

## INTRODUCTION

Lancé en novembre 2003, le Manuscrit des âmes est un jeu sur Internet entièrement original, à la croisée des chemins entre trois types de jeux : les jeux de cartes à collectionner, dont il est initialement inspiré, les jeux de rôles (et plus particulièrement les MMORPG) et les jeux de stratégie.

Avec plus de 35.000 joueurs actifs, il est aujourd'hui l'un des plus importants jeux en ligne de ce type, et incontestablement le plus important jeu de cartes à collectionner en ligne gratuit francophone.

Le Manuscrit des âmes est issu à l'origine de la collaboration entre l'éditeur de jeux communicants Gargul studio et la marque italienne de papeterie Pigna, qui l'a initialement sponsorisé.

Aujourd'hui, le Manuscrit des âmes s'ouvre au « multi-sponsoring » et offre aux marques la possibilité de sponsoriser partiellement ou totalement le jeu, et de réaliser des opérations promotionnelles et de communication vraiment originales.

## LE JEU

Le Manuscrit des âmes est un **jeu de cartes à collectionner multi-joueurs, gratuit en en ligne**. Pour jouer, il suffit de disposer d'un ordinateur connecté à internet et du « plug-in » Macromedia Flash 6.

Composé de 28 cartes et de 7 niveaux lors de sa création, le Manuscrit des âmes propose désormais **plus de 130 cartes et 14 niveaux de difficulté**. Les cartes, de puissances variables, représentent des créatures mythiques ou fantastiques.

Dans un **univers richement scénarisé**, les joueurs se défient afin d'accumuler cartes et expérience, puis affrontent des « gardiens » qui leur remettent des runes astrales et les font passer aux niveaux supérieurs, l'objectif du jeu étant de devenir le plus puissant des mages.

Le jeu est basé sur des **règles originales**, spécialement créées pour son exploitation en ligne, et dispose d'un scénario immersif développé.

### Synopsis du jeu

Dès son inscription, le joueur entre dans le jeu et arrive sur la première page du Manuscrit des âmes.

Chaque page du manuscrit est protégée par un gardien, que le joueur doit vaincre pour passer à la page suivante, et donc, au niveau supérieur.

Lors de sa première connexion, le joueur reçoit 30 cartes de niveau 1.

Ces cartes permettent au joueur de lancer des défis ou de relever les défis magiques contre d'autres joueurs.

Les défis font gagner des cartes et des « manas » (valeur monétaire du manuscrit) qui permettent d'acheter d'autres cartes. Le joueur gagne également des cartes en recrutant de nouveaux joueurs parmi ses amis.

Chaque carte possède divers attributs (points de vie, valeur, résistance, capacités de combat) qui sont utilisés lors des défis magiques.

### **Déroulement d'un défi magique**

*Un défi est un affrontement entre deux joueurs, ou entre un joueur et un gardien, par l'intermédiaire de cartes.*

*Chaque joueur sélectionne 3 cartes parmi celles qu'il possède, puis crée une séquence de combat, c'est-à-dire l'ordre dans lequel seront exécutées les actions de chaque carte.*

*Dans les premiers niveaux, la création d'un défi se fait en « double aveugle » : le joueur ignore les choix retenus par son adversaire. Aux niveaux supérieurs, le défi peut être fait en « semi-aveugle » : le joueur a connaissance des cartes utilisées par son adversaire.*

*Lorsque les séquences de combat sont validées par chacun des protagonistes, le « combat » est automatiquement joué et se déroule sous les yeux des adversaires.*

Ces défis sont des sortes d'entraînements qui permettent au joueur de progresser avant de pouvoir affronter le gardien de la page. Lorsque il a vaincu le gardien, ce dernier lui offre une rune astrale qui lui permettra, en combinant deux de ses cartes, d'en créer une troisième, de niveau supérieur.

Chaque action majeure du jeu (recrutement, défi, etc.) donne lieu à l'envoi d'un email



## CIBLES DU JEU ET JOUEURS

Le Manuscrit des âmes, qui s'adresse à **un large public** et a été créé plus particulièrement pour la tranche des 12 – 15 ans, est également plébiscité par les adolescents et jeunes adultes. Le jeu est d'ailleurs souvent **joué en famille** et notamment par des familles recomposées (source : forum & tchat du Manuscrit des âmes).

- moins de 12 ans : 6%
- de 12 à 15 ans : 31%
- de 16 à 18 ans : 20%
- de 18 à 25 ans : 26%
- + de 25 ans : 17%

Jeu unisexe, le manuscrit des âmes remporte de plus un succès non négligeable auprès du **public féminin**.

- Garçons : 78%
- Filles : 22%

Une importante et active **communauté de joueurs** s'est créée autour du Manuscrit des âmes, enrichissant l'univers du jeu à travers les nombreuses « guildes » (comptant plus de 100 membres) ou les approfondissements apportés à l'histoire du manuscrit par les joueurs eux-mêmes. Grâce au forum et au « tchat », les joueurs **partagent leur expérience**, les plus expérimentés aidant aussi les débutants à progresser.

**Jeu francophone**, le Manuscrit des âmes rassemble des joueurs issus de grands pays de langue française :

- France : 82%
- Belgique : 11%
- Canada : 6%
- Suisse : 1%

## STATISTIQUES DU JEU

(hors tchat et forum – statistiques du 15 septembre 2005)

- Nombre d'inscrits actifs : **36 150**
- Nombre de défis par jour : supérieur à **3300**
- Nombre d'inscrits se connectant chaque jour : supérieur à **1100**
- Nombre de pages vues par mois : **4,2 millions**
- Bande passante : environ **100 GO** par mois
- Page d'accueil : **135 000** affichages
- Parrainage : **27%** des inscrits le sont par parrainage
- Taux d'inscription après invitation : **38%**

## LES EVOLUTIONS A VENIR

De très nombreuses mises à jour et évolutions sont d'ores et déjà en chantier pour 2006. Elles ont pour but de renforcer l'aspect communautaire et collaboratif du jeu, d'accroître sa richesse fonctionnelle, et d'accélérer sa croissance.

Parmi ces évolutions :

- Des **aventures Solo**, basées sur le principe des « livres dont vous êtes le héros ».
  
- Un moteur de défi sur échiquier, type « **Tactical RPG** ».
  
- Une **extension des possibilités** offensives, défensives et d'évolution des cartes
  
- La mise en place d'une **nouvelle interface** de jeu entièrement en Flash renforçant la dimension communautaire du jeu.
  
- La mise en place d'un moteur de **jeu temps réel**
  
- Un grand nombre de nouvelles cartes, et de nouveaux gardiens.
  
- Une version anglaise est également en cours de travaux

Un groupe très actif de bêta-testeurs, composé des meilleurs joueurs et des plus dynamiques dans leur catégorie est en place depuis 6 mois et toutes les mises à jour sont issues d'une étroite collaboration entre ces joueurs et Gargul studio.

Ces mises à jour permettront d'étendre le champ d'action du jeu, d'accroître son audience potentielle et de maintenir la communauté

existante. Nous visons un total de 60.000 actifs en septembre 2006 sur la version française du jeu.

## CREATION MUSICALE ET GRAPHIQUE

La création musicale

**L'accompagnement sonore et musical** du jeu a fait l'objet d'un soin tout particulier, qui dépasse les standards des jeux sur Internet. Chaque grande rubrique du jeu est illustrée par un thème musical propre, au caractère épique. Les capacités de **streaming** de Flash ont permis d'intégrer au jeu des **thèmes complets**, et non de simples boucles, sans nuire à la vitesse de téléchargement ni aux qualités ludiques du jeu.

La création graphique

La création graphique du jeu et de l'interface a du respecter trois critères fondamentaux :

- l'adéquation avec le thème du scénario
- l'adéquation avec la cible visée
- l'adéquation avec une exploitation exclusivement internet

Le style graphique retenu pour les éléments du jeu, inspiré de la « janimation » et de la bande dessinée, est une excellente synthèse de ces critères : ces codes graphiques font désormais partie de la culture des adolescents, il permet un traitement de thèmes fantastiques, et son style épuré permet de créer des illustrations dont le poids est compatible avec une exploitation internet.

Le style graphique de l'interface du site, en adéquation avec le scénario, immerge le joueur dans l'univers d'un manuscrit médiéval.

Le Manuscrit des âmes a nécessité depuis sa mise en place en 2003, la création de près de 170 personnages originaux (130 créatures, 24 avatars et 14 gardiens).

## **EXPLOITATION MARKETING ET MULTI-SPONSORING**

Initialement sponsorisé par la marque de papeterie Pigna, le Manuscrit des âmes s'ouvre aujourd'hui au multi-sponsoring et offre la possibilité aux marques de toucher une cible grand public de manière originale et attractive.

Le jeu étant d'une grande accessibilité, tant au niveau technique qu'au niveau du « gameplay », il est potentiellement accessible par la majorité des jeunes de 12 à 16 ans, que ce soit depuis leurs ordinateurs domestiques, ou en se connectant via des ordinateurs mutualisés (scolaire, cyber-café, etc.). Le public féminin n'a pas été négligé dans le jeu, de nombreux avatars et créatures ayant été spécialement conçus pour favoriser l'adhésion des adolescentes. Les résultats du jeu confirment d'ailleurs ce point (22% de filles).

Le nombre de sponsors du jeu peut aller jusqu'à 4 par mois. L'offre de sponsoring est mensuelle, en rotation sur la plupart des emplacements, et intègre une phase de mise en avant du sponsor d'une semaine durant le mois.