

Beste de savoir

Créer un jeu de rôles : 1 – Quel genre de jeu ?

21 janvier 2019

Table des matières

1.	Introduction	1
2.	Sommaire de la série	2
3.	Quel genre de jeu ?	2
3.1.	Le type de jeu	2
3.2.	Le public cible	2
3.3.	Quelle quantité de simulation ?	2
3.4.	Quels types de parties ?	3
3.5.	Le jeu a-t-il des secrets ?	3
4.	Les choix du renard	3
5.	Conclusion	4

% CRÉER UN JEU DE RÔLES : 1 – QUEL GENRE DE JEU ? % SpaceFox % 05 juin 2018

1. Introduction

Salut les agrumes !

Il y a quelques temps, je me suis mis en tête de créer un jeu de rôles.

Or, c'est un processus pendant lequel on se pose plein de questions et on se fait plein de réflexions métaphysiques sur ce type de jeu et ce que ça impose.

Voici donc le premier article d'une série sur la création d'un jeu de rôles par votre renard favori, ce que ça implique pour lui et ce qu'il en tire.

i

Tous les avis exprimés ici sont purement subjectifs, discutables et probablement incomplets. Ils n'engagent que moi.

N'espérez donc pas y trouver la recette du succès commercial !

Chaque article sera composé d'une réflexion et des choix que j'ai pris suite à cette réflexion. Pour l'instant, il n'y a pas (encore) de résultat à montrer, ce sera publié dans la section « vos projets ».

2. Sommaire de la série

1. Quel genre de jeu ?
 2. L'ambiance du jeu. ↗
 3. La Quête du Système Unique. ↗
-

3. Quel genre de jeu ?

Question primordiale parce que tout va partir de là.

Il y a plusieurs axes à considérer.

3.1. Le type de jeu

Je considère que l'on parle d'un **jeu de rôles sur table**, toute autre considération nous emmènerait trop loin.

3.2. Le public cible

Des joueurs débutants, ou des expérimentés ? Quelle tranche d'âge ?

Un jeu pour débutant – voire un kit d'initiation – nécessite de reprendre toutes les bases, à commencer par « qu'est-ce qu'un jeu de rôles ». On ne peut pas non plus se baser sur les réflexes des joueurs aguerris. Ça impose donc de bien décrire toutes les mécaniques par le menu, et de donner plein de conseils. C'est un exercice intéressant mais long et délicat.

La tranche d'âge importe dans deux cas :

- Si le jeu est destiné spécifiquement à un jeune public – et on peut très bien jouer avec des enfants d'une dizaine d'années.
- Si le jeu est au contraire clairement destiné à un public adulte, à cause des thématiques.

3.3. Quelle quantité de simulation ?

Il existe des jeux de rôles qui ont à cœur de simuler par des règles le moindre détail. D'autres laissent une liberté de choix absolue aux joueurs – jusqu'à aller à des jeux purement narratifs sans maître du jeu, dans lesquels si un joueur dit qu'un truc se passe et que les autres joueurs sont d'accord, alors ce truc se passe.

Cette considération est plus ou moins liée à la précédente. En effet, un jeu avec peu de règles repose beaucoup sur l'imagination et les actions des joueurs. Des règles précises et détaillées peuvent être un bon support d'imagination (« ha tiens, on peut faire ça »), ce qui aide les débutants ; mais peuvent être un handicap surtout avec un maître du jeu rigide (« non, ton personnage ne peut pas faire ça, ça n'est pas dans les règles »).

4. Les choix du renard

De plus, plus il y a de règles et plus l'équilibrage du jeu sera délicat – et certains joueurs sont des champions pour trouver la moindre faille en ce sens ! Ça nécessitera aussi plus de travail, en écriture, relecture, tests... et en lecture et assimilation pour les joueurs !

3.4. Quels types de parties ?

Est-ce que le jeu devait surtout se jouer en parties courtes (découverte un après-midi ou une soirée, conventions) ou sur des campagnes récurrentes de plusieurs mois voire années ?

Des concepts de jeux simples et percutants peuvent très bien se jouer en parties courtes. Si le but est de faire jouer sur des longues durées, il va falloir le prévoir : les joueurs devront avoir une raison de jouer longtemps, et les personnages devront pouvoir évoluer.

C'est d'autant plus important si le jeu a des secrets, qui limitent ou interdisent la rejouabilité. D'ailleurs...

3.5. Le jeu a-t-il des secrets ?

Certains jeux de rôles reposent sur la découverte de secrets, inconnus des joueurs avant la partie à l'exception du maître du jeu. C'est un élément à prévoir tôt dans la création du jeu, parce que ça va avoir des impacts un peu partout : sur le type de parties jouables, sur la façon de présenter les règles, parfois sur les règles elles-mêmes pour qu'elles ne dévoilent pas le secret, etc.

Comme ceci nous entraîne vers des considérations d'univers et de *gameplay* qui sont hors du champ de ce premier billet, je vais m'arrêter là.

4. Les choix du renard

Mon but est de créer un jeu de rôles qui pourrait être joué par des débutants. Mais comme je n'ai pas envie d'écrire des pavés de texte explicatifs, je considère qu'au moins le maître du jeu devra avoir un minimum d'expérience. De toutes façons, avec le système de jeu que j'ai en tête, il risque de galérer sans cette expérience.

Là, on voit déjà que je présente les choses dans un certain ordre, mais qu'en réalité tout est lié.

Je ne me met pas de contrainte sur l'âge : je n'ai pas pour cible quelque chose de typiquement adulte ou enfantin.

Concernant la quantité de simulation : j'ai envie de règles simples. En réalité, c'est pas du tout le premier jeu de rôles que je crée. Le premier, je n'avais aucune expérience, et j'ai plus ou moins copié ce que je connaissais déjà, à savoir des jeux avec des gros paquets de règles. C'est une horreur à équilibrer, une horreur à écrire, et il y avait des pavés de compétences qui ne servaient pratiquement jamais. D'autres étaient par contre absolument indispensables.

Donc : moins de simulation, moins de règles. Et de toutes façons l'une des caractéristiques des jeux de rôles, c'est que généralement les joueurs *ne suivent pas les règles* et les modifient à leur

5. Conclusion

sauce. Donc, autant simplifier la vie des maitres du jeu et leur donner quelque chose de simple à adapter.

Le jeu que j'ai en tête devrait pouvoir se jouer en parties courtes, je rajouterai les concepts pour les parties longues ensuite – en priant pour que ça ne casse pas tout...

Et enfin, je ne compte pas mettre le moindre secret. L'idée c'est que n'importe quel joueur, qu'il soit maitre du jeu ou non, puisse lire l'intégralité des règles et de l'univers si ça l'intéresse.

5. Conclusion

Et voilà, c'est tout pour aujourd'hui !

La prochaine fois, on se penchera probablement sur les questions d'ambiance de jeu et de ce que ça implique sur tout le reste du processus – et donc sur pourquoi il faut le définir rapidement.

S'il y a des sujets que vous voudriez que j'aborde, n'hésitez pas à en parler en commentaires !