# A propos du projet

* **Nom du projet** : Luchronia
* **Langue principale du projet** : Français
* **Objectif principal :** Atteindre un budget de 15000 €

**Note sur le budget à atteindre :** Ulule prend 8 % des dons, L’État prend 20 % des recettes en TVA et 5000 € de charges RSI. Le tableau suivant donne deux scénarios de gains.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Poste | Scénario 6 mois | Scénario 12 mois |
| Total des dons | 15 000 € | 20 000 € |
| Frais ulule | 1 200 € | 1 600 € |
| TVA | 2 760 € | 3 680 € |
| Recettes pour Quantyl | 11 040 € | 14 720 € |
| Bénéfices pour Quantyl | 6 040 € | 9 720 € |

# Description du projet :

En quelques lignes, présentez votre projet, vos motivations en mettant l’accent sur l’intérêt collectif de celui-ci, votre expérience, votre état d’esprit.

« *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 un jeu vraiment collaboratif. Fruit de plusieurs années de réflexions, de recherche et de prototypage. Nous avons finalement décidé de nous lancer en créant notre société en septembre 2013 (toute une aventure en soi). Un prototype est sorti en novembre 2013 puis, après une longue phase de refonte (parce que l’ergonomie, ça ne s’invente pas), un autre en août 2014.

Au bout d’un an, le jeu est en phase de bêta test et [presque] fini mais nous avons besoin de votre soutien pour finir l’aventure et terminer proprement le développement.

Ce jeu propose un mélange de différents styles : 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 divisée 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 rendent chaque choix important.

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 la position sur la Lune, aux pôles, la nuit peut durer plusieurs mois terrestres.

La population des lycanthropes n’est pas non plus arbitraire mais obéit 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 entre 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, à la seconde près. 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, améliorations ergonomiques et ajout de fonctionnalités de manière continue.

# Contreparties :

Que comptez-vous proposer en échange des contributions apportées ?

Les contreparties sont cumulatives ; chaque don permet d’obtenir toutes les contreparties des dons à valeur inférieure.

|  |  |
| --- | --- |
| Valeur du don | Contrepartie initiale |
| 5 | * Médaille du donneur * Page des crédits * Section du forum exclusive |
| 10 | * 5 points de niveaux pour améliorer son personnage |
| 15 | * 5 points de niveaux supplémentaires (total de 10) * Moyen de locomotion |
| 20 | * Pack « temps accéléré x2 » pendant 6 mois |
| 25 | * Pack d’équipement choisi parmi différents métiers steampunk |
| 30 | * 10 points de niveaux supplémentaires (total de 20) |
| 35 | * Rédaction d’un post dans le blog (par nous ou le donateur, au choix) |
| 40 | * Pack « temps accéléré x2 » pour 6 mois supplémentaires (total 12) |
| 60 | * Avatar personnalisé * 10 points de niveaux supplémentaires (total 30) |
| 80 | * Concept art dédicacé * Carte du monde HD numérique (à la date de la demande puisque le monde évolue) |
| 100 | * 10 points de niveaux supplémentaires (total 40) |
| 120 | * Poster de la carte du monde (60 x 90 à la date de la demande) |
| 1000 | * Placement de produit (design, nom, …) |

# Référence :

Vous êtes le porteur du projet, le moteur de sa réalisation. Vos soutiens potentiels seront curieux d’en savoir plus sur vous, vos motivations, votre expérience, votre état d’esprit. N’hésitez pas à insérer des liens vers vos sites persos ou pro, et vers vos pages de fans éventuels.

Nous sommes un couple d’informaticiens passionnés de jeux vidéo et de jeux de rôles. Nous nous sommes rencontrés lors de nos études à Grenoble il y a 10 ans (le coup de vieux là …) et depuis, travailler ensemble, lorsque l’occasion se présentait, a toujours été un vrai bonheur.

Avec la naissance de notre fille, nous avons fait le point sur notre vie et nos envies. Nous avions une situation professionnelle confortable mais le métier ne nous plaisait pas. En parallèle, nous avions ce projet de jeu collaboratif dans nos cartons qui avançait lentement pendant notre temps libre. Nous avons finalement décidé de nous lancer dans l’aventure, de tout arrêter pour créer une société de jeux vidéo et de nous y consacrer à temps plein.

**Thibaut HENIN.** Papa d’une petite fille charmante et le reste du temps, concepteur et développeur, préposé à la vaisselle et chauffeur de ces dames.

**Corinne HENIN.** Maman de la petite fille en question et le reste du temps, graphiste, web-designer, administratrice système, réseau et comptable, également cuisinière originale.

Et pour en savoir plus sur ce projet :

* Luchronia : site officiel, facebook, google+ et twitter
* Quantyl : site officiel, facebook, google+ et twitter

Luchronia est un jeu développé par la société Quantyl <http://quantyl.fr> . Il dispose de sa propre page web <http://luchronia.com> ainsi que des pages dans divers réseaux sociaux : <https://twitter.com/luchronia> , <https://plus.google.com/+Luchronia/posts> , <https://www.facebook.com/pages/Luchronia/495179643905008>