

Imaginé et proposé par Gourdegandine

MY CITY

Serveur Minecraft - Semi-RP

“Un serveur où votre
rôle a de
l'importance.”



PITCH

MyCity serait un serveur Minecraft **Semi-RP vanilla**, cherchant à simuler la vie en société dans ses aspects **social, économique**, ainsi que **géographique**. Au cœur d'une civilisation humaine **sans thème imposé**. Dans un monde évoluant par l'empreinte des joueurs au fil des mois. Plaçant ses habitants dans une **hiérarchie social**, définis par des **classes sociales**, reflétant leur rang et leur investissement dans le jeu.

(Pauvre>Modeste>Bourgeois). La société se divise en rôles (*Ouvrier, Commerçant, Entrepreneur, Maire, Président*), ces rôles mêlent décision politique, création de ville, gestion d'entreprise, ou pratique de divers métiers. Cela rendant chaque habitant dépendant de son voisin.

Ainsi à chacun de tracer son chemin et de fixer ses ambitions, comme acheter la maison de ses rêves, faire des rencontres, créer et étendre son business, imaginer la plus belle ville jusqu'à devenir une capitale, ou encore atteindre le sommet de la société

*L'avenir est entre vos mains, à vous de bâtir votre destin,
dans un monde en évolution.*

LE MONDE

Monde Civilisation

Le jeu se déroule dans une map personnalisée, accueillant tous types d'environnement.

C'est sur cette map que la vie s'opère, et se dessine au fil des mois, villes, routes, campagne, projet culturel, commerce, maison, bâtiment de fonction, zone de ressource...

C'est dans ces lieux que les citoyens vivent.

Pour agir sur ce monde il existe 3 catégories :

- 1) **Le Président** : Possède un droit de construire sur l'ensemble des territoires vierges de la map. Autrement dit le Président possède l'espace rural, entre les villes.
- 2) **Le Maire** : Possède un permis de construire dans la zone affectée à sa ville. Cette zone s'agrandit à chaque nouveau palier atteint.
- 3) **Le Citoyen** : Possède les bâtiments, maison, commerce, usine, propriété à but lucratif...

Monde Ressource

(Overworld, Nether, End)

Ces mondes sont régénérer tous les 30 jours. Ils servent à récupérer les ressources du métiers exercés. Pour s'y rendre le joueur emprunte un portail dans la capitale avec le prix d'un voyage, pour accéder aux différents mondes.

GAMEPLAY : Travaillez, fabriquez, gérez, achetez, créez

Plusieurs axes de gameplay s'offrent aux joueurs. Leurs garantissant une variété d'actions et d'évolutions.

RÉCOLTE

Pratiquez plusieurs métiers, et vivre du travail



GESTION

Devenez propriétaire d'une usine et/ou d'un commerce



CRÉATION

Imaginez votre propre ville, et devenir la capitale



POUVOIR

Agissez sur l'avenir du monde



EVOLUTION : Dépendance et Indépendance

● DÉPENDANCE

Dans MyCity, vous dépendez des autres joueurs. Pour acquérir des objets, ils doivent d'abord avoir été récoltés, fabriqués puis mis en vente par d'autres joueurs. D'une certaine façon, les autres joueurs sont votre Tom Nook de MyCity.

Cette dépendance existe dans le partage des tâches:

- Il y a ceux qui **Farment** (Métiers)
- Il y a ceux qui **Craftent** (Fabricant)
- Il y a ceux qui **Vendent** (Commerçant)
- Il y a ceux qui **Construisent** (Maire/Président)

Les métiers sont également partagés. Puisqu'il est possible de pratiquer qu'un seul métier à la fois, parmi les 5 possibles.

● INDÉPENDANCE

Mais vous pouvez aussi devenir Tom Nook ! Dans cette dépendance, existe l'indépendance, par le travail et l'investissement, en développant votre business vous pourrez à terme :

- **Avoir un métier**
- **Avoir des Usines**
- **Avoir des Commerces**
- **Avoir des Employés**
- **Avoir des établissements à but lucratif**
- **Avoir une ville**
- **Être Président**

Et tout cela, d'un coup. A condition de s'y investir. Car cela ne sera pas tout de repos.

LES RANGS SOCIAUX

Les rangs sociaux sont équivalents à des levels. Ils évoluent et témoignent de l'investissement du joueur. Également, ils donnent accès à des privilèges. Il faut donc accéder à un rang suffisant pour prétendre à une fonction ou un type d'achat.

C'est donc une échelle d'évolution qui accompagne la progression du joueur. Réduisant les nouveaux joueurs aux durs labeurs avant la folie des grandeurs.

Ils sont aussi des titres sociaux, visibles de tous. La couleur du pseudo indique son appartenance sociale. On peut ainsi vite identifier le statut de chaque joueur, et identifier les riches des pauvres.

- **Gris** : Classe Populaire
- **Vert** : Classe Moyenne
- **Bleu** : Classe supérieur
- **Comment grimper l'échelle de la société ?**

Ces titres sont dépendant du patrimoine du joueur. Notamment l'ensemble des dépenses, et fortune personnel. Plus le citoyen dépenses, plus son patrimoine augmente, et plus il grimpe les échelons sociaux. Poussant les joueurs vers un capitalisme assumé, pour atteindre le convoité titre de "**Millionnaire**"



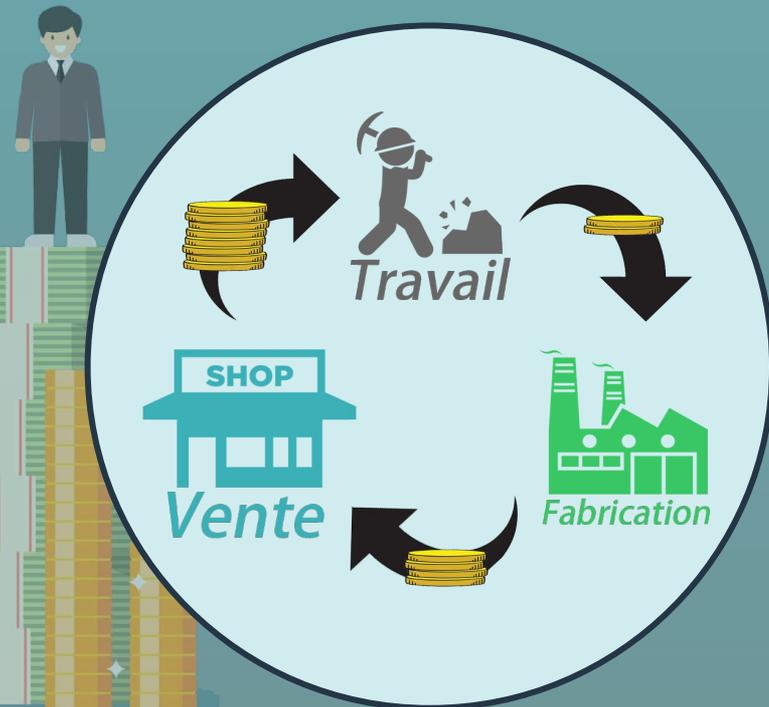
CLASSE SOCIALE : Cycle sociaux

Ce cycle montre les liens sociaux qui unissent les classes sociales. Formant un cercle dépendant.

1. **La classe populaire**, simple ouvrier, récolte les matières premières via leur métier et les revendent aux usines.

2. **La classe moyenne**, patron d'usine, fabrique les objets transformés, qu'ils revendent à prix haut, après leur avoir donné plus de valeur.

3. **La classe supérieure**, riche commerçant, achète aux usines les produits qu'ils désirent vendre dans leurs boutiques.



Puis les différentes classes sociales achètent et consomment avec joie le résultat d'un long processus de fabrication.

LES MÉTIERS

Il existe **5 métiers** qui ont la responsabilité de ramasser tout ce qui existe dans la nature :



MINEUR



BÛCHERON



FERMIER



PÊCHEUR



CHASSEUR

Ces métiers sont l'équivalent des classes d'armes dans un RPG. Vous ne pouvez en pratiquer qu'un seul à la fois, dans un délai de changement de 7 jours. Et tout le monde peut pratiquer son métier en dehors de ses autres occupations.

Votre objectif d'ouvrier :

- + Gagner de l'argent pour chaque action réalisée.
- + Vendre les ressources aux usines et commerces.
- + Augmenter votre level métier.
- + Acheter du meilleur équipement.
- + Débloquer tous les métiers.
- + Compléter des quêtes métier.

LES MÉTIERS : Monde ressource & Zone métier

- Monde Ressource

Le monde ressource, est un monde généré par défaut, c'est une nature éphémère d'une durée de 30 jours.

Qui comprend : [Overworld | Nether | End]

Dans ce monde, tout est cassable, mais il est possible de looter uniquement les ressources du métier actif.

Ex : Lorsqu'un Fermier tue un zombie aucun loot n'apparaît.

Cette contrainte, permet d'établir une dépendance des autres joueurs, et de gagner en réalisme. MyCity ne cherchant pas à incarner un mode survie classique, mais créer une structure sociale dépendante.

Le concept perdrait en intérêt si chaque joueur était autonome, ou si nous revenions à des fondamentaux du jeu.

- Zone Métier

Les zones métiers sont une autre manière de pratiquer son métier. Les zones métiers sont présentes en ville et hors des villes sur la map civilisation. Ce sont des structures ou des secteurs dans lequel on peut pratiquer le métier de façon industriel ou artificiel. Ces zones sont accessible ou disponible uniquement en fonction du métier actif. Elles donnent divers avantages et permettent de jouer autrement.



Mine
(Mineur)



Zone
Forestière
(Bûcheron)



Ferme
Agricole
(Fermier)



Lac
(Pêcheur)



Donjon
(Chasseur)



Ferme
d'Élevage
(Chasseur)

LES MÉTIERS : l'Agence d'emploi

Pour gagner de l'argent et de l'expérience autrement. Les détenteurs d'un métier peuvent se rendre dans l'agence d'emploi la plus proche, afin d'effectuer des missions courtes.

Ces missions sont équivalentes à des quêtes dans un RPG. Elles permettent de gagner de l'expérience de métier afin d'augmenter son level métier.

- **Il est possible de faire 3 quêtes par jour, aléatoire.**
- **Uniquement du métier actif.**
- **Les quêtes peuvent donner de l'argent ou des objets uniques.**
- **Le revenu des quêtes provient de compte de l'état.**
- **Les agences d'emplois, sont présentes dans les villes ayant le palier requis pour les mettre en place.**

DEVENIR MAIRE : Son rôle

Le rôle de maire est essentiel, car ce sont eux qui bâtissent l'environnement du jeu. La société naît de leurs édifices. Ils doivent faire évoluer leur ville sur le plan architectural, social et commercial. Le Maire s'enrichit sur la vente de ses propriétés (*Habitation, Usine, Commerce, Etablissement*). Ils peuvent ainsi construire une usine, de cette usine naît une entreprise, et de cette entreprise, être client. De cette façon, le maire bâtit une ville en partie fonctionnelle, et utile à la vie de la société, du gameplay, et du serveur.

- **Obtenir du personnel !**

Dans sa tâche le Maire peut nommer un **Maire Adjoint**, qui aura à quelques détails près les mêmes droits. Ils peut également s'entourer de quelques **employés municipaux**, devenant une mini-entreprise au service de la ville.

- **Comment devenir Maire ?**

Devenir maire n'est pas chose facile. Ils faut pour cela répondre à certaine conditions :

- **Déboursier une somme d'argent importante (droit de construction ex : 50.000\$)**
- **Avoir atteint un rang social requis (ex : Modeste)**
- **Avoir débloqué 3 métiers de niveau 10 minimum (avoir une expérience du monde ouvrier)**

Une fois le titre de Maire acquis, le choix du terrain est ensuite discuter avec le Président, qui donne son accord sur l'agencement urbain.

DEVENIR MAIRE : Les paliers

S'occuper d'une ville est un autre point de vue sur le monde, et offre un gameplay unique sur MyCity. L'évolution de la ville n'est pas laissée au hasard, elle est accompagnée de fonctionnalités divisée en 5 paliers.



DEVENIR MAIRE : Conditions & Avantages

Pour améliorer le palier de sa ville, le maire doit répondre à des conditions, comme par exemple :

- + Avoir un Hôtel de ville
- + Avoir plusieurs habitations
- + Construire un quartier industriel
- + Construire une banque
- + Construire une gare ferroviaire
- + Bâtir un monument ...

Pour chaque palier ses conditions, qui peuvent se complexifier de palier en palier.

Une fois les conditions acquises, la ville atteint le palier suivant et tous ses avantages sont mis en fonction. Offrant un nouveau confort aux citoyens :

- + Accès à de nouveaux claims pour étendre la ville
- + Titre de citoyenneté
- + Intégré au réseaux routier / Ferroviaire / Voyage instantané
- + Accès à de nouveaux bâtiments de fonction (Banque, Aéroport, Hôtel...)

De cette façon les villes suivent une réelle évolution tout en gardant une liberté créative. Plus la ville augmente de palier, plus celle-ci est mise en avant, tout en récompensant les durs investissements que représente un tel projet urbain.

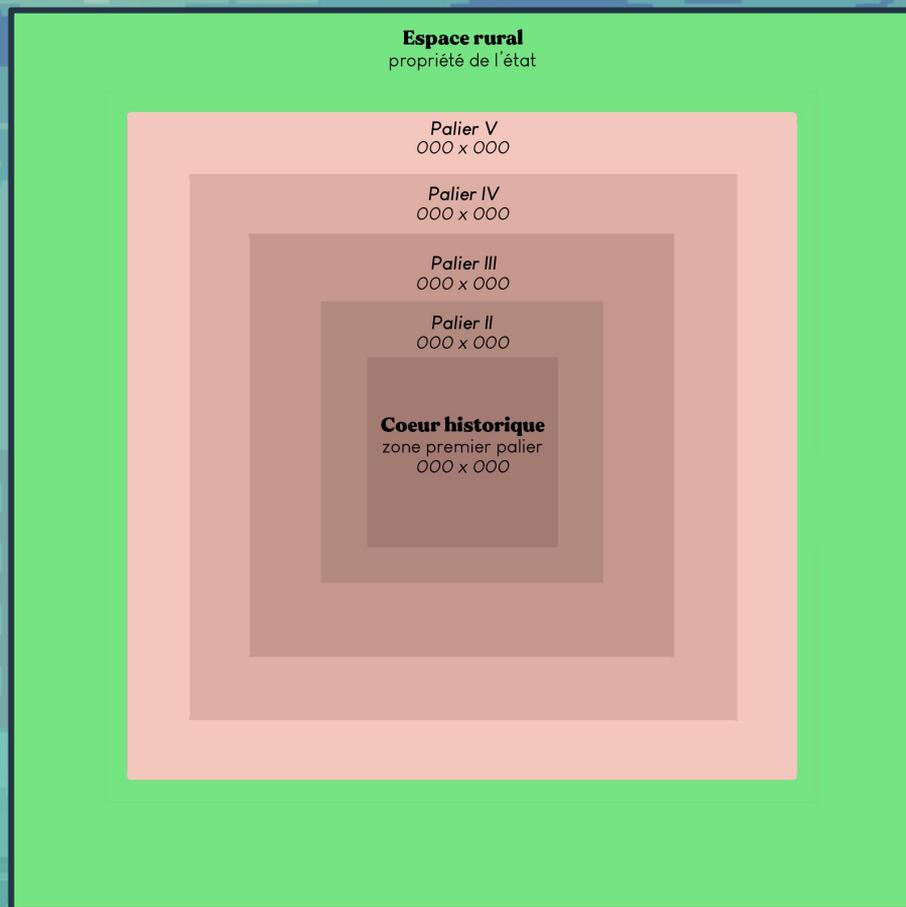
DEVENIR MAIRE : Agrandissement

Pour chaque paliers, le Maire reçoit de nouveaux **titres de propriété (claim)**, afin d'agrandir sa ville à sa guise.

Il peut étendre sa ville comme il le désire, sous l'oeil avisé du **Président**, qui peut émettre des indications.

L'**espace rural** dans lequel évolue les villes, est un territoire sous la direction du Président en place. Qui utilise lui aussi cette espace pour des projets urbains, donc celui des futurs villes.

Le **Maire et le Présent** travaille donc en collaboration pour aiguiller l'extension de la ville.



(schéma conceptuel, non fidèle à l'étendue réelle de la ville d'un joueur)

LES BÂTIMENTS DE FONCTION

Le monde prend forme par les bâtiments, et les bâtiments font marcher la société. Chaque bâtiment possède sa fonction et son mécanisme. Et demande une installation unique pour chacun. Permettent à termes d'avoir des villes fonctionnelles, afin d'éviter les villes musées, qui sont pertinentes que pour son créateur. Les bâtiments sont de véritables atouts pour les villes, les rendant fréquentable et accessibles. Et ces bâtiments sont des éléments centraux dans l'évolution des paliers.

Bâtiment d'entrepreneur

bâtiment d'entreprise duquel les commerçants et fabricants travail.

- Commerce
- Usine

Bâtiment de ville

bâtiment municipaux servent à la ville.

- Mairie
- Maison-Appart
- Bâtiment politique
- Agence d'emploi

Bâtiment de métier

bâtiment ou secteur servent aux travaux des métiers.

- Donjon
- Mine
- Coin de pêche
- Zone forestière
- Ferme agricole
- Ferme d'élevage

Bâtiment d'investisseur

bâtiment pouvant être achetées par les citoyens pour être capitalisé.

- Centre commercial
- Banque
- Aéroport
- Arène de combat
- Casino
- Hotel
- Hôpital
- Parc d'attraction

ÊTRE FABRICANT & COMMERÇANT

Ouvrier, Fabricant et Commerçant travaille dans un même but ; Farmer, Crafter, Vendre afin de s'enrichir et construire le monde. Pour cela, Il existe deux licences :



Licence Industriel

Permet d'acheter des usines.

Accès au titre "**Fabricant**"

Prix : (ex 15.000\$)

Conditions :

Rang social "**Prolétaire**"

Débloquer **3 Métiers niv.5**

Rôle d'un Fabricant

***L'Usine** achètent les ressources primaires aux ouvriers, pour les transformer. Puis les revendes dans son usine aux commerçants. Le prix de rachat des ressources peut motiver les ouvriers à vendre chez eux. Le propriétaire peut toujours pratiquer un métier et en profiter pour se réapprovisionner tout seul. La localité, le prix d'achat et de vente des articles, ainsi que leurs variétés, peut permettre à l'établissement de s'épanouir.*



Licence commercial

Permet d'acheter des commerces.

Accès au titre "**Commerçant**"

Prix : (ex 15.000\$)

Conditions :

Rang social "**Prolétaire**"

Débloquer **3 Métiers niv.5**

Rôle d'un Commerçant

***Le commerçant** fait ses emplettes dans divers usines, pour acheter et revendre dans sa boutique les objets qui l'intéresse. Il doit gérer son investissement pour s'assurer d'une rentabilité à la revente. Et être vigilant de la concurrence en vendent les bons articles dans la bonne localité. Les choix des articles peuvent dépendre de la demande, à lui de promouvoir et s'entourer de client fidèle, pour perdurer son commerce.*

EMPIRE INDUSTRIEL & COMMERCIAL

Ce qui différencie une entreprise d'une autre c'est :

1. **Ce qu'elle vend ?**
2. **Combien elle en vend ?**
3. **Où elle le vend ?**

Ainsi, pour étendre son business, il est pertinent de ne pas s'arrêter à une simple épicerie de quartier. C'est le début de l'entrepreneuriat !

● **Devenir Entrepreneur**

L'entreprise possède un marché étendu, jouant sur plusieurs localités, et plusieurs marchés. En s'implantant dans plusieurs villes et en variant les articles proposés. Il y a 3 façon de devenir une entreprise et de pousser plus loin son business :

1. **Acheter deux propriétés Industriels**
2. **Acheter deux propriétés Commerciaux**
3. **Posséder les deux licences, et être propriétaire d'un Commerce et d'une Usine**

▼ Cycle d'échange en dépendance ▼



▼ Cycle d'échange d'une entreprise ▼



*A adapter dans le cas d'une entreprise ayant soit 2 Usines ou 2 Commerces, dépendant toujours soit de la vente, soit de la fabrication.

ÊTRE ENTREPRENEUR : l'Entreprise

Après avoir obtenu le titre d'**Entrepreneur** et avoir aux minimums **deux établissements**. Vous devenez une **Entreprise**. Votre objectif sera de produire toujours plus en vous implantant partout sur le territoire, afin de toucher une plus large clientèle ! Pour ce faire vous aurez besoin de personnel.

Pour mener votre entreprise, vous pouvez embaucher **jusqu'à 4 employés**, pour un total de 5 personnes par entreprise, comme les 5 métiers existants. Ces derniers auront un total accès aux patrimoines de l'entreprise, afin de vous accompagner dans vos tâches. Néanmoins vous pouvez recruter uniquement des personnes ayant le titre de "**Ouvrier**". A vous de gérer votre budget et vos investissements !



- **Actions possible :**
 - Nommer son entreprise
 - Ajuster le salaire des employés.
 - Tchat interne à l'entreprise
 - Voir les stats et revenus

DEVENIR PRÉSIDENT

Le poste de Président est la plus haute marche de la société, réservé aux plus audacieux. Une fois élue, de grandes responsabilités attendent le Président en place. Qui est en mesure d'impacter l'histoire du serveur sur le long terme.

● Condition pour devenir Président :

- Avoir atteint un rang social minimum (petite-bourgeoisie)
- Être capable de proposer un projet politique
- Être un joueur actif
- Avoir atteint le level 10 dans 3 Métiers

● Comment devenir Président

Le président est élu pour **30 jours**. **Renouvelable** s'il est élu à nouveau. À chaque **fin de mandat une nouvelle élection** est organisée pendant **1 semaine**, les postulants éligibles remplissent un formulaire, puis les candidatures sont présentées aux citoyens. Un jour d'élection est fixé, **chaque citoyen est mesuré de voter** pour le candidat souhaité.

Ces élections sont l'occasion d'amener une nouvelle dimension RP en jeu, notamment dans la capitale. L'enjeu de l'élection dépendra des péripéties qui s'inventent au fil de l'histoire du serveur.

● Rôle du Président

- Responsable du territoire hors-agglomération
- Responsable des réseaux de transport (route, rail)
- Planification des nouvelles villes.
- Créer des projets culturels
- Création et mise en place des zones métier.
- Gestion du budget, aide financière, gestions des taxes
- Organiser des évènements et animer le monde.
- Peut définir une nouvelle capitale.

ETAT DU PROJET

Mon objectif jusqu'ici, était de réaliser tout ce que je pouvais faire par moi-même, pour préparer MyCity. Avant d'y investir de l'argent et d'y inclure des personnes. Pour aller plus loin, il me manque des personnes clefs, pouvant garantir de sa faisabilité et de sa réalisation.

<i>Discord</i>		90%
<i>Game Design</i>		80%
<i>Build</i>		0%
<i>Dev</i>		0%



L'AMBITION

L'objectif avec **MyCity** est de réussir à rendre réelle cette expérience multijoueur. En concevant un serveur vivant et évolutif, favorisant l'échange, dans lequel les joueurs sont en concurrence mais aussi en alliance. Avec un système d'évolution, rendant les joueurs concernés, et qui permet à chacun d'avoir un vrai impacte sur le monde. En évoluant dans des villes conçues par les joueurs, qui seront le décor de la société et pas un simple paysage esthétique et figé. Permettent également d'arriver à ses fins de plusieurs manières possibles.

Faire ce serveur, naît de l'envie de jouer à un tel jeu par passion du Semi-RP. S'il s'accomplit, aucun serveur ne sera comparable, ni même d'autres jeux. Car il se base sur le gameplay simple et efficace de Minecraft, tout en poussant au plus loin, le plus grand fantasme du jeu, créer une civilisation sur le long terme, dans un semblant de société.

Du point de vue du développement, MyCity est très ambitieux. A première vue, rien ne semble facile pour y parvenir. Des idées originales demande un développement d'origine.

Il faut principalement, parvenir à faire le liant entre :

- **Les rôles** (*les grades : ouvrier, Commerçant, Fabricant, Entrepreneur, etc...*)
- **Les rangs sociaux** (*qui calcule le patrimoine du joueur*)
- **Les métiers.** (*leurs permissions, leurs évolutions,*)
- **Les propriétés** (*habitations, commerce, usine, Mairie, Banque, etc...*)

Entre leurs avantages et leurs restrictions. Tout en répondant à des problématiques : “**comment ?**” et “**de quelle façon ?**”. MyCity pourrait au début créer des migraines, mais pour simplifier le développement, ça serait qu'une histoire de permission. ͇_(ツ)_͇ et peut-être de plugins clefs pour rendre fonctionnel des systèmes essentiels.

RECRUTEMENT

Le recrutement s'adresse principalement à des potentiels **développeurs java**, ou ayant les compétences pour rendre réel un tel concept.

Cependant, si vous appréciez le concept, et que vous souhaitez l'aider d'une manière ou d'une autre, vous êtes les bienvenues :)

Ce ou ces postes de développeurs sont cruciaux pour la réussite du serveur. Ce sont eux qui détermine le début du projet et sa potentielle réussite. Il faut donc des personnes à la hauteur du défi, le lancement de MyCity se faisant uniquement dans sa possible réalisation.

- LE TEMPS

Concernant le temps, nous avons tous d'autres responsabilités, travail, vie de famille ou de couple, moment de détente et de divertissement. Cela pour dire que MyCity ne serait pas une course et doit rester un projet créatif qui complète votre quotidien. L'essentiel, c'est que ça puis avancer d'une façon ou d'une autre, même si ce sont parfois des petits gestes. Au bout du compte c'est d'arriver à accomplir quelques choses, sur lequel nous pourrions être fiers et peut-être même le rentabiliser.

- L'ARGENT

Lorsqu'on lance un serveur Minecraft, c'est qu'on est prêt à faire des dépenses pour le rendre réel. Dans le projet je pense m'occuper de ce qu'il y a de plus facile, et j'ai donc un très grand respect pour le travail des Devs. Qui occupe un poste complexe qui demande beaucoup de compétences, de patience, et d'investissements personnel. C'est pour cela que sans avoir une grande fortune, j'espère pouvoir rémunérer à mon échelle, ce poste précieux. Néanmoins j'aimerais que MyCity puis être un terrain de jeu d'accomplissement personnel, plus qu'une histoire d'argent. Afin que ce qui nous apporte vraiment, puis être la création du MyCity.

RECRUTEMENT : Profil recherché

Si nous devons travailler ensemble et se côtoyer régulièrement, ça serait un luxe d'avoir les mêmes intérêts.

- Vous êtes disposé à donner le meilleur de vous-même.
- Vous souhaitez aussi créer un serveur original qui sort du lot.
- Vous désirez ouvrir le serveur, le faire vivre et le voir grandir.
- Vous aimez le RP et vous avez déjà une expérience du Semi-RP sur Minecraft.
- Vous aimez les jeux de gestions et/ou de simulation de société.
- Vous cherchez une bonne raison de pratiquer du code.
- Vous aimez l'idée de partir de rien, afin d'y mettre votre personnalité.
- Vous avez une passion pour la création de jeu.
- Vous avez déjà une bonne expérience de la création de serveur Minecraft.
- Vous avez une bonne maîtrise des langages nécessaires au dev sur Minecraft.

RECRUTEMENT : Rôle et responsabilité

Ce rôle de développeur que je recherche remplit toutes les fonctions que je ne peux contenir, afin d'être complémentaire et de se partager les tâches, pour faire naître le serveur petit à petit.

- Mettre en place les premières dispositions du serveur.
- Gestion et maintenance de la machine virtuelle.
- Installation et configuration des plugins.
- Création de fonctionnalités et plugins inédites, pour remédier aux spécificités du concept.
- Tenir à jour le channel discord "Update" dédié aux nouvelles fonctionnalités du serveur.
- Planifier et organiser les différentes tâches de développement. A l'aide des documents de GameDesign (OneNote/Trello) Gérer les priorités, et apporter réflexion et amélioration.

NOTE PERSONNELLE

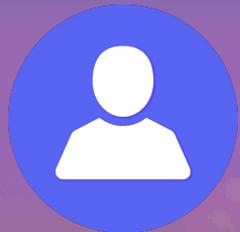


Pour me présenter rapidement, j'ai 27ans, j'ai découvert Minecraft en 2011, et j'ai été toute suite émerveillée par les possibilités du multijoueur. Notamment les premiers serveurs "*Freebuild*" dans lequel chacun pouvait posséder un terrain dans un quartier et y bâtir sa maison, le tout, formant une ville, au gré du passage des joueurs. Avant l'arrivée de **Moderncraft**, qui va lui aller plus loin, jusqu'à permettre à des privilégié d'imaginer une ville toute entière, et de la voir s'agiter une fois les premières maisons vendu.

Je vais aux fil des années orienté mon gameplay autour du build, en passant par différentes teams de build, tout en alternant avec des postes de Builder dans de nombreux serveurs plus ou moins important. Puis je vais m'intéresser au game-design, et l'envie de mêler design de jeu et construction va m'animer, mais sans avoir les moyens financier, jusqu'à ce jour... Après avoir beaucoup contribué pour les autres, je suis impatient de lancer **MyCity**, et de proposer ma vision du Semi-RP sur Minecraft.

INFORMATIONS & CONTACTE

Pour plus d'informations et de détails sur le concept ou le recrutement de MyCity, je vous invite à rejoindre le discord pour faire connaissance, ou à laisser un commentaire afin de vous répondre au plus vite. MyCity fourmille de détails, donc n'hésitez pas !



Gourdegandine#2342



<https://discord.gg/AfDYfYKu>

Merci d'avoir lu et à bientôt ! o/

