



site : <http://www.ludimail.org> - e-mail : contact@ludimail.org
 Créée en octobre 1999, l'association (type 1901) LudiMail vise à promouvoir les jeux par e-mail (PbeM) francophones gratuits, et à aider au développement de nouveaux jeux.

Petit historique des PbeM

Années 60 : les jeux par correspondance (JpC) postaux sont créés aux USA. Ils permettent de trouver des partenaires distants pour des jeux comme Diplomacy.

Années 80 : les JpC gagnent du terrain en France.

Années 90/00 : Internet modernise et facilite les JpC qui deviennent connus aussi sous le nom de PbeM !

Qu'est-ce qu'un PbeM ?

PbeM = Play by e-Mail

La définition proprement dite est simple : **un PBeM est un jeu par e-mail.**

- ✓ un "jeu" : c'est un divertissement, où il y a interaction et/ou compétition entre des joueurs,
- ✓ "par e-mail" : il s'agit de communiquer par échanges électroniques, de façon non directe (pas de temps-réel). Cela comprend les e-mails proprement dit, mais aussi les communications web, étant donné que remplir un formulaire est équivalent à envoyer un email, et qu'un forum sur web est l'équivalent d'une mailing-liste.

Le fonctionnement courant

- Une partie est découpée en **Tours**.
- A chaque tour, chaque joueur doit envoyer ses **Ordres** pour ce tour, avant une date/heure limite (la **DL**).
- La DL passée, le jeu est arbitré. Les joueurs reçoivent leur nouveau Compte-Rendu (**CR**) de tour.
- Et on recommence.
- S'il y a très peu de joueurs, on peut jouer chacun son tour (le cas le plus courant pour les jeux transposés de jeux de plateau ou de jeux vidéo).
- Sinon, il y a un **arbitre** qui centralise en simultané les ordres de tous les joueurs.

Il existe cependant de plus en plus de jeux qui se jouent via un site web, et où chaque joueur peut y passer des ordres à tout moment, et en avoir un résultat immédiat !
 Mais il n'y a jamais interaction directe en temps réel entre les joueurs, ce qui différencie ces jeux des jeux « en réseau ».

Les points forts des PbeM

- Trouver des partenaires parmi des milliers d'internautes.
- Prendre le temps de jouer, la réflexion prime (et le ping n'a aucune importance !).
- Des parties qui peuvent durer des mois !
- Jouer de façon fractionnée, aux moments que l'on désire (et souvent off-line).
- Possibilités de mécanismes de diplomatie, de bluff ou d'enchères.
- Des jeux vivants qui prônent la discussion (ML ou forums de discussion).
- Évolutivité des jeux. Les créateurs suivent le jeu, sont accessibles, et en général à l'écoute des joueurs.

PbeM : des types et des thèmes variés

L'annuaire de TourDeJeu recense :

- **Jeux de conquête** : wargames (38), diplomatie (48), autres (12)
- **Jeux de simulation** : économie (42), politique (28), vie (15)
- **Jeux de rôle univers connu** : AD&D (8), Warhammer (2), Chtulhu (1), Star trek (3), Star Wars (7), Babylon5 (2), Harry Potter (3), autres (19)
- **Jeux de rôles originaux** : médiéval fantastique (64), politique (14), horreur (9), policier (8), cyberpunk (3), post-apocalyptique (3)
- **Jeux de sport** : football (20), cyclisme (8), auto-moto (5), par équipe (12), combat (11), tennis (4), autres (11)
- **Jeux de pronostics** : sportif (7), économie (2), cinéma (1), sur tout (1)
- **Adaptations** : classiques (8), plateaux (11), jeu vidéo (1)

Répartition des jeux selon

leur complexité :		Le temps à consacrer	
très simple	58	Faible	55
assez simple	178	Assez faible	59
assez complexe	48	Peut être forte	89
complexe	12	Forte de préférence	13
Les inscriptions :		Leur état :	
A tout moment	156	En création	19
Places dispos	77	En bêta-test	40
Pas de places	20	Actif	207
On ne sait pas	43	En pause	14
		Arrêté	16

Créé en février 2001, TourDeJeu est un portail francophone de tous les Jeux par Correspondance (PbeM ou jeu postal). Il regroupe un annuaire, des annonces, des articles, des sondages, des forums, un anneau des jeux, etc...

site : <http://www.tourdejeu.net> - e-mail : contact@tourdejeu.net

