

# Shinobi.fr - Propositions de mesures relatives au Gameplay

- À l'attention de l'administrateur du jeu :

Ce document n'est qu'une petite analyse du jeu et des causes qui ont entraîné sa « déchéance » ainsi que sa « désuétude ». Il n'expose que ma vision personnelle des choses avec un maximum d'objectivité. L'analyse n'est pas profonde mais des points essentiels y sont repris.

## 1. - L'académie.

À la base, cette institution doit avoir un rôle instructif, elle devrait former le personnage pour les 90 autres niveaux à venir. À la place, elle force le joueur à passer du temps à cliquer sur la seule action possible qui est « *passer l'examen d'étude* ». Cette action est bien charmante mais en aucun cas il est question d'étudier quelque chose.

Il faudrait raccourcir la période durant laquelle notre personnage évolue à l'académie et oser mettre quelque chose d'utile.

Pourquoi ne pas remplir un certain nombre de missions pour accéder au grade « chuunin » ? Pourquoi pas un guide (*et Dieu sait qu'il y en a des guides relatifs à ce jeu...*) qui permettrait de répondre à un questionnaire histoire d'éviter une avalanche de topics sur le forum (« *je suis niveau 10 et je me fais battre par un aigle...* » [la véritable version étant : « *ge sui nv 10 é lé zègle me bute gen é mar!* »]).

Il faut absolument modifier cette étape du jeu pour :

- Préparer le personnage à sa future progression.
- L'informer afin de l'inciter à continuer de jouer car bien trop de personnes s'arrêtent au niveau 10.
- Lui donner ainsi le gout au jeu.

Cela fait 5 ans que l'académie est la même et elle agace (*de par son fonctionnement*) 99.99% de la population shinobienne !

## 2. - L'arène.

Elle est occupée soit par des « traîtres » niveau 12, soit par des chuunins en « mode fuyard ».

C'est ici que le joueur « apprend » à se battre et à maîtriser les fonctions d'attaque, de parade, de fuite et pour certains, d'esquive.

Il faut vraiment que l'arène puisse être une source de progression jusqu'à un certain niveau. Les jeunes personnages peinent à progresser du fait de leur

inexpérience.

Il faut corriger la faille du griffon en arène, elle pénalise beaucoup trop le jeune chuunin.

Il faut baisser les chances de fuite en arène, il est devenu totalement impossible de trouver un adversaire sur qui augmenter sa barre d'expérience car ce dernier fuit à chaque round. Cela permettra au joueur de faire beaucoup plus attention à son personnage s'il veut vraiment progresser dans le jeu. De plus, c'est aussi un atout pour les « traîtres » en compensation de la perte de « leur » griffon.

### 3. - La chasse.

Rien à ajouter sur la chasse : on peut remplir le bestiaire, gagner des ryos grâce au combat et à la vente de poisson et de viande et également gagner des matières spéciales pour la confection d'items.

Peut être augmenter un peu plus les gains pour limiter (*limiter et non pas abolir !*) un peu plus la fouille dans les ruines car celle-ci peut être très ennuyeuse quand le personnage qui n'a pas encore atteint le niveau 100, est à la recherche de fonds pour continuer de progresser.

### 4. - Les zones de guerre.

Avec la chute du nombre de joueurs, certaines zones de guerre sont devenues inutiles et ne sont jamais occupées, c'est par exemple le cas de la zone de guerre 239 (*où absolument rien n'est attractif car on peut se procurer l'épée tellurique chez le mineur ambulant*).

Il faudrait ainsi soit réduire le nombre de zone de guerre et ainsi concentrer les équipements des zones « inutiles » dans celles considérées comme étant « utiles », soit les « diversifier ».

*Exemple : Faire une zone de guerre où le port du masque est interdit, en faire une autre où une attitude de combat est interdite (défensive et fuyarde pour beaucoup de sang : 'P) etc.*

L'accessibilité de la zone de guerre est aussi un autre facteur à prendre en compte. Il n'y a que des niveaux 100 en zone de guerre et absolument aucun niveau inférieur à 100.

- Pourquoi ?

La différence entre un niveau 99 et un niveau 100 est considérable du fait de l'équipement du personnage avec notamment le masque de puissance.

Le bonus en zone de guerre n'est plus aussi élevé qu'avant.

Les niveaux 100 sont bien plus riches que les niveaux inférieurs car la priorité pour un niveau inférieur à au niveau 100 est de le devenir alors que celle d'un niveau 100 est de s'enrichir.

Il faudrait créer des zones de guerre par tranche de grade (*ou de niveaux, c'est à*

*débattre*) avec un bon bonus d'occupation afin de relancer l'aspect pugnace du jeu et d'abandonner la chasse car en effet, du niveau 20 (*approximativement*) au niveau 100, le personnage, dans la majorité des cas, ne fait que chasser ! Il faut pouvoir avoir le choix entre chasser et se battre !

#### 4.1 - La relation d'interdépendance entre le domaine pécuniaire et le domaine pugnace.

L'argent est l'élément essentiel du jeu, en effet, il permet d'acheter des armes et des armures et *a fortiori* de les améliorer grâce à la forge. Il permet également d'acheter des potions afin de pouvoir résister en zone de guerre.

Le problème c'est que le cours du ryos est totalement ! On gagne beaucoup d'argent et cela trop bien trop facilement. Beaucoup de gens sont au survival (*les 20 points d'action et le mode sennin aggravent encore plus cette situation*) ou au cimetière.

Conséquence majeure : Les zones de guerre sont totalement vides. Les joueurs attendent les « événements » et pendant cette phase d'attente, ils s'enrichissent. Il faut délocaliser le problème :

➔ Il faut revaloriser les gains en zone de guerre :

- Fixer un prix pour une victoire et pour un « kill ».
- Faire une sorte de « *survival* » dans la zone de guerre : les gains en ryos augmentent au bout de x combats remportés.

Il faut que les joueurs s'enrichissent tout en pouvant se battre car le principal objectif de ce jeu (*à mon sens*) est la guerre entre les trois villages. La page d'accueil déclare à ce propos :

« *Depuis plus de 1000 ans, trois villages shinobis se disputent la légitimité du pouvoir absolu dans le pays de Yuukan. Tous les moyens sont bons pour vaincre ses ennemis, seule la victoire compte ! Explorez le pays de Yuukan et partez à la recherche des autres villages cachés !* ».

Une trop grosse bourse favorise le comportement « *tankiste* » et *a fortiori* une progression fulgurante basée, pour la majorité des cas, sur des défaites.

Ainsi, il suffit pour le personnage détenant une somme d'argent très conséquente, d'acheter énormément de potions et de résister aux attaques de ses ennemis en zone de guerre grâce aux potions achetées. Les défaites étant comptabilisées dans le gain de points d'évolution, ce dernier arrive à progresser en perdant.

Pourquoi ne plus comptabiliser les défaites dans le calcul de l'évolution ? Cela n'est, en effet, pas cohérent du tout : le personnage arrive à progresser dans la hiérarchie (*c'est-à-dire gagner des places au classement et à faire de grosses évolutions*) grâce à des défaites ! C'est totalement contreproductif.

#### 4.2 - La barre du « mode sennin ».

- Impossibilité, pour le personnage, de remplir sa barre en étant hors d'une zone de guerre.

→ Possibilité pour le chasseur de remplir sa barre en dehors (*face aux monstres et aux joueurs rencontrés en déplacement aléatoire*) et dans la zone de guerre.

→ L'assassin, le maître jutsu, le combattant, l'élèveur et le médecin doivent, pour remplir leur barre, affronter uniquement d'autres personnages en zone de guerre et seulement en zone de guerre.

On ne peut se servir du mode sennin qu'en zone de guerre, il ne peut pas être activé, déclencher et utiliser en dehors de celle-ci (*à savoir dans les grottes, au survival, en arène, dans tout Yuukan etc.*).

### 4.3 - Les jutsus supérieurs.

Il faut là aussi instaurer une limite à ces jutsus car certains de ceux-ci sont beaucoup plus utilisés qu'un jutsu « normal » ou que l'arme détenue par le personnage.

Je vois déjà le peuple de Gensou se plaindre : « *Sans nos JS, nous n'avons aucune attaque potable pour rivaliser avec l'épée titanesque de Chikara et Rage III de Mahou* ».

Les JS, étant déjà adoptés, ne méritent certainement pas une suppression mais une limitation.

Pour les joueurs du village de Gensou, il faut trouver une autre alternative pour améliorer leur capacité offensive. Pourquoi pas la revalorisation de leur épée céleste ? Augmenter un peu plus la puissance de leur jutsu ultime ? A contrario supprimer l'épée tellurique ? Il faut vraiment concerter l'ensemble de la populace shinobienne : faire un sondage par exemple (comme lors de l'instauration de la limitation de chakra).

## 5. - La modération.

### 5.1 - Le renforcement de la modération.

Il faut renforcer la modération sur le jeu, il y a des failles exploitées, du taupage, du multi-compte etc.

Renforcer le contrôle est primordial, il permet une progression équitable et un amusement dans les règles !

La modération actuelle (modération IG) est trop faible en ce moment, et pourtant il y a beaucoup de joueurs « importants » dans leur village qui peuvent remplir cette fonction de par leur investissement dans le jeu.

### 5.2. - La modération et la classe « assassin ».

Une des règles essentielle sur le jeu est :

« Attention, seul 1 compte par personne est autorisé !

Si vous êtes plusieurs dans le même foyer à vouloir vous inscrire au jeu, chaque joueur doit se trouver dans un village différent, et il ne doit y avoir strictement aucune interaction entre chaque compte, sous peine de suppression des comptes concernés ».

La modération accepte de plus en plus le multi-compte dans un secteur, celui de la création d'un personnage qui sera assassin et qui traquera.

- Pourquoi ?

La principale cause est le fait que le joueur s'ennuie avec son personnage, une fois au niveau 100 et en étant « *full masques & stuff* », il ne reste que deux options : le gain d'argent et l'attente d'un « événement ». En étant ainsi assassin, il s'occupe en tuant le plus d'ennemis possibles et en faisant gagner des points à son village.

Si le joueur en est réduit à demander la permission pour créer un compte qui lui permettra de trouver plus de « plaisir » dans ce jeu, cela prouve bien que la finalité de celui-ci est obsolète.

## 6. - Conclusion.

Il faut vraiment apporter des retouches au *gameplay* en plus de l'amélioration graphique de la « V.3 », c'est la raison pour laquelle il faut renforcer certains attributs du jeu et en différencier d'autres.

Il faut lutter contre les triches et les failles qui nuisent au jeu, aux joueurs et à la progression de ceux-ci.

Il faut également revaloriser certains éléments intrinsèques relatifs au jeu et notamment le ryos qui compte pour beaucoup dans la progression du joueur.

Il faut de nouveau rendre le jeu attractif, c'est le manque d'innovations qui a entraîné la chute du nombre de joueurs actifs.

Il faut rétablir l'ancien système de points d'action (*10 points d'action/jour*) et insister sur l'égalité entre joueurs (*tout en incorporant des différences, il ne faut pas non plus rendre le jeu monotone*), la progression et la patience du joueur.

Reezey, Kage de Mahou.

→ <http://www.shinobi.fr/index.php?page=joueur&idj=1112683> ←