

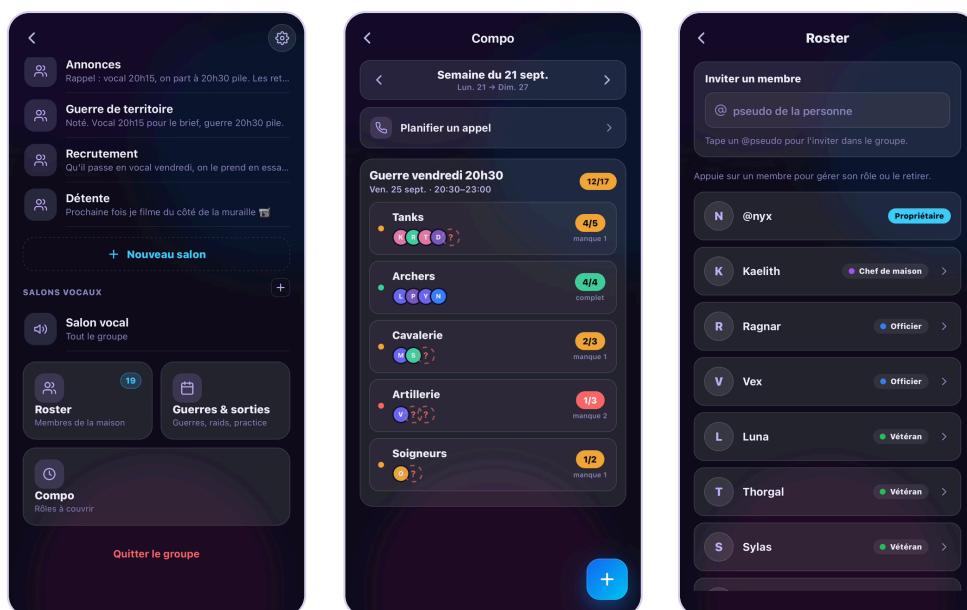


Bob Pro
bobpro.app

POUR UNE GUILDE

Dix-neuf joueurs, une compo, zéro tableur

La maison, ses salons, son roster et la compo de la guerre de vendredi. Au même endroit — et sans donner autre chose qu'un pseudo.



Adresse

bobpro.app

Pour qui

Guildes, maisons, escouades, équipes

Version

Septembre 2026

Écrans

Captures réelles de l'application

Ce document

Ce que Bob Pro fait aujourd'hui pour une guilde, écran par écran, puis ce qu'il ne fait pas.

Toutes les captures viennent de l'application, sur un espace de démonstration : « Homeless », dix-neuf joueurs, cinq grades, quatre salons, trois guerres de territoire dans la semaine et une compo à dix-sept places. Rien n'est une maquette.

1. Le problème que ça règle
2. Six principes
3. Arriver : un pseudo, rien d'autre
4. La maison
5. Les salons, et celui qui est fermé
6. Le roster
7. La compo, pas un planning
8. Prendre sa place
9. Le calendrier de la semaine
10. Qui voit quoi
11. Les données et le chiffrement
12. Bob Pro et Discord, franchement
13. Commencer en cinq minutes
14. Ce que nous construisons

En bref

Un espace pour la maison, découpé en salons. Chacun n'entre que dans les siens. On s'inscrit sous un pseudonyme : **ni numéro de téléphone, ni adresse e-mail** — un joueur reste un joueur, il n'a pas à donner son identité civile pour entrer dans une guilde. Messages et appels sont **chiffrés de bout en bout**.

1 Le problème que ça règle

Dix-sept places à remplir avant vendredi 20 h 30, et une feuille de calcul que personne n'ouvre.

Une maison qui fait de la guerre de territoire vit sur trois outils à la fois : un serveur de discussion pour parler, un tableur partagé pour la compo, et un salon vocal pour le soir même. Résultat : la compo est à jour dans la tête de l'officier, pas à l'écran. Le vendredi, on découvre qu'il manque deux artilleurs.

Et pour entrer dans la maison, on demande une adresse e-mail à des gens qui, justement, jouent sous un pseudo.

Ce que Bob Pro remplace

Aujourd'hui	Avec Bob Pro
Un tableur partagé pour la compo, que deux personnes savent tenir	Une compo dans l'application : chaque rôle a son compte, et les trous sont en rouge.
« Qui prend soigneur ? » redemandé trois soirs de suite	1 / 2 sur l'écran. Un joueur prend la place lui-même, sans qu'on le lui demande.
Un message d'annonce noyé dans le salon général	Un salon Annonces, un salon Guerre, un salon Recrutement, un salon Détente.
La stratégie de vendredi, lisible par toute la maison	Un salon fermé à neuf joueurs. Les autres ne savent pas qu'il existe.
Une adresse e-mail obligatoire pour s'inscrire	Un pseudonyme, et c'est tout.
Un joueur quitte la guilde : il garde l'historique	On le retire : la clé du groupe est renouvelée, il ne lit plus rien de neuf.

Le point qui compte le plus

La compo n'est pas une liste de noms : c'est un **compte par rôle**. Cinq tanks, quatre archers, trois cavaliers, trois artilleurs, deux soigneurs. Tant qu'un outil ne compte pas rôle par rôle, il ne sert à rien le vendredi soir.

2 Six principes

Un espace, des salons

La maison est un espace unique. Dedans : annonces, guerre de territoire, recrutement, détente.

Chacun voit ce qui le concerne

Un salon n'est lisible que par ses membres. Le salon de guerre est fermé à neuf joueurs.

Un pseudo, rien d'autre

Pas de numéro, pas d'e-mail, pas de carnet d'adresses aspiré. Le pseudo est l'identifiant.

Chiffré de bout en bout

Messages et appels sont chiffrés sur l'appareil. Personne d'autre que les destinataires ne peut les lire.

Le vocabulaire du jeu

L'application dit « Roster », « Compo », « Guerres & sorties » — pas « membres », « planning » et « événements ».

Prêt en cinq minutes

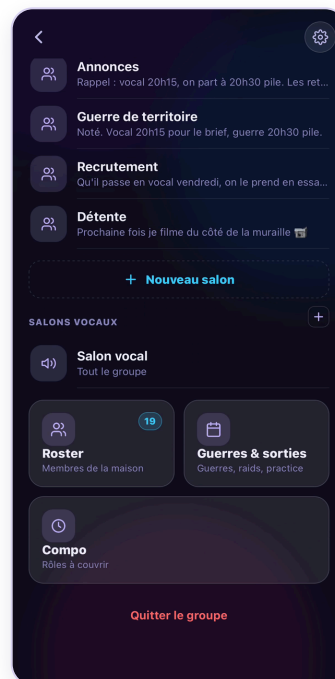
On choisit le type « Gaming » : les salons, les grades et les trois outils sont déjà là.

Trois outils, et pas de matériel

Le type « Gaming » n'installe que ce dont une guilde se sert : **Roster**, **Guerres & sorties** et **Compo**. Pas de salles ni de matériel à réserver — une maison n'a pas de camionnette. Les mêmes écrans, dans une société, en affichent quatre.



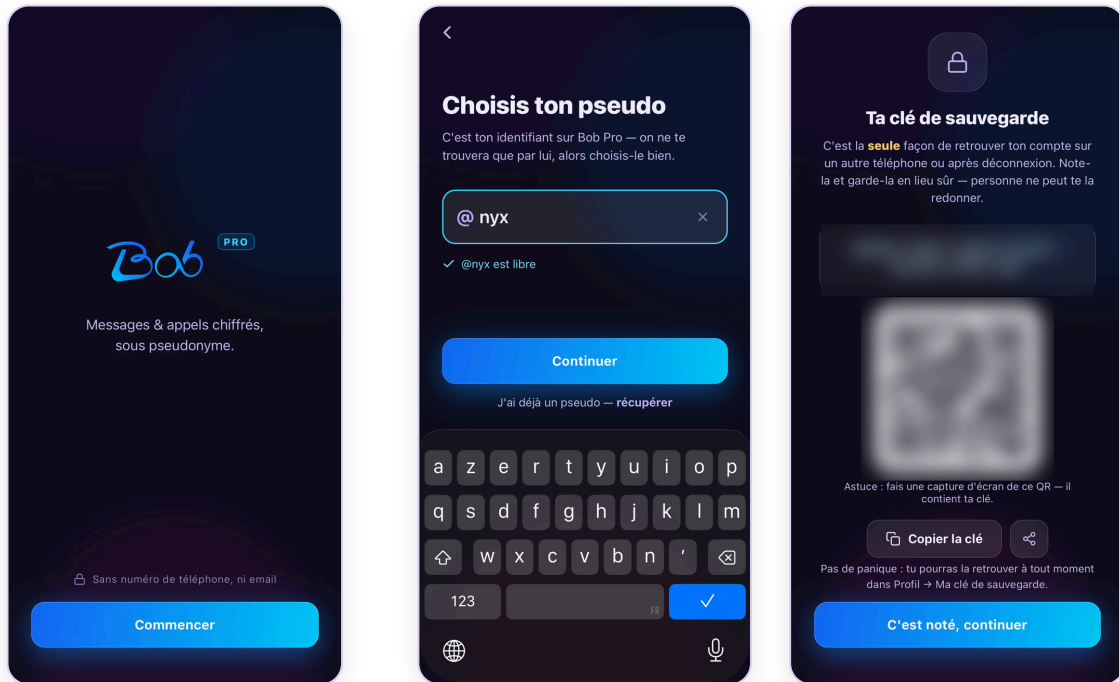
La maison



Quatre salons, trois outils

3 Arriver : un pseudo, rien d'autre

Trois écrans, et le compte existe.



« Sans numéro de téléphone, ni email »

Le pseudo est libre

La clé de sauvegarde

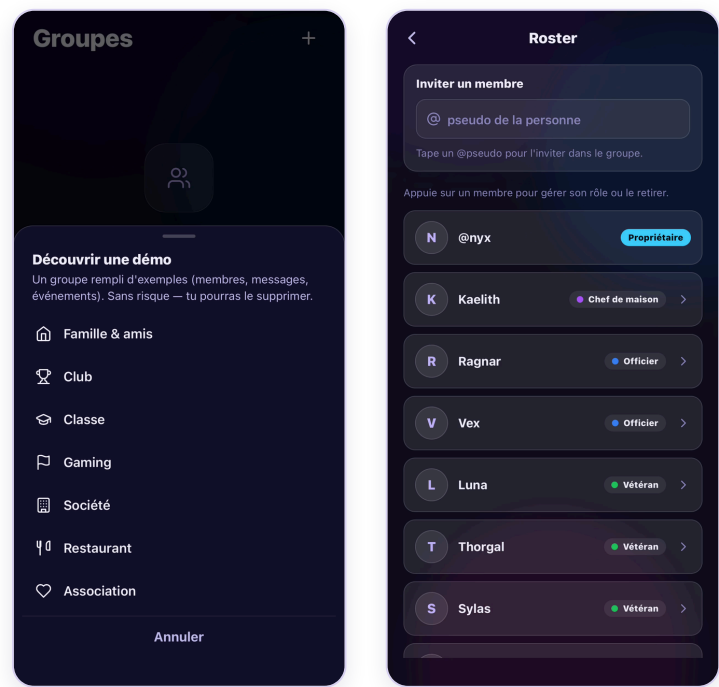
Pas de vérification par SMS, pas de confirmation par e-mail, pas de compte à relier. Le pseudonyme est unique et l'application dit tout de suite s'il est déjà pris — un pseudo réservé l'est pour de bon.

La clé de sauvegarde, en une phrase

Comme il n'y a ni numéro ni e-mail, il n'y a pas de « mot de passe oublié ». À l'inscription, l'application donne une clé de vingt-six caractères : c'est la **seule** façon de retrouver son compte sur un autre appareil. On la note, on la garde — nous ne pouvons pas la régénérer, puisque nous ne la connaissons pas. (Sur la capture ci-dessus, la clé et son QR sont volontairement floutés : une clé ne se montre à personne.)

4 La maison

Pour voir à quoi ça ressemble sans rien construire, l'application propose de **charger une démo** : un groupe rempli d'exemples — joueurs, messages, guerres, compo — qu'on supprime d'un geste quand on a vu.



Sept démos ; celle-ci est « Gaming » Dix-neuf joueurs dans la maison

La démo « Gaming » n'est pas une coquille vide : elle contient ce qu'une maison en activité aurait un mercredi soir.

Ce que la démo pose	Ce qu'il y a dedans
Dix-neuf joueurs	Un chef de maison, deux officiers, quatre vétérans, sept membres, quatre recrues — et vous.
Cinq salons	Général, Annonces, Guerre de territoire (fermé à neuf), Recrutement, Détente.
Cinq rendez-vous	Trois guerres de territoire dans la semaine, une soirée practice, un tournoi inter-maisons.
Une compo à dix-sept places	Tanks, archers, cavalerie, artillerie, soigneurs — avec des trous, comme dans la vraie vie.

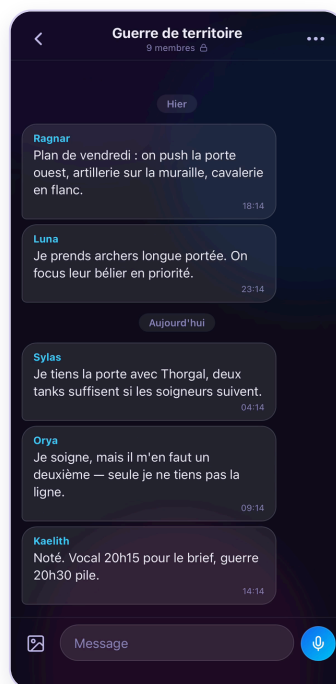
Sans risque

La démo se supprime d'un geste, et elle ne dérange personne : les dix-huit joueurs qu'on y voit sont des comptes d'exemple. Rien n'empêche non plus de la garder et de la remplir soi-même.

5 Les salons, et celui qui est fermé

Quatre salons, et le général cesse de tout avaler.

Salon	Qui y est	Ce qui s'y dit
Général	Les dix-neuf	L'accueil, les rappels, la vie de la maison.
Annonces	Le chef de maison et les officiers	Les dates des guerres, l'heure du vocal, ce qui manque dans la compo.
Guerre de territoire	Neuf joueurs	Le plan : quelle porte, qui tient la ligne, où passe la cavalerie.
Recrutement	Les officiers et deux recrues	Qui on cherche, qui passe en essai vendredi.
Détente	Huit joueurs	Les clips, les replays, le reste.



Le salon de guerre : neuf joueurs

Un salon fermé qu'on ne voit pas

Un joueur qui n'est pas dans le salon de guerre ne le voit pas dans sa liste — il n'apprend même pas qu'il existe. Ce n'est pas un affichage masqué : les messages sont chiffrés pour les membres du salon, et sa clé ne les ouvre pas. C'est ce qui permet de préparer une stratégie sans la donner à une recrue arrivée la veille.

À côté des salons écrits, un **salon vocal** : on y entre et on en sort librement, sans faire sonner personne. C'est le vocal de 20 h 15, avant le départ.

6 Le roster

Trois niveaux d'accès seulement : **propriétaire, gérant, membre**. Par-dessus, les grades de la maison, que vous nommez vous-même, avec leur couleur.

Chef de maison · Officier

Niveau **gérant**.

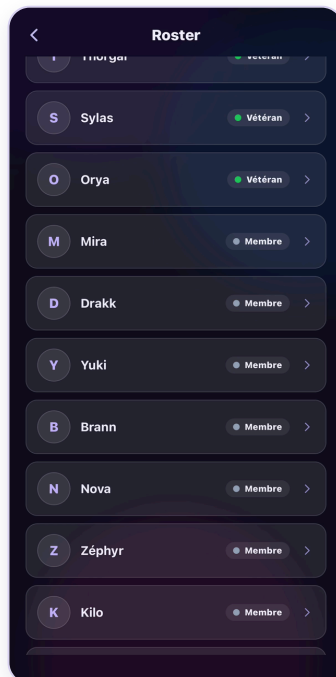
- Créent et ferment les salons
- Invitent, retirent, attribuent les grades
- Posent les guerres et montent la compo

Vétéran · Membre · Recrue

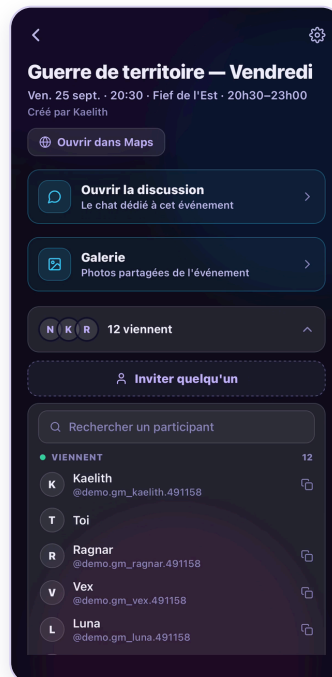
Niveau **membre**.

- Lisent et écrivent dans leurs salons
- Annoncent leur présence à une guerre
- Prennent un rôle dans la compo

Ne voient pas les salons où ils ne sont pas.



Le grade se lit en face du nom



Et le pseudo de chacun, quand on ouvre

Les grades ne sont pas décoratifs : « Recrue » n'est pas qu'une étiquette, c'est aussi la porte d'entrée. On monte quelqu'un de Recrue à Membre en deux gestes, et son accès suit.

7 La compo, pas un planning

C'est l'écran pour lequel une guilde installe l'application.

Dans une société, le module s'appelle « Plannings » et sert à couvrir des postes. Dans une maison, il s'appelle **Compo** et sert exactement à la même chose, avec les bons mots : un rôle d'unité, un nombre de places, et ce qui manque.



Guerre de vendredi : 12 sur 17

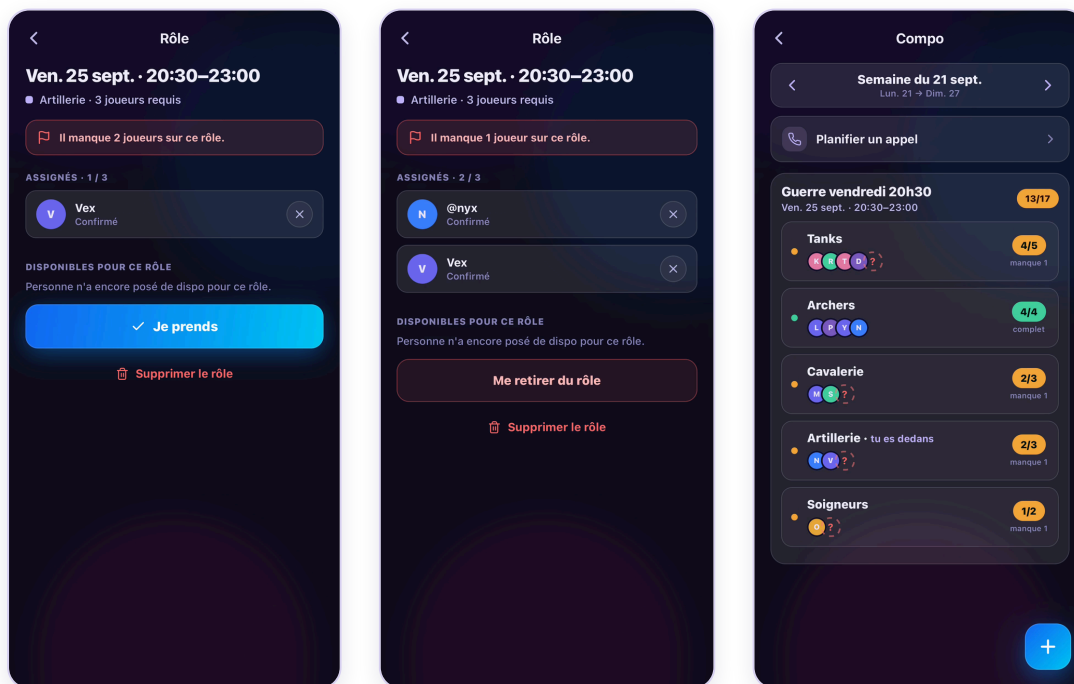
Ce qu'on voit	Ce que ça veut dire
12/17	Le compte de la guerre entière, en haut de la carte. C'est le seul chiffre que regarde un officier.
Archers 4/4 • complet	Le rôle a son compte. Pastille verte.
Artillerie 1/3 • manque 2	Il manque deux joueurs. Pastille rouge.
Les pastilles rondes	Les joueurs déjà inscrits sur ce rôle, dans l'ordre.
Semaine du 21 sept.	On avance de semaine en semaine ; une compo qui se répète est créée une seule fois.

Pourquoi un compte par rôle change tout

« Douze présents » ne dit rien : douze tanks ne gagnent pas une guerre. Ce qui compte, c'est que l'artillerie soit en rouge à 1 sur 3 le mercredi — assez tôt pour recruter, ou pour demander à un vétéran de changer d'unité.

8 Prendre sa place

Un joueur remplit un trou lui-même, en deux gestes. Personne n'a rien à lui demander.



Artillerie : 1 sur 3, il manque 2

« Je prends » — et il est dedans

13 sur 17, « tu es dedans »

Le rôle porte son créneau — vendredi 20 h 30 – 23 h 00 — le nombre de joueurs requis, la liste des inscrits, et un bouton. Après coup, « Me retirer du rôle » est au même endroit : un joueur qui se désiste le fait lui-même, et la pastille repasse au rouge tout de suite.

QUI VOIT LES TROUS

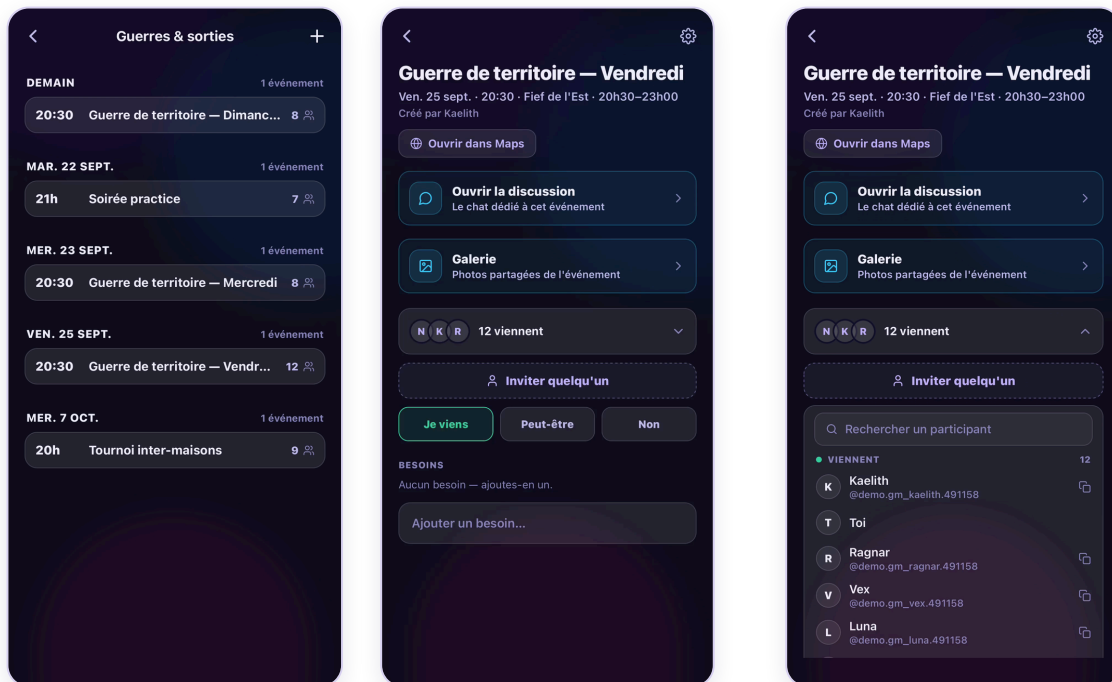
Tout le monde. C'est le but : un joueur qui voit « manque 2 » se place sans qu'on le lui demande.

QUI CRÉE LES RÔLES

Le chef de maison et les officiers. Chacun s'inscrit ensuite lui-même, et peut se retirer.

9 Le calendrier de la semaine

Trois guerres, une soirée practice, un tournoi. Tout ce qui a une date, au même endroit.



Cinq rendez-vous dans la semaine

La guerre de vendredi : douze présents

Qui vient, sans avoir à le demander

Un rendez-vous porte son lieu — ici « Fief de l'Est · 20h30–23h00 » —, son heure, celui qui l'a créé, et trois réponses : je viens, peut-être, non. Il ouvre aussi **sa propre discussion** et **sa galerie**, pratique pour garder le replay d'une guerre sans encombrer le salon Détente.

Présence et compo sont deux choses

Dire « je viens » à la guerre de vendredi n'est pas prendre un rôle dans la compo, et c'est volontaire : on sait d'abord combien on sera, on répartit ensuite. Les deux écrans se lisent côte à côte — douze annoncés présents, douze places prises sur dix-sept.

10 Qui voit quoi

Action	Chef de maison	Officier	Vétéran / Membre / Recrue
Lire et écrire dans le salon général	✓	✓	✓
Lire un salon dont on n'est pas membre	✗	✗	✗
Créer un salon, en choisir les membres	✓	✓	✗
Inviter ou retirer un joueur	✓	✓	✗
Attribuer un grade	✓	✓	✗
Créer une guerre, un practice	✓	✓	✗
Créer un rôle dans la compo	✓	✓	✗
Prendre un rôle, s'en retirer	✓	✓	✓
Répondre à une guerre	✓	✓	✓
Entrer dans le salon vocal	✓	✓	✓
Appeler un joueur, en audio ou en vidéo	✓	✓	✓
Être retiré de la maison	✗	✓	✓

✓ oui · ✗ non. L'accès se règle salon par salon, pas seulement par le grade : un officier qui n'a pas été ajouté au salon Détente ne le lit pas non plus. Le propriétaire de l'espace ne peut être retiré par personne.

11 Les données et le chiffrement

Ce qui est chiffré, ce qui ne l'est pas, et ce que nous ne savons pas de vous.

Donnée	Où elle vit
Messages (texte, images, vocaux)	Chiffrés de bout en bout. Le serveur ne stocke que de l'illisible. Nous ne pouvons pas les lire, même si on nous le demande.
Appels	Chiffrés de bout en bout. La clé est calculée par les deux appareils, jamais transmise.
Titres des guerres, besoins	Chiffrés avec la clé du rendez-vous : seuls les invités les lisent.
Rôles de compo, dates	Lisibles côté serveur : ce sont des intitulés courts et des quantités, pas des contenus.
Votre identité	Un pseudonyme. Pas de numéro, pas d'e-mail, pas de carnet d'adresses importé.

Ce que ça donne pour un joueur

Entrer dans une guilde ne demande plus de laisser une adresse e-mail à un inconnu. Vous êtes un pseudo, vous le restez, et si la guilde se dissout il n'y a pas de liste d'adresses qui traîne quelque part.

Ce que le chiffrement ne fait pas

Il protège le contenu, pas l'appareil ni les gens. Une capture d'écran reste une capture d'écran, et un joueur mal intentionné à qui on a ouvert le salon de guerre y lit tout ce qui s'y dit. Le vrai réglage, c'est qui vous ajoutez.

Quand quelqu'un quitte la maison

On le retire : la clé du groupe est renouvelée, et il ne peut plus lire ce qui s'écrit ensuite. Ce qu'il a déjà reçu reste sur son appareil.

12 Bob Pro et Discord, franchement

Ce n'est pas le même outil, et prétendre le contraire vous ferait perdre du temps.

Sur ce point	Discord	Bob Pro
S'inscrire	Une adresse e-mail obligatoire.	Un pseudonyme, et rien d'autre.
Messages	Pas chiffrés de bout en bout : la plateforme peut les lire.	Chiffrés de bout en bout, y compris les images et les vocaux.
Vocal	Excellent, à cinquante, avec partage d'écran.	Un salon vocal par groupe. Correct à quelques-uns, sans partage d'écran.
Gros serveurs, bots, modération	C'est son métier.	Rien de tout ça. Bob Pro n'est pas fait pour une communauté de mille personnes.
La compo	Un bot, ou un tableur à côté.	Un écran de l'application, avec le compte par rôle.
Sur téléphone	Une application de bureau portée sur mobile.	Une application mobile, faite pour le téléphone.

Comment les guildes s'en servent en vrai

Beaucoup gardent Discord pour le vocal du soir et la grande communauté, et mettent sur Bob Pro **le noyau** : le roster, la compo, le calendrier et les salons où l'on décide. C'est un usage parfaitement légitime, et nous ne prétendons pas l'inverse.

Ce que Bob Pro ne fait pas, en clair

- **Pas de bots, pas d'intégrations.** Rien ne se branche sur un jeu, rien ne lit une API de guildes.
- **Pas de serveur public.** On n'entre que sur invitation, par pseudonyme. C'est voulu — mais ça ne recrute pas tout seul.
- **Pas de partage d'écran ni de streaming.**
- **Pas de statistiques de jeu.** Bob Pro compte des places, pas des dégâts.

13 Commencer en cinq minutes

1

Installer l'application

Sur l'App Store ou Google Play, « Bob Pro ». Rien à payer.

2

Choisir un pseudo

Pas de numéro, pas d'e-mail. L'application dit tout de suite s'il est libre.

3

Mettre de côté sa clé de sauvegarde

C'est ce qui permet de retrouver son compte sur un autre appareil. Personne ne peut la régénérer à votre place.

4

Créer le groupe, type « Gaming »

Les salons, les grades et les trois outils arrivent déjà montés. Vous renommez ce qui ne vous va pas.

5

Monter le roster

Les officiers d'abord, par pseudo ou avec le code d'invitation du groupe. Les grades se posent en deux gestes.

6

Poser la première compo

Les rôles de la prochaine guerre, avec leur nombre de places. Cochez la répétition : elle revient chaque semaine toute seule.

L'ordre qui marche le mieux

Le noyau d'abord — chef de maison et officiers — le temps d'une semaine et d'une guerre. Quand la compo a servi une fois pour de vrai, le reste de la maison suit sans qu'on ait à convaincre.

Le coût

Toutes les fonctions sont **offertes pendant le lancement**, sans moyen de paiement à renseigner. L'application le dit elle-même à la création du premier groupe : « PRO deviendra payant, tu seras prévenu-e — pas de prélèvement surprise. »

14 Ce que nous construisons

Sans date annoncée : nous préférons livrer que promettre.

Appels de groupe LIVRÉ

Un appel lancé depuis le salon de guerre fait sonner ses neuf membres — le brief de 20 h 15, sans avoir à le réclamer. Chiffré avec la clé du groupe.

Documents partagés CHANTIER

Une bibliothèque par groupe : les plans, les captures de carte, les règles de la maison. Avec l'accès réglé par grade.

Présence et « écrit... » LIVRÉ

On voit qui est en ligne et qui est en train d'écrire. Déjà en place.

Tableau de bord sur ordinateur LIVRÉ

Pour les officiers : compo, calendrier et roster depuis un navigateur, avec la clé de sauvegarde comme identifiant.

Nous parler

Par e-mail

contact@bobpro.app

Voir l'application en mouvement

bobpro.app/videos.html — trois films courts sur la guilde, commentés, tournés dans l'application.

Document établi en septembre 2026 à partir de la version en production. Les captures proviennent d'un espace de démonstration ; aucune donnée d'une personne réelle n'y figure.