

Date

Thibaut Henin

Eléments fondateurs

Concepts du jeu

Quantyl SARL

Résumé :

*Ce document décrit les idées maîtresses du jeu : bases ud jeu, histoire, géographie, buts des joueurs.*

Luchronia - Conception

Mentions légales :

Quantyl SARL

**Siège social :**

8 avenue du maquis,

26100 Romans sur Isère

**SIREN :**

797 581 683

RCS de Romans sur Isère

# Sommaire

[1. Sommaire 3](#_Toc384738357)

[2. Bases du jeu 4](#_Toc384738358)

[2.1 Scénario et idée de base 4](#_Toc384738359)

[2.2 Principes fondateurs 4](#_Toc384738360)

[2.3 L’uchronie steampunk 5](#_Toc384738361)

[3. Histoire 7](#_Toc384738362)

[3.1 Histoire officielle 7](#_Toc384738363)

[3.2 La confédération 7](#_Toc384738364)

[3.3 Histoire cachée 8](#_Toc384738365)

[3.4 Manuscrits Sélénites 9](#_Toc384738366)

[4. Géographie 10](#_Toc384738367)

[4.1 La ville de la confédération 10](#_Toc384738368)

[4.2 Les douze maudits 10](#_Toc384738369)

[4.3 La cité perdue 10](#_Toc384738370)

[5. Buts 11](#_Toc384738371)

[5.1 Expérience de jeu 11](#_Toc384738372)

[5.2 Exploration 11](#_Toc384738373)

[5.3 Extermination des lycanthropes 11](#_Toc384738374)

[5.4 Achievements 12](#_Toc384738375)

[5.5 Hall of fame 12](#_Toc384738376)

[5.6 Fin du jeu, Guérison de la Lycanthropie 12](#_Toc384738377)

[5.7 L’archéologie et le scénario 13](#_Toc384738378)

# Bases du jeu

## Scénario et idée de base

Luchronia est un jeu de colonisation de la Lune au 19ème siècle. Suite aux essais fructueux de vols spatiaux, l’Humanité, à travers la « confédération » a décidé de coloniser la Lune. Celle-ci est déjà peuplée de sélénites (humanoïdes amicaux) et de Lycanthropes (sélénites maudits) qui attaquent et pillent tous les campements.

Dans ce contexte, le joueur incarne un (ou plusieurs) personnage qui va évoluer et interagir avec l’environnement. Trois types de personnages sont disponibles : les humains (terriens), les sélénites (de la lune) ou des cyborgs (personnages mécaniques créés par les terriens). Le but principal est de coloniser et de survivre sur la Lune en intégrant une ville et en participant à sa construction.

## Principes fondateurs

Ce jeu a été conçu dans le but de proposer aux joueurs un nouveau style de jeu qui s’articule autour des quatre axes principes suivants :

1. **Environnement steampunk.** L’histoire se déroule au 19ème siècle dans une uchronie d’inspiration steampunk. Ce type d’environnement est encore peu présent dans les jeux vidéo actuels malgré une présence de plus en plus importante dans la culture et la mode.
2. **Jeu coopératif.** Le jeu est tourné sur la coopération et l’entraide entre les joueurs. C’est un jeu de type « PvE » (Player Vs Environment) où le but est d’agir ensemble pour optimiser ses chances de survies.
3. **Liberté de jeu.** Aucune notion de classe ne vient brider les compétences des personnages, celles-ci sont débloquées en fonction de critères (achievements) que le personnage doit atteindre. Le métier d’un personnage ne traduit pas une contrainte mais un avancement ou une préférence pour certaines compétences.
4. **Réalisme physique.** L’environnement de jeu simule un monde physique réaliste : la Lune est une sphère (et non un cylindre ou un tore comme dans d’autres jeux) et les monstres suivent une dynamique de population animale (plutôt qu’une génération aléatoire). Les actions des personnages ont des répercussions sur l’environnement.

Le jeu propose également au joueur certains aspects renforçant l’intérêt que celui-ci porte au jeu.

**Système politiques au choix des joueurs.** Chaque ville est une micro entité au sein (ou non) de la confédération. Elle est régie comme une ville-état. Son système politique est donc laissé au choix des joueurs (suivant des systèmes proposés par le jeu). Chaque système proposé est original par rapport aux autres.

**Degrés d’initiation à l’Histoire.** Les joueurs sont envoyés sur la Lune par une entité terrienne appelée « La confédération ». Si les buts dévoilés de celle-ci sont la colonisation de la Lune et l’aide apportée à ses habitants, la répression que celle-ci opère en fonction de la volonté des joueurs à respecter les missions proposées peut apporter une certaine paranoïa au jeu. Les joueurs commenceront alors à se demander les buts véritables de la confédération et chercheront des moyens de les connaître.

**Archéologie et découverte de civilisation.** Les sélénites sont des habitants de la Lune ayant eu une civilisation avancée. Ils sont cependant en stase depuis de trop nombreuses années pour que leurs villes soient intactes et pour qu’ils soient capables de donner des informations précises sur l’emplacement de celles-ci. Les personnages peuvent donc procéder a des fouilles et déterrer des artefacts, qui mis en relation les uns avec les autres peuvent leur donner des informations sur l’histoire du jeu et sur la manière de soigner la lycanthropie.

**Histoire virtuelle/histoire réelle.** Le jeu se passe dans la décennie 1880. Les évènements ayant eu lieu sur terre à cette période seront rappelés régulièrement aux joueur par le biais d’une newsletter et influeront sur le monde de Luchronia (par exemple : l’école obligatoire en Angleterre peut débloquer la capacité des joueurs à enseigner)

Ces éléments concourent à une impression de réalisme et de contrôle du joueur sur son environnement. Contrairement à d’autres jeux où quoi que le joueur fasse, les monstres réapparaissent toujours aux mêmes endroits, dans Luchronia, les monstres suivent des dynamiques de populations : ils se reproduisent, fuient les zones trop à risque et migrent vers des zones d’intérêt. Leur éradication, bien que très difficile, est néanmoins possible (et peut constituer un but pour des joueurs motivés et acharnés).

## L’uchronie steampunk

Le jeu se déroule dans le monde des années 1880 tel que nous le connaissons, a quelques exceptions près :

1. Le voyage spatial est possible,
2. La lune est habitable et habitée,
3. les grandes puissances politiques, militaires et civiles ont fondé « la confédération », chargée de la colonisation lunaire

**Colonisation de la lune.** Les premiers colons débarquent depuis peu sur la Lune grâce à un appareil ressemblant à un Colombiad et une piste d’atterrissage sur la Lune.



Figure - Columbiad de 15 pouces – Wikimedia

**Canon.** Deux sortes de canons sont possibles.Le premier, fidèle à Jules Vernes, est un colombiad, creusé dans le sol pour tirer à 90° et utilise de la poudre pour la propulsion et un obus en aluminium. Le deuxième est un canon magnétique (un brevet date de 1900 mais en 2010, l’US Navy n’a qu’un prototype).

**La Lune est habitable et habitée.** Les autochtones s’appellent Sélénites. Cependant, une malédiction a créé une race d’humanoïdes belliqueux qui a repoussé les sélénites dans les profondeurs de la Lune.

**La confédération.** De nombreux pays (France, Angleterre, Canada, Etats-Unis, Allemagne, Russie, Chine…) ainsi que des entreprises indépendantes se sont regroupés pour créer ce qu’ils ont appelés “Le confédération”. Celle-ci a pour but de gérer l’envoi de colons sur la Lune et de les équiper. Elle dispose des pleins pouvoirs sur les colons et les villes Lunaires.

# Histoire

## Histoire officielle

Nous sommes à la fin du 19ème siècle. Le monde a fait de telles avancées technologiques que le voyage spatial est devenu possible. Tout naturellement, les gens se sont tournés vers la lune. Les premiers explorateurs ont découvert dans les profondeurs un peuple s'étant mis en cryogénisation. Ils ont alors fait parvenir des ressources pour créer la première ville au dessus de cette zone et on créé un laboratoire de dé-cryogénisation. Ce peuple, les sélénites, étaient les habitants initiaux de la lune. L’arrivée d'une météorite a généré une altération des sélénites et créé une race d'humanoïdes belliqueux. Ceux ci ont repoussé les sélénites de plus en plus, si bien qu'ils ont fini par se replier sur une solution extrême : mettre le peuple en hibernation jusqu'à ce qu'une civilisation suffisamment évoluée pour les faire sortir de leur sommeil n’arrive. Enfin, c’est ce qu’ils pensent puisqu’ils n’ont aucun souvenir de la période d’avant leur sommeil. Ils ont foi en cette civilisation et espère qu'elle les aidera à reconquérir leur monde. De part leur culture populaire, les terriens ont appelés ce phénomène « Lycanthropie ».

La confédération, groupement de plusieurs nations et industries terrestres, a la charge du soutien apporté aux sélénites. Elle envoie des colons sur la lune dans le but de coloniser celle-ci mais d’aussi venir en aide aux sélénites.

## La confédération

La confédération est le groupement de terriens qui envoient les colons sur la lune. Tout nouvel arrivant doit signer une chartre le liant à la confédération (son contrat).

Les humains et les cyborgs font partie de base de la confédération. Les sélénites ont été décryogénisé par la confédération et en font également partie.

La confédération demande à ses membres et villes de respecter certains quotas de production en échange de ressources et de main d'œuvre.

Toute ville et citoyen de la confédération à accès au marché de celle-ci qui propose des ressources rares (ou non). Une main d'œuvre arrive également en continue de la terre pour peupler les villes de la confédération. Elle aide à la construction des bâtiments et à la récupération de ressources.

Les villes et les joueurs ont une « réputation » auprès de la confédération en fonction de leur capacité à remplir les objectifs qui leur ont été fixé.

Si le joueur ou la ville ne remplit pas assez régulièrement les objectifs, sa réputation baisse. Elle peut baisser jusqu'à un point où la confédération les radie.

Ils sont alors « hors confédération ». Ils n'ont plus accès au marché commun. Les personnages non joueurs quittent alors la ville pour rejoindre une ville plus respectueuse des accords passés.

La confédération représente une organisation intergouvernementale et civile qui finance et gère la colonisation de la Lune. Elle fournit un marché commun pour acquérir des ressources et des missions à effectuer pour continuer à bénéficier de son aide (par exemple, un joueur n’effectuant aucune mission verra sa réputation tomber à 0 et être exclu des villes confédérées).

## Histoire cachée

En 1870, les humains avaient déjà trouvé un moyen de voyager sur la Lune. Une vingtaine de personnes (scientifiques, militaires et logistiques) furent envoyés sur la Lune afin de créer la première base lunaire. A leur grand étonnement, ils y rencontrèrent une civilisation déjà présente, les sélénites. Cette civilisation était plutôt avancée mais basait une forte partie de son savoir sur des puissances magiques. Les colons firent part de leur découverte à leurs gouvernements respectifs par radio. La découverte de cette civilisation intéressa en plus haut lieu. Les pays s’allièrent et créèrent la confédération. Sous les directives de leurs gouvernements, les premiers colons créèrent une ville terrienne sur la Lune : Arrivée.

Les différences de morphologie entre les humains et les sélénites intéressaient surtout la confédération. La nature cristalline des sélénites et leur capacité à manier naturellement des pouvoirs de l’ordre le a magie était très attirantes pour des pays ayant une soif de pouvoir mondial et souhaitant par-dessus tout un maintient de la situation géopolitique terrienne.

Ils demandèrent aux chercheurs présents de faire des tests génétiques sur les sélénites afin de créer une race de « super soldats », avec une peau extrêmement résistante et des pouvoirs de maniement des éléments accrus.

La confédération étant pressée d’avoir des résultats, elle réclama un test à grande échelle. Les chercheurs mirent au point un rétro-virus modifiant les caractéristiques génétiques des sélénites pour leur donner les attributs souhaités et devant modifier leur psyché pour les rendre plus malléables.

Lorsque des météorites tombaient sur la Lune, les sélénites étaient toujours très intéressés car leur civilisation avait besoin des matériaux fournis par celles-ci. Les scientifiques terriens profitèrent de cet état de fait pour disséminer leur rétro-virus sur une des météorites dernièrement arrivées.

Cependant, le résultat ne fut pas celui escompté. Au lieu de se retrouver avec des super soldats, ils avaient créé une race de sélénites mutés ayant une grande soif de destruction, et une espérance de vie extrêmement courte car les mutations entrainaient irrémédiablement la mort du porteur du virus : les lycanthropes.

La confédération barricada Arrivée pour résister à l’attaque des lycanthropes. De nombreux sélénites, dont des chercheurs de renoms, commencèrent à avoir des doutes sur le bien fondé des recherches des humains. Ils furent expulsés d’Arrivée (et laissés en proies aux lycanthropes) afin que leurs doutes ne soient pas propagés dans la ville.

Les chercheurs terriens continuèrent quelques temps leurs recherches, tentant uniquement de réduire l’agressivité des lycanthropes afin de pouvoir les contrôler. Sans succès. Le cycle des attaques et des morts continua jusqu'à ce qu’un jour, la mutation se stabilise. Une poignée de chercheurs ayant été expulsés par la confédération avait rejoint une ville cachée créé par des sélénites ayant des doutes depuis le début sur les intentions terriennes et avait fini par créer un antidote. Si celui-ci n’était pas efficace pour soigner les sélénites atteints de lycanthropie, il avait au moins pour effet de stabiliser leur état et d’empêcher la dégradation de leur corps.

Cet état de fait n’était pas du gout de la confédération qui avait espéré qu’une fois que les sélénites touchés par la lycanthropie serait morts, ils auraient pu continuer calmement leurs recherches.

N’ayant pas les capacités technologiques de sauvegarder la ville d’Arrivée, ses habitants, les sélénites réfugiés et de nourrir tout le monde, la confédération décida qu’il était temps d’arrêter les frais. Pour un temps. La confédération proposa aux sélénites survivant de les cryogéniser dans les profondeurs d’Arrivée, le temps qu’un remède soit trouvé (ce qu’ils ne voulaient pas) ou que leur technologie soit devenue plus avancée pour garantir la survie de tout le monde. Ils promettent au sélénites qu’une future expédition viendra pour les aider.

Les sélénites restant d’Arrivée votèrent pour la cryogénie et firent une fois de plus confiance aux terriens. Encore une fois à tord. Le processus de cryogénie avait un effet secondaire que la confédération s’était bien gardée d’expliquer aux sélénites : elle effaçait la mémoire de la personne cryogénisée. Ainsi plus personne n’auraient jamais de doutes sur les intentions de la confédération car personne ne se rappellerait.

Peu de temps après, les survivants de la première expédition terrienne furent submergés par une vague de lycanthropes. Il ne resta plus de trace de la présence terrienne sur la Lune si ce n’est les vestiges de la ville d’Arrivée. La confédération a maintenant décidée que les avancées effectuées ces derniers temps, notamment l’invention des cyborgs et des fermes sous serres allait leur permettre de regagner Arrivée. Leur politique sera plus agressive : leur but est de coloniser l’entièreté de la Lune pour imposer une suprématie humaine à la surface de la Lune. Une sorte de coup d’état passif. Quand les sélénites se rendront compte que la Lune est entièrement colonisée par les terriens, il sera trop tard pour qu’ils puissent revenir en arrière. La confédération pourra alors leur imposer leur loi.

## Manuscrits Sélénites

Les sélénites forment un peuple et une civilisation à part entière. Cette civilisation, bien que quasiment disparue à cause de la malédiction des Lycanthropes, a survécu à travers divers manuscrit dont les pages ont été dispersées à la surface de la Lune et peuvent être retrouvée par les personnages lors de fouilles.

Ces manuscrits servent de piliers pour soutenir le scénario du jeu « Luchronia ». Certains textes ont pour but de donner du corps à l’univers. D’autres racontent l’Histoire de la malédiction et donnent des indices sur la façon d’éliminer la malédiction (et ainsi, résoudre et finir le jeu).

# Géographie

## La ville de la confédération

Il s’agit de la toute première colonie terrestre. Elle est construite sur les restes d’une grande cité sélénite où la plupart de ceux-ci sont encore en hibernation. La confédération envoie la plupart de ses colons dans cette cité. Celle-ci dispose également d’un marché national et de nombreuses missions proposées par la confédération permettant d’aider le joueur à récupérer plus facilement ressources et compétences.

## Les douze maudits

Il s’agit de douze points sur la Lune qui sont des lieux de rassemblement de masse des Lycanthropes. Selon l’histoire officielle ou l’histoire cachée, ces douze points n’ont pas la même signification.

Officiellement, selon les autorités de la confédération, il s’agit de douze endroits où les lycanthropes se regroupent en masse. La confédération ne saurait pas pourquoi mais pense qu’il s’agit de lieux de culte pour les lycanthropes et qu’éradiquer entièrement ces endroits (genre à coup de bombe nucléaire pour être efficace) serait une solution pour tuer en masse des lycanthropes.

En fait, il s’agit de l’emplacement des douze laboratoires de recherche contre la lycanthropie crées par des chercheurs sélénites. Ces lieux attirent les lycanthropes car il s’agit des endroits d’où le médicament arrêtant la mutation a été diffusé. Les lycanthropes sentent que ce lieu est intéressant et y rodent régulièrement. La confédération le sait et préfèrerait que les preuves les impliquant dans la création de la lycanthropie soient toutes effacées.

## La cité perdue

Il s’agit de la plus grande cité Sélénite ayant existé, mais qui a été abandonnée dans leur fuite devant les Lycanthropes. Des archéologues peuvent trouver des indices y menant et la retrouver partiellement. De nombreux bâtiments à rénover s’y trouve ainsi que des ressources et des objets.

Il s’agit de la cité où les lycanthropes sont apparus pour la première fois. La découverte de cette cité est une condition nécessaire au soin de la Lycanthropie.

Cette cité est le point de départ de l’idée du médicament contre la lycanthropie. Il s’agit de la cité créée par les chercheurs et les sélénites qui ne croyaient pas en l’alliance humains/sélénites (enfin, pas comme ça).

# Buts

## Expérience de jeu

L’expérience de jeu de Luchronia se base sur les notions de liberté de jeu, de contrôle sur l’environnement et de découverte de l’histoire. Ce paragraphe décrit le cheminement qui devrait être celui du joueur.

Le joueur arrive sur la Lune (base Lunaire, centre de cryogénie ou encore construction de cyborg). Il va tout d’abord se familiariser avec les actions de base. Il devrait rester un certain temps dans sa ville d’arrivée afin de disposer des ressources nécessaires à son départ

Au bout d’un moment, le joueur devrait avoir envie de quitter le refuge que lui offre la ville pour partir à l’exploration de la Lune. Il peut soit envisager de partir en explorateur et de rentrer ensuite dans la ville, soit de partir pour fonder sa propre colonie, ou enfin, abandonner le confort des villes et voyager en ne créant que les avants postes nécessaires à sa survie (nourriture, …)

Après s’être établi dans une ville, le joueur va participer activement à la vie de celle-ci de plusieurs manières :

* En fournissant les ressources demandées par la confédération à la ville
* En participant à la construction de bâtiments publics pouvant lui servir par la suite
* En participant à la défense de la ville
* En participant à la vie politique de la ville (élection, candidatures, choix)

Après avoir été un membre actif de la communauté, le joueur voudra surement (après la découverte de la cité perdue) jouer un rôle majeur dans le soin des Lycanthropes. Pour cela, il pourra :

* Participer activement à la recherche sur le médicament
* Participer à la création des relais de soins dans toute la planète
* Continuer à rechercher des artéfacts sélénites pour aider à la recherche

## Exploration

La possibilité de se déplacer d’une case à l’autre permet aux joueurs d’explorer la surface de la Lune.

La taille de la Lune est estimée à 2000 cases de périmètre. Les faces de l’icosaèdre sont subdivisées en 400. Le plus long chemin en ligne droite passe donc par les arrêtes de 5 faces et donc 2000 cases.

Ramené à la vitesse estimée des joueurs (en moyenne 10 mouvements de déplacements par jours), il faudra aux joueurs 9 mois pour faire un tour complet. Quatre mois et demi si deux joueurs partent en sens inverse. Ceci, si on considère que le chemin est libre de monstres et sans s’arrêter pour manger, ce qui n’est pas garanti puisque les monstres sont virtuellement partout. Pour faire un tour, il faudra soit éviter les poches de monstres et se cacher tant que faire se peut, soit partir en groupe et se défendre tout au long du trajet, deux méthodes qui ralentissent.

## Extermination des lycanthropes

L’extermination des monstres est possible. Les joueurs motivés par cette perspective devront être nombreux et organisé pour délimiter une frontière séparant un extérieur peuplé de monstres et un intérieur libre. En repoussant les frontières petit à petit, et puisque la planète est finie, ils finiront par les éradiquer.

Cette tâche sera cependant longue car elle nécessitera un nombre important de joueurs et de libérer méthodiquement chaque case (ce qui prendra plusieurs jours pour chaque case). Il suffira d’une brèche quelque part pour que les monstres déferlent.

## Hall of fame

Le Hall of Fame regroupe les meilleurs joueurs en fonction de leur métier. Le fait d’être le meilleur joueur leur donne un titre honorifique dans le jeu.

## Fin du jeu, Guérison de la Lycanthropie

L’Histoire du jeu prévoit une autre fin que l’extermination ; la guérison. Pour cela, les joueurs vont devoir fouiller le sol de Luchronia pour trouver, puis déchiffrer les manuscrits. Ceux-ci leur apprendront l’existence d’une cité perdue et la nécessité de trouver les 12 fragments de la clé qui ouvrira ses portes.

Les manuscrits ne sont pas récupérables en un seul morceau et en parfait état. Les villes ont été pillées (voir pire) par les monstres. Les pages des codex ont donc été éparpillées au fil des ans sur la surface de la Lune. Ces manuscrits sont disponibles en plusieurs exemplaires (12, au nombre de bibliothèques, implantées dans les 12 maudits)

Les joueurs coopératifs pourront mettre en place des forums ou des wiki pour centraliser leurs découvertes et reconstituer les manuscrits. Les joueurs collectionneurs pourront tenter de réunir un codex complet (les enchères sur le marché pourront alors grimper pour des pages découvertes en petit nombre).

Pour permettre aux joueurs de reconstruire plus facilement les codex, le haut de page porte le « titre » du manuscrit et le bas de page porte le numéro de la page.

Une fois les fragments réunis, la clé forgée et la cité découverte, il leur faudra encore la rebâtir et reprendre les recherches des sélénites. Ces recherches leur permettront de mettre au point un antidote qu’ils pourront alors diffuser dans l’atmosphère (ou inoculer aux monstres) pour les guérir. L’efficacité du médicament dépend du nombre de points déjà réunis par les joueurs, plus ce nombre augmente, plus le pourcentage d’efficacité augmente.

Création de relais du médicament sur la planète. Le médicament est un gaz se diffusant à partir de relais construits par les joueurs. Le gaz présent sur une case a une probabilité de guérir les Lycanthropes présents (pourcentage d’efficacité). Les Lycanthropes guéris deviennent des PNJ au service des villes qui vont alors se déplacer vers les points les plus attractifs. Le jeu peu prendre fin lorsque tous les lycanthropes seront soignés de la Lycanthropie (ou qu’il ne reste plus de Lycanthropes à soigner).

## L’archéologie et le scénario

Pour éviter que les joueurs ne découvrent trop rapidement le contenu de ces pages, et toujours pour donner une profondeur au monde, ces textes sont écrits en sélénite. Cette langue utilise l’alphabet phénicien et constitue une variante de l’espéranto (certains mots typiquement sélénites n’ayant pas de correspondance en espéranto). Certains textes, beaucoup trop importants (notes du conseil sélénite par exemple), sont chiffrés.

La liste suivante reprend l’ensemble des manuscrits sélénites disponibles :

* « Encyclopédie Sélénite ». Comme son nom l’indique, ce codex renferme la connaissance sélénite ; leur science, philosophie, culture avec des pages sur les mathématiques, l’alchimie, la botanique, la géographie. En particulier, des pages sur des villes notables (à l’état de ruines) mais que les joueurs peuvent tenter de localiser.
* « Recherche d’un Sélénite ». Journal d’un scientifique sélénite ayant lutté contre la malédiction et donnant les clés du puzzle (origine de la malédiction et clés pour sa guérison).
* « Traité d’entraide mutuelle entre le peuple Sélénite et la Confédération ». Ce texte donne les grandes lignes de l’alliance qui a voulu être forgée entre les deux peuples. C’est surtout le fait qu’il soit disponible dans plusieurs langues qui en fait un document de valeur.