# Audit de l’existant

Dungeonary

Aventure et Création d’aventures dans un Univers Médiéval Fantastique.

Dans le cadre de la conception et du développement de notre projet innovant intitulé "Dungeonary", nous débutons par une phase cruciale : l'audit de l'existant. Cette étape initiale est fondamentale pour établir les bases solides sur lesquelles notre projet va s'épanouir. "Dungeonary" n'est pas seulement un jeu ; c'est une invitation à l'aventure, un univers où la créativité et l'imagination sont reines.

### L'Audit de l'Existant : Une Démarche Stratégique

L'audit de l'existant représente une étape fondamentale dans le processus de conception de "Dungeonary". Cet examen approfondi nous permettra de comprendre les forces, faiblesses, opportunités et menaces présentes dans l'univers des jeux de rôle en ligne. En analysant les tendances actuelles, les technologies disponibles et les attentes des joueurs, nous pourrons définir un cadre de travail précis et réaliste pour notre projet.

### Vers un Jeu Révolutionnaire

Notre ambition avec "Dungeonary" est de repousser les limites du jeu de rôle en ligne, en offrant une plateforme où la créativité des joueurs est le moteur principal. En combinant des mécaniques de jeu innovantes avec une narration riche et dynamique, nous visons à créer une expérience unique et mémorable pour notre communauté.

### Conclusion

L'audit de l'existant est donc plus qu'une simple formalité ; c'est le socle sur lequel "Dungeonary" sera construit. Cette démarche nous permettra de nous positionner avec justesse dans le paysage actuel du jeu en ligne et de concevoir un jeu qui non seulement répond aux attentes des joueurs mais les dépasse. Notre voyage commence ici, et nous sommes impatients de vous embarquer dans cette aventure épique.

**Ce document servira de guide tout au long de la phase initiale de conception, assurant que chaque étape de l'audit contribue de manière significative à la réalisation de "Dungeonary".**

## JdR Papier

## JdR Assisté par ordinateur

## Virtual Table Top