

Organiser une partie test

Tester un jeu de rôle est toujours un travail délicat. Ne pas dire que le jeu est en test, vouloir trop en faire, asséner trop de critiques en une seule fois, tester les limites d'un jeu instable, devoir répondre aux critiques... Tout cela peut transformer une partie de test en cauchemar.

Un JDR, c'est comme un bateau. On a besoin de vérifier les pièces détachées avant de les assembler, puis vérifier s'il flotte et ajouter progressivement le moteur ou les voiles pour finir par la peinture et le matériel de sauvetage. Il faudra le lancer en mer plusieurs fois avant de pouvoir être sûr que d'autres pourront le piloter.

Je vous propose des techniques pour faciliter l'échange avec les testeurs, pour vérifier que l'on utilise bien les parties test à bon escient et pour optimiser leur fonctionnement.

Avant de lancer la partie, briefez les testeurs sur tous les points qui suivent.

1. « Pas de critique du jeu durant le jeu ! » En dehors des problèmes empêchant la partie de se poursuivre (notamment quand le jeu n'a encore jamais été testé), n'interrompez jamais la partie pour parler du jeu et des difficultés rencontrées. Pour éviter les interruptions, notez vos remarques pendant la partie de manière à ne pas avoir à vous les remémorer après coup.
2. L'auteur doit expliquer ses intentions vis à vis de son jeu avant la partie de façon à permettre aux testeurs de l'aborder de la meilleure façon possible.
3. L'auteur doit indiquer le stade de développement de son jeu (sans pour autant faire une liste des problèmes potentiels avant de jouer) :
 - a) **Le jeu est embryonnaire** : la partie test servira seulement à vérifier la validité de certaines techniques. Essayez des tests d'une demi-heure en petit comité (à 2 ou à 3). Les joueurs doivent tout faire pour faire fonctionner le jeu, y compris trouver des moyens de combler les lacunes, même si ces moyens sont temporaires, néanmoins, quand ça ne veut pas, ça ne veut pas. Inutile de vouloir faire avancer un bateau sans voiles ni moteur. Je vous conseille vivement de tester vos jeux dès que vous avez seulement un début de système, même s'il est plein de trous, cela vous permettra d'avoir une meilleure vision de votre projet et éventuellement, de vous *débloquer* : si vous essayez d'arriver à votre première partie test avec un jeu fini, vous risquez de vous décourager, surtout si le résultat s'avère décevant. À cette étape, la partie sera fréquemment interrompue par des réflexions sur « comment régler les problèmes rencontrés », donc son fonctionnement est particulier : n'hésitez pas à utiliser la première idée qui vous passe par la tête pour combler les lacunes et réparer votre embryon de système. Vous aurez plus tard tout le temps de réfléchir à quelque chose de mieux. Combler les lacunes et réparer les problèmes à la volée cela vous permettra de tester tout le reste de votre proto-système et d'en avoir une première expérience. C'est donc la seule étape où vous pouvez discuter du jeu en y jouant, où les conseils sont bienvenus et où vous cherchez à bricoler le jeu pendant que vous jouez.
 - b) **Le jeu tient debout** : de nombreuses choses restent à régler, mais on arrive à le faire tourner sur des demi-parties voire quasiment sur des parties complètes dans le meilleur des cas. Les joueurs doivent encore faire leur possible pour aller dans le sens du jeu. Ne testez pas les limites, cela risquerait de fragiliser votre partie ! Certaines règles mériteront encore sans doute une réparation à la volée, mais ça doit rester exceptionnel. Ça peut être une bonne idée de profiter d'une pause pour corriger vous-même les éventuels problèmes majeurs avant de reprendre. Si vous vous rendez compte que le jeu n'est pas encore à l'étape b), retournez à l'étape a).
 - c) **Le jeu est robuste** : les choses à régler n'empêchent pas la partie de tourner correctement, elles diminuent seulement le confort de jeu. Il est important de pousser au maximum l'analyse de ce qu'il se passe dans les mécaniques et dans la fiction, tout en

cherchant à aller dans le sens du jeu, avec un peu plus de souplesse cependant. SI vous vous rendez compte que le jeu n'est pas encore à l'étape c), retournez à l'étape b).

- d) **Peaufinage** : le jeu est rôdé, il ne manque que des problèmes de second ordre à régler. Les testeurs peuvent à présent tester les limites de la conception du jeu, afin de voir où elle craque et où elle tient. Vous n'arriverez à tester votre jeu sous tous les angles, il se produira toujours des cas de figure que vous n'aviez pas prévu. Avec l'expérience, vous apprendrez à optimiser vos créations.
4. Après la partie, lors du feedback, chaque participant aborde à tour de rôle l'ensemble des remarques qu'il a notées pendant le jeu. Il peut en noter d'autres pendant le feedback des autres testeurs et demander de refaire un tour. Poursuivez jusqu'à ce que plus personne n'ait rien à dire. Que vous soyez auteur ou testeur, évitez de commenter, de vous justifier ou de répondre immédiatement aux remarques des uns et des autres, sauf pour bien comprendre ce qu'ils veulent dire ou répondre aux questions. Débattre sans prise de recul peut vous faire perdre beaucoup de temps et créer des tensions inutiles. Bien sûr, c'est moins convivial comme ça, mais beaucoup plus constructif et beaucoup moins prise de tête.
 5. Le but de l'exercice est prioritairement de relever les choses qui coïncent, qui ne fonctionnent pas comme on le souhaiterait. Remarques et critiques ne valent a priori que pour celui qui les fait. L'auteur n'a pas à se justifier de les prendre ou non en considération, ni même à y répondre. Il aura tout le temps d'y réfléchir à tête reposée par la suite.
 6. Il y a forcément des points positifs, il est important de ne pas les oublier. Recevoir une succession de critiques est souvent dur à encaisser.
 7. Une partie test ne sert pas à ajuster les statistiques de votre système, car même au bout de dix parties, vous n'aurez pas lancé suffisamment le dé pour établir de véritables statistiques. Les statistiques sont une question mathématique, si les maths ne sont pas trop votre tasse de thé, faites un système qui n'a pas besoin de statistiques, qui se calcule facilement ou demandez à des amis de vous aider. Une partie test ne sert pas non plus à dénicher les moindres failles, car vous pourriez jouer longtemps en les évitant à chaque fois, du fait de vos propres habitudes de jeu. Les testeurs ne sont pas non plus un jury marketing pour votre jeu, c'est à vous de choisir et d'assumer vos partis pris. La partie test vous permet en revanche d'avoir une vue d'ensemble de votre jeu et de vérifier qu'il fertilise l'imagination des joueurs et qu'il crée une bonne dynamique sociale, notamment en permettant à tous les participants de répondre aux mêmes attentes.
 8. La partie test permet de révéler des problèmes avant tout, tenter de les régler peut amener plus de difficultés que de solutions ; de plus, l'auteur est le seul à avoir une vision d'ensemble de son projet, les testeurs cherchant des solutions risqueraient de pousser l'auteur dans des directions en rupture avec sa vision, voire, de l'inciter à faire des choses qu'ils aiment avant de chercher à aller dans la même direction, ce qui ne serait que perte de temps. Trouver la bonne solution à un problème de conception d'un jeu de rôle peut être un long travail et une séance de jeu ne suffira souvent pas. Néanmoins, si l'auteur se sent capable de faire un bon tri dans leurs propositions ou a une très grande confiance en leur jugement, il peut encourager les testeurs à lui donner des idées et suggestions de solutions.
 9. Les testeurs doivent respecter l'intention de l'auteur et ne pas chercher à transformer le jeu à leur façon, selon leurs goûts. Symétriquement, l'auteur doit parvenir à prendre du recul et à bien prendre conscience que les remarques et critiques des testeurs ne sont pas toujours pertinentes vis-à-vis de sa vision.
 10. Essayez de distinguer vos observations factuelles de celles basées sur votre ressenti :
 - les interventions factuelles doivent être argumentées, elles portent sur des problèmes de conception : repérer un dysfonctionnement, une incohérence, un manque etc.
 - les interventions basées sur votre seul ressenti sont également importantes, mais elles doivent rester bienveillantes et respectueuses de l'auteur et des autres testeurs : avoir

aimé ou pas la partie, l'ambiance, le style du jeu, l'univers, le système, préférer certaines alternatives, certaines manières de jouer etc.

11. L'auteur doit prendre en compte chaque remarque : un mauvais feeling d'un joueur ou de l'ennui peut être le symptôme d'un vice de conception du jeu ; soyez bienveillants à l'égard des testeurs.
12. Ne testez pas trop de nouvelles règles à la fois. Essayez de ne faire que peu de modifications entre deux tests. Il est difficile de juger l'interaction de nombreuses nouvelles règles que vous ne comprenez pas entièrement. Tant que les fondations du jeu ne sont pas solides, il est inutile de passer trop de temps à tester des règles plus pointues et spécialisées.
13. La partie test n'est qu'une façon d'analyser le fonctionnement de votre jeu et de trouver d'éventuels problèmes. Pas un moyen de développer votre jeu (sauf éventuellement quand il est à l'état embryonnaire). Ne vous éternisez pas en parties tests, le travail de conception se fait en dehors des parties. On ne modifie pas le bateau quand il est à l'eau.

Choisissez des testeurs qui n'ont pas de problèmes à jouer à un jeu imparfait voire peu fiable ou embryonnaire.

Mettez en place [des conditions de jeu optimales](#).

Si vous souhaitez un regard extérieur, par exemple si vous ne parvenez pas à expliquer un phénomène autour de la table ou les effets d'une règle, n'oubliez pas que vous pouvez venir en parler dans [la rubrique Banc d'essai de silentdrift](#).

Choisissez-vous un « directeur de projet », quelqu'un qui vous aidera à voir les incohérences du jeu, à réfléchir au texte du jeu et à la cohérence globale de votre projet et de vos partis pris, en vous laissant toutefois avoir le dernier mot.

Enfin, sachez que certaines théories vous permettront de distinguer plus facilement la nature des difficultés que vous pourrez rencontrer durant la partie. N'hésitez pas à lire et relire des théories de conception de jeu et suivre leurs développements.