



: court terme



: moyen terme















: long terme

user	feature	actions	notes	priorité
Joueur	Jeux	<input type="checkbox"/> lire l'histoire	Lire l'histoire évolutive au fur et à mesure de la partie.	
		<input type="checkbox"/> interagir avec le scénario	Faire des "actions" (ou bien prendre en compte les éléments du chat).	
		<input type="checkbox"/> visualiser les joueurs et leurs états dans la partie	HUD avec des couleurs ou 'info-bulles' pour les états (empoisonné, dodo, brûlure...).	
	Jeux - map-monde	<input type="checkbox"/> visualiser la carte d'une partie	—	
		<input type="checkbox"/> bouger sur la carte	Au survol: info sur le lieu, en cliquant: aller au lieu.	
		<input type="checkbox"/> voir les lieu sur la carte	Infos au survol	
	Jeux - map-lieu	<input type="checkbox"/> bouger son pion	Sur un système de "tile"	
		<input type="checkbox"/> effectuer des actions	"entrer", "parler", "fouiller", "insulter"...	
		<input type="checkbox"/> visualiser la position et l'état des joueurs	Un système de marqueur qui au survol affiche l'état.	
	Jeux - communication	<input type="checkbox"/> chat texte	Intégrer éventuellement les actions/réactions à ce niveau la pour avoir un journal d'action + qu'un simple chat.	

		<input type="checkbox"/> chat vocal	Commencer par répertorier un lien discord si pas priorisé.	
		<input type="checkbox"/> emoji	Ne pas hésiter à utiliser pour générer des réactions de l'IA.	
		<input type="checkbox"/> caméra		
		<input type="checkbox"/> interactions sonores	Personnages parle quand certaines actions, commandes de chat, attention pas trop jeux video, pas modifier les actions du joueur. On illustre plus qu'interagir avec la voix.	
	Jeux - paramétrage	<input type="checkbox"/> créer une partie	Doit pouvoir se faire en 3 clic max.	
		<input type="checkbox"/> rejoindre une partie	Doit pouvoir se faire en 3 clic max.	
		<input type="checkbox"/> choisir un perso	Doit pouvoir se faire en 1 clic.	
		<input type="checkbox"/> choisir un scénario	Doit pouvoir se faire en 1 clic.	
		<input type="checkbox"/> ajuster les règles d'une partie crée	Preset de règles + customizable.	
		<input type="checkbox"/> rechercher une partie	–	
		<input type="checkbox"/> sauvegarder une partie	Cela va demander de trouver un format de sauvegarde des parties.	
		<input type="checkbox"/> programmer une partie		

	Carte - création	<input type="checkbox"/> créer une carte	Doit pouvoir ouvrir l'interface de création en 3 clic max.	😊
		<input type="checkbox"/> placer des "lieux" sur la cartes	Sous forme de jetons pour rappeler le JDR.	😊
		<input type="checkbox"/> tester la carte "comme en jeux"	A la Unity.	🧐
		<input type="checkbox"/> attacher des "actions"	"ouvrir porte", "chercher buisson"...	😊
		<input type="checkbox"/> randomiser un lieu	Doit pouvoir se faire en 3 clic.	🧐
	Personnage - création	<input type="checkbox"/> créer des personnages réutilisables	Afin de pouvoir éditer des éditions de base par exemple.	😊
		<input type="checkbox"/> paramétrer les compétences	—	😊
		<input type="checkbox"/> paramétrer la bio	—	😊
		<input type="checkbox"/> paramétrer les visuels	—	🧐
		<input type="checkbox"/> dupliquer un personnage	—	🧐
		<input type="checkbox"/> tagger un perso	Ça permettra de gérer les compatibilités avec les scénarios.	😊
	Inventaire	<input type="checkbox"/> Voir et gérer son équipement	gérer le poid de l'équipement.	☀️
		<input type="checkbox"/> échanger de l'équipement avec joueur et pnj		😊
		<input type="checkbox"/> récupérer du loot		😊

		<input type="checkbox"/> craft des objets		
		<input type="checkbox"/> interagir avec des équipements		
		<input type="checkbox"/> éliminer de l'équipement	détruire/jeter/utiliser des objets.	
	Profil	<input type="checkbox"/> éditer mon mon profil	pseudo, mot de passe, bio, badges...	
		<input type="checkbox"/> récupérer des badges challenge	Faire 20 parties "cthulu", mourir 15 fois. soudoyer 20 pnj...	
		<input type="checkbox"/> visualiser les différents campagnes en cours		
		<input type="checkbox"/> gérer une liste d'amis		
		<input type="checkbox"/> accéder à mes préférences		
Maitre du Jeux	Jeux	<input type="checkbox"/> imposer un choix à un joueur	–	
		<input type="checkbox"/> commander les adversaires	–	
Admin	data	<input type="checkbox"/> récupérer les histoires créées par les users	primordial pour faire évoluer les modèles.	
		<input type="checkbox"/> récupérer les bios des personnes	primordial pour faire évoluer les modèles.	

	droits	<input type="checkbox"/> gérer les droits des users	—	😊
--	--------	---	---	---

mapmonde

carte de la campagne avec des jetons placés pour indiquer les lieux.



Lieux

sous-zone d'une carte avec un système de tiles, certains éléments sont rattachés à des actions et sont symbolisés par un jeton ou cachés (pièges, embuscade...).

