

Ebauche “Guildes” sur Facebook

Ebene Zolli

Game design, graphisme

[Site](#) – [Blog](#) – [Contact](#)

“Créer, c'est d'abord peupler.”

Edouard Herriot, extrait de “Créer”.

- **Voyagez** pour découvrir des trésors et rencontrer d'autres joueurs !
- **Jouez en guildes** avec vos réseaux d'amis, défiez et négociez avec le reste du monde !
- **Personnalisez** votre avatar et marquez l'orientation de votre communauté !

Type de jeu : Le principe est basé sur la simplification des guildes de jeux en ligne. Il s'agit d'un regroupement de personnes ayant certaines affinités, qui vont vivre une histoire en commun et rester en contact. Sur facebook, c'est une bonne occasion de dialoguer avec ses connaissances et d'en rencontrer d'autres, amies de ses amis.

Le jeu ne requiert que quelques clics par jour, et peut être laissé en suspens si nécessaire. Le personnage continuera de progresser, ce qui conduira la plupart des joueurs à prendre des nouvelles de leur guildes.

Le contexte, qui va donner toute sa saveur au jeu, peut être adapté sur plusieurs thèmes. Il peut s'agir d'un univers chez les dinosaures, les tribus des sables, les nomades urbains ou les flottes galactiques, ce qu'on rendra à travers le choix des mots et l'habillage du jeu. Cet aspect n'est pas traité dans ce document.

Cette ébauche est à mettre en correspondance avec [l'article suivant](#) du blog “Trames Obscures”.

● Les bases du joueur :

Un joueur a toujours sous les yeux la **carte du monde**.

Un joueur dispose basiquement d'un **surnom** et d'un **stock de baies** dont il se nourrit quotidiennement.

Un joueur peut avoir trois statuts. Celui d'errant solitaire, de fondateur d'une guilde ou de membre d'une guilde :

Un errant solitaire est un joueur qui se déplace seul sur la carte du monde. Il y récolte des baies, peut croiser des bêtes sauvages et parfois trouver des trésors. Il peut rencontrer d'autres errants et fonder une guilde avec eux, ou rejoindre une guilde déjà formée.

Le fondateur d'une guilde est un joueur ayant invité des amis ou d'autres errants à créer un groupement de personnages dans le but de mettre leurs ressources en commun, de mieux se protéger et d'obtenir plus de puissance. En dehors des privilèges liés à la création d'une guilde, le fondateur est un membre normal qui peut même quitter son groupe sans l'affecter s'il y reste d'autres joueurs.

Le membre d'une guilde est un joueur disposant du droit de récolter des baies pour la communauté, d'en consommer pour se nourrir, de profiter du groupe pour se former, d'amorcer et de participer aux votes communautaires pour décider de l'avenir de la guilde, et même simplement de quitter cette dernière. Le membre d'une guilde peut y inviter ses amis, et chacun d'entre eux apporte un bonus à son bienfaiteur.

La formation d'un membre consiste à augmenter son efficacité dans l'exercice de la cueillette de baies, de la protection de sa guilde, du pillage de guildes rivales ou de conversion des guildes adverses.

Le vote consiste à valider ou à s'opposer à une proposition concernant la guilde. Chaque proposition se fait en temps limité et c'est l'orientation remportant le plus de voix dans le délais fixé qui est adoptée.



● Les bases de la guilde :

Lors de la création de sa guilde, le fondateur choisira **un nom et une courte devise** qui servira tout simplement, au même titre que l'appartenance aux groupes facebook, à rallier les gens. Une guilde ne peut contenir qu'un nombre limité de membres (a priori un réseau de 60 personnes est bien suffisant).

Une guilde peut être nomade ou sédentaire. C'est un choix qui se fait par vote, tout comme la direction éventuelle d'un déplacement. Une guilde nomade collecte moins de baies sur les zones qu'elle traverse, mais forme des membres "en mode offensif" (pillage ou conversion) et peut trouver plus de trésors. Une guilde installée collecte plus de baies sur la zone qu'elle occupe et forme ses membres "en mode défensif" (cueillette et défense), mais elle ne se déplace qu'une fois tous les trois jours.

Chaque guilde doit se choisir une "couleur" qui déterminera l'orientation pacifique ou agressive des rencontres avec d'autres guildes. Les guildes de couleur semblable sont amies et peuvent commercer entre elles (échange de trésors contre des baies), les guildes de couleur différentes sont ennemies et peuvent tenter de piller ou de convertir l'adversaire.

La puissance d'une guilde se trouve dans son nombre de membres et leur formation. On additionne en réalité les points de tous les membres dans chaque activité (défense, pillage, conversion) et c'est le total qui détermine l'issue d'un combat. Les trésors possédés peuvent ajouter des bonus au total des points. C'est en fonction du contexte qu'on choisit quelles valeurs opposer.

Deux guildes nomades se croisant dans la même zone mettront en balance leur puissance en terme de conversion, la plus forte convertira l'autre à sa couleur et obtiendra une partie de ses baies. Une guilde nomade croisant une guilde sédentaire tentera de piller cette dernière, qui se défendra. Si la guilde nomade perd, une partie de ses baies appartiendra aux sédentaires. Si le pillage réussit, la guilde nomade récupérera quelques trésors de la guilde vaincue. Il n'est pas possible de piller plusieurs fois la même guilde installée.

De cette façon, on obtient des guildes plutôt axées accumulation de baies, de trésors, installées ou voyageuses.



Valeurs et progression :

Les baies se récoltent manuellement toutes les demi heures, suivant la fertilité de la zone que l'on traverse. Lorsque le joueur est solitaire, il se constitue un stock qu'il offrira à la guildes qu'il rejoindra. Lorsque le joueur fait partie d'une guildes, ses baies remplissent les coffres communs.

Lorsqu'il est dans une guildes sédentaire, tant que la zone est fertile le joueur récolte plus de baies à chaque recherche. Il peut en consommer directement une certaine quantité par jour, qui augmentera son efficacité en terme de formation défensive. Lorsqu'il est dans une guildes nomade, le joueur récolte moins de baies par jour et celles qu'il consomme augmentent l'efficacité de sa formation offensive.

Les joueurs qui n'ont pas récolté de baies en consomment un minimum de façon passive s'il en reste dans les coffres de la guildes.

Les trésors appartiennent à la guildes des joueurs qui les trouvent. On peut découvrir un trésor de façon aléatoire lorsqu'on récolte des baies. Les trésors apportent des bonus de formation à la guildes qui les possèdent, et le même bonus de façon permanente à son découvreur. Les trésors peuvent être volés aux guildes sédentaires par les guildes de pillards, et vendus contre le double de leur équivalent en baies aux guildes amies (ce qui se fait par vote dans les deux guildes concernées).

La formation offensive se décompose en deux voies, le pillage et la conversion. Le joueur peut choisir son orientation et en changer quand bon lui semble, mais seule la voie choisie est prise en compte dans la puissance de la guildes.

La formation défensive se décompose en deux voies, la cueillette et la défense. La cueillette augmente le nombre de baies et de trésors trouvés à chaque recherche. De la même façon, le joueur doit privilégier l'une de ces voies. Chaque joueur a donc une formation offensive préférée et une formation défensive préférée.



● Carte et déplacements :

Le joueur ou sa guilde sont toujours symbolisés au centre de la carte. Celle-ci permet de visualiser les alentours.



“Voter le déplacement” dans une direction permet de proposer sous forme de vote limité dans le temps de migrer vers cet endroit. Si la guilde est, comme ici, sédentaire, un vote positif la fera repasser au statut nomade.