



l'école d'ingénierie
informatique



Rapport d'activité

Morilleau Freddy

SN2

Stage effectué chez l'association Zyzomis

Dans le cadre d'un BTS SIO option SLAM

Avec Ludivoc Ressegand,

Président de l'association

Du 8 Mai 2023 au 23 Juin 2023

Sommaire

Remerciements.....	2
Introduction.....	3
L'entreprise.....	4
Les missions.....	5
Conclusion.....	13
Annexes.....	14

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin au succès de mon stage et qui m'ont aidé lors de la rédaction de ce rapport.

Tout d'abord, j'adresse mes remerciements principalement à mon maître de stage, Ludovic Ressegand, président au sein de l'association Zyzomis qui m'a accueilli et accompagné tout au long de ma période de stage. Son aide et son expertise dans le domaine du développement ont été très utile et m'ont permis d'en apprendre beaucoup à ces cotés durant ce stage

Mes remerciements vont aussi à Cameron, un étudiant de 3^{ème} année à l'EPSI, qui m'a beaucoup aidé pour ma recherche de stage en me faisant découvrir cette association à moi et à un ami et qui m'a ainsi permis de trouver ce stage qui était en totale adéquation avec ce que je recherchais au sein de l'association Zyzomis.

Mes remerciements vont aussi à Timéo Danois, un camarade et ami de 1^{ère} année qui a effectué son stage avec moi au sein de l'association Zyzomis. Sa présence a beaucoup aidé à mieux s'intégrer au sein de l'association durant ce stage.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont conseillé et relu lors de la rédaction de ce rapport de stage : ma famille, mon ami Timéo danois.

Introduction

Dans le cadre de ma 1^{ère} année d'études en informatique à l'EPSI à Nantes, j'ai eu l'occasion de réaliser un stage au sein de l'association Zyzomis d'une durée de 7 semaines du 8 mai 2023 au 23 juin 2023 en tant que développeur web PHP/MySQL

Le but de ce stage a principalement été le développement, la mise à jour et la correction du jeu Dragonium.

L'entreprise

Zyzomis est une association créée en 1997, à une époque où Internet venait d'arriver en France et était loin de se démocratiser.

L'association est basée au Petit Plomb, à Saint-Pierre d'Exideuil.

Le but de cette association est de développer la communication par le biais de l'informatique et de transmettre des compétences dans le domaine de la communication visuelle, audio et vidéo

L'association Zyzomis œuvre dans de nombreux domaines parmi lesquels on retrouve l'animation commerciale et événementielle, la mise en place d'ateliers de sensibilisation et de conférences, l'impression de documents et plans en braille ou encore le streaming (diffusion en direct) d'événements.

Aujourd'hui, l'association gère et développe Dragonium, un jeu de rôle et de stratégie médiéval fantastique par navigateur depuis plus de 10 ans.

Ce jeu a été l'occasion pour Zyzomis de véritablement s'engager pour la cause des déficients visuels. Depuis 2018, Zyzomis organise des ateliers de sensibilisation par le jeu : découverte du braille et expérience tactile afin de permettre au grand public de se mettre dans la peau d'une personne aveugle. Ces ateliers, en français ou en anglais, sont proposés partout. Zyzomis les a même réalisés en Arménie, auprès de jeunes de plusieurs pays d'Europe de l'Est et du Proche-Orient, dans le cadre du programme Erasmus+.

Les missions

Pour ce qui est du fonctionnement du stage, chaque jour nous nous retrouvions tous les stagiaires avec Ludovic notre maître de stage afin de faire le point sur ce qu'on allait faire dans la journée ou la matinée. On discutait de l'avancée de chacun dans la tâche qui lui avait été confiée et Ludovic faisait le point sur ce qu'on avait fait afin de nous montrer nos potentielles erreurs ou incompréhensions en montrant la correction qu'il avait apportée et en expliquant les choses mal comprises .

Durant ce stage, les missions qui nous ont été confiées ont principalement été des réparations de bugs c'est-à-dire la réparation de fonctionnalités du jeu qui ont des problèmes et qui ont été remarqués par les joueurs.

Nous avons aussi eu l'occasion de participer à la création de beaucoup de nouvelles fonctionnalités du jeu.

Pour lister tous les bugs à corriger et les nouvelles fonctionnalités à créer, Ludovic à créer un système de tickets. (voir image n°1 en annexe)

Ces tickets sont très pratiques car ils expliquent clairement quels sont les bugs, comment ils ont été découverts et parfois même des pistes qui aident à les régler. Pareil pour les nouvelles fonctionnalités où il est clairement expliqué à quoi va servir telle ou telle fonctionnalité et comment la mettre en place.

- Création d'un système de médailles

Au cours de ce stage, nous avons eu l'occasion de créer une nouvelle fonctionnalité du jeu Dragonium. Le principe de cette fonctionnalité est de créer des médailles qui fonctionnent comme des trophées ou des hauts-faits dans d'autres jeux, c'est-à-dire qu'en fonction de leur activité, on récompense les joueurs de différentes médailles.

Par exemple, si un joueur a tué 10000 monstres, on le récompense de la médaille de cuivre « Tueur de monstre ». De plus, les médailles ont différents paliers, cuivre, bronze, argent et or qui est le plus haut rang qu'une médaille puisse avoir.

Pour reprendre l'exemple de la médaille « Tueur de monstre », le premier palier de cette médaille est à 10 000 monstres tués et donne la médaille de cuivre, le second palier est à 50 000 monstres tués et donne la médaille de bronze, ensuite le troisième palier est à 100 000 monstres tués et donne la médaille d'argent et enfin le quatrième et dernier palier est à 500 000 monstres tués et donne la médaille d'or.

Pour ce qui est du développement, nous avons dû faire beaucoup de choses, premièrement, nous avons créé plusieurs médailles dans la base de données du jeu en précisant leur nom, leur description et la valeur des différents paliers de la médaille (voir image n°2 en annexe).

Deuxièmement, nous avons créé une nouvelle page qui vérifie tous les jours à midi les avancés de chaque joueur dans les différentes médailles et qui change le grade des médailles déjà obtenues si un nouveau palier est atteint et qui en attribue des nouvelles aux joueurs.

Ensuite, nous nous sommes occupés de l'affichage des médailles pour les joueurs, pour ce faire, nous avons modifié la page mon_perso.php permettant aux joueurs d'accéder à leurs informations en ajoutant un cadre contenant toutes les médailles obtenues par le joueur et leur grade (voir image n°3 en annexe). Le système d'affichage est un peu spécial puisque pour les afficher, au lieu d'avoir différentes images avec à chaque fois le symbole de la médaille et sa couleur, on a seulement les images des symboles des différentes médailles et lorsque l'on souhaite afficher la médaille avec la bonne couleur, on appelle une page nommée imagemedaille.php qui s'occupe de tester les informations du joueur liés à tel médaille et qui applique la bonne couleur à la médaille.

Par exemple, si un joueur a la médaille « Tueur de monstre » et qu'il a dépassé le palier argent, lors de l'affichage la page imagemedaille.php va remarquer que le joueur a dépassé le palier argent et va ainsi appliquer la couleur argent à la médaille.

-Création d'un système de liaison de compte et de changement rapide de compte

Une autre mission qui nous a été confiée a été la création d'un système de liaison de compte et de changement rapide de compte.

Ce système part de l'idée que beaucoup de gens possèdent plusieurs personnages et donc plusieurs comptes sur Dragonium. Ainsi, pour faciliter le changement de comptes de ces personnes, nous avons créé un système qui permet de lier ensemble plusieurs comptes qui ont la même adresse email et un autre système qui permet de passer d'un compte à un autre très rapidement sans avoir à se déconnecter et à entrer de nouveau le mot de passe et le mail

Au niveau du développement, pour gérer la liaison des comptes, nous avons tout d'abord modifié la page carte_menu.php qui sert à afficher le menu rapide à gauche de l'écran de jeu afin d'y ajouter un lien « Multicomptes » qui sert à accéder au menu de changement rapide de compte.

Ensuite, nous avons modifié la page option.php qui comme son nom l'indique gère les options des joueurs pour créer un menu qui affiche dans un formulaire les différents comptes auxquels le joueur à la possibilité de lier son personnage, c'est-à-dire tous les comptes qui ont le même mail que le personnage . Ce menu sert également à afficher tous les comptes auxquels le personnage est déjà lié en plus d'un bouton qui permet de supprimer tel ou tel compte de ses liaisons (voir image n°4 en annexe).

Pour la liaison des comptes, nous avons créé un pop-up, autrement dit une fenêtre qui s'affiche par-dessus la page actuelle et qui s'affiche lorsque l'on sélectionne un personnage à lier et qu'on valide avec le bouton OK (voir image n°5 en annexe). Ce pop-up est très important puisqu'il permet au joueur d'entrer le mot de passe du compte auquel il veut se lier afin de

s'assurer que la liaison est sécurisée. Si le mot de passe entré ne correspond pas au mot de passe du compte, on affiche une erreur de mot de passe et rien ne se passe sauf s'il se trompe plusieurs fois dans ce cas on l'empêche de lier des comptes pendant 10 minutes, en revanche si le mot de passe correspond, on fait la liaison dans la base de données.

Pour gérer les liaisons au niveau de la base de données, nous avons créé une table nommée « Multicomptes » dans laquelle on associe les différents identifiants (id) des comptes liés (voir image n°6 en annexe). Par exemple, si un joueur souhaite lier un compte A qui a l'id 1234 à un compte B qui a l'id 5678, il doit depuis l'un des deux comptes aller dans les options du jeu et sélectionner le personnage auquel il veut lier son compte et entrer son mot de passe. Une fois cela fait, une nouvelle ligne va être créée dans la table Multicomptes dans la base de données contenant l'id du compte A et du compte B.

En faisant cela, nous avons remarqué un problème. Le problème est que si on crée une liaison avec un compte qui est déjà liée à un ou plusieurs autres comptes, la liaison est uniquement faite entre les deux comptes alors que l'on veut que la liaison soit aussi faite avec tous les autres comptes déjà liés aux deux comptes. Pour reprendre l'exemple d'avant, si on veut lier un compte A déjà lié à un compte C à un compte B qui est lui-même déjà liée à un compte D, on ne veut pas que la liaison soit uniquement faite entre le compte A et le compte B, mais qu'elle soit aussi faite entre le compte A et D, le compte B et C et le compte C et D.

Donc pour régler ce problème, nous avons créé plusieurs boucles, la première sert à lier le compte A avec tous les comptes liés au compte B, la deuxième boucle sert à lier le compte B avec tous les comptes liés au compte A et enfin la troisième boucle est une double boucle qui sert à lier tous les comptes liés au compte A à tous les comptes liés au compte B. Ainsi, avec ce système, tous les comptes sont liés entre eux.

- Crédit d'un système qui vérifie les avatars des joueurs

Pour cette mission, il s'agissait d'un bug qui a été reporté par un joueur.

Pour contextualiser, dans Dragonium les joueurs ont des avatars et lorsqu'ils créent un compte on leur attribue un avatar par défaut. Les joueurs peuvent par la suite s'ils le souhaitent modifier cet avatar dans les options du jeu pour mettre l'image qu'ils veulent.

Pour en revenir à ce bug, des joueurs se sont plaint que l'avatar qu'ils avaient mis dans les options ne s'affiche pas et leur avatar restait donc celui par défaut.

Le problème est que la raison de ce bug a été trouvée mais pas complètement car nous avons découvert que les avatars ne s'affichent pas car ils n'existent pas dans les fichiers du jeu mais on ne sait pas pourquoi ils n'existent pas.

Donc au lieu de réparer ce bug, nous avons créé une page nommée `avatars_introuvables.php` qui liste les pseudos des joueurs et l'image de leur avatar si l'image qu'ils ont mis dans les options n'est pas dans les fichiers du jeu (voir image n°7 en annexe).

Cette page permet ainsi de savoir quels sont les comptes touchés par ce bug.

- Crédit d'une nouvelle zone dans le jeu

Cette mission s'agit du développement d'une nouvelle zone du jeu.

Pour contextualiser, sur Dragonium, les joueurs évoluent sur une carte qui est sous la forme d'une multitude de cases et pour se déplacer sur cette carte, les joueurs ont des points de mouvement qui se régénèrent avec le temps et qui permettent de se déplacer d'une case à une autre (voir image n°8 et n°9 en annexe). Donc pour aller d'un point A à un point B, un joueur doit passer par un certain nombre de cases et donc dépenser un certain nombre de points de mouvement.

De plus, la carte du jeu possède aussi un système de strates autrement dit d'étages qui sont d'une grande utilité. Pour faire simple, chaque case de la carte possède plusieurs étages allant de 0 à 4, ces étages sont très utiles car ils permettent de délimiter les différentes zones du jeu et de limiter les déplacements des joueurs car ceux-ci ne peuvent pas changer de strate à leur guise et où bon leur semble. S'ils veulent changer de strate, il y a des cases spéciales qui permettent de le faire et qui s'appellent des péages. Ces péages permettent, si les joueurs remplissent une certaine condition qui est la plupart du temps le fait d'avoir dépassé un certain niveau et de payer une certaine somme d'argent du jeu, de pouvoir changer de strate et ainsi de changer de zone puisque pour délimiter les zones on leur attribut des strates différentes.

C'est donc là qu'intervient l'idée de créer une nouvelle zone dans le jeu qui permettrait aux joueurs de se déplacer plus rapidement tout en dépensant moins de points de mouvement.

Cette nouvelle zone du jeu qui servirait donc de raccourci a été mise en place à un endroit stratégique de la carte car l'entrée et la sortie du raccourci ont été placés de part et d'autre d'une montagne qu'on ne peut normalement pas traverser et qui oblige donc à la contourner et dépenser beaucoup de points de mouvement.

Pour créer ce raccourci, on a créé aux deux extrémités de notre raccourci des cases qui agissent comme des péages mais au lieu de simplement changer le joueur de strate, on le change de case et on l'envoie sur la bonne case de la nouvelle zone (voir image n°10, n°11 et n°12 en annexe). Et inversement, si le joueur est dans la nouvelle zone on l'envoie sur la bonne case en fonction d'où il est sorti.

Mais cette nouvelle zone à une particularité qui fait qu'elle n'est pas réellement accessible par tous les joueurs puisque ce raccourci n'est utilisable que par un seul camp à la fois.

Pour préciser, au début du jeu les joueurs doivent choisir entre deux camps, le camp de Birgit ou celui de Morrigan. Cette mécanique de camps adverses est très importante dans Dragonium et beaucoup d'activités du jeu tournent autour de cette mécanique puisqu'en fonction des actions du joueur, leur niveau d'allégeance à leur camp change ce qui peut même amener à un changement de camp.

Pour revenir sur la particularité de la zone, dans cette nouvelle zone il y a un monstre, créé spécialement pour ce raccourci, qui bloque le passage

des joueurs et pour libérer le passage il faut tuer ce monstre (voir image n° 12 en annexe). Si un joueur réussit à tuer ce monstre, alors il débloque l'accès pour son camp pendant une semaine. C'est-à-dire que pendant une semaine après la mort du monstre, tous les joueurs du même clan que la personne qui a tué le monstre auront la possibilité d'utiliser ce raccourci tandis que le camp adverse ne pourra pas et devra attendre la réapparition du monstre une semaine après pour tenter de le tuer et libérer l'accès pour leur camp.

Au niveau du développement, Ludovic notre maître de stage c'est occupé de créer la nouvelle zone et nous nous sommes ensuite occupés de créer le nouveau monstre dans la base de données dans la table « Monstres » qui contient tous les monstres du jeu en précisant toutes ses informations comme son nombre de points de vie et sa durée de réapparition qui est le temps qu'il va prendre avant de réapparaître une fois tué que nous avons fixé à une semaine. Pour finir, nous nous sommes occupés de créer un nouveau péage dans la nouvelle zone sur la même case où le monstre a été placé qui vérifie si le monstre a été tué car s'il n'a pas été tué personne ne peut passer et s'il a été tué, ce péage vérifie si le joueur qui veut le traverser appartient bien au camp qui l'a tué dans ce cas on autorise le passage tandis que s'il est dans le camp adverse, on l'empêche de passer.

- Création d'un nouveau piège

Cette mission concerne la création d'un nouveau piège qui permettrait de suivre un joueur à la trace pendant 15 minutes.

Dans Dragonium, il existe des pièges que les joueurs peuvent fabriquer et placer sur une case de leur choix, lorsqu'un joueur passe sur une case où un piège a été posé, il se prend le piège et subit ses effets.

Le piège que nous avons créé s'appelle « Pot de peinture » et lorsqu'un joueur marche dans ce piège, il est « recouvert de peinture » ce qui a pour effet qu'il laisse des traces derrière lui lorsqu'il se déplace sur la carte pendant 15 minutes à partir du moment où il a marché dans le piège. Ces traces sont ensuite visibles sur la carte mais seulement par le joueur qui a placé ce piège (voir image n°13 en annexe).

Pour le développement, je suis personnellement occupé de gérer la fabrication de ce piège car les pièges ont besoin d'être fabriqués par les joueurs.

Pour expliquer, au début du jeu les joueurs choisissent une classe parmi cinq classes, Soigneur, Paladin, Guerrier, Chasseur, Mage et en fonction de leur classe, ils ont la possibilité d'exercer un métier. Et pour pouvoir fabriquer des pièges, il faut être chasseur et avoir le métier d'ingénieur.

Donc pour gérer la fabrication, j'ai modifié la page fonction_craft14.php qui est la page qui gère le métier d'ingénieur dans laquelle j'ai ajouté la recette de la fabrication du piège en précisant tous les objets nécessaires à sa fabrication (voir image n°14 en annexe).

Conclusion

votre analyse sur le stage en lui-même comment vous vous êtes intégré à l'équipe, que vous a appris le stage (technique et humain)

Pour conclure, ce stage a été pour moi une expérience extrêmement enrichissante et très intéressante. J'ai eu l'opportunité de plonger en plein cœur du fonctionnement à la fois d'un jeu vidéo et d'un site web ce qui m'a permis d'en apprendre énormément sur différents langages que sont le PHP, le SQL, l'HTML et le CSS.

Durant ce stage, j'ai particulièrement apprécié l'aspect pratique car nous avons été beaucoup amenés à travailler en autonomie ce qui nous a forcé à utiliser nos connaissances apprises durant l'année et aussi à faire des recherches lorsqu'on ne comprenait pas certaines parties des programmes.

L'autonomie nous a aussi amenés à faire nos propres erreurs ce qui a aussi été bien car cela nous a obligé à devoir nous relire pour comprendre quelles ont été nos erreurs et savoir comment les réparer. C'est en partie pour cela que l'expertise de Ludovic, notre maître de stage, a été très appréciée et enrichissante.

Je remercie de nouveau Timéo Danois car nous avons beaucoup travaillé ensemble ce qui nous a permis de nous entraider tout au long du stage et ainsi de ne pas être perdu ou de rester bloqué sur un programme puisqu'il suffisait simplement de demander une explication ou de l'aide à l'autre.

Pour finir, ce stage a été d'une très grande aide dans mon parcours professionnel et m'a donné envie de continuer dans cette voie qu'est le domaine du développement . Je remercie donc gracieusement Ludovic Ressegand et l'association Zyzomis de m'avoir permis d'effectuer ce stage qui a pour moi été une expérience formidable et pleine d'aventures enrichissantes.

Annexes

Image n°1 - Système de tickets du jeu

	ID	Ouverte	Type	Priorité	Sévérité	Résumé	État	Progression	Privée
✓	502	27/06/2023	Amélioration souhaitée	Moyenne	Basse	Rajouter "LI" pour les perso en modération d'inter	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	501	27/06/2023	Amélioration souhaitée	Moyenne	Basse	Remplacer WIMIA par un meilleur système	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	500	27/06/2023	Amélioration souhaitée	Moyenne	Basse	Gestion des droits	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	499	25/06/2023	Rapport de bug	Moyenne	Basse	Problème d'xp des cueilleurs	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	498	25/06/2023	Rapport de bug	Moyenne	Basse	soin qui passe en même temps qu'une mort	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	497	24/06/2023	Rapport de bug	Moyenne	Basse	afficher multi sur le profil public	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	496	22/06/2023	Rapport de bug	Basse	Très basse	Page Wiki familiers : erreur familier domestiqué	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	495	22/06/2023	Amélioration souhaitée	Moyenne	Haute	Don par tél : rajouter Discord	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	493	20/06/2023	Rapport de bug	Moyenne	Basse	Code wiki PNJ ne gère pas les PNJ décochés	Nouveau	<div style="width: 90%;"><div style="width: 90%;">90%</div></div>	Non
✓	492	19/06/2023	Amélioration souhaitée	Moyenne	Très basse	Modif PNJ : ajouter case Wiki	Nouveau	<div style="width: 90%;"><div style="width: 90%;">90%</div></div>	Non
✓	491	19/06/2023	Rapport de bug	Moyenne	Haute	Remettre poste_clan_joueur à 0 si clan=0	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	490	15/06/2023	Rapport de bug	Basse	Très basse	Filtrage par type des vêtements en boutique	Nouveau	<div style="width: 90%;"><div style="width: 90%;">90%</div></div>	Non
✓	489	15/06/2023	Amélioration prévue	Très haute	Haute	Interface de gestion des libellés	Nouveau	<div style="width: 60%;"><div style="width: 60%;">60%</div></div>	Non
✓	488	15/06/2023	Rapport de bug	Haute	Haute	Refaire les accès en cas de grade secondaire	Nouveau	<div style="width: 20%;"><div style="width: 20%;">20%</div></div>	Non
✓	485	13/06/2023	Amélioration souhaitée	Très haute	Basse	Coffre guilde : voir les possesseurs	Nouveau	<div style="width: 90%;"><div style="width: 90%;">90%</div></div>	Non
✓	482	11/06/2023	Amélioration prévue	Très haute	Haute	Faire un module d'insertion de libellés de quête	Nouveau	<div style="width: 90%;"><div style="width: 90%;">90%</div></div>	Non
✓	481	08/06/2023	Amélioration prévue	Moyenne	Très basse	Faire un guide du RP	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	475	29/05/2023	Amélioration prévue	Moyenne	Basse	Rouvrir les quêtes Grimm	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non
✓	471	29/05/2023	Amélioration souhaitée	Moyenne	Basse	Liste PNJ pour Wiki	Nouveau	<div style="width: 60%;"><div style="width: 60%;">60%</div></div>	Non
✓	463	11/05/2023	Rapport de bug	Moyenne	Très basse	Photo non redimensionnée en MP	Nouveau	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;">0%</div></div>	Non

Image n°2 - Image de la table « médailles » de la base de données

id_medaille	nom_medaille	image_medaille	description_medaille	pallier1_medaille	pallier2_medaille	pallier3_medaille	pallier4_medaille
1	Tueur de monstres\$Monster killer	medaille1.gif	Nombre de monstres tués\$Number of monsters killed	10000.00	50000.00	100000.00	500000.00
2	Lame\$Blade	medaille2.gif	Nombre de contrats remplis dans le mois\$Number of bounties achieved in the month	1.00	2.00	3.00	4.00
3	Trompe-la-mort\$Death-dodger	medaille3.gif	Nombre de morts par rapport au nombre de monstres tués\$Number of deaths compared to the number of monsters killed	1.00	0.50	0.20	0.05
4	Grand parieur\$Famous bettor	medaille4.gif	Nombre de paris à la battle royale\$Number of bets at the battle royale	10.00	20.00	100.00	300.00
5	Éleveur courageux\$Brave breeder	medaille5.gif	Nombre de familiers inscrits à la battle royale\$Number of pets entered in the battle royale	10.00	20.00	100.00	300.00
6	Main lente\$Nimble-fingered	medaille6.gif	Or volé\$Gold stolen	500000.00	2000000.00	10000000.00	80000000.00
7	Faiseur de couples\$Couple maker	medaille7.gif	Nombre de boxes à l'élevage\$Number of boxes at the husbandry	2.00	4.00	7.00	15.00
8	Pour Morrigan !\$For Morrigan!	medaille8.gif	Atteindre le karma maximum\$Reach the maximum karma	0.00	0.00	0.00	0.00
9	Pour Birgit !\$For Birgit!	medaille9.gif	Atteindre le karma maximum\$Reach the maximum karma	0.00	0.00	0.00	0.00
10	Écrivain\$Writer	medaille10.gif	Nombre de livres écrits\$Number of books written	2.00	4.00	6.00	10.00
11	Secouriste\$Rescuer	medaille11.gif	Nombre de points de vie rendus\$Number of health points returned	100000.00	1000000.00	10000000.00	50000000.00
12	Le Parrain\$The Godfather	medaille12.gif	Nombre de joueurs actifs parrainés\$Number of active sponsored players	3.00	5.00	10.00	20.00
13	Garde\$Guard	medaille13.gif	Nombre de villes tuées\$Number of town guards killed	50.00	100.00	500.00	1000.00
14	Volubile\$Voluble	medaille14.gif	Bavardage sur le chat\$Chatting in the chatroom	500.00	1000.00	3000.00	8000.00
15	Vieux de la veillie\$One of the old brigade	medaille15.gif	Âge du personnage\$Age of the character	1.00	3.00	6.00	10.00
16	Béta testeur\$Beta tester	medaille16.gif	Avant que le monde soit monde\$Before the world was a world	0.00	0.00	0.00	0.00
17	Le Héros des quêtes\$Quest hero	medaille17.gif	Nombre de quêtes achevées\$Number of quests completed	10.00	25.00	50.00	90.00
18	Meilleur tueur de loups\$Best wolf killer	medaille18.gif	Classement du mois précédent\$Previous month's ranking	4.00	3.00	2.00	1.00
19	Meilleur tueur de griffons\$Best gryphon killer	medaille19.gif	Classement du mois précédent\$Previous month's ranking	4.00	3.00	2.00	1.00
20	Gros boulet \$Wrecking balls	medaille20.gif	Nombre de forts tués le mois précédent\$Number of forts killed in the previous month	4.00	3.00	2.00	1.00
21	Meilleur soigneur\$Best healer	medaille21.gif	Classement du mois précédent\$Previous month's ranking	4.00	3.00	2.00	1.00
22	Tueur de Dracoliche\$Dragolich slayer	medaille22.gif	Tuer chaque dracoliche\$Kill every dragolich	2.00	3.00	4.00	5.00
23	Explorateur\$Explorer	medaille23.gif	Nombre de villes visitées\$Number of towns visited	10.00	25.00	50.00	90.00

Image n°3 - Affichage des médailles



Image n°4 - Menu multicomptes des options

Multicomptes

RAPPEL : L'espionnage est interdit. Utiliser un personnage d'un certain karma pour obtenir des informations et les transmettre au karma opposé est possible de la suppression de tous les comptes liés de près ou de loin au contrevenant ainsi que tous les comptes liés à ceux auxquels les informations ont été transmises.

S'il y a plusieurs personnages sur votre connexion, ils doivent tous avoir le même karma. Si vous avez des personnages de karma différents sur votre connexion, ils seront obligatoirement affichés publiquement sur votre profil.

Par défaut, vous devez avoir le même karma pour tous les personnages de la connexion. Si vous préférez avoir des karmas différents, vous devrez afficher publiquement la liste des personnages (générée automatiquement).

Votre statut actuel : karma unique pour les personnages de votre connexion, sans divulgation de leur nom

Lier d'autres personnages :
Vous pouvez lier vos autres personnages pour passer de l'un à l'autre facilement. Pour cela, vos personnages doivent avoir la même adresse e-mail. Attention : la modification de l'adresse e-mail ou du mot de passe de l'un des personnages liés rompra la liaison de ce personnage avec tous les autres.

Liaison possible avec : Sparadrap

Personnages déjà liés :

<input checked="" type="checkbox"/> Adixia	Ysana
<input checked="" type="checkbox"/> Amant	Dorma
<input checked="" type="checkbox"/> Ayla	Talarock
<input checked="" type="checkbox"/> Bolgram	
<input checked="" type="checkbox"/> Cruela	
<input checked="" type="checkbox"/> Ého	
<input checked="" type="checkbox"/> Elea Salvica	
<input checked="" type="checkbox"/> Karthelys	
<input checked="" type="checkbox"/> Roritahiti	
<input checked="" type="checkbox"/> Thulgrim	
<input checked="" type="checkbox"/> Yekelle	

Image n°5 - Pop-up de liaison de compte

Multicomptes

RAPPEL : L'espionnage est interdit. Utiliser un personnage d'un certain karma pour obtenir des informations et les transmettre au karma opposé est possible de la suppression de tous les comptes liés de près ou de loin au contrevenant ainsi que tous les comptes liés à ceux auxquels les informations ont été transmises.

S'il y a plusieurs personnages sur votre connexion, ils doivent tous avoir le même karma. Si vous avez des personnages de karma différents sur votre connexion, ils seront obligatoirement affichés publiquement sur votre profil.

Par défaut, vous devez avoir le même karma pour tous les personnages de la connexion. Si vous préférez avoir des karmas différents, vous devrez afficher publiquement la liste des personnages (générée automatiquement).

Votre statut actuel : karma unique pour les personnages de votre connexion, sans divulgation de leur nom

Lier d'autres personnages :
Vous pouvez lier vos autres personnages pour passer de l'un à l'autre facilement. Pour cela, vos personnages doivent avoir la même adresse e-mail. Attention : la modification de l'adresse e-mail ou du mot de passe de l'un des personnages liés rompra la liaison de ce personnage avec tous les autres.

Liaison possible avec : Sparadrap

Personnages déjà liés :

<input checked="" type="checkbox"/> Adixia
<input checked="" type="checkbox"/> Amant
<input checked="" type="checkbox"/> Ayla
<input checked="" type="checkbox"/> Bolgram
<input checked="" type="checkbox"/> Cruela
<input checked="" type="checkbox"/> Ého
<input checked="" type="checkbox"/> Elea Salvica
<input checked="" type="checkbox"/> Karthelys
<input checked="" type="checkbox"/> Roritahiti
<input checked="" type="checkbox"/> Thulgrim
<input checked="" type="checkbox"/> Yekelle

Dragonium, jeu de rôle en ligne gratuit (WMORPG/MMORPG)... — □ ×
ywyn.dragonium.net/liaison_multicomptes.php?id_multicompte=13402

Lier d'autres personnages

Saisissez le mot de passe du compte Sparadrap :

Mot de passe :

Image n°6 - Image de la table « multicomptes » de la base de données

j1_multicompte	j2_multicompte	j1_multicompte	j2_multicompte
13377	13376	13377	13407
13377	13413	13410	13399
13410	13407	13399	13395
13407	13395	13399	13397
13407	13393	13413	13393
13400	13374	13398	13397
13400	13398	13410	13398
13410	13400	13410	13397
13407	13374	13397	13374
13413	13400	13377	13400
13413	13399	13376	13413
13413	13398	13413	13374
13413	13397	13397	13393
13377	13410	13395	13393
13413	13395	13395	13374
		13410	13395

Image n°7 - Image de la page avatars_introuvables.php

The screenshot shows a wooden-paneled interface for the 'Dragonium' website. At the top center, the logo 'Dragonium' is displayed above the text 'ASSOCIATION ZYOMIS'. Below the logo, the heading 'Liste des avatars manquants' is centered. A table below the heading contains one row of data:

Id	Nom du joueur	Image
13376	Radeath	13376gdlog.png

Image n°8 - Image de la carte du jeu



Image n°9 - Image de la carte du jeu vu par les joueurs

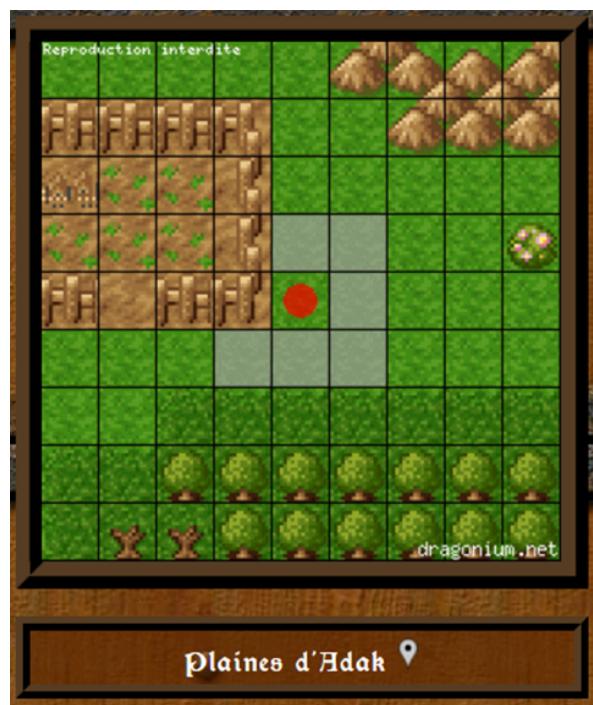


Image n°10 - Image de l'entrée sud du passage souterrain



Image n°11 - Image de l'entrée nord du passage souterrain



Image n°12 - Image de la nouvelle zone et du monstre qui bloque le passage



Image n°13 - Image de la carte du jeu lorsqu'un joueur a marché dans un piège pot de peinture

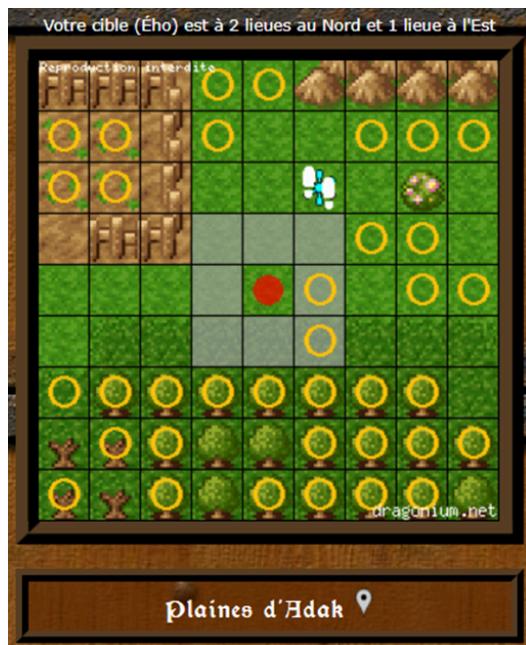


Image n°14 - Image de la page du métier d'ingénieur

This screenshot shows the "Ingénieur" (Engineer) profession interface. At the top, it displays the player's level: "Niveau : 1 (Débutant)" with 24211 / 68000 EXP. The next level requires 68000 XP + niveau ≥ 100. Below this, there's a section for trap preparation:

- Atelier de préparation**
- Éléments à utiliser :** (Instructions: You cannot choose the same item twice and you must leave an empty line between two ingredients.)
- Objet 1 : Carapace bleue (2)
- Objet 2 : Carapace mauve (3)
- Objet 3 : Eau (1)
- Objet 4 : Eau (1)
- Catalyseur : Petit engrenage (1)

Quantité à préparer : 1 (Instructions: The maximum quantity proposed corresponds to the amount of the element you have in greater quantity. If you want to create an object with a component you have in smaller quantity, you must adjust the required quantity.)

Lancer la fabrication (Launch Production) button.

In the bottom left corner, there's a section titled "Pièges déjà placés" (Placed Traps) showing one trap: "1 : Presqu'île de Téméria (Piège à mâchoires)". Below this, another section shows trap placement options:

Piège : Peinture ultra-violette (2) **Poser un piège ici** (Place Trap Here) button.