

CAHIER DES CHARGES

pour

SERVEUR ROYALTY

Version 1.0

Par: 1.Kintus#1123

June 29, 2020

Contents

1	Introduction	3
1.1	But	3
1.2	Public Visé	3
1.3	Timeline	3
2	Description Générale	4
2.1	Abstract	4
2.2	Fonctionnalités Nécessaires	5
2.3	Besoins Humains	7
2.4	Aspect Monétaire	7
3	Evolution du Serveur	9
3.1	Extensions	9
3.2	Possibilités d’Ajouts Futurs	9
4	Besoins Graphiques	10
4.1	Modelling 3D	10
4.1.1	Entités	10
4.1.2	Equipement	11
4.2	Assets 2D	11

1 Introduction

1.1 But

Ce serveur a pour direction de devenir un serveur MMORPG Minecraft (encore un). Basé sur le build Forge suivant: `forge1.12.2-14.23.5.2838`.

Dans un premier temps, cette version publique servira surtout à donner un avant-goût aux joueurs, pour savoir les éventuels problèmes, points dérangeants, etc. Ainsi que de tisser un réseau pour trouver des volontaires dans l'élaboration de contenu du jeu.

1.2 Public Visé

Le public principal visé est bien entendu la communauté française de Minecraft. Cependant, j'ai l'espoir d'également attirer l'attention d'une certaine niche chez des joueurs plus âgés grâce à nos fonctionnalités et le gameplay que nous proposons. Une histoire riche, et mélangée à la pop-culture des années 70 à aujourd'hui, internationale mais aussi française.

1.3 Timeline

Il n'y a pas de timeline vraiment spécifique. Le plus tôt est le mieux, évidemment. Cependant, étant pris par mes études dans le secondaire, je dispose d'en général très peu de temps pour m'en occuper de manière intensive.

C'est également la raison pour laquelle je souhaite recruter davantage de personnes, surtout concernant les aspects graphiques (modelling et texturing) et la création de quêtes à l'aide du plugin CustomNPC. Disposant de l'expérience nécessaire pour faire moi-même les mods.

2 Description Générale

2.1 Abstract

Je rappelle au préalable que le but n'est pas de le sortir d'ici 1, 3 ou 6 mois. Initialement, je pensais (et je pense toujours) le sortir avec plus d'un an de travail pour les raisons évoquées précédemment.

Si vous souhaitez nous contacter pour échanger ou pour proposer votre aide, voici notre discord: —+ **cliquez-ici**.

Ce serveur se doit d'avoir une transparence complète concernant ses finances. Dû aux aspirations à tisser des liens avec des associations caritatives sur plusieurs thèmes (protection de l'enfance, recherche, ...). Dans le contexte actuel du (ie. 15 juin 2020), des donations à des causes médicales pourraient également être intéressantes.

En parallèle de la sortie de la "Version 1", une nouvelle version sera développée proposant des gameplays corrigés aux joueurs ainsi qu'une optimisation des mods. Cependant, tout achat durant cette première version sera bien entendu conservé. Ces joueurs auront également droit à des bonus exclusifs (comme une monture exclusives, etc).

2.2 Fonctionnalités Nécessaires

- Histoire
 - Background complet du monde
 - Système de Quête (CustomNPCs)
 - Monde Vivant (interaction inter-NPC)
- Gameplay
 - Système de Monture
 - Factions
 - Donjon et Raids Dynamique
 - Waypoints
 - Carte Dynamique (In-Game)
 - Système de craft repensé, avec ressources qui se régénèrent après un certain délais
 - Création et configuration des mobs, leurs loots, ...
 - Haut-faits
 - Coffre de Récompenses Aléatoire (de même que pour les ressources, auto-refill automatique et aléatoire)
 - Arbre de Compétences (pas vraiment des "skills", plus des stats à choisir)
- Miscellaneous
 - Maintenance Automatique des Serveurs
 - Récompense Journalière
 - Panel Web
 - Assurer la protection du monde
 - Launcher Personnalisé (Déjà un de fonctionnel, mais à refaire from scratch)
- Legislation
 - Relevés de comptes publiques
 - Reversement d'une partie des bénéfices à des associations caritatives
- Gestion Equipe et Communication
 - Recrutement des membres du staff et du développement
 - Mise en place du processus de développement basé sur la majorité avec droit de veto pour:
 - * Moi (quand même hein)
 - * Super-Administrateurs

- * Responsables Dev/Build/Lore si les trois responsables désire soumettre ce veto
- Mise en avant du serveur - Twitter, Forum, Vidéos trailer, ...
- Revenus
 - Boutique Web
 - * Skin de Monture
 - * Armure Cosmétique
 - Donations
 - Boost global

2.3 Besoins Humains

Nous avons donc besoin de 12 types de personnes (liste non exhaustive) pour gérer ce serveur, que ce soit en pre-sortie, ou une fois que la release a été faite.

- Membre du Staff
 - Responsable Modération. Gère l'équipe de modération et résout les problèmes importants.
 - Administrateur. Dispose des permissions pour bannir et autres sanctions définitivement.
 - Modérateur. Dispose des permissions pour bannir et autres sanctions temporairement.
 - Maître du Jeu: Chargé de relayer les problèmes aux personnes compétentes.
- Aide au Développement
 - Développeur.se en chef.fe. Aide aux développements de certaines fonctionnalités du serveur.
 - Scénariste en chef. Chapeaute le travail des Questers et des Graphistes. Donnant la trame à suivre et travaille en collaboration avec le Responsable Constructeur.
 - Constructeur.se en chef. Dirige l'équipe des constructeurs.
 - Chargé de Communication : S'occupe de la publicité et de la communication avec les utilisateurs.
 - Développeur Discord : Gère le serveur Discord, ses channels, les permissions, ...
 - Graphiste. S'occupe de la création d'assets 2D (items,...) ou de modèles 3D (armes, mobs, ...)
 - Constructeur.se. Dispose des permissions pour construire (donc gm) sur les mondes qui ne sont pas encore sortis.
 - Scénaristes. S'occupe de la rédaction de l'histoire du monde, des quêtes, ...
 - Créateur.trice de Quêtes. Dispose des permissions pour créer des quêtes CustomNPCs sur les mondes qui ne sont pas encore sortis.

2.4 Aspect Monétaire

Après paiement des coûts du serveur (VPS, nom de domaine, ...). Les bénéfices seraient découpés ainsi:

- 50% à des associations caritatives
- 20% mis en réserve en cas de besoin (Changement d'hébergeur, mois en déficit, ...)

- 30% pour le financement des membres du staffs, ceux aidant au développement ou des personnes extérieures ayant contribué au développement.

Les relevés bancaires seront et doivent être intégralement transparents et consultables par tous directement depuis le site web.

3 Evolution du Serveur

Une fois le serveur lancé, le but serait de sortir au moins une extension par an, au mieux, une par semestre.

3.1 Extensions

Ces extensions proposeraient:

1. De Nouvelles Quêtes
2. De Nouveaux Lieux
3. De Nouveaux Donjons, raid et loots
4. Un complément à la lore du serveur

3.2 Possibilités d'Ajouts Futurs

1. Serveur Créatif
2. Monde de Build (type Skyworld) avec les blocs achetables via les monnaies IG
3. PVP en arène avec rang (elo) + récompenses à la fin du mois

4 Besoins Graphiques

4.1 Modelling 3D

4.1.1 Entités

Afin de ne plus être contraint par les permissions de différents mods, une refonte complète des mobs seraient nécessaires (Ne serait-ce que pour la seconde version du serveur).

Actuellement, il nous faudrait:

- Elementaires:
 - Glace
 - Feu
 - Sable
 - Eau
 - Forêt
 - Marécageux
 - Vent
- Bêtes:
 - Mammouth
 - Loup de Givre
 - Ver Géant Givre
 - Ver Géant Sable
 - Slime
- Volant:
 - 4 Variations de Dragons

4.1.2 Equipement

Dans le but de proposer des items de tier "Unique" (limité à deux items portés en simultanés), il sera également nécessaire d'avoir des modèles 3d d'armes.

Actuellement, il y a 5 Types d'armes, et un bouclier à créer:

- Epée
- Hache - Done @andinox
- Baton
- Arc
- Marteau
- Bouclier

De plus, pouvoir proposer des sets d'armures en 3d est également intéressant, mais moins prioritaire que les armes.

4.2 Assets 2D

La demande en assets (images items) se fera au cours de l'évolution des quêtes.

De même, nous souhaiterions avoir quelqu'un pour faire des images pour le main menu, des boutons, images et assets de launcher ainsi que de GUI.