

“Baies” sur Facebook

Ebene Zolli

Game design, graphisme

[Site](#) – [Blog](#) – [Contact](#)

“ Tout ce qui va arriver, peut et doit être prévu. ”

Jacques Rouxel, extrait de la BD “Les Shadoks”.

- **Usez de stratégie** pour composer la formule gagnante qui vous assurera la victoire,
- **Montez en puissance** et profitez des bonus adaptés à votre style et habitudes de jeu,
- **Accumulez les gains** en défiant vos amis ou en leur offrant votre soutien !

Type de jeu : Il s'agit d'un mini jeu de **hasard** doté d'une partie **tactique** qui se joue en instantané. C'est une application destinée à être jouée de **façon occasionnelle et rapide tout** en la partageant avec son **réseau de contacts**, mais qui peut aussi occuper les joueurs qui en ont envie de façon plus continue. La succession de parties permet en effet de **progresser et d'accéder** à d'autres possibilités du jeu.

Attrait du jeu : L'effet de surprise, les gains et la puissance sont des points susceptibles d'accrocher les joueurs. Sur facebook l'utilisation du temps compte beaucoup, or ce n'est pas un jeu chronophage et grâce au système de progression chaque partie est récompensée. De plus son caractère asynchrone permet de jouer avec des amis à l'instant de son choix sans nécessiter leur présence immédiate. Enfin, c'est un jeu gratuit financé par la publicité. Je n'aborde pas l'aspect graphique dans ces pages, il jouera cependant beaucoup sur le public capté.

● Le principe de la “liste d'exécution ” :

Le but est de gagner et d'accumuler la monnaie virtuelle du jeu, qu'on appellera par commodité des “baies”.

Le système de jeu, lui, est basé sur le déroulement alterné d'actions ordonnées par deux adversaires.

Note : *Une aide en jeu doit permettre d'expliquer ce concept pas à pas, peut-être de la façon suivante.*

C'est à dire que chaque joueur va disposer de trois tâches : “**créer** une baie”, “**détruire** l'action précédente” et “**ramasser** les baies”. Il pourra les placer (presque) dans l'ordre et à la fréquence de son choix sur une **liste d'exécution**. Lorsqu'une partie est lancée les listes d'exécution des deux joueurs se déroulent à tour de rôle, ce qui crée une confrontation et des événements permettant de calculer les baies gagnées. Par exemple :

Le joueur A choisit d'effectuer ses actions dans cet ordre : *Créer, Créer, Créer, Ramasser, Ramasser, Créer.*

Le joueur B choisit la liste d'actions suivante : *Créer, Ramasser, Ramasser, Créer, Détruire, Ramasser.*

Le joueur A engage la partie, les ordres des deux joueurs sont effectués à tour de rôle :

Tour 1, joueur A crée une baie

Tour 1, Joueur B crée une baie

Tour 2, Joueur A crée une baie

Tour 2, joueur B ramasse les baies

Au tour 2 le joueur B vient donc de ramasser les trois baies créées par les deux listes d'actions combinées au tour 1 par le joueur A et le joueur B, et au tour 2 par le joueur A. Poursuivons la partie :

Tour 3, joueur A crée une baie

Tour 3, joueur B ramasse les baies

Tour 4, joueur A ramasse les baies

Au tour 3, le joueur B est le premier à ramasser la baie nouvellement créée. Il ne reste donc rien à ramasser pour le joueur A au tour 4 ! Voyons un dernier cas de figure.

Tour 4, joueur B crée une baie
Tour 5, joueur A ramasse les baies
Tour 5, Joueur B détruit l'action précédente

Au tour 4 le joueur B crée une baie que le joueur A devrait ramasser au tour 5. Seulement la liste d'exécution du joueur B se poursuit avec l'ordre "détruire l'action précédente", donc le joueur A ne ramassera pas la baie du tour 4, ce qui est symbolisé par son action barrée. Il ne reste plus qu'un tour de jeu :

Tour 6, Joueur A crée une baie
Tour 6, Joueur B ramasse les baies

Au tour 6 le joueur B ramasse les baies, soit celle que le joueur A vient de créer, mais également celle qui n'a pas été ramassée au tour 4. Soit dit en passant, il est peu logique que le joueur A termine sa liste d'exécution avec l'ordre "créer une baie" puisqu'il n'y a pas d'ordre derrière pour la récupérer. S'il avait choisi l'ordre "ramasser les baies", c'est lui et non le joueur B qui aurait récupéré les deux dernières baies.



Au total, le joueur B aura largement gagné cette confrontation en remportant trois baies au tour 2, une autre au tour 3, et deux au tour 6, soit six baies au total. Le joueur A, lui, n'aura rien empoché. Il aurait pu gagner si son adversaire avait choisi une autre liste d'exécution. **Est-ce le hasard qui fait les choses ?**

Pas complètement. A priori la liste d'exécution des adversaires n'est pas dévoilée avant le lancement d'une partie. En revanche, leurs habitudes de jeu le sont : il est possible de distinguer l'action la plus souvent choisie par chaque joueur, ce qui permet dans une certaine mesure d'y adapter son jeu. Ce mécanisme a d'autres implications que je vais maintenant détailler.

● Le contexte d'une partie :

Pour lancer une partie, il faut pouvoir investir une baie. On en donne donc un stock au nouveau joueur, puis quelques unes par jour pour qu'il puisse jouer régulièrement. Lorsqu'un joueur veut lancer une partie, il doit avoir déterminé sa liste d'exécution et choisir un ami à défier, ou quelqu'un dans une liste aléatoire de joueurs.

Ces joueurs participent de façon "passive", c'est à dire qu'ils dépensent une baie et que leur liste d'exécution se déroule normalement lorsqu'un joueur engage une partie contre eux. Pour éviter qu'un joueur perde son stock complet de baies de façon passive parce qu'il a été engagé et a perdu trop souvent, l'idéal est de brider leur disponibilité.

Note : Il y a plusieurs possibilités, comme limiter de façon automatique le nombre de parties passives par jour, laisser le choix au joueur de définir son nombre de parties passives... Ou sa disponibilité en tant que joueur passif en fonction de son stock de baies – par exemple le joueur J n'est disponible que quand il a entre 15 et 25 baies de façon à être sûr de ne pas en perdre trop, et à les conserver s'il en gagne plus de 25.

Comme souligné plus haut, le choix des joueurs à engager peut se faire en fonction de certains critères, comme leur **habitude de jeu**. On calcule en effet le nombre d'actions réalisées pour chaque type d'ordre : créer, détruire ou ramasser. Ce nombre devient un pourcentage qui permet de savoir si le joueur préfère créer, détruire, ramasser ou s'il garde un style de jeu équilibrant ces trois ordres.

Ces habitudes sous forme de pourcentages visibles avec le nom et l'avatar des joueurs sont accompagnées d'une **barre d'expérience** qui fonctionne de la façon suivante : lorsque les joueurs gagnent des baies, ils peuvent choisir de les convertir en expérience. Elles disparaissent alors de leur stock, et incrémentent un compteur.

Ce compteur s'articule sous forme de **niveaux** : atteindre le niveau 1 nécessite une baie, le niveau 2 en requiert deux supplémentaires, le niveau 3 demande d'en investir trois de plus.. et ce jusqu'au niveau 40, ce qui représente une certaine somme de victoires. Alors à quoi servent ces niveaux ?



● Les niveaux et les coups doubles :

Les niveaux permettent tout simplement de débloquent un bonus à certains paliers. En fonction des habitudes du joueur, l'ordre le plus utilisé est disponible sous forme d'une **double action** réalisée *dans le même tour*.

C'est à dire qu'un joueur habitué à créer des baies, *en une action*, créera *deux* baies. Celui qui a l'habitude de détruire l'action précédente détruira les deux actions précédentes – ou une seule double action. Celui qui n'a pas d'habitude particulière aura une action aléatoire (suivant la partie, on l'interprétera comme un “créer”, un “détruire” ou un “ramasser”).

Cas un peu à part, celui qui a l'habitude de ramasser les baies aura une action “ramasser” qui résistera à l'emploi d'un ordre “détruire” normal (c'est réellement une double action : deux actions “ramasser” moins une détruite, il reste une action “ramasser”). Ce dernier bonus est moins puissant que les deux autres car il est trop facile de ne remplir sa liste d'exécution qu'avec des actions “ramasser” - *ce qu'on ne permettra néanmoins pas tout à fait*. De tels joueurs prennent en tout cas peu de risques, on les récompense donc moins.

Le premier palier de niveau permet d'utiliser une double action une fois par liste d'exécution, le second deux fois, le troisième trois fois. Le cas échéant, ces paliers permettront peut être aussi de proposer des joueurs à engager qui seront d'un niveau proche du sien.

● Parrains et publicité :

Débloquent des bonus et être plus puissant encourage dans une certaine mesure la progression ainsi que le parrainage. Les parrains sont des joueurs qui en invitent d'autres dans leurs listes d'amis à installer l'application de jeu sur facebook. Les parrains comme les parrainés reçoivent un certain nombre de baies en récompense.


Bien qu'on puisse vendre des baies, cette application ne génèrera pas en soi un grand nombre de micro paiements. En revanche, elle permet d'afficher de la publicité et elle est elle-même à la fois source de bouche-à-oreille et pont potentiel vers d'autres jeux plus complexes qui emploieraient le même type de monnaie virtuelle.

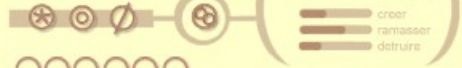


● Interfaces et exemples de parties :

L'**interface type** permet dans un premier temps d'accéder aux informations suivantes : *créer sa liste d'exécution, options de jeu passif, niveau / orientations et bonus, stock de baies disponible, convertir x baies en expérience, parrainer un ami, lancer une partie contre un ami, sélection aléatoire d'amis et de joueurs contre qui engager une partie, liste des dernières parties* (voir un exemple d'organisation ci dessous).

Lorsqu'une partie est engagée, on affiche directement le résultat des gains dans la liste des dernières parties avec la date, et le nom de l'adversaire. Il appartient au joueur de consulter le déroulement de la partie en cliquant sur celle-ci dans la liste. Cette dernière est alors joliment mise en scène, accompagnée des informations sur l'adversaire, et d'une sélection aléatoire de joueurs à défier d'un simple clic.

Bastien Jean **Ramasseur** Niveau 17 




Detail des parties

19h20 - 02/06/09 - Gudule - 5 baies - total 13 — voir
15h41 - 02/06/09 - Loic Roi - 0 baies - total 10 — voir
13h02 - 02/06/09 - La Liche - 4 baies - total 12 — voir
16h00 - 01/06/09 - Gudule - 4 baies - total 10 — voir
15h30 - 01/06/09 - Zebulou - 2 baies - total 8 — voir
08h40 - 01/06/09 - Gudule - 4 baies - total 8 — voir
08h35 - 01/06/09 - Loulou - 2 baies - total 6 — voir

[Aide](#) - [Options](#) - [Defis precedents](#)


Parrainer | defier Amis





[Retour à l'accueil](#)

heure/date - nom adversaire

Tour 1 : Joueur A cree une baie | Joueur B cree une baie
Tour 2 : Joueur A cree une baie | Joueur B cree une baie
Tour 3 : Joueur A cree une baie | Joueur B détruit l'action
Tour 4 : Joueur A détruit 2 actions | Joueur B cree une baie
Tour 5 : Joueur A ramasse 5 baies | Joueur B ne ramasse rien
Tour 6 : joueur A ne ramasse rien | Joueur B ne ramasse rien



Joueur A - 

Joueur B - 

FIGHT ! **FIGHT !** **FIGHT !**

Voici quelques parties, leurs résultats et certains cas particuliers. Ici celui qui débute la joute est le joueur A.



Au tour 2 le joueur B ramasse 3 baies. Au tour 4 le joueur B devrait ramasser les deux baies suivantes, mais l'action "détruire" du joueur A au tour 5 l'en empêche. Ces deux baies seront ramassées au tour 6 par le joueur A, en plus de celles créées par le joueur B via sa double-action au tour 5.



Au tour 3 le joueur B devrait détruire la baie créée par le joueur A, mais cette action est elle même détruite par le joueur A au tour 4. Cette double action "détruire" agit tout de même également sur la baie créée au tour 3, celle ci est donc finalement détruite. Au tour 5 le joueur A ramasse l'ensemble des 5 baies créées.



Au tour 2 le joueur A détruit la baie créée par le joueur B au tour 1 et le joueur B ramasse 1 baie. Au tour 5 le joueur B aurait vu son action "ramasser" du tour 4 détruite si ça n'avait été une double action. Il ramasse donc quand même les 2 baies des tours 3 et 4. Au tour 6, le joueur A ramasse la baie du tour 5.