

CRÉER DES PROTOTYPES DE JEUX

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- Atelier guidé - 3 h
- Animation : Aurélien Lefrançois-Fidaly de Ludi Vojago & Prismatic.
- Secrétaires : Florian Lebreton & Marie Privas.
- 15 participant.e.s, ludothécaires.

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

En suivant une méthode « pas à pas » basée sur un outil créé par Aurélien Lefrançois, nous nous sommes initié.e.s aux enjeux de la conception de nouveaux jeux de société ; pour acquérir des outils permettant de proposer la création de prototypes de jeux dans nos structures ou pour concrétiser un projet de jeu personnel !

Cette méthode – les *Mécanicartes* – est facilement réutilisable avec différents publics. Vivre l'atelier facilite cette transmission, il était donc très orienté « pratique ».

L'atelier s'est déroulé en deux temps : le premier était dédié au jeu et à la découverte de l'outil « Mécanicartes », le second était une mise en pratique en inventant et créant un prototype en petits groupes.

PRODUCTION DE L'ATELIER

APPRÉHENDER L'OUTIL EN ANALYSANT ET MODIFIANT DES JEUX

La première partie de l'atelier était consacrée à la découverte de l'outil et à son application sur des exemples concrets.

PREMIER TEMPS : JEU ET PRÉSENTATION DE L'OUTIL (30 MIN)

Les participant.e.s se sont divisé.e.s en deux groupes. Le premier groupe a été invité à jouer au jeu *King's Gold*, le second au jeu *Dobble*. Deux objectifs : briser la glace entre les participant.e.s et disposer d'une matière ludique commune pour une analyse des jeux. Il est possible d'utiliser d'autres jeux courts et faciles à prendre en main.

Aurélien a ensuite présenté les *Mécanicartes*, l'outil de l'atelier. Pour une meilleure compréhension de ce compte rendu, sachez que vous pouvez trouver cet outil à cette adresse <http://fr.mecanicartes.wikia.com>. Les *Mécanicartes* sont un deck de 36 cartes format B8 (poker) décomposé en 4 types :

- Cartes de mécanismes (bleues) : confrontation, stop ou encore...
- Cartes de compétences mobilisées (vertes) : observation, calcul, négociation...
- Cartes de matériel (rouge) : dés, cartes, figurines...
- Une carte « mode d'emploi ».

SECOND TEMPS : ANALYSE DES JEUX (30 MIN)

Les groupes ont ensuite utilisé les Mécanicartes pour décomposer les jeux selon cette grille de lecture, débattant ainsi pour savoir quelles cartes correspondaient à quel jeu.

Résultats obtenus :

Dobble

- **Mécanismes** : confrontation, correspondance
- **Compétences** : rapidité, observation
- **Matériel** : cartes

King's gold

- **Mécanismes** : confrontation, gestion de ressources, correspondance, stop ou encore
- **Compétences** : observation, calcul
- **Matériel** : dés, contenant, jetons

Les résultats des analyses peuvent différer selon les groupes et les participant.e.s, l'expérience de jeu étant par nature très différente pour chaque type de joueurs et de joueuses.

TROISIÈME TEMPS : AJOUT D'UNE NOUVELLE RÈGLE (30 MIN)

Pour bien comprendre les mécanismes à l'œuvre dans un jeu, Aurélien nous a ensuite proposé de modifier la règle de ces deux jeux en rajoutant une *Mécanicarte* supplémentaire aux cartes précédentes, choisies pour analyser les deux jeux. La consigne était de respecter au mieux les cartes précédemment identifiées, en rajoutant une nouvelle contrainte faisant naître la créativité.

Les nouvelles cartes étaient les suivantes :

- **Dobble** : carte Bluff (compétence)
- **King's gold** : carte Identité secrète (mécanisme)

Les deux groupes ont planché sur les modifications, puis les ont présentées à leur groupe complémentaire qui les ont commentées. L'enjeu était de sensibiliser à l'importance du processus du test pour se rendre compte de la validité (ou non) d'une règle du jeu.

CRÉER DES PROTOTYPES (1 H 30)

Avant de commencer la création, Aurélien a suggéré quelques bonnes pratiques aidantes.

- **Avoir un point d'entrée.** L'émergence d'idées et la définition de l'expérience de jeu peuvent partir de trois points d'entrée distincts : l'entrée Mécanisme (« je veux faire un jeu utilisant telle règle »), l'entrée Thématique (« je veux faire un jeu basé sur tel univers ») et l'entrée Matériel (« je veux faire un jeu utilisant tel matériel »). Les trois points sont acceptables et utilisés : il est juste conseillé de faire un choix initial.
- **Ne pas s'attacher aux graphismes** : l'évolution du jeu va l'amener à changer durant sa création. Passer du temps sur un élément que l'on n'est pas sûr de garder peut être dommage et déprimant. La réalisation graphique est essentielle, mais pas dans un premier temps.
- **KISS – Keep It Simple, Stupid !** (Reste simple, bon sang !) - Concentrer les efforts initiaux sur les éléments essentiels du jeu et s'assurer de leur viabilité avant de s'intéresser aux éléments périphériques.
- **Tester et faire tester le jeu.** Le point le plus important. Il est impératif de tester et faire tester son prototype le plus souvent possible, à chaque étape de la conception.

Quatre groupes ont été formés avec pour objectif de produire un jeu et de le tester avant la fin du temps imparti (1 h). Les jeux devaient porter sur le thème de la *fenêtre* (un exemple parmi d'autres), chaque groupe a reçu pour contrainte supplémentaire une carte mécanique, une carte Matériel et une carte compétence. Du matériel a été mis à disposition : papèterie (papier, stylos, crayons, règles, ciseaux) et éléments de jeu (pions, dés, jetons, sabliers...).

La première amorce du jeu pouvait partir de plusieurs approches. Une piste proposée était de commencer par un **Brainstorming** collectif en citant chacun tour à tour un mot relié au thème ou à un mot précédemment cité, le tout en réfléchissant le moins possible (fenêtre > porte > rideau > arrosoir >...). Une autre possibilité était de commencer une réflexion **individuelle** avant de mutualiser les idées.

Cette méthode a permis de créer et de tester 5 jeux originaux, en moins de 45 minutes. Ainsi, il a été créé un jeu d'associations basé sur le cambriolage et la présence d'un policier infiltré ; « Des fenêtres », un jeu de mémoire et de rapidité avec dés ; un jeu de parcours avec de la stratégie...

SYNTHÈSE

Simple, efficace et productive, cette méthode peut s'adapter à divers contextes de création ludique collective. L'outil open source peut permettre à beaucoup de structures de créer leurs propres jeux.

MOTS CLÉS DE L'ATELIER

Création, Efficacité, Prototype, Méthode, Mécanicartes

ANNEXES

OUTILS/MÉTHODES DE CRÉATION À TROUVER SUR INTERNET :

- Les Mécanicartes créées par Aurélien Lefrançois-Fidaly - l'animateur de l'atelier - sont accessibles librement sur un Wiki. Elles sont mises à disposition sous la [licence Creative Commons BY-NC-SA](#). Il est ainsi possible de les télécharger et les utiliser gratuitement à condition de citer leur auteur. Il est aussi possible de les acheter (voir le Wiki toujours).
<http://fr.mecanicartes.wikia.com>
<http://alefrancois.com/mechanicards/>
- Grow a game : un autre jeu de création, davantage axé sur les jeux vidéo, disponible à la vente sur le site Tiltfactor : <http://www.tiltfactor.org/> (en anglais)
- Decktet : un jeu créé pour être facilement modifié : <http://www.decktet.com/> (en anglais)

Pour plus d'informations, il est aussi possible de contacter directement Aurélien Lefrançois : aurelien.lefrancois@outlook.com