



Application mobile de Scrabble FFSc



Propositions d'application

1. “**Progression**” : nouvelle application destinée à faire progresser les joueurs de manière pédagogique
2. “**Online**” : nouvelle application axée sur le jeu en ligne et ensemble
3. “**Jeunes**” : nouvelle application axée sur le jeu en ligne mais destinée prioritairement aux jeunes (10-25 ans), en reprenant les codes des jeux en ligne actuels (e-sport)
4. “**Solo**” : application hors-ligne basée sur l'existant (Zwyx), dédiée au jeu en solitaire



Application “**Progression**”

Exercices partant de la base puis de plus en plus complexes

Différents types d'exercices pour faire travailler les joueurs de n'importe quel niveau :

- Différents types de coups (benjamins, rallonges, collantes...)
- Vision du jeu (quadruples, nonuples, lettres chères en pivot...)
- Parties commentées (cf. Scrabblorama) en s'associant à des scrabbleurs expérimentés
- Tirages (cf. anafolie)
- ...

Un mode “Aventure” avec des niveaux de plus en plus complexes peut être imaginé (cf. applications d'Échecs) pour progresser de manière ludique.

Application **ouverte à tous** (non-licenciés inclus), mais une partie (“sensible”) réservée aux licenciés



Application “Online”

Proposer un jeu en ligne à plusieurs joueurs : amis, inconnus...

Développement progressif :

- **Un salon Duplicate commun** : une seule partie de chaque type à la fois
- La possibilité de **créer des salons privés ou publics de Duplicate**
- La possibilité de créer et d’administrer des “**clubs virtuels**”
- La possibilité de **jouer en Classique**
- La possibilité de **jouer en Topping à plusieurs**
- ...



Application “Jeunes”

Grands principes des grands jeux en lignes actuels :

- 1) un “**ladder**” (= classement général) avec remise à zéro tous les X semaines (= “saisons”)
- 2) des **récompenses** virtuelles (mais aussi potentiellement réelles) à chaque fin de saison
- 3) des **modes de jeu différents**
- 4) des **défis**

Il serait tout à fait envisageable d’appliquer ces principes au monde du Scrabble, en développant une **application ambitieuse axée vers les jeunes**.



Application “Jeunes”

- 1) **Classement général multiple** (national, régional et départemental). Basé sur toutes les parties que les joueurs ont fait dans la saison dans différents modes de jeu).
- 2) Des **récompenses** seraient attribuées aux meilleurs joueurs à chaque saison :
 - a) des **récompenses virtuelles** (blasons, “titres” publics, trophées, invitations à des tournois en ligne...)
 - b) des **récompenses réelles** : invitation à des tournois “physiques” organisés par la fédération, bons d’achat, etc.
- 3) **Modes de jeu** : parties normales, partie Classique en 1 contre 1, Topping, tournois...
- 4) **Défis** (avec des récompenses virtuelles à la clé), qui leur permettraient de progresser (faire plus de X% dans une partie, faire moins de X minutes dans une partie en Topping...)



Application “**Jeunes**”

Tout reste à imaginer !



Application “Solo”

Adaptation de l'application Zwyx pour obtenir une application estampillée FFSc

Avantages : disponibilité très rapide, application déjà testée et fonctionnelle...

- Application destinées au **loisir** et à **l'entraînement**
- Jeu **hors ligne**
- **Différents types de parties** (normale, Topping, parties originales, etc.)



Points sensibles

Sécurité (application exclusive aux licenciés)

Solution envisageable :

1. Générer une clé unique pour chaque joueur, disponible sur “Ma fiche” sur www.ffsc.fr
2. Le joueur l’indique dans l’application à la première utilisation
 - Clés déjà utilisées connues de la FFSc (future utilisation interdite)
 - Utilisateurs avec plusieurs appareils : demande de nouvelle clé ou création de compte

La réponse à ce problème de sécurité dépend du type de l’application (connectée ou hors ligne) et de la robustesse que désirent la Fédération et Mattel.



Points sensibles

Triche (application “Jeunes”)

Solutions envisageables :

- interdire au joueur de jouer en ligne pendant un certain temps pour un cas de triche avérée
- détection de triche en se basant sur les statistiques du joueur en parties officielles
- jeu rapide pour éviter la triche (Topping, Blitz...)
- jeu en Classique



Délais et coûts

Peuvent utiliser une base “Zwyx”

Délais pensés pour une application **Android + iOS**

- **“Progression”** (exercices, parties commentées...)
 - À partir de 4 mois
 - Base Zwyx (5000€) + 15 000€
- **“Online”** (jeu en ligne)
 - À partir de 6 mois
 - Base Zwyx (5000€) + serveur (8000€) + clients (15 000€)



Délais et coûts

- **“Jeunes”** (application “Online” destinée aux 10-25 ans)
 - À partir de 6 mois pour un prototype
 - Base Zwyx (5 000€) + serveur (15 000€) + clients (25 000€)
- **“Solo”** (application destinée à l’entraînement hors ligne)
 - Quelques semaines pour la conversion Zwyx > application estampillée “FFSc”
 - Vente de propriété intellectuelle ou sous forme de licence (prix à définir ensemble)



Application mobile de Scrabble FFSc