

Ebauche “Nains” sur Facebook

Ebene Zolli

Game design, graphisme

[Site](#) – [Blog](#) – [Contact](#)

“ Dans un labyrinthe, il faut toujours tourner dans la même direction. ”

La Magicienne, dans le “Donjon de Naheulbeuk” par John Lang.

- **Un donjon, un trésor**, et une course-poursuite à travers les couloirs...
- **Décidez entre amis** de la meilleure direction à prendre pour contrer vos adversaires,
- **Faites les bons choix au bon moment**, et au fil de vos aventures, devenez un véritable héros !

Type de jeu : Il s'agit de parties limitées dans le temps où un groupe d'amis doit déjouer un groupe d'adversaires. Les aventures menées l'une après l'autre font évoluer les personnages de chaque joueurs et créeront une véritable identité de groupe. En prenant de l'expérience, les joueurs seront amenés à rencontrer les amis de leurs amis et à élargir leur réseau de connaissances tout en s'amusant.

De façon optimale le jeu nécessite quelques clics réguliers par jour et une bonne concertation, mais on peut parfaitement intervenir en dilettante si l'on est un joueur occasionnel, et même s'absenter quelques temps. Avec l'évolution des personnages et la composition des équipes, le jeu pourra bénéficier d'une bonne rejouabilité.

Ce document est une ébauche des principes du jeu, qui peut être enrichi de diverses façons. On peut donc aussi bien en faire un mini jeu coopératif qu'un jeu social sur une base plus solide, dont facebook serait une extension.



● Le principe de base :

Le jeu est une course-poursuite entre deux groupes de joueurs : les habitants d'un donjon doivent défendre le trésor qu'un parti de pillards est venu leur voler ! Chaque groupe contient un à dix membres, qui ont tous un type de personnage spécialisé et peuvent quitter, rejoindre ou fonder la confrérie de leur choix.

Le jeu prend place sur une carte du donjon divisée en cases où figurent le trésor, des coffres, des pièges, des portes, des couloirs et des sorties. Chaque groupe est symbolisé par une entité que l'ensemble des joueurs doivent déplacer. Les voleurs gagnent la partie lorsqu'ils quittent la carte avec le trésor, les volés doivent attraper les voleurs avant qu'ils aient pu fuir.

Au fil des parties les joueurs récupéreront dans les coffres des objets qu'ils pourront utiliser dans certaines circonstances pour par exemple ouvrir ou fermer les portes, détecter les pièges, retarder les poursuivants ou gagner à coup sûr un peu d'avance. Pour les plus expérimentés, ces aptitudes finiront par débloquent des titres et devenir naturelles, offrant quelques possibilités par parties sans nécessiter d'objets.

● Publicité et micro-paiement :

La publicité peut être un moyen de financement, mais le projet gagnerait à s'étoffer pour être vraiment rentable.

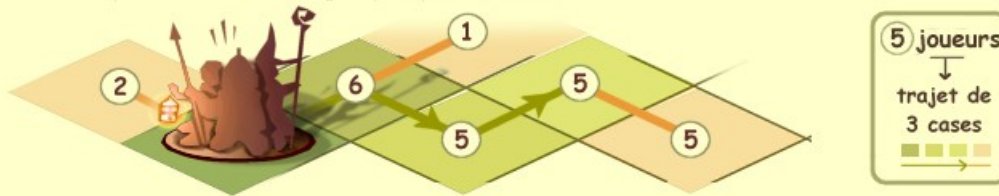
Si l'on envisage un micro-paiement, il peut être intéressant d'agrémenter le jeu d'un nombre varié de titres, de situations et d'items de permettre de négocier ces derniers contre de l'or gagné durant les parties. L'or peut ainsi également être acheté contre quelques euros. Cette méthode demande néanmoins une attention particulière pour ne pas déséquilibrer le jeu, ce qui a tendance à mécontenter les joueurs.

Le micro paiement sur Facebook pose certains problèmes. D'une manière générale on paiera plus facilement un jeu riche et dense. Comme facebook tend encore à donner l'impression inverse, il vaut peut-être mieux qu'un jeu à vocation micro-payante soit également accessible par d'autres moyens et que l'intégration facebook ne soit que l'un des aspect d'un jeu plus complexe.

Coopération et déplacements :

Les réseaux déjà constitués d'amis font l'intérêt de facebook. L'un des buts du jeu est donc de leur permettre de s'amuser ensemble, puis de rencontrer d'autres personnes, les amis de leurs amis. On introduit d'abord la possibilité de rentrer dans un groupe, puis d'en rejoindre d'autres, mais il faut quelque chose de communautaire pour que les gens prennent réellement contact. Ici, il s'agit du système de déplacement.

Le déplacement sur la carte, qui permet de poursuivre ou de fuir, fonctionne par "vote" à la majorité. Le système est prévu pour ne pas être trop pénalisant s'il y a des absents, mais pour récompenser tout de même l'assiduité. Afin d'obtenir de meilleures performances, les groupes pourront dans l'idéal se concerter via un petit chat.



La partie s'articule en tours de jeux d'une certaine durée. Dans ce laps de temps, les joueurs d'un groupe peuvent à partir de leur position proposer le futur trajet à suivre sur une à quatre cases. Les joueurs vont donc cliquer sur l'une des quatre cases autour du groupe, puis sur une seconde, et éventuellement sur une troisième puis une quatrième. A la fin du délai, le groupe se déplacera comme un seul homme sur le trajet défini.

Mais que se passe-t'il si plusieurs joueurs définissent un trajet différent ? C'est le principe du jeu. Plus les joueurs choisiront un trajet semblable, plus leur groupe ira loin dans cette direction. En revanche, si personne n'est d'accord, le groupe doutera de la route à suivre et avancera moins loin. Sans indication, il restera immobile, et en cas d'ex-æquo il choisira sa route au hasard entre les propositions équivalentes.

Considérons maintenant la formule utilisée pour définir l'avancée d'une entité. Si la majorité de joueurs ayant choisi un trajet comprend 1 ou 2 personnes, l'entité avancera d'une case sur le chemin défini. Pour 3 à 4 participants, on avancera de deux cases. Pour 5 à 6 joueurs, on avancera de trois cases. Pour 7 à 10 joueurs, le chemin de quatre cases sera complété. Pour aller loin, tout le monde doit choisir la même direction !