

## ANALYSE D'UN JEU

C'est un modèle de synthèse que j'utilise pour l'évaluation des jeux. Ce modèle a également été utilisé dans le cadre de l'enseignement en Ludologie à l'Utrecht School of Arts et existe également en anglais.

L'objet de ce document était de proposer une solution simple pour auditer un jeu ou un nouveau concept de façon systématique et cohérente d'un jeu à l'autre. Problème important quand on sait que le responsable éditorial doit évaluer une centaine de jeux par an en moyenne et une cinquantaine de jeux lors des salons d'automne et d'hiver. Mais ce document est également destiné à des étudiants souhaitant analyser un jeu (comme on peut analyser un tableau), aux auteurs qui veulent s'amuser à auto-évaluer un jeu ou son état d'avancement, à un critique de jeux souhaitant avoir une approche moins pifométrique ^\_^

Le document devait pouvoir être lu par des responsables produits et donc adopter une terminologie facilement compréhensible. Il est composé de deux parties, une synthèse permettant une lecture rapide et ensuite le détail par critères des commentaires.

C'est un simple modèle de document à compléter et à adapter selon le jeu étudié.

## SYNTHESE DES RESULTATS DE L'ETUDE DU JEU

Les critères de la grille d'analyse du jeu sont compris dans 4 catégories :

- Thème
- Mécanismes
- Charte Editoriale
- Charte Graphique.

Chaque critère est noté sur une échelle de 5 : Très Faible (1), Faible (2), Moyen (3), Bon (4), Très Bon (5), N/A correspond à Non Applicable ou Non Evalué.

Pour chaque critère la dernière colonne du tableau indique en pourcentage l'état d'avancement constaté. Les projets reçus sont rarement à un même niveau d'avancement, il est important de pouvoir évaluer ce qu'il reste à faire pour développer le concept vers un jeu finalisé.

Catégorie	Critère analysé	Note	%
Thème	Scénario		
Thème	Univers/Thématiques		
Mécanismes	Originalité/Innovation		
Mécanismes	Jouabilité/Rejouabilité		
Mécanismes	Rythme		
Mécanismes	Expérience vécue/perçue		
Mécanismes	Système de règles		
Mécanismes	Séquencement des parties		
Charte Editoriale	Terminologie		
Charte Editoriale	Ton		
Charte Editoriale	Contenus		
Charte Graphique	Logo		
Charte Graphique	Ligne globale : codes couleurs/style		
Charte Graphique	Couverture		
Charte Graphique	Eléments du jeu/Matériel		

La démarche vise à étudier un jeu avec une certaine distance pour mieux l'analyser critère par critère. Les avis donnés ne sont pas des critiques et ne doivent être perçus comme tel, ils expriment de **simples constats** sur le fond comme la forme et en comparaison avec la concurrence existante. La connaissance des forces et faiblesses d'un produit ainsi que des recommandations à mettre en oeuvre pour réussir son bon développement sont l'objet central de cette étude.

Le document comporte une introduction qui présente le jeu et les grandes lignes de l'étude.

**Titre du jeu :** ...

**Accroche du jeu :**

**Type de jeu :** jeu de société (plateau, cartes), jeu vidéo, livre jeu...

**Catégorie :** Enfants, Familial, Stratégie, Simulation, Jeu à 2...

**Format du jeu :**

- Nb de joueurs : de 2 à ...
- Durée des parties :
- Age : à partir de
- Public visé :

## GRILLE D'ANALYSE

Chaque critère est noté sur une échelle de 5 : Très Faible (1), Faible (2), Moyen (3), Bon (4), Très Bon (5), N/A correspond à Non Applicable ou Non Evalué.

Ex.: 

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon

 symbolise Moyen

### Thème/Scénario

Très Faible    Faible    Moyen    Bon    Très Bon

--	--	--	--	--

Le synopsis: ici résumé en quelques phrases à la façon d'une accroche (pitch).

L'évaluation du scénario doit tenir compte de son originalité, de son traitement ainsi que la cohérence entre le thème et le jeu et entre le thème et le public visé.

### Thème/Univers, Thématiques

Très Faible    Faible    Moyen    Bon    Très Bon

--	--	--	--	--

Table d'évaluation :

Abstrait	1	2	3	4	5	Thème fort
Linéaire	1	2	3	4	5	Interactif
Plat	1	2	3	4	5	Progressif

Analyse des principaux éléments significatifs et thématiques du jeu. Il faut ici évaluer l'opportunité de ces choix par rapport au segment de marché prévu pour le jeu étudié. L'univers du jeu doit correspondre à un univers attractif pour le public visé tout en évitant un effet de déjà vu trop important ou d'être redondant par rapport à des produits déjà présents sur le marché. Certaines thématiques présentent des risques quant à l'adhésion ou la perception du produit par le public (par exemple : thème de la spéculation économique, thème de la guerre...). Il faut la encore évaluer que le thème soit en parfaite adéquation avec le public et le marché visé.

Liste des autres jeux ayant un thème similaire (succès ou non) : Une rapide étude de l'existant sur ce type d'univers de jeu peut permettre d'évaluer les jeux aux thématiques similaires et leurs résultats selon les marchés. On pourra ainsi se faire une première idée du public potentiel du jeu. Il est important de noter les dates de sorties des jeux ainsi répertoriés. En effet, certains succès ne sont plus envisageables de nos jours.

Dave Shapiro dans un article (The Games Journal – "To Boldy Go...") sur les grands classiques du jeu de société indique très justement : "Le Monopoly a été le bon jeu au bon moment dans le temps. La majorité des joueurs actuels sont d'accord pour dire que s'il était lancé aujourd'hui il subirait un échec commercial retentissant. En effet les parties sont longues, les mécanismes sont trop liés au hasard et laissent peu de place à de réelles interactions entre joueurs." (texte traduit de l'anglais au français). Les goûts des joueurs ont beaucoup évolué ainsi que le marché et la concurrence.

## Mécanismes/Originalité, Innovation

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Wolfgang Kramer (The Games Journal – “What makes a Game Good ?”) précise comme premier critère (parmi 16 critères) l’originalité : “Tout nouveau jeu doit être original. Il doit contenir des éléments qui n’ont jamais – ou au moins pas dans cette combinaison – été présents dans un jeu auparavant.” (texte traduit de l’anglais au français).

Les tests et l’analyse du système de règles du jeu doivent permettre de déceler ce qui en fait un jeu original ou non. Au vue du nombre de projets évalués, il est important de ne retenir que les jeux réellement innovants. Innovation qui idéalement offre une nouvelle expérience de jeu.

## Mécanismes/Jouabilité, Rejouabilité

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sid Sackson (auteur entre autres d’Acquire) répondant à la question “qu’est ce qui fait un bon jeu ?” : “Il doit être facile à appréhender tout en offrant une infinité de possibilités stratégiques, offrir de réelles opportunités de faire des choix, initier une forte interaction entre les joueurs et durer au maximum 1h30 de jeu.” (texte traduit de l’anglais au français)

Un jeu contemporain ne peut que très difficilement dépasser une heure de jeu surtout s’il s’agit d’un jeu “léger” avec une part aléatoire forte ou un jeu dédié à un public d’enfants.

La ligne éditoriale définie pour Upper Deck Europe vise à proposer des jeux simples à comprendre mais difficile à maîtriser afin d’offrir un intérêt fort sans nécessiter un engagement important du joueur dès ses premières parties.

Ces facteurs doivent être pris en compte si on veut améliorer la perception du jeu par le grand public et sa jouabilité (qui est un facteur majeur pour favoriser le bouche à oreilles et donc la durée de vie dans le temps du jeu).

Il n’est pas toujours facile d’évaluer la qualité intrinsèque d’un jeu. Voici un aide mémoire avec une liste de critères qui définissent la qualité d’un jeu par Wolfgang Kramer :

- Originalité
- La fraîcheur et le jouabilité
- La Surprise
- L’équilibre des chances et opportunités entre les joueurs
- Les conditions de victoires et leur intérêt
- L’absence de « kingmaker effect », un joueur qui domine trop les autres.
- Pas d’élimination rapide d’un joueur au cours de la partie (très décevant)
- Des temps d’attente raisonnables
- Le joueur dispose d’un contrôle créatif sur le déroulement de sa partie.
- Uniformité entre le thème, le jeu et l’expérience vécue par les joueurs...
- La qualité des composants, des illustrations...
- La cohérence entre les règles, leur complexité et le public cible
- La tension et le suspense au cours de la partie

Auteur : Christophe Berg – Titre : analyse\_jeu - 5 - Oct.2005

Blog Game Design : <http://www.metagama.com/log/>

- La courbe d'apprentissage et de maîtrise du jeu
- La complexité et les possibilités d'influences entre joueurs

## Mécanismes/Rythme

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon

Le rythme des tours de jeu et la composition entre 3 actes (début, milieu, fin de partie) sont des facteurs très importants quant à la perception et l'expérience vécue.

Le séquençement du jeu doit proposer des phases de jeu clairement différenciables afin d'éviter une impression d'une monotonie qui peut rebuter les joueurs au moment d'envisager une nouvelle partie. Chaque séquence de jeu nécessite un engagement différent de la part du joueur. L'idéal est d'arriver à maintenir la concentration et l'implication du joueur tout au long de la partie par des interactions dynamiques entre les joueurs afin à intervalles réguliers de mobiliser leur attention.

## Mécanismes/Expérience vécue, perçue

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon

Comme rappelé par Alan Moon, « Jouer n'est pas simplement jeter un dé ou déplacer une pièce sur un plateau. Jouer c'est interagir, décider, socialiser. » L'interaction est au cœur du plaisir de jouer. Voici une liste des principales expériences que l'on peut vivre en jouant à un jeu de société, cet axe de qualification est important puisqu'il est basé sur la perception du moment passé à jouer :

- Préparation : tout ce qui se passe avant de jouer. Exemple : pour le jeu "Magic The Gathering", les joueurs éprouvent presque plus de plaisir lors des phases hors du jeu (découverte des personnages, échanges, ..) que pendant les parties à proprement dit.
- Réflexion/Anticipation : jeu de tactique basé sur l'anticipation à partir de l'analyse des cas possibles dans les tours à venir (jeux à 2 de réflexion sans hasard, type Echecs & GO).
- Aha! : Actions ou combinaison qui surprend son adversaire et met en avant le joueur.
- Manipulation, Négociation : l'art de deviner ce que pense votre adversaire sans rien montrer de vos intentions (jeux : Poker, Diplomacy).
- Suspense : la tension est très forte autour de la table quant à l'issue incertaine de la partie (Ex : Backgammon, Can't Stop...).
- Aventure: le joueur est pris dans une histoire, il se projète dans un univers.
- Acteur : le joueur se prend au jeu et incarne un personnage.
- Simulation : apprentissage actif par l'expérimentation ludique au travers d'une simulation.
- Communication, jeu en équipe: expérience de coopération via la communication.

Auteur : Christophe Berg – Titre : analyse\_jeu - 6 - Oct.2005

Blog Game Design : <http://www.metagama.com/log/>

- Pensée latérale : Similaire au Aha!, c'est à l'extérieur des règles que l'on se valorise (Ex: bien dessiner au Pictionary).
- Connaissance : Application d'un savoir dans le cadre d'un jeu (Ex : Scrabble, Trivial Pursuit)
- Pression du temps : expérience plutôt vécue comme stressante. (jeux en temps réel, jeux de réflexe)
- Dextérité : expérience très spécifique à certains types de jeux d'adresse (Ex : Jenga, Villa Palleti).
- Engagement constant : L'attention du joueur est requise à tous les instants de la partie. Le niveau d'interaction est souvent important (Ex : Colons de Catanes).
- Hasard : Toujours agréable de profiter d'un coup de main du destin même s'il ne faut pas oublier le mauvais côté du phénomène, la malchance qui peut être très mal vécu si elle ruine les efforts d'une partie (Ex : jeu de hasard, 421...)

### Mécanismes/Système de règles

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon

Table d'évaluation:

Clichée	1 2 3 4 5	Originale
Floue	1 2 3 4 5	Claire
Alambiquée	1 2 3 4 5	Efficace
<b>Hasard</b>	1 2 3 4 5	<b>Contrôle</b>

Complexité des termes et des règles : un jeu simple (aléatoire) doit comporter des règles simples. Seul les jeux offrant une très forte maîtrise et implication des joueurs dans les stratégies à élaborer peuvent se permettre d'avoir des livrets de règles imposants.

Les règles doivent favoriser les initiatives des joueurs et les interactions entre joueurs (bluff, négociation, confrontation, enchères, ...). Elles doivent permettre de percevoir une certaine fluidité dans le déroulement de la partie en étant lisible et accessible dès les premières lectures. Une aide à la prise en main peut être envisagée pour les jeux plus complexes.

### Mécanismes/Séquencement des parties

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon

Table d'évaluation:

Monobloc	1 2 3 4 5	Séquencement
Convivialité	1 2 3 4 5	Compétitivité
Simpliste	1 2 3 4 5	Elaborée

Note : Le séquençement au tour par tour quel que soit le type d'actions à réaliser influe sur la durée d'une partie (surtout à partir de 4 joueurs). Il faut dans ce cas, chronométrer précisément le déroulement d'un tour selon le nombre de joueurs.

## Charte Editoriale/Terminologie

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La terminologie doit être cohérente sur l'ensemble du produit, des contenus, des supports de communication utilisés pour le jeu. Le champ lexical doit être adapté au public visé. Les termes employés doivent être systématisés pour éviter toute confusion ou double emploi.

Les termes anglo-saxons (cash,...) sont à proscrire à moins qu'ils ne soient réellement significatifs ou irremplaçables. L'utilisation d'acronymes (comme OPA pour Opération Publique d'Achat) n'est pas non plus pour faciliter l'accès à un jeu surtout s'il s'agit d'un produit grand public.

Chaque terme utilisé dans le matériel du jeu (cartes, plateau, ...) et dans les règles doit correspondre au public visé et doit être le plus accessible et significatif possible.

## Charte Editoriale/Ton

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Le ton du jeu, mode de communication avec les joueurs, est très important. On doit veiller à ce qu'il se dégage une ambiance particulière du jeu, ce qui sera propice à favoriser la détente et la décontraction pendant la partie.

## Charte Editoriale/Contenus

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Longueur des textes, contraintes pour la traduction et la localisation des produits. Ainsi mettre du texte sur un plateau de jeu complique son adaptation dans des langues étrangères et en augmente le coût de production.

Une fois le ton trouvé et la ligne éditoriale définie, il sera important de mettre à niveau chaque contenu avec le souci permanent de simplification.

## Charte Graphique/Logo

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Le logo est le premier ambassadeur du jeu puisqu'il met en valeur son titre. Il doit être très lisible, visible de loin, facilement interprétable.

Auteur : Christophe Berg – Titre : analyse\_jeu - 8 - Oct.2005  
Blog Game Design : <http://www.metagama.com/log/>

## Charte Graphique/Ligne globale : codes couleurs, style

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Un souci particulier devra être porté sur l'ergonomie, la lisibilité et la hiérarchisation des données. Des pictogrammes tous dans une même cohérence graphique permettant d'éviter une utilisation trop lourde des textes. Enfin les illustrations pourront soutenir le ton adopté et offrir une cohérence globale au jeu.

La ligne graphique doit souligner la ligne éditoriale et porter le scénario du jeu et son thème de façon intuitive. Ensuite il s'agit surtout d'un **exercice de style ergonomique** pour faciliter :

- la lisibilité du plateau et du matériel
- la prise en main du jeu
- la compréhension des enjeux globaux
- la jouabilité

## Charte Graphique/Couverture

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Charte Graphique/Eléments du jeu, Matériel

Très Faible	Faible	Moyen	Bon	Très Bon
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Un jeu comportant beaucoup d'informations doit offrir la meilleure ergonomie et lisibilité possible. Ainsi il faut éviter l'utilisation de différentes polices de caractères, définir des codes couleur selon les catégories d'informations au sein d'une gamme cohérente.

Chaque élément du jeu doit être conçu en cohérence avec la charte éditoriale et graphique. Les éléments du jeu doivent de façon immédiate pouvoir être assimilés à la globalité du jeu et à son thème et donc être directement inspirés de la charte globale du jeu. Il faut privilégier les éléments pictographiques plus facilement mémorisables pour rendre l'interface entre le jeu et le joueur la plus intuitive possible.

## NOTES GENERALES

Texte décrivant le cadre et les contraintes de l'étude ainsi que son objectif.