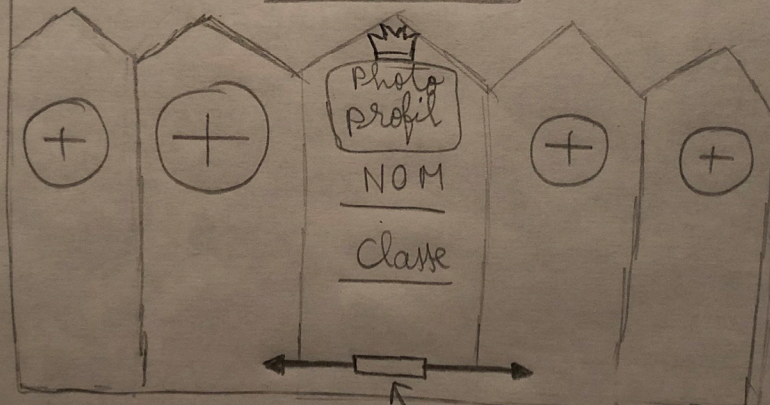


changement de langue

Salle d'attente

⊕ = Inviter des personnes

👑 = Maître du jeu



scroll sur les cotés si le nombre de personnes dépasse 5

III- SITE

P- SALLE DE JEU CÔTÉ MJ

Sur son écran, le maître du jeu a accès à toute une interface de gestion composée de :

- La frise chronologique du scénario en haut de son écran. Il peut y déclencher les étapes ainsi qu'en placer de nouvelles en cas de dérive du scénario.
- La carte correspondant à l'étape en cours. Elle affiche tous les éléments présents dans la scène sous forme de pions différenciables. Le MJ peut les déplacer à tout moment. Il peut décider de rendre ces pions visibles ou non aux yeux des joueurs grâce à une bulle s'affichant en cliquant sur ces derniers. Si un joueur est rendu invisible, seul le joueur en question pourra toujours voir son pion.

Il est aussi possible, grâce à cette bulle, d'accéder aux informations détaillées de l'entité : fiche de personnage, attributs d'un ennemi, d'un équipement ou d'un objet.

- Un outil de lancer de dés comprenant tous les tests disponibles dans l'univers que l'on peut effectuer en appuyant sur « lancer », et auxquels on peut ajouter un modifieur de score fixe ou lié à une caractéristique, et un modifieur de difficulté fixe ou lié à une caractéristique en cliquant sur « modifier ».

Cet outil peut aussi être utilisé pour soumettre un test à un joueur en cliquant sur « soumettre ».

- Une barre d'outils composée d'onglets déployant :
Les fiches personnages, défilantes latéralement. Modifiables par le MJ à tout moment.

Les fiches personnages non joueurs, défilantes latéralement. Modifiables par le MJ à tout moment.

- Les fiches des ennemis de la scène, défilantes verticalement. Modifiables par le MJ à tout moment.
- Les fiches des équipements de la scène, défilantes verticalement
- Les fiches des objets de la scène, défilantes verticalement
- La liste des compétences disponibles dans l'univers
- La liste des classes disponibles dans l'univers
- La liste des races disponibles dans l'univers
- La liste des équipements disponibles dans l'univers
- La liste des objets disponibles dans l'univers

Voici le déroulement d'une nouvelle étape :

Soit le MJ clique sur l'étape, puis le bouton « déclencher »

Soit le MJ clique sur « ajouter une étape » et la crée de la même manière que dans l'éditeur de scénario, puis la déclenche.

Ensuite, le MJ narre l'intrigue de l'étape. Il clique alors sur les tests à effectuer dans l'intrigue ou son outil de lancer de dés et les soumet aux joueurs. Une fois le lancer effectué, le score du test ainsi que son résultat ; échec critique, échec, réussite, réussite critique ; s'affiche sur tous les écrans si le test a été réalisé par un joueur, ou uniquement celui du MJ s'il est réalisé par ce dernier. Le MJ doit alors valider le passage du test ou le déclenchement de l'action demandée par le joueur.

La validation du déclenchement d'une compétence applique automatiquement les effets sur la cible requise par le joueur. Si un dé doit être lancé dans le cadre de la compétence, aucune validation n'est nécessaire.

La validation d'une action imprévue se fait manuellement par le MJ en appliquant par exemple des effets sur les personnages ou ennemis. Le score du précédent test peut être utilisé comme modificateur en cours de partie.

Le MJ peut à tout moment cliquer sur « terminer l'étape ». Cela

aura pour action d'enclencher la fenêtre de récompenses, où le MJ va donner à chaque joueur les équipements, objets et points d'expérience qui leurs sont dus s'il y a lieu.

Si le MJ clique sur « Mettre la partie en pause », une fenêtre de confirmation s'ouvre. Si le MJ confirme, tous les joueurs sont déconnectés mais la partie en cours peut être reprise par le MJ à tout moment depuis la page du scénario correspondant. Tous les joueurs ne sont pas requis pour continuer la partie, mais il est déconseillé de reprendre avec une équipe totalement différente. Une session ne peut être mise en pause que si aucune étape n'est en cours. Lorsque les joueurs précédents reviennent dans la partie, ils retrouvent tout ce qu'ils avaient acquis au long de cette dernière.

Si le MJ clique sur « défaite », une fenêtre de confirmation s'ouvre. Si le MJ confirme, tous les personnages joueurs sont considérés comme morts. Ils ne sont alors plus utilisables dans aucun scénario, mais continuent d'exister dans la galerie de personnages des joueurs avec la mention « mort ».

Si le MJ clique sur « terminer l'étape » à la dernière étape, une fenêtre de confirmation s'ouvre. Si le MJ confirme, il peut alors distribuer leur ultime récompense aux joueurs. Tous les équipements et objets acquis au cours de la partie sont enregistrés dans l'inventaire des personnages, à l'exception des objets et équipement spéciaux. Les personnages qui terminent la partie à 0 points de vie sont considérés comme morts. Tous les personnages reçoivent alors dans leur palmarès la page du scénario terminé, et ce dernier reçoit la mention « terminé » pour les joueurs et le MJ.

III- SITE

Q- PARAMÈTRES

La page paramètres permet à l'utilisateur de choisir ses préférences sur le site parmi :

- Mode sombre

L'utilisateur peut activer ce mode pour que son interface passe du clair au foncé. Les images de fond sur l'écran d'accueil changent en fonction de ce mode.

- Désactivation des sons

Désactive les sons produits par la navigation sur le site

- Désactivation des musiques

Désactive la musique d'arrière plan du site

- Signalement d'un compte

En y entrant le nom d'un joueur, ce dernier est transmis à la modération. Les modérateurs peuvent ensuite lui transmettre un message qui s'ouvrira en fenêtre pop-up lors de la prochaine connexion de l'utilisateur à son compte. Le contenu offensant est aussi supprimé s'il y a lieu et le compte recevra un avertissement, marque invisible aux yeux des utilisateurs.

Un utilisateur signalant un compte sans raison apparente recevra aussi un message ainsi qu'un avertissement. Au bout de 5 avertissements, le compte et ses créations sont supprimées.

IV- COMMUNICATION

Dans l'optique de créer notre communauté, notre communication devra nous permettre de :

- Rassembler nos utilisateurs dans une même communauté
- Faire échanger les membres de notre communauté entre eux
- Obtenir les retours des utilisateurs à propos de notre site
- Agrandir la communauté en incitant les utilisateurs à partager notre site et leurs expériences

Notre support devra aussi nous permettre de diffuser une campagne de communication visuelle régulière visant à promouvoir les outils et les avantages du site. Elle devra mettre en avant :

- La facilité d'accès et d'utilisation du site
- Le grand potentiel de création via nos outils
- La possibilité de jouer aussi bien ligne que sur table
- La variété d'univers et de scénarii disponibles sur la plateforme
- La gratuité de la plateforme

La campagne doit être adaptée à une populations d'anciens joueurs, qui sont plus susceptibles d'entendre parler du site dans leur entourage, comme de personnes relativement jeunes n'ayant aucune expérience en JDR mais étant très présentes sur internet et potentiellement dans le milieu du jeu vidéo, ce qui les rend plus sensibles de rencontrer un post de Unidice sur les réseaux sociaux. C'est donc sur les réseaux sociaux et le bouche à oreille que nous baserons notre communication, les post ne seront diffusés que sur nos réseaux, mais nous encouragerons le partage par tous les membres de la communauté afin qu'un grand nombre de personnes voient passer au moins une fois le nom Unidice. Cela permettra de nous faire connaître à un grand

nombre de personnes, parmi lesquelles les quelques personnes intéressées par le JDR iront se renseigner plus en détail sur notre site et notre communauté. Cette méthode est en mesure de fonctionner car notre cible est très hétéroclite, nous ne pouvons pas viser une population en particulier, mais les personnes concernées peuvent facilement être intriguées par un sujet assez peu fréquent dans les publicités comme celui-ci.

V- CHARGES

La forme finale du projet, au moment de sa diffusion, impliquera :

- Un site web en ligne accessible sur ordinateur via un navigateur internet. Ce site web met à disposition des utilisateurs tous les outils déclinés précédemment. Les utilisateurs doivent créer un compte pour pouvoir créer ou jouer aux créations d'autrui. La création de compte requiert un mot de passe et un nom d'utilisateur. Les informations liées aux comptes, aux progressions dans les scénarii et aux créations des utilisateurs devront être conservées. Le site est prévu uniquement pour ordinateur il n'est pas censé être accessible depuis mobile et tablette. Il doit posséder une version française et une version anglaise, qui change tous les textes prévus dans le site. Les données entrées par les utilisateurs ne sont pas traduites).

Le contenu créé par les utilisateurs doit pouvoir être modéré par les utilisateurs ayant les autorisations nécessaires. Les modérateurs peuvent ainsi apposer une marque de validation officielle sur un profil d'utilisateur, un univers ou un scénario pour certifier la qualité de ses créations. Ils sont aussi en mesure, en cas de besoin, de supprimer tout compte ou création qu'ils jugent inapproprié.

- Un espace virtuel de communication et d'échange pour que les membres de la communauté puissent échanger entre eux et avec nous. Cet espace peut aussi bien être un site web qu'un serveur Discord.

- Des médias sociaux numériques permettant de promouvoir Unidice et faire part de toutes les actualités qui lui sont liées tout en interagissant avec la communauté. Suffisamment de médias doivent être utilisés pour permettre de publier :

Des photos

Des vidéos de type trailer (environ 3 minutes)

Des articles écrits de 3000 caractères

VI- PLANIFICATION

ÉTAPE	ÉCHÉANCE
Charte graphique agence V2	Mardi 21/09/21
Cahier des charges V2	Vendredi 08/10/21
Charte graphique projet	Vendredi 15/10/21
Site de l'agence	Vendredi 22/10/21
Comptes-rendus réguliers MENSUELS (news site + newsletter)	news1 : S 8/11 news2 : S 6/12 news3 : S 3/01 news4 : S 7/02 news5 : S 7/03
Dossier de recommandation + enquête cible incluse	Mardi 7 décembre 2021
Prototype opérationnel	Soutenance : Jeudi 21/01/22
Présentations intermédiaires + budget projet + <u>JPO</u>	<u>JPO début 2022</u>
SOUTENANCE FINALE	JEUDI 31/03/2022

VII- FINANCEMENTS

A- BUDGET

Dans notre budget, nous prévoyons un salaire débutant pour chaque personne du groupe, ainsi que le prix de notre matériel ; un ordinateur par développeur et un pour notre designer, donc 5 machines de qualité moyenne ; notre logo correspondant à notre image de marque, ainsi que le coût de l'hébergement de notre site.

Au début de notre processus de création, il a fallu prévoir un budget ponctuel incluant:

Le prix de notre logo = 650€

Le prix de notre nom de domaine = 3€

L'achat des machines = $5 \times 850\text{€} = 4,250\text{€}$

Ce qui donne une somme totale de 4,903€

Notre budget prévoit chaque mois les dépenses suivantes:

Un salaire de project manager = 7,200€/mois

Un salaire de community manager = 6,000€/mois

Un salaire de graphic designer = 6,000€/mois

Un salaire de front end developer = 6,900€/mois

Un salaire de Ux/UI designer = 7,500€/mois

Un salaire de Javascript developer = 7,500€/mois

Un salaire de web designer = 6,000€/mois

Ce qui revient à 47,100€ de salaires auxquels on ajoute:

Le coût de notre hébergement = $30\text{€/an} = 2,5\text{€/mois}$

Occasionnant une dépense totale par mois de 109,902.5€

Echelonné sur une période de 10 mois, le budget total du projet est de 1,103,928€

VII- FINANCEMENTS

B- MODÈLE ÉCONOMIQUE

Le modèle économique de Unidice s'inspire de ceux de Newgrounds et Board Game Arena vus précédemment. Comme ces derniers, le site s'alimentera tout seul grâce aux créations des utilisateurs une fois en place. Il ne nécessitera presque aucune intervention de l'agence, hormis la modération et de potentielles mises à jour selon les retours des joueurs.

Les réseaux sociaux devront aussi continuer à être actifs pour entretenir la communauté. Le budget sera dès lors bien moins exigeant, et pourra être compensé à l'aide de publicités occasionnelles ou de mise en avant des sponsors comme Newgrounds dans la rubrique « actualités » de la page d'accueil de Unidice.

Cependant, contrairement à Board Game Arena, le site n'est pas développé par des bénévoles, et est soumis à des frais conséquents le long de sa création. Comme beaucoup de projets en développement de nos jours, nous pourrions avoir recours à un financement participatif, cette méthode ayant fait ses preuves pour accompagner des projets du début de leur conception jusqu'à leur diffusion.

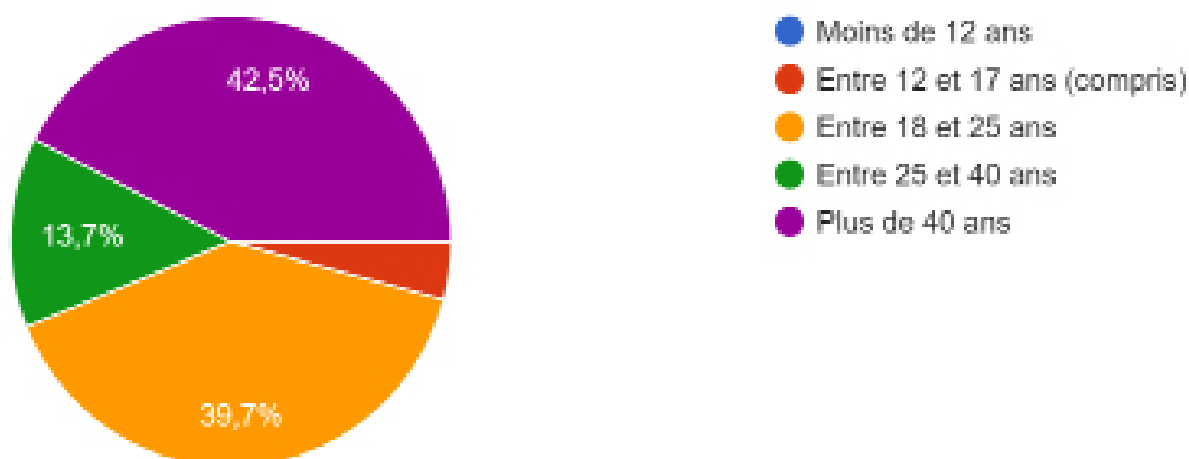
VIII- CONCLUSION

Unidice s'inscrit dans le marché vidéoludique, et plus spécialement dans celui du jeu de rôles en ligne, ce dernier ne comptant que peu d'acteurs influents. Notre site s'y pose en tant que porte d'entrée à ce type de jeux, souvent méconnus et inaccessibles. Ses maîtres mots sont la simplicité, à travers des fonctionnalités et une interface lisible et compréhensible même aux novices, la créativité, grâce à nos outils offrant la liberté la plus large possible, et partage, car les jeux de rôles sont avant tout un moment de partage entre les joueurs, qui pourront ici s'ouvrir à toute la communauté, jouer avec les autres et tester leurs créations. Nous souhaitons que Unidice devienne, à terme, une plateforme fournie en majorité par les utilisateurs, et que le site permette de rassembler des personnes dans plusieurs petites communautés, fragments de la grande communauté de Unidice.

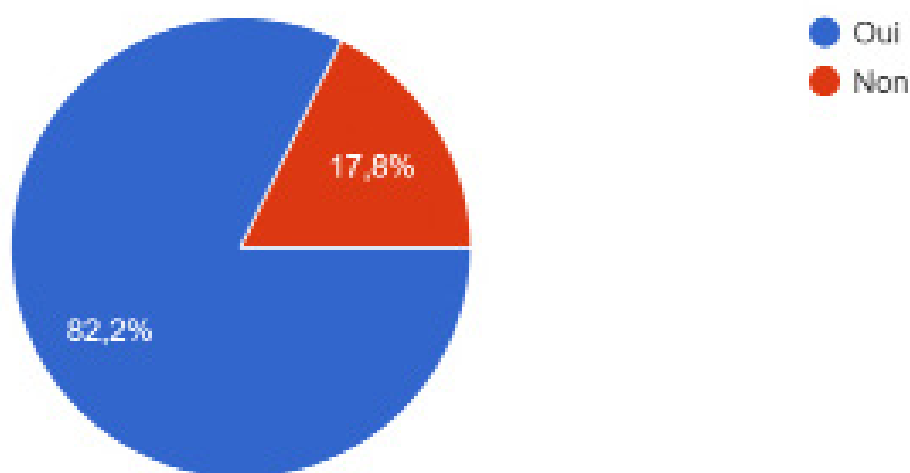
IX- ANNEXE

NOTRE ÉTUDE D'ANALYSE DE PUBLIC CIBLE :

Quel âge avez-vous ?

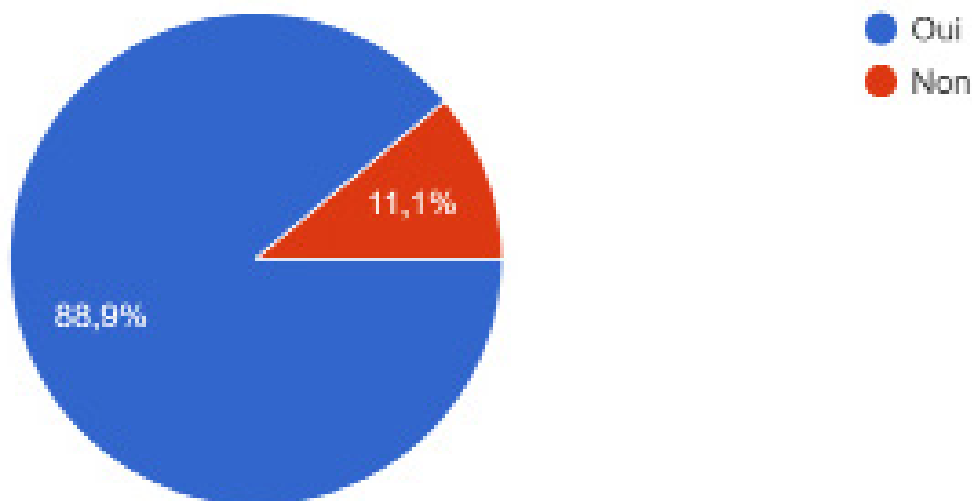


Connaissez-vous les jeux de rôles (JDR) ?



La partie qui suit est destinée aux personnes ne connaissant pas les jeux de rôles :

Suite à cette courte description, seriez vous tenté d'essayer un jeu de rôles ?

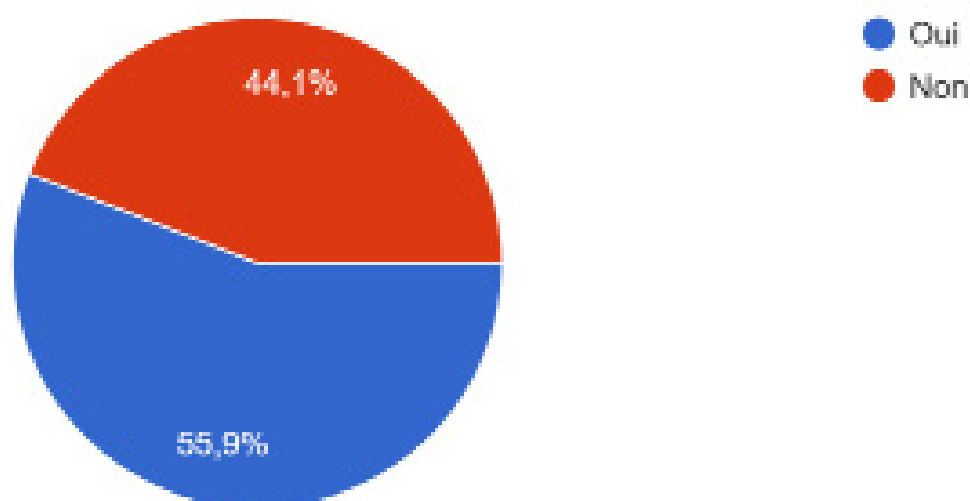


Auriez vous des envies/remarques sur ce que vous aimeriez trouver dans les jeux de rôles ?

- Plus d'accessibilité, qu'il soit plus simple de commencer à jouer pour la première fois (les jeux vidéos ont très bien su surmonter cet obstacle).
- Des personnages variés
- Plusieurs genres d'univers (steampunk, fantasy et tout et tout)

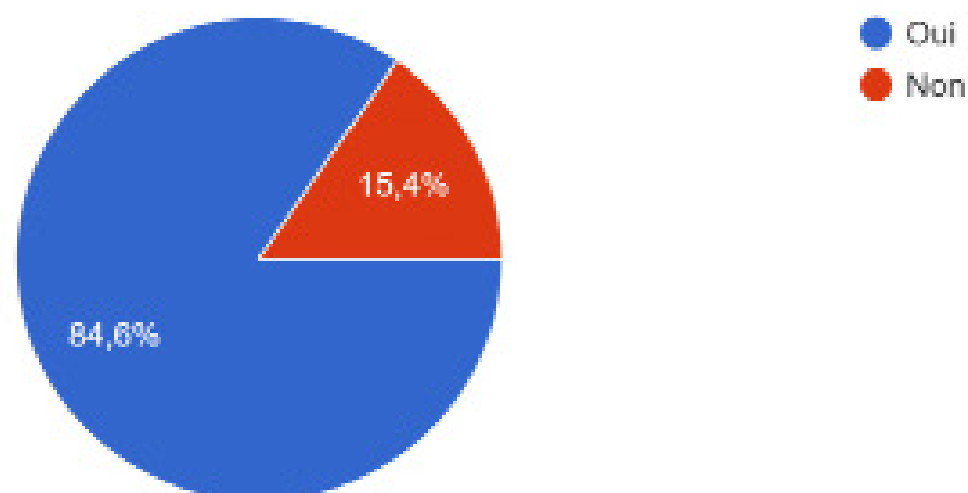
La partie qui suit est destinée aux personnes connaissant les jeux de rôles :

Avez vous déjà joué à un jeu de rôles ?



Pour les personnes n'ayant jamais joué à un jeu de rôles :

Voudriez vous essayer ?

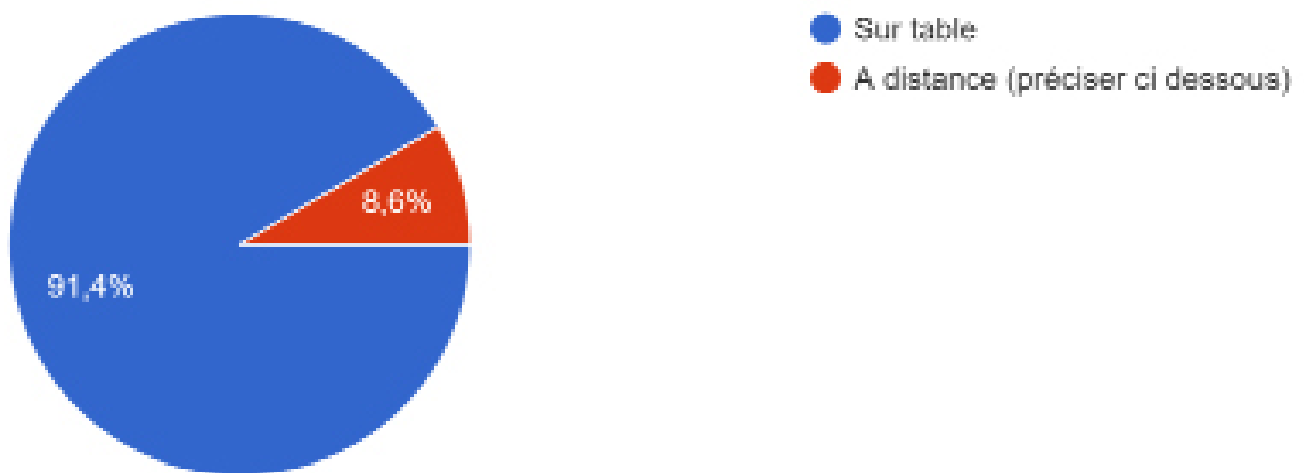


Auriez vous des envies/remarques sur ce que vous aimeriez trouver dans les jeux de rôles ?

- Un guide (débutant) qui vous suit pas à pas le long de la 1ere partie.
- Des propositions de musiques d'ambiance en fonction des univers

Pour les personnes ayant déjà joué à un jeu de rôles :

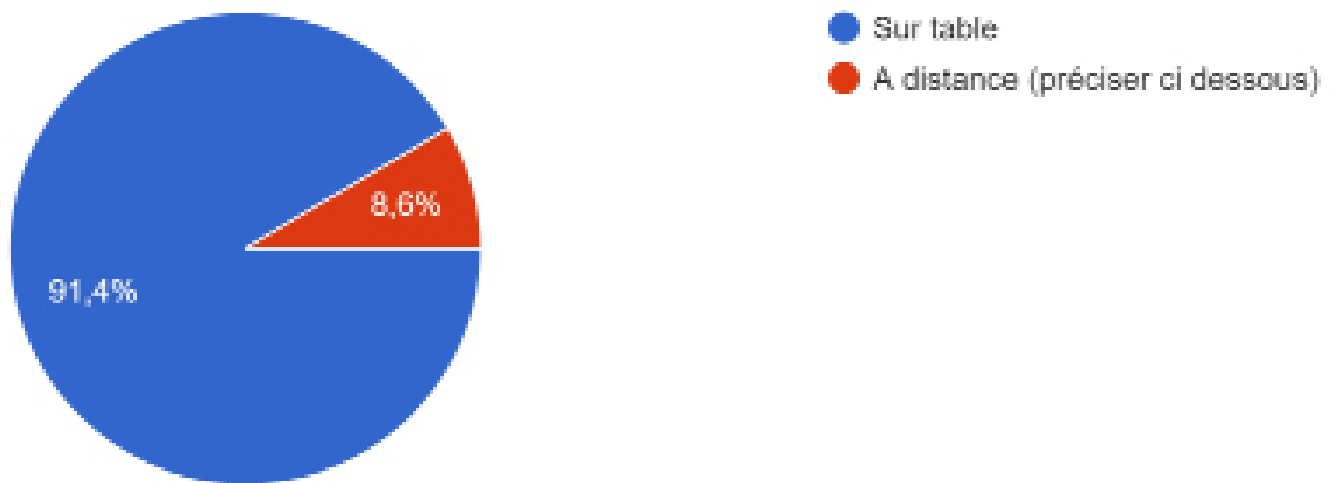
Comment jouez vous le plus souvent ?



Précisions :

- sauf cette dernière année où nous avons fait des parties en visio
- Avec un groupe de vieux joueurs
- J'ai utiliser le site Roll20
- En famille
- En ligne

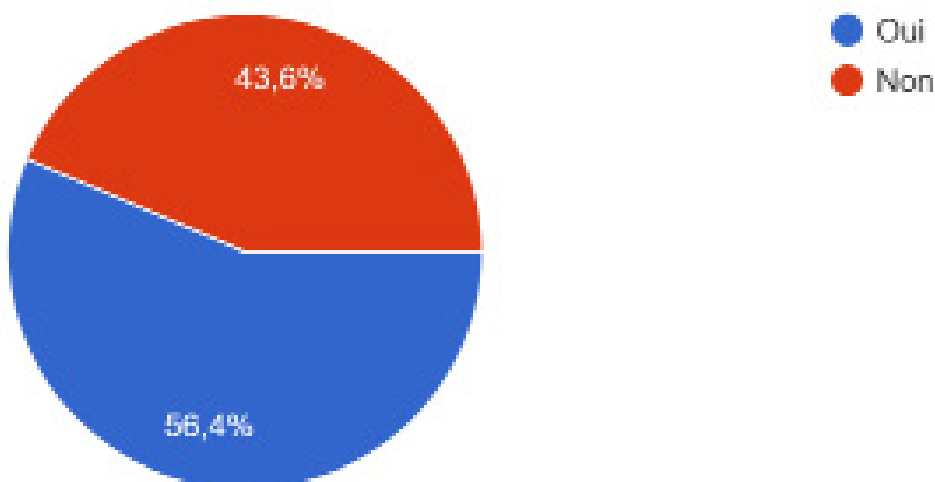
Comment préférez vous jouer ?



Précision :

- Sur table j'apprécie l'ambiance
- Plus convivial

Utiliseriez-vous un site (sur mobile ou pc) vous permettant de gérer votre personnage (PV, inventaire...) durant la partie ?

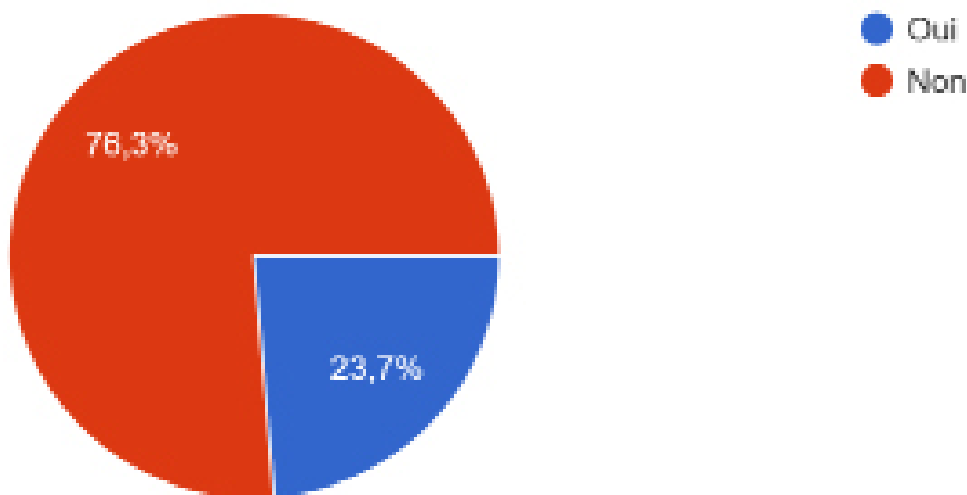


Que trouveriez vous pratique d'avoir comme outils sur ce support ?

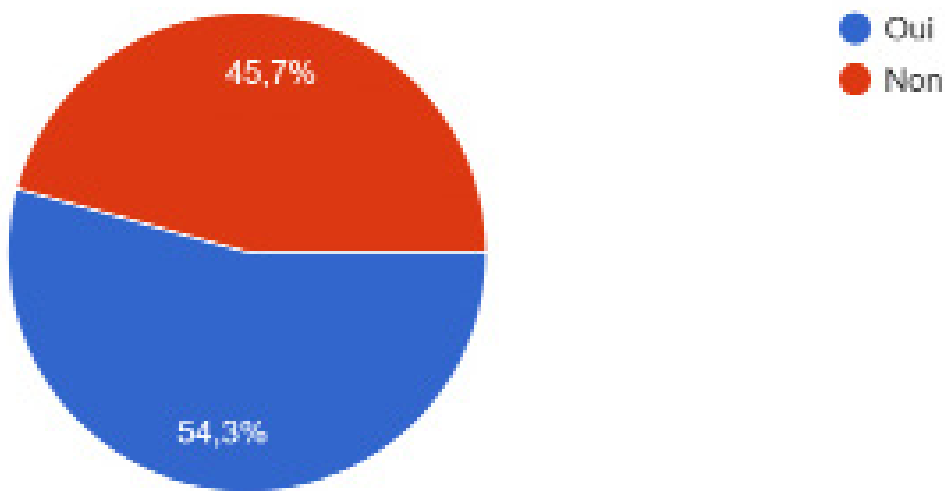
- Création de Map, design des personnages, Création de fiche personnages, possibilité de visio
- Des photos d'accessoires, des lieux, des idées de personnages à incarner, une audiotheque de sons d'ambiance
- Suivi du perso plus facile
- Facilite et mémorisation des points
- Les gestions de perso, les évolutions possibles, les inventaires de matériels argent etc...

La partie qui suit est destinée aux personnes ayant participé à de nombreuses parties ou ayant déjà été Maître du jeu :

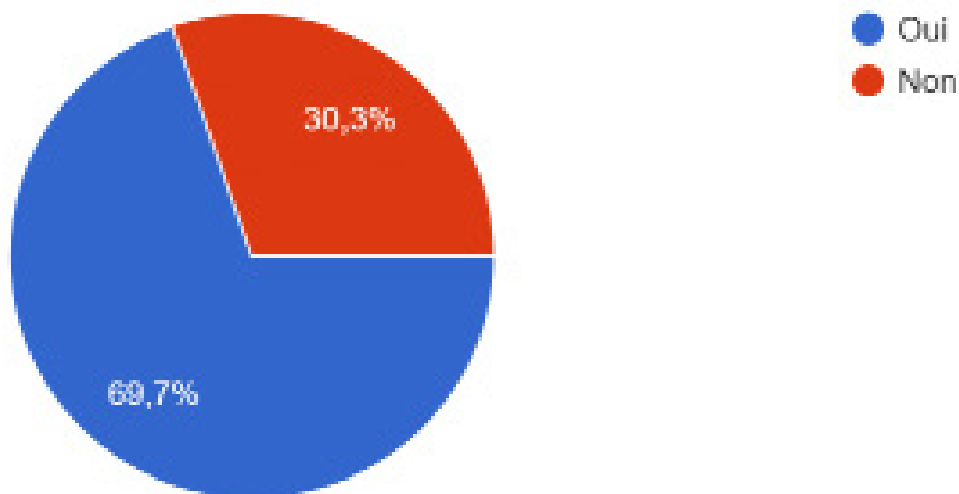
Avez vous déjà été MJ ?



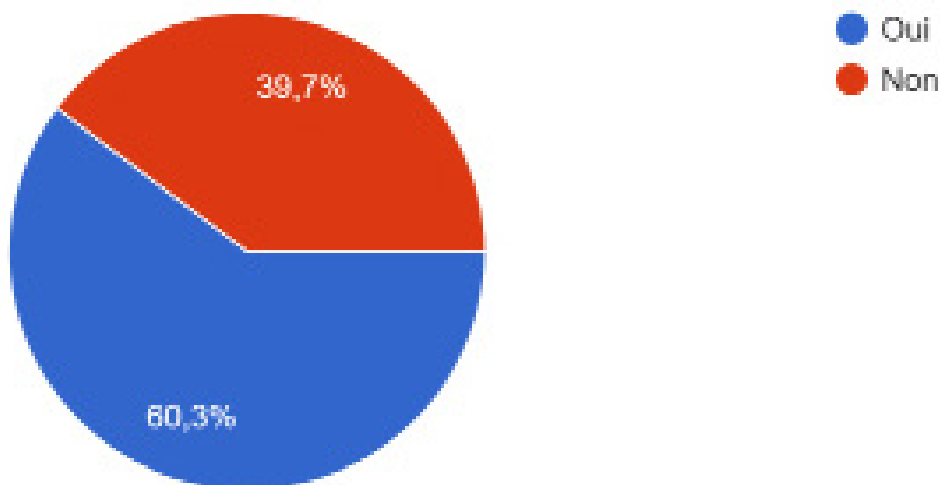
Aimeriez vous créer votre propre univers ou scénario ?



Seriez vous disposés à utiliser un outil permettant d'en créer de manière intuitive, à l'aide uniquement de textes et de valeurs (stats, difficultés des test...) ?

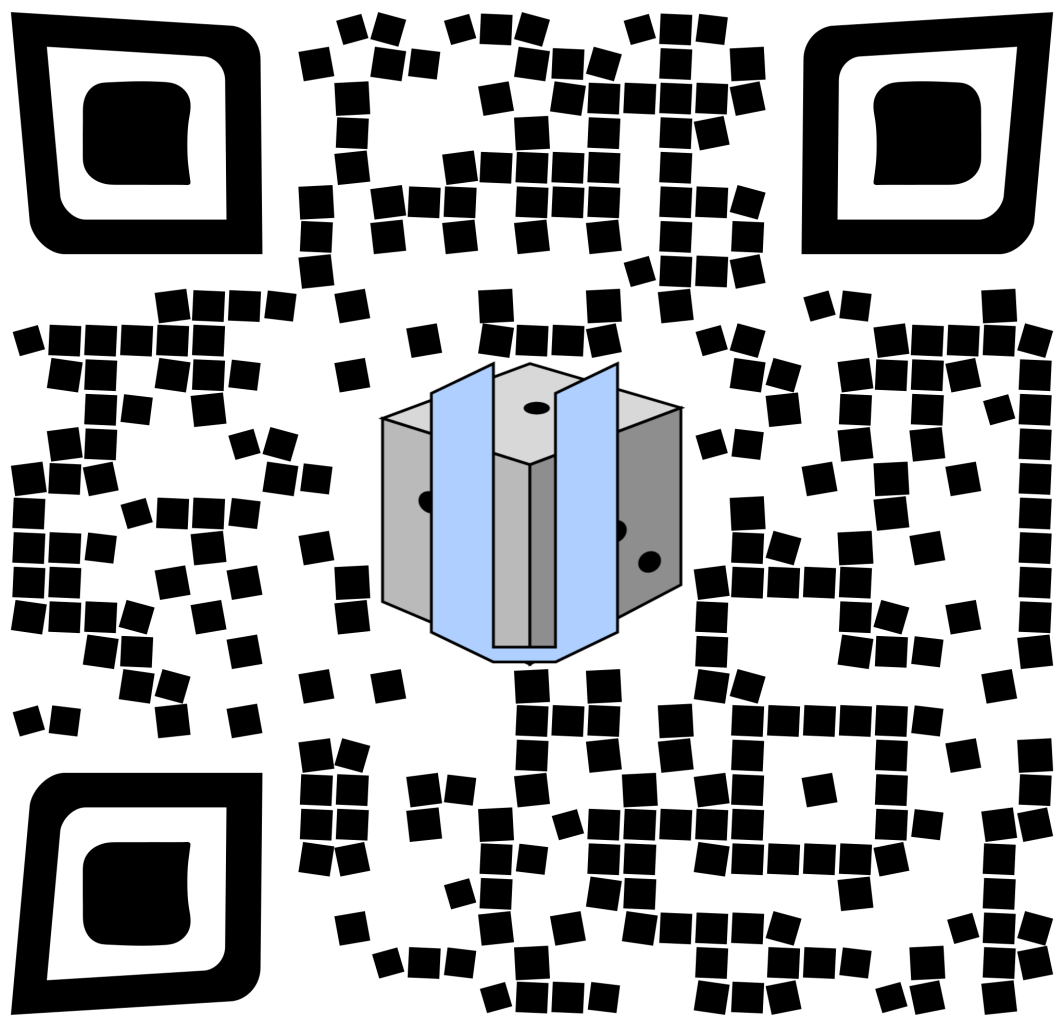


Vous inscririez vous sur un site permettant de créer des JDR et de jouer à ceux partagés par les autres utilisateurs, et ce le plus intuitivement possible ?



Remarques particulières :

- Votre questionnaire m'a rendu curieux je vais un peu potasser leJDR...Merci et Bonne Chance ;)
- Je ne souhaite pas m'inscrire sur un site par manque de temps
- Ces jeux me font peur. Je ne connais pas assez
- Super questionnaire continuez comme ça votre projet me donne carrément envie!
- Il y a eu un gros projet kickstarter dans le même genre que Roll20 et qui a complètement explosé la jauge minimum de financement, ça pourrait vous intéresser :)



unidice.fr