



DRAGONIUM



DOSSIER DE PRESSE

L'origine de Dragonium

Les jeux de rôle par navigateur en 2D étaient révolutionnaires, il y a dix ans de cela : nouveaux et jouables facilement depuis son ordi, à la maison. C'était avant l'arrivée de jeux en 3D qui ont bouleversé les graphismes et les modes de jeu, avec le plus souvent, un logiciel à télécharger. Et ça, c'était encore avant l'utilisation grandissante des terminaux mobiles.

Nous, fondateurs de Dragonium, avons connu ces époques et avons vu l'évolution : incompatibilité du Flash ou du Java sur bon nombre de mobiles et de navigateurs, incompatibilité des logiciels à télécharger (Android, iPhone, Windows Phone)...

Il semblait donc inévitable qu'un retour aux sources se produise pour que chacun puisse jouer, où qu'il se trouve, sur n'importe quelle plate-forme. L'un des axes majeurs de Dragonium a été de créer **un jeu compatible avec tous les navigateurs** (classiques et mobiles), jouable en bas débit (EDGE/2G), sans Flash ni Java. C'est donc volontairement que le jeu a ce petit côté « vintage », anti-CSS3.

Un jeu graphique accessible aussi aux aveugles !

Issu d'une gestation d'environ deux ans, ce jeu est né le 28 septembre 2012, il est encore tout jeune. À son lancement, nous avons déjà dans l'idée de l'adapter aux non-voyants. Cette décision a été prise au cours de l'été 2012, lors de la visite d'un des fondateurs au parc du Futuroscope où l'association "Les yeux grands fermés" propose un parcours dans le noir complet, guidé par un aveugle. « *La cécité est pour moi le pire des handicaps : si je n'y voyais plus, je n'ai aucune idée de ce que je deviendrais. C'est pourquoi la cause des aveugles me touche particulièrement. À l'issue du parcours, j'ai pu discuter avec mon accompagnateur des moyens utilisés par les non-voyants pour utiliser l'internet. C'est ainsi que j'ai appris l'existence des lecteurs d'écran* », raconte-t-il. Nous avons fait quelques aménagements sous la forme d'infobulles, sans la moindre idée du résultat. Puis le jeu a été ouvert et les premiers joueurs sont arrivés.

Ce n'est qu'au mois de décembre 2012 que, par hasard, en contactant un joueur pour voir si tout se passait bien, celui-ci a demandé s'il était possible de remplacer une indication de puissance des monstres indiquée en couleur par une série de 1 à 4 signes « + » en expliquant qu'il était aveugle. C'est là que nous avons pris conscience que beaucoup d'images n'étaient pas libellées. En une journée, ça a été corrigé : toutes les images ont eu un texte alternatif.

Nous avons pris contact avec le blog jeuaccess.org, spécialisé comme son nom l'indique dans les jeux accessibles aux non-voyants et sa propriétaire a rédigé le premier article sur Dragonium (à lire en page 9). Cela nous a amené plusieurs joueurs aveugles très rapidement. Grâce à l'un d'eux, qui crée aussi des sites web, nous avons pu avoir des retours sur l'efficacité des étiquetages mis en place. Car notre gros problème, c'est que nous n'avions aucune idée de l'efficacité de ce que nous faisons, n'utilisant pas de lecteurs d'écran nous-mêmes ! Avec un retour en direct, on a alors amélioré les légendes de certaines valeurs chiffrées pour faciliter leur compréhension. On a rajouté des titres de différents niveaux. Nous avons appris quelques méthodes utilisées pour naviguer avec les lecteurs d'écran et cela nous a permis de structurer le site selon une certaine logique. La première étape de l'accessibilité était pour ainsi dire atteinte.

Développement des légendes, ajout de titres hiérarchiques et de raccourcis clavier, images invisibles avec un texte alternatif destiné uniquement aux lecteurs d'écran, meilleure situation dans l'espace avec l'indication des noms de régions alentours, petit à petit, le jeu, déjà accessible, est alors entré dans sa deuxième étape d'adaptation, celle de l'ergonomie.

Le jeu et la communauté

Dragonium est donc un jeu de rôle et de stratégie médiéval fantastique, gratuit, sans Flash et compatible avec toutes les plates-formes (ordinateur, smartphone, tablette, etc). Deux princes héritiers d'un trône s'opposent pour conquérir le maximum de territoires. Le jeu comporte plusieurs aspects : le combat en joueur contre joueur comme dans tous les jeux de ce type, mais aussi un aspect élevage d'animaux familiers (que l'on capture et que l'on fait se reproduire), le regroupement en guildes, la construction d'armes de siège, la conquête des villes, la possibilité d'écrire des livres vendus dans le jeu qui rapportent des droits d'auteur... Chacun peut y trouver son compte. Trois guildes sortent du lot par leur nombre de membres, dont celle des Téméraires, guilde créée par un aveugle afin de rallier à lui ceux qui utilisent un lecteur d'écran pour échanger conseils et informations. À noter que des joueurs valides ont également rejoint les Téméraires, et que des aveugles sont aussi dans d'autres guildes, il n'y a aucune obligation et chacun va où il veut.

Avec de nombreuses animations, un support vocal par Skype (ou par téléphone), une

équipe présente 16 heures sur 24 en moyenne (jour et nuit), le jeu est très vivant. Et avec une modération rigoureuse, il règne une ambiance sympathique et saine, même pour les plus jeunes.

Aujourd'hui, environ 20 % de nos joueurs sont aveugles (le chiffre est approximatif : en effet, nous n'avons pas le droit d'enregistrer des données de santé sur nos utilisateurs) et leur nombre augmente de jour en jour grâce au bouche à oreille. Dragonium est un jeu francophone : nous avons des aveugles de France, du Québec, de Suisse, de Belgique, de Tunisie, du Maroc et d'Algérie. Tous côtoient les joueurs valides et jouent sur la même interface graphique qu'eux. Les aménagements réalisés sont aussi discrets que possible et, pour la plupart, concernent aussi les joueurs valides. C'était important pour nous d'arriver à ce résultat **pour que les non-voyants ne soient plus différents ou catégorisés à part**, du fait de leur handicap. De plus, à titre personnel, il est très enrichissant pour nous de discuter avec nos joueurs déficients visuels pour apprendre comment ils appréhendent le monde qui les entoure et échanger des points de vue. Cela nous aide beaucoup pour l'accessibilité du jeu !

Un projet ambitieux

Mi-2013, nous avons lancé un *crowdfunding* (financement participatif) avec pour objectif l'achat d'une imprimante 3D. Le but est de trouver une technique d'impression 3D qui permette d'imprimer des points braille sur support plastique. À ce jour, personne n'a jamais imprimé de braille en 3D, c'est donc un gros travail de recherche et développement mené en parallèle du jeu. Une fois la technique trouvée, nous imprimerons des cartes du jeu en braille avec une légende où chaque caractère correspondra à un type de terrain.

Cela permettra à nos joueurs aveugles d'avoir une meilleure situation dans l'espace, savoir quel type de terrain s'offre à eux et mieux visualiser la forme des régions. Grâce au toucher, ils pourront savoir à combien de cases ils sont d'un point de repère, ou quels éléments de décor sont placés à quel endroit (certains éléments sur la carte ne sont pas retranscrits car ils n'existent pas physiquement dans le jeu, comme les buissons de fleurs par exemple). Le coût d'une imprimante braille sur papier est bien supérieur et offre un rendu moins durable que le plastique coulé par l'imprimante 3D, qui ne s'efface pas sous le passage des doigts.

CARTE DU JEU TELLE QU'ELLE SE PRÉSENTE AUX JOUEURS



Présentation sur <http://www.babeldoor.com/une-imprimante-3d-non-voyants-dragonium>

La structure

Le jeu est édité par l'association Zyzomis, basée dans la Vienne. Cette association à but non lucratif a été créée fin 1997 à une époque où les ordinateurs n'étaient pas encore aussi répandus qu'aujourd'hui et où très peu de gens avaient Internet chez eux. Son but est de développer la communication par le biais de l'informatique. Elle propose des moyens techniques dans des domaines très variés, du web à l'événementiel.

Cette structure juridique donne pignon sur rue à Dragonium. C'est une garantie de sérieux pour nos joueurs et nos partenaires.

Le financement

Nous avons voulu que Dragonium soit accessible au plus grand nombre. Ainsi, il est donc **gratuit et sans publicité**.

La publicité ralentit le chargement des pages et nuit au confort de l'utilisateur. Certains joueurs utilisent même des bloqueurs de publicité.

Les coûts de fonctionnement sont financés uniquement par des dons à l'association et des SMS surtaxés qui apportent une monnaie virtuelle (gemmes) pour acheter des bonus dans le jeu. Cela nous permet de payer le serveur du jeu, les frais administratifs de l'association et de dégager un peu de marge pour développer nos activités : nous avons créé des grilles de bingo en braille que nous fabriquons gratuitement pour que nos joueurs malvoyants participent aux bingos que nous organisons régulièrement. Le coût est absorbé par les dons et les joueurs sont sensibles à cet état d'esprit qui nous différencie. D'ailleurs, beaucoup font un don en guise de remerciement, par sympathie plus que par réel besoin.

Nous n'avons pas voulu faire un « *pay-to-win* », type de jeu en apparence gratuit, mais dans lequel ceux qui payent ont plusieurs longueurs d'avance sur les autres. Il a d'ailleurs été mis en place un système de partenariat publicitaire pour que ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas payer puissent quand même obtenir quelques gemmes afin d'obtenir des objets ou des potions supplémentaires. D'ailleurs, nous avons pour habitude de redistribuer dans le cadre d'animations les gemmes inutilisées des personnages ayant quitté le jeu.

L'éthique

Nous avons fréquenté de nombreux jeux en ligne et vu bien des choses, le meilleur comme le pire. Surtout le pire. Dès les premières séances de réflexion lors de la gestation de Dragonium, nous nous sommes imposés plusieurs critères qui nous semblaient essentiels pour la pérennité du jeu :

- Pas de passe-droits pour les copains ou pour l'équipe : les règles sont les mêmes pour tous, même ceux qui font des dons.
- Un auto-contrôle des opérations d'administration pour éviter les abus : chaque opération effectuée est enregistrée et visible par les autres administrateurs.

- Des droits (modération, administration) donnés à des personnes connues des fondateurs et dont le sérieux n'est plus à prouver.
- Une modération extrêmement stricte des propos tenus sur le jeu, sur le critère « *est-ce que je laisserais mes enfants voir cela ?* »
- Des règles essentielles de bonne conduite imposées à tous : politesse, respect.

Hélas, lorsque des joueurs ne respectent pas les règles, il nous faut parfois mettre les fautifs au cachot pendant quelques heures, selon la gravité de leur acte (souvent après un simple avertissement resté sans effet). Dans ce cas, nous leur envoyons toujours un message clair, afin de leur expliquer la raison de leur emprisonnement.

Nous voulons que les joueurs se sentent dans un environnement sain, ce qui implique une gestion rigoureuse au quotidien. En cas de conflit, nous intervenons en tant que médiateurs.

Nos soutiens

Notre démarche a été saluée par l'antenne brestoise de l'Association Valentin Haüy (AVH), association au service des personnes aveugles ou malvoyantes, implantée sur le territoire national et reconnue d'utilité publique. L'une des responsables de l'AVH de Brest est d'ailleurs une joueuse assidue de Dragonium.

Et ce sont encore nos joueurs qui expriment le mieux leur ressenti :

Narra (Québec) :

*Je reviens en force pour dire que Dragonium, c'est vraiment un jeu très intéressant. N'hésitez pas à vous inscrire, on s'y amuse bien et les fondateurs ainsi que l'équipe d'animation sont présents et disponibles. L'ambiance est conviviale et **l'équipe a un souci de l'accessibilité comme je n'en ai jamais vu avant.** — (Commentaire sur le site jeuaccess.org)*

Arthyades (France) :

*Joueuse non-voyante, je trouve ce jeu très accessible. Les fondateurs mettent tout en œuvre pour nous rendre le jeu **aussi attractif que pour des personnes bien voyantes.** — (Livre d'or Dragonium)*

TigerAngelEye (France) :

*Moi-même aveugle et totalement néophyte concernant les jeux de rôle, j'ai eu la chance de tomber sur Dragonium qui est **totalelement accessible.** Les jalons [points de repère personnalisés] m'aident grandement à pouvoir me rendre d'un point A à un point B, ma représentation mentale étant loin d'être parfaite. — (Livre d'or Dragonium)*

Adil (Algérie) :

*Je tiens à féliciter les réalisateurs de Dragonium pour leurs efforts pour le rendre accessible aux non voyants. Et comme je suis parmi les premiers joueurs aveugles dans ce jeu, **je témoigne que leur but est largement atteint,** très satisfait et en particulier cette idée de carte du jeu en relief grâce à une imprimante 3D est excellente. — (Livre d'or Dragonium)*

Revue de presse

Un très bon article de présentation, réalisé à l'AVH de Brest, est paru dans le journal Sept. jours à Brest du 22 mai 2013, un hebdomadaire gratuit tiré à 25000 exemplaires.

FUS

MERCREDI 22 MAI 2013 - SEPT JOURS À BREST

DRAGONIUM. LE JEU EN LIGNE ACCESSIBLE AUX AVEUGLES

Dragonium, c'est le nom du jeu de rôle en ligne créé par deux amis : le Brestois Nicolas et le Poitevin Ludovic. La spécificité du jeu ? Il est totalement accessible aux aveugles.



Le jeu vidéo, un loisir totalement inaccessible aux personnes atteintes de cécité ? Le Poitevin Ludovic et son acolyte Brestois Nicolas prouvent que non. Les deux compères ont créé Dragonium, un jeu de rôle en ligne gratuit et surtout, adapté pour permettre aux aveugles d'y jouer.

LA MAGIE DU LECTEUR D'ÉCRAN

« Nicolas et moi, on vient tous les deux d'un autre jeu en ligne. On a eu envie de créer nous-même ce qu'on a toujours voulu voir dans ce genre de jeu », affirme Ludovic. De là est né Dragonium, dont la première ligne de code a été « posée » en mars 2011. Le jeu, accessible à tous directement sur le navigateur internet, est officiellement sorti en version finale le 28 septembre dernier. Mais ils ne cessent de l'améliorer et de le compléter. Et surtout, d'adapter toujours plus la chose aux aveugles.

« J'ai été sensibilisé à ça au Futuroscope, dans une attraction où l'on est guidé par un aveugle. C'est aussi là que j'ai découvert les lecteurs d'écrans et les possibilités qu'ils

offrent », explique Ludovic.

DES IMAGES TRADUITES EN TEXTE

Comment ça marche, concrètement ? Avant tout il faut bien comprendre que Dragonium n'est pas un jeu où l'on dirige un personnage en 3D, mais un jeu par navigateur pur et dur. On se crée un personnage, on le fait progresser de case en case sur la carte du monde, on combat des monstres via des commandes textuelles (le résultat des attaques est également décrit sous forme de texte), on s'équipe d'objets, on interagit avec les autres joueurs, etc.

Le jeu est bien évidemment composé de nombreuses images... mais ce n'est pas un problème pour les aveugles, puisque chacune d'entre elles a été soigneusement agrémentée d'un petit texte de description. Ce dernier n'est pas visible par les joueurs « voyants » mais est en revanche lu par les fameux lecteurs d'écrans dont se servent les personnes atteintes de cécité. En clair, l'outil décrit oralement à l'utilisateur tout ce que est indiqué à l'écran, tout ce qu'il

peut faire et les touches du clavier sur lesquelles il peut appuyer pour réaliser telle ou telle action.

UNE CARTE DU JEU EN BRAILLE

« Au début j'avais commencé à coder tout ça un peu dans le vide. Jusqu'à ce qu'un joueur aveugle me dise que, par exemple, il ne pouvait pas lire le code couleur indiquant la difficulté des monstres, explique Ludovic. Du coup on a remplacé les couleurs par des signes "+". On corrige ces problèmes auxquels nous, valides, ne pensent pas forcément, grâce aux retours des joueurs ».

Et pour aller toujours plus loin, Ludovic et Nicolas se sont mis en tête d'acquérir une imprimante en braille qui leur permettrait d'imprimer la carte du monde de Dragonium pour la distribuer gratuitement aux aveugles qui en feront la demande. Mais pour ça, ils auront besoin d'aide, alors n'hésitez pas à les contacter.

EMMANUEL SAUSSAYE

→ Testez le jeu par vous-même sur www.dragonium.net. Gratuit, ne nécessite ni Flash, ni Java.

 **jeu de rôle** ▶ Arnault Varanne - avaranne@np-i.fr

Dragonium, l'accès sans limite

Dans quelques jours, le jeu de rôle en ligne Dragonium soufflera sa première bougie. Avec, cerise sur le gâteau, de nouveaux développements destinés aux non-voyants. Son cofondateur est Poitevin !

Du haut de ses 33 ans, Ludovic Ressegand revendique une longue expérience dans le domaine si particulier des jeux de rôle et de stratégie médiévale fantastique en ligne. Mais depuis septembre 2012, sa pratique de joueur s'est enrichie d'une nouvelle compétence. Avec un ami originaire de Brest, Nicolas Vyers, le Poitevin a carrément créé un univers virtuel, dans lequel les fans du genre peuvent s'éclater indéfiniment. « *Dragonium a vu le jour il y a un an, cela dit j'y pense depuis 2005* », éclaire le président de l'association Zyzomis.

Aujourd'hui, cent cinquante aficionados s'échinent à rejoindre des guildes, à amasser des pièces



Dragonium se joue sur toutes les plateformes.

leur absence. Ludovic et Nicolas assurent la modération, au côté de quelques passionnés, tous bénévoles. Dans leur volonté de créer une communauté fidèle et toujours plus large, les deux amis n'oublient pas des publics en marge. A commencer par les non-voyants -ils seraient une trentaine-, dont ils facilitent la vie à coup d'améliorations permanentes.

Mieux, Dragonium se plie en quatre pour leur fournir une cartographie intégrale du jeu en braille. « *L'été dernier, nous avons réalisé une opération de crowdfunding, de manière à s'équiper d'une imprimante 3D* », précise Ludovic. Après des débuts timides, ils ont réussi à collecter 1 600€ ! De quoi acheter l'imprimante, ainsi que des consommables. « *Les tests sont en cours et les premières cartes ne devraient plus tarder* », promet Ludovic. L'initiative est à souligner, d'autant que Dragonium est 100% gratuit et sans publicité. Vous pouvez tout de même réaliser un don à l'adresse admin@dragonium.net...

d'or ou à carrément conquérir des villes. Le tout dans un univers 2D « vintage », accessible à partir de quel mobile, tablette ou ordinateur. Ici, les technologies Flash et Java brillent par

Un article de Sébastien Pierrepack, paru le 1^{er} juillet 2013 sur le site spécialisé Les-RPG.com :

Dragonium : un jeu vidéo gratuit en ligne adapté pour les aveugles

Vous aimez les jeux vidéo ? Dragonium est un jeu en ligne gratuit adapté pour les aveugles qui mérite d'être connu.



Alors que de nos jours, les jeux de rôles massivement multi-joueurs (MMORPG) sont énormément répandus sur internet et que leurs développeurs sont souvent en constante recherche d'innovations pour améliorer l'expérience de jeu, rares sont ceux qui se penchent sur la question de l'accessibilité de leur produit, notamment pour les non-voyants. C'est là le pari de l'équipe des créateurs du jeu en ligne francophone Dragonium qui, outre le travail fourni pour instaurer les mécaniques de jeu de leur MMORPG, s'évertuent à le rendre accessible aux personnes atteintes de cécité.

Dans cette review, nous allons nous intéresser aux modalités propres à Dragonium qui garantissent le résultat escompté par ses développeurs ainsi qu'au projet entrepris par ces derniers pour améliorer davantage le jeu.

Le gameplay de Dragonium

S'il fallait faire un test en se basant sur la première vue de Dragonium, il serait décrit comme un jeu de rôle par navigateur en 2D comme il en existe beaucoup, néanmoins il n'en est rien puisqu'une grande quantité d'apports a d'ores et déjà été intégrée pour être adapté aux aveugles d'y jouer.

Lancé le 28 septembre 2012, Dragonium se veut compatible avec tous les navigateurs qu'ils soient classiques ou mobiles, le jeu n'exploitant pas les technologies Flash ou Java. De plus, même les connexions bas débit seront en mesure de vous faire profiter de Dragonium de manière optimale.

En ce qui concerne son contenu, le jeu reprend dans son gameplay bon nombre d'éléments propres à la plupart des jeux vidéo en ligne comme le système de classes (5 au total), la personnalisation de votre personnage lors de sa création, les factions, les quêtes, les guildes, le mode joueur contre joueur (PVP), l'élevage de familiers ou encore les raids par exemple.

Plongé dans un univers médiéval fantastique totalement ouvert, il vous sera bien sûr possible de vous adonner à des phases de leveling, autrement dit des combats de monstres vous octroyant comme récompense en cas de victoire une précieuse expérience permettant d'augmenter votre niveau.

D'autre part, l'aspect *open world* aussi appelé monde ouvert dont dispose Dragonium vous offrira l'opportunité de participer à des phases d'explorations. Vous pourrez donc librement visiter plusieurs villes et interagir avec des PNJ (personnages non joueurs) avec lesquels vous entretiendrez un dialogue purement informatif ou qui feront évoluer les quêtes évoquées précédemment. Le joueur peut aussi interagir avec des magasins où il pourra acheter de nouveaux équipements.

Un RPG adapté aux personnes mal voyantes voire aveugles

Pour développer davantage sur la question de l'accessibilité pour les non-voyants, le jeu vidéo est donc agrémenté de diverses images soigneusement décrites par des textes et des infobulles.

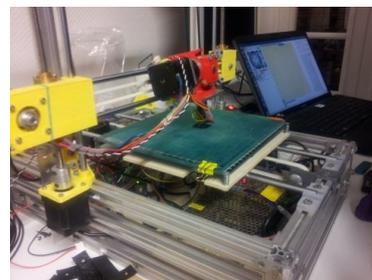
Le tout est communiqué au joueur à l'aide du lecteur d'écran : un logiciel permettant aux aveugles et mal voyants de jouer au MMORPG à l'aide de la retranscription. Dragonium est jouable avec les touches du clavier et est basé sur des déplacements case par case. Ce procédé, joint au lecteur d'écran, rend de ce fait le jeu parfaitement jouable par les non-voyants.

Le projet pour l'avenir de Dragonium

Bien que le jeu soit officiellement lancé depuis maintenant un certain temps et qu'un certain nombre de joueurs y soient inscrits, l'équipe de développement a en tête d'enrichir Dragonium avec une cartographie complète de l'univers et ce, en braille.

L'aboutissement d'une telle idée offrirait aux aveugles la possibilité de s'imprégner au mieux du monde du jeu et d'en percevoir toutes les subtilités environnementales et de décors.

La conception de telles cartes nécessite pour l'équipe de développement l'achat d'une imprimante 3D dont le prix avoisinerait les 750 euros. Dragonium étant un jeu vidéo multijoueur en ligne gratuit, l'équipe a pour ce faire recours au crowdfunding c'est à dire la participation de la communauté par le biais de dons pour financer le projet.



N'hésitez donc pas à soutenir le projet car c'est pour une bonne cause. Cette étape permettra ainsi aux mal voyants et aux aveugles de partager les mêmes plaisirs que les passionnés de jeux vidéo.

Afin de soutenir le crowdfunding pour Dragonium, je vous invite à vous rendre sur cette page :

<http://www.babeldoor.com/une-imprimante-3d-non-voyants-dragonium>

Auparavant, nous avons eu un article sur Jeuaccess.org le 21 décembre 2012 :

Dragonium – Un MmoRPG Fantastique et Accessible.

Il y a quelques jours un membre du jeu « Dragonium » m'a contacté sur Twitter pour tester le jeu qui est en cours d'accessibilité. La personne me disant qu'un déficient visuel y jouait déjà, donc que le jeu était jouable par nous, mais qu'il désirait encore approfondir son accessibilité. J'ai donc fait quelques tests et décidé de faire un article pour faire un peu de pub au jeu qui en vaut vraiment le détour.

Présentation du jeu:

Dans un univers médiéval-fantastique, les deux héritiers du trône de Dragonium s'opposent dans une lutte perpétuelle pour la domination du territoire et des villes.

Choisissez parmi 5 classes de personnage, rejoignez un camp, créez une guildes, devenez un grand soigneur, un écrivain célèbre, un éleveur de familiers, un assassin redoutable ou encore un chef de guildes renommé ! Tout est possible et votre limite est votre seule ambition. Organisez des raids et des alliances pour devenir plus fort, combattez les villes, réalisez des quêtes.

Pour commencer à jouer sur Dragonium vous devrez déjà passer par la création de votre personnage. A sa création vous pouvez entrer un code parrainage, qui vous donnera des avantages spécifiques, comme gagner un pourcentage d'or sur votre parrain et vis vers ça, et parfois certains objets. Vous pouvez entrer le mien si vous le désirez. [...]

Une fois que vous aurez créé votre personnage, je vous conseil de prendre un peu de temps pour vous familiariser avec les liens de la ville principale ou vous vous trouverez. Vous pouvez choisir de vous déplacer de titre en titre, ou de tableau en tableau. Les pnj et monstres sont souvent affichés en tableau, ce qui vous permet de vous déplacer directement sur les personnages qui se trouvent sur la case où vous êtes. Bien sûr le but du jeu est de tuer des monstres pour gagner de l'expérience et changer de niveau. A chaque changement de niveau, vous pourrez améliorer vos statistiques et ainsi renforcer votre personnage. Vous avez aussi des magasins où vous pourrez acheter des armes, armures etc. Puis il vous faudra aussi choisir une faction. Je vous conseil aussi de lire la FAQ qui pourra vous aider à comprendre les expressions utilisées dans le jeu ainsi que ses règles.

Vous avez aussi la possibilité d'interagir avec les PNJ dans le jeu, les pnj sont des Personnages Non-Joueurs. Ils sont là pour vous donner des quêtes où tout simplement vous donner des indications. Pour interagir avec eux, cliquez tout simplement sur le nom du pnj et lisez ce qu'il a à vous dire. Pour attaquer un monstre, procédez de la même manière en cliquant dessus. Quand vous arrivez sur le tableau du monstre, il se présente en 3 lignes d'informations, d'abord le lien pour l'attaquer, puis sa barre de vie, et ensuite son nom.

Régulièrement des animations sont mises en place par les membres de l'équipe du jeu. Une certaine activité règne aussi sur les forums, où si vous le désirez vous pourrez jouer du RP, acheter des familiers, équipements spéciaux et autres,

Voilà, il y a beaucoup à découvrir sur ce jeu, qui à mon avis n'a pas fini de nous surprendre. De plus, j'ai trouvé la démarche de la part du webmaster super de vouloir encore plus le rendre accessible, ce n'est pas tous les jours que l'on a une telle demande. Tout ce qui concerne la navigation dans les éléments du site va être progressivement amélioré, (rajout de titres, organisation de la boutique...). Pour l'instant, le jeu est jouable mais pas encore optimisé. Donc n'hésitez pas à tester et à donner votre avis sur le forum, par mail, ou sur Skype aux concepteurs. Vous pourrez trouver les différents liens de contacts sur la FAQ.

Cet article est un survol du jeu étant donné que je commence à peine moi-même à le découvrir. N'hésitez pas à laisser un commentaire en fin d'article, si vous avez des questions, où si vous avez tout simplement envie de partager quelque chose avec nous.

Bon jeu à tous, Fa l ckg

Contact

Association Zyzomis

Siège social : Le Petit Plomb – 86400 Saint Pierre d'Exideuil (France)

E-mail : admin@dragonium.net

Skype : Dragonium_RPG ou Dragonium_Sydd