

GM-Assistant, guide de l'utilisateur

Vincent Prat
Fonsegrives 31130, France

Simon Nicolas
Toulouse 31000, France

4 avril 2012

1 Introduction

Une partie de jeux de rôle est une alchimie riche, et complexe. Les joueurs doivent être impliqués et investis, le maître de jeu (MJ) doit parfaitement maîtriser le système de règle, le scénario, se rappeler des événements précédent, anticiper les événements à venir, et improviser le présent en fonction des actions et choix des joueurs (PJ). Si en pleine partie le MJ doit chercher des détails sur un PNJ, une précision sur un point de règle, des musiques d'ambiance ou des bruitages sur l'ordinateur, des images dans son classeur, ou autre, alors la partie ralentit, l'émulsion retombe, et les joueurs se dispersent.

La solution est GM-Assistant

GM-Assistant (pour Game-Master Assistant) est un logiciel d'assistant MJ. Son objectif est de simplifier la vie de MJ pendant les parties en mettant à sa disposition les informations et outils dont il peut avoir besoin pendant la partie. Grâce à une interface claire, épurée, et efficace GMA met à la disposition du MJ tout ce dont il peut avoir besoin pendant une partie sans avoir besoin de chercher.

2 Présentation des menus

Dans la fenêtre principale de GMA vous avez accès comme dans la plupart des logiciels à la barre des menus. Voici ce qu'ils contiennent :

- *Jeu* : permettant de gérer les fichiers de sauvegarde
- *Nouveau* : Crée une nouvelle fiche scénario
- *Recharger* : Restaure une fiche scénario telle qu'elle était lors de son dernier enregistrement
- *Charger* : Charge une fiche scénario stocker sur l'ordinateur
- *Enregistrer* : Sauvegarde la fiche scénario en cours d'édition sur le disque
- *Enregistrer sous* : Sauvegarde la fiche scénario en cours d'édition dans un nouveau fichier
- *Récents* : Ouvre une liste des fiches scénario récemment ouvertes.

- *Interface* : Ouvre la liste des arrangements de modules disponible. chaque interface propose un appariement différent de module à l'écran.
- ? Ouvre les informations générale sur le logiciel et ses licences.

3 Présentation des modules

GMA est organisé en module. Chaque module est indépendant et dédié à une fonctionnalité. Voici la liste des modules présent (en augmentation) au jour de 4 avril 2012 :

- *Scénario* : l'arbre de scénario est un arbre "dépliable" qui permet d'afficher de manière ordonnée les différents évènements important du scénario. extensible à l'infini
- *Notes* : éditeur de texte simpliste qui permet de prendre des notes pendant le scénario
- *Personnages* : un tableau permettant d'afficher les protagoniste (PJ ou PNJ) avec leurs caractéristiques importantes
- *Historique* : structurable en arbre aussi il a pour vocation à rappeler les évènements les plus marquant du scénario précédent
- *Musique* : un lecteur de musique simple qui est pensé pour jouer (en boucle ou non) des musiques d'ambiance
- *Personnages* : un tableau permettant d'afficher les protagoniste (PJ ou PNJ) avec leurs caractéristiques importantes
- *Bruitages* : un lecteur de musique encore plus simple pensé pour déclencher au besoin des bruitage court

Tout ces modules sont rassemblées dans l'interface principale du logiciel :

4 Les modules dans tous leurs états

Dans cette section nous rentrons dans le coeurs du sujet, nous allons découvrir en détail les fonctionnalités proposé par GMA, comment préparer sa partie, et comment utiliser GMA au mieux pendant la parties

4.1 La notion d'item

Les items sont à la base du fonctionnement de GMA on les retrouve à de nombreux endroits dans le logiciel, il est donc approprié d'en expliquer le fonctionnement avant de détailler les modules. Les modules qui utilisent les items sont : Scénario, Historique, Musique et Bruitage.

- *Clic droit dans le cadre vide du module* fait apparaitre la fenêtre "créer un item" (s'il n'y a aucun item)
 - *Clic droit sur un item* fait apparaitre le menu item contenant les 4 états disponible pour un item : *Aucun*, *En cours*, *Echoué*, *Réussi*, puis les 2 actions *Ajouter* et *Supprimer*
- L'état d'un item permet de prendre note rapidement du succès ou de l'échec de certains points clefs du scénario, et d'en avoir une vision rapide.

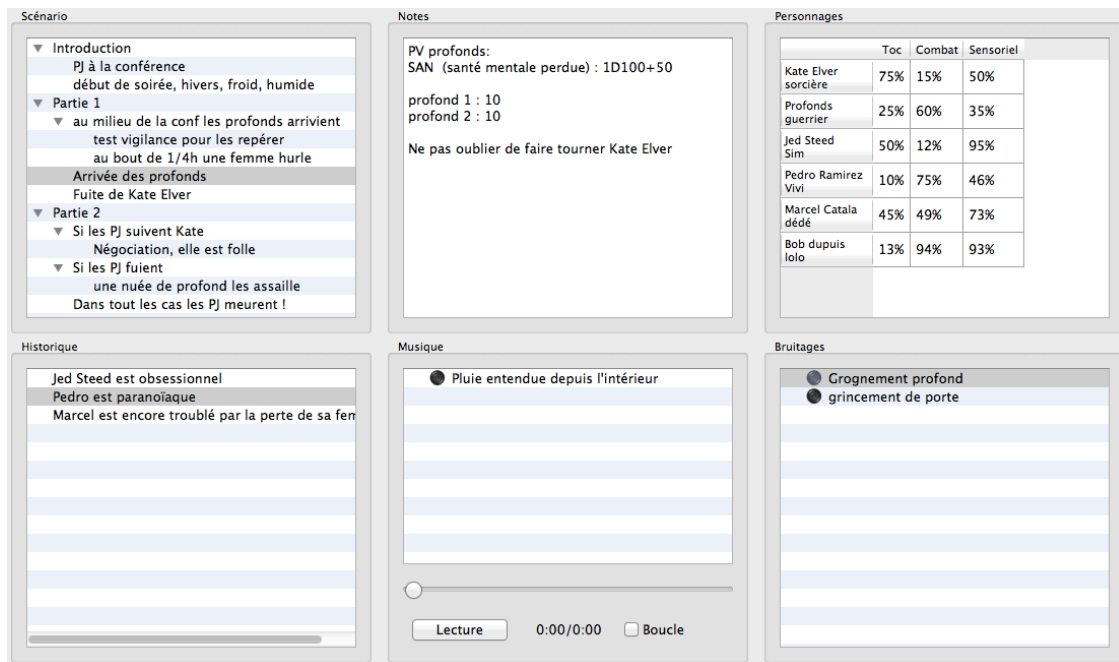


FIGURE 1 – Voici une capture de l’écran principale avec une partie en cours. ATTENTION il pourrait être mieux de faire une capture windows avec la barre des menus

Ajouter nous permet d’accéder à la fenêtre de création d’item :

- le cadre *Contenu* reçoit la description de l’évènement/commentaire
- le cadre *État* permet de fixer l’état de l’item
- le cadre *type* permet de choisir si c’est un item ”Basique”, un ”Son” ou une ”Image”, dans les 2 derniers cas le dernier cadre ”Fichier” devient accessible pour aller chercher sur l’ordinateur le fichier requis
- Le bouton *Ajouter* ajoute l’item à la suite et au même niveau que l’item sur lequel on a cliqué droit
- Le bouton *Enfant* ajoute l’item à la suite et sous l’item sur lequel on a cliqué droit
- Le bouton *Annuler* annule la création d’item en cours

Il est important de bien saisir la différence entre les 2 boutons *Ajouter* et *Enfant* *Nota Bene* : Les items sont déplaçable à la souris par *cliquer déplacer*

4.2 L’arbo de Scénario

L’arbo de scénario est dans la majorité des cas le cœur de GMA. En effet dedans il y a le plan détaillé et ordonné du scénario, de manière à ne jamais être perdu entre 2 scènes ni oublier un élément. Voici un aperçu de ce que nous ce qu’il est possible de faire Donc comment faire ? chaque ligne que vous voyez est un *item*, donc il suffit de suivre la technique de création d’item pour ordonner son scénario.

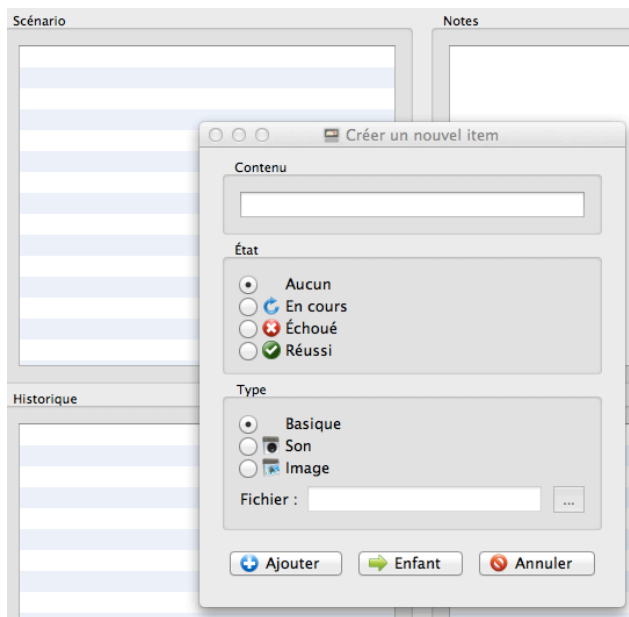


FIGURE 2 – fenêtre d’ajout d’item

4.3 Prise de note rapide

Le module de prise de note est un éditeur de texte ultra simpliste qui permet de noter à la volée toute information qui est utile à garder. Pour entrer du texte dedans il suffit de cliquer gauche quelque part dans le cadre texte et d’écrire.

Nota Bene : ce module sera rapidement accessible lorsque la fonctionnalité de *suivi de campagne* sera implémentée.

4.3.1 Gestion des protagonistes

Le module *personnages* est pensé pour accueillir la liste des protagonistes dont les caractéristiques numériques ont besoin d’être accessible rapidement. Que ce soit des PJ pour lesquels on a besoin des scores de Perception, vigilance, esquive passive, etc. ou directement des caractéristiques complètes des PNJ.

Liste des actions possibles :

- *Clic droit* → *compétence* ajoute une compétence sur le bandeau horizontale
- *Clic droit* → *personnage* ajoute un personnage sur le bandeau vertical

Ensuite une fois qu’on a créé au moins un personnage et une compétence alors la case est éditale. Il faut maintenant cliquer gauche pour pour éditer la case voulue et y entrer la valeur.

Nota bene : il est possible d’entrer du texte ou d’autre caractère comme le ”%”

Nous allons commencer par ajouter un personnage : Gros Bill, PJ joué par Pilou FIXME Ensuite j’ai besoin de me rappeler en permanence de sa Force et de sa vigilance, je vais donc ajouter ces 2 caractéristiques.

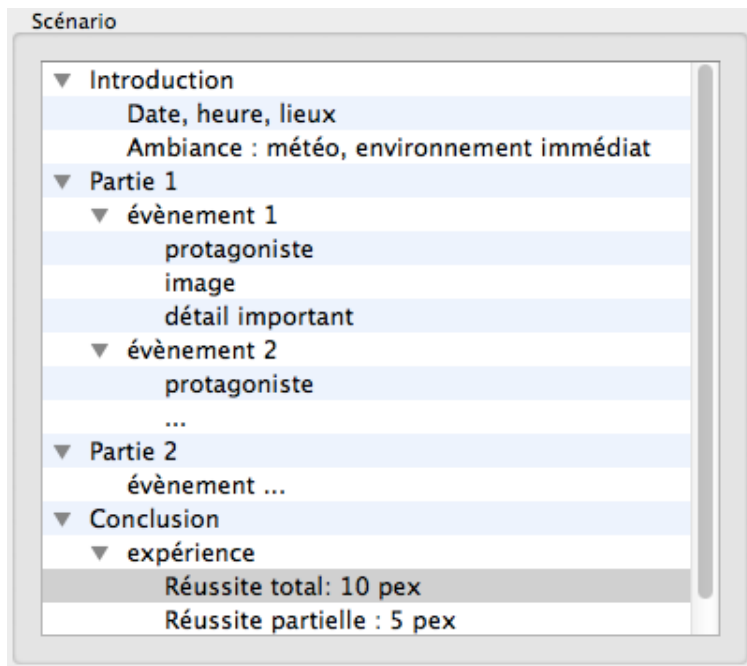


FIGURE 3 – Plan schématique d'un scénario

4.4 Musique d'ambiance

Le module de musique d'ambiance est un lecteur de musique basique (loin des Winamp et autres Itunes) qui permet de jouer une musique (au format MP3)

Liste des actions possibles :

- Actions des items cf (4.1)
- *Clic gauche Lecture* joue le son sélectionné
- *Clic gauche sur la case blanche "Boucle"* active le mode *répétition* donc joue en boucle la musique de cours de lecture
- *Clic gauche déplacer sur la barre d'avancement* permet de se déplacer dans le son

Nota Bene : il est impossible de jouer 2 musiques en même temps.

4.5 Les Bruitages

Le module de bruitage est pensé pour accueillir une liste de son très court (au format MP3) limité en taille à 1Mo.

Liste des actions possibles :

- Actions des items cf (4.1)
- *Double clic gauche sur un item* joue le bruitage

Nota Bene : Il est tout fait possible de jouer un bruitage alors qu'une musique est en cours de lecture.

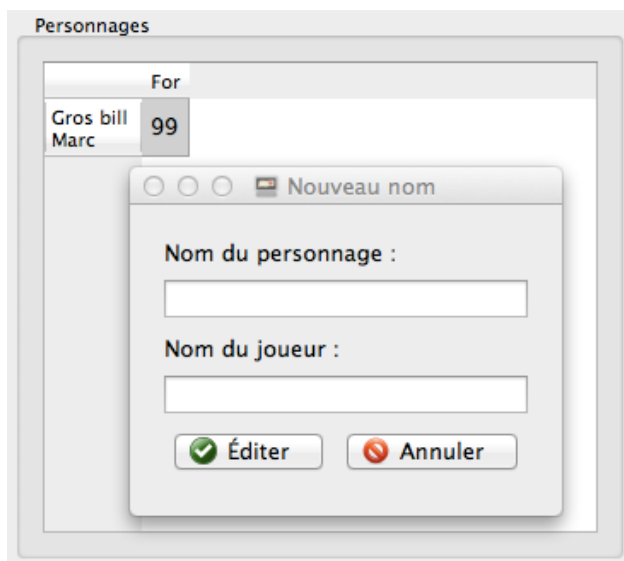


FIGURE 4 – fenêtre d’ajout de personnage

5 Exemple de partie

Pour illustrer toute cette théorie il n’est rien de mieux d’un exemple de partie. Voici donc notre scénario.

- *Titre du scénario* : La nuit tous les profonds sont gris
- *Jeux de rôle* : L’appel de Cthulhu
- *Année* : 1920
- *Lieux* : Toulouse
- *Nombre de joueurs* : 4

Scénario :

Les PJ sont à l’inauguration du labo de pharma de la fac de médecine allée jules guesde, des profonds sortent de la garonne pour récupérer la dépouille d’un de leur chaman. En même temps un des convives est un sorcier qui veut utiliser ce squelette pour en extraire de la puissance. Il profitera de la cohue des convives lors de l’assaut profond pour aller dans le labo, et commencer son rituel. La suite dépend des PJ. Si le rituel va au bout une onde de choc jette tout le monde à terre et les profonds fou de rage d’avoir perdu leur chaman définitivement assassinent tout le monde, sinon ils repartent tranquillement avec leur chaman (squelette)

Aperçu de l’assistant créé pour :

6 Participer

GMA c’est trop cool, vous n’envisagez plus de jouer sans et vous voulez participer au projets ? Très bonne idée, nous sommes preneur de toute aide. Le logiciel est placé sous license

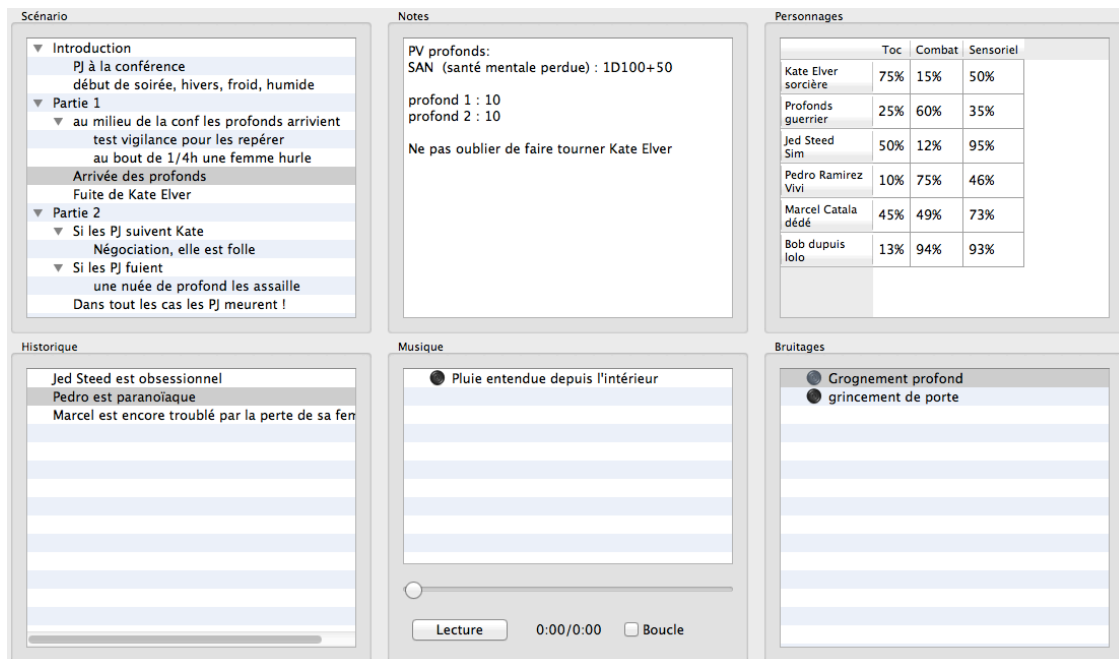


FIGURE 5 – La partie est prête

GPL3 et le projet est hébergé sur GitHub à cette adresse : <http://vivocoder.github.com/GM-Assistant>

7 Conclusions

GMA s'trop cool "T'AS VU !" Home made, no inspiration expect 2 brilliant brain.

Nous contacter

Pour les commentaires constructifs 2 autres adresses :

- dramac.nicolas@gmail.com
- vinceprat@free.fr