« *Luchronia* » est un jeu vidéo par navigateur massivement multijoueur promouvant l’entre-aide entre les joueurs via une totale liberté et un certain réalisme. Il s’agit d’une uchronie steampunk : fin XIXème siècle, l’Humanité part à la conquête de la Lune.

A travers Luchronia, nous avons voulu proposer le jeu de nos rêve (ou en tout cas, s’y approchant). Fruit de nombreuses années de réflexions, ce jeu propose un mélange de différents styles de jeu : jeu de rôle, réseau social, jeu de gestion et de politique, jeu de survie et jeu historique. Chaque façon de jouer étant plus ou moins indépendante des autres.

***1 – Un jeu de rôle massivement multijoueur***

Avant tout, « Luchronia » se présente comme un jeu de rôle : le joueur incarne un personnage qui va vivre des aventures aux côtés d’autres joueurs. Chaque joueur pose ses propres objectifs : gloire, richesse, puissance, connaissance, … et pour les atteindre, il dispose d’un panel de compétences dans divers domaines : militaire, artisanat, intellectuel, …

Dans Luchronia, ce sont les actions et les choix des personnages qui définissent ce qu’ils sont et non l’inverse.

L’une des particularités de Luchronia est que ce sont les actions des personnages qui déterminent leur métier, et non l’inverse. En effet, il est d’usage, dans les jeux du genre, que le joueur choisisse d’abord un métier (ou une « classe ») qui déterminera ce que le personnage saura faire, et quelle progression il pourra espérer. Dans Luchronia, c’est l’inverse : toutes les compétences sont accessibles, le métier est calculé par le jeu en fonction de l’utilisation des compétences, il reflète ainsi les préférences du joueur et peut changer avec le temps.

***2 – Un réseau social facilitant la communication***

En plus des moyens de communication classiques, Luchronia dispose de son propre réseau social intégré. Les joueurs disposent ainsi d’un forum global pour les questions d’ordre général mais aussi de forums de discussions locaux pour les villes, d’une taverne pour les discussions instantanées et d’une messagerie privée.

En plus des moyens de communication classiques, Luchronia dispose de son propre réseau social intégré.

Chaque personnage dispose également d’un journal pour publier ses aventures et ses exploits, les autres joueurs pouvant s’y abonner pour que ces nouvelles soient intégrées à leur flux d’actualités. En plus d’un moyen rapide pour savoir ce qu’il se passe, il fournit aux joueurs appréciant le « rôle play » un moyen d’interpréter leur personnage dans une histoire commune à leur réseau.

Luchronia intègre aussi la notion d’amis. Bien que facultatifs, ils sont cependant important car certaines interactions ne sont possibles qu’entre amis : accès à certaines informations, envoi de messages privés, échanges d’objets, …

***3 – Un jeu de gestion et de politique***

La vie des colons, sur la Lune, s’organise autour de « villes ». Petites ou grandes, elles fournissent les infrastructures et services indispensables aux personnages : exploitation des ressources, artisanat, industrie, économie, santé, recherche, défense militaire, … Si le personnage est l’incarnation du joueur, la ville est son espace de jeu.

La surface de la Lune est répartie en 655 000 zones réparties uniformément. Chaque zone a été générée d’après les données des dernières missions de la NASA (altitude, albedo, …) et disposent de son propre écosystème et d’une répartition différente de ses ressources naturelles.

Chacune des 655 000 zones peut accueillir une ville fondée et gérée par les joueurs qui s’y sont établis.

Chacune de ces zones peut accueillir une ville fondée et gérée par les joueurs qui s’y sont établis. Des affaires courantes à la stratégie, ce sont eux qui font leurs choix. Quels sont les bâtiments disponibles, les taxes et salaires applicables, l’immigration, la santé, … La diversité des zones et la proximité d’autres villes influent sur les choix des dirigeants.

La gestion de la politique est également du ressort des joueurs. Ceux-ci disposent de 6 systèmes politiques : anarchie, monarchie, sénat, république, parlement et démocratie. Ils disposent également de 5 systèmes de vote pour les prises de décisions collectives : majoritaire, alternatif, cumulatif, système de Borda et système de Hare.

Et si d’aventure des joueurs sont en désaccord avec la politique de leur ville, ils peuvent soit se déplacer et fonder leur propre ville ailleurs, ce n’est pas la place qui manque, soit fomenter une révolution pour renverser le pouvoir en place en le remplaçant par un système qu’il juge plus à propos.

***4 – Un jeu de survie réaliste***

Lors de leur arrivée sur la Lune, les colons ont découvert la présence de Lycanthropes agressifs. Ne supportant pas le soleil, ils se cachent le jour dans des grottes souterraines. La nuit, par contre, ils sortent et saccagent les installations et attaquent les personnages.

Contrairement à la Terre où ce cycle dure 24 heures, la Lune a une période de rotation 28 fois plus longue. Les journées lunaires, durant l’équivalent de 14 jours terrestres, donnent le temps aux joueurs de s’organiser pour développer leur ville et se préparer à l’attaque. En contrepartie, les nuits sont, elles aussi, bien plus longues.

Pour plus de réalisme, ce cycle n’est pas arbitrairement fixé à « 28 jours » mais dépend de la position du soleil par rapport à la Lune à l’époque du jeu, fin XIXème siècle. Pour cela, nous utilisons les éphémérides de la NASA qui fournissent la position des astres du système solaire avec une précision d’horloger. La nuit a donc une durée variable au cours du temps et suivant position sur la Lune, aux pôles, la nuit peut durer plusieurs mois terrestres.

La population des lycanthropes n’est pas non plus arbitraire mais obéis à des comportements biologiques réels. Leur croissance démographique et leurs déplacements dépendent des ressources disponibles et de l’attrait des différentes zones. En attaquant les Lycanthropes, ou en se défendant lors d’attaques, les joueurs diminuent l’attrait de leur zone, et par communication des Lycanthropes, diminuent aussi l’attrait des zones voisines.

***6 - Un jeu historique***

Au-delà de l’aventure sociale des joueurs, Luchronia est aussi une aventure historique. L’action se déroule 120 ans dans le passé, jours pour jours. Les événements scientifiques et historiques de l’époque sont intégrés dans la trame de l’histoire.

Pour accentuer cette immersion, Luchronia dispose d’un blog sur lequel sont publiées les actualités historiques et scientifiques de l’époque, en « *temps réel* ».

***7 – Projet actuellement en bêta test***

Luchronia est un projet déjà bien avancé. Les alpha-tests ont eu lieu en novembre 2013 et ont permis d’améliorer la conception et le game-play du jeu. Les bêta-tests ont débuté en août 2014 par l’arrivée des premiers colons sur la Lune.

Le jeu est donc actuellement ouvert au public en version Bêta. Nous continuons donc les développements ; corrections de bogues, amélioration ergonomiques et ajout de fonctionnalités de manière continue.