

SHEEP HOP!

CARNET D'AUTEURS

Maël & Florian FAY



La genèse de ce jeu est assez atypique. Vers 2018 environ, alors que j'ai toujours des bouts de carton, des pions, des dés qui traînent, il fallait bien que mon fils se lance dans la création de jeu lui aussi avec un tel environnement. C'est ce qu'il fit en me demandant si on pouvait faire un jeu ensemble. L'expérience serait quoi qu'il arrive hyper chouette.



Nous avons commencé à lister nos attentes. Maël souhaitait un jeu coopératif, un jeu où il fallait gagner des médailles. Pour le thème, il est parti sur les animaux de la ferme. Bien entendu, l'objectif était de faire un jeu pour 1-4 joueurs et pour les 5 ans, c'est-à-dire son âge de l'époque.

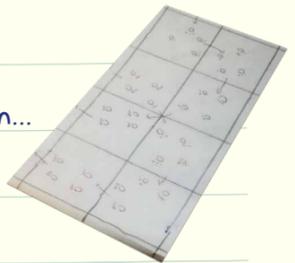


Rapidement il lui est venu l'idée de rentrer les animaux dans la grange à cause des loups.

Mon expérience de création a certainement évité qu'on s'égaré dans des mécaniques trop ambitieuses. D'entrée, nous avons alors choisi de créer un damier, damier conservé de bout en bout.



Mon co-auteur a effectué un remarquable travail d'illustration, tant sur le damier que les pions mouton...



On avait la base : les moutons devaient traverser le damier, case après case. Une fois arrivé à la grange, on retourne le mouton et hop, une médaille apparaît. On colorise les moutons, on prend un dé (il est plus simple pour les jeunes joueurs de lancer un dé et d'appliquer son résultat, plutôt que d'avoir le choix entre x actions). Le dé indique quel mouton déplacer, pas de diagonale. Mais il faut le rôle du méchant, le jeu qui nous fait gagner ou perdre puisque c'est un jeu coopératif. J'ai toujours voulu lors des jeux coopératifs que le rôle du jeu se fasse de manière élégante, et non une action à laquelle il faut penser en début ou fin de tour... parce qu'on y pense pas au final.



J'ai repris un ancien proto, on a ajouté un dé avec des loups qui indiquait une direction (nord ; sud...). Il suffisait de lancer les 2 dés simultanément. Le dé mouton et le dé Loup. Ça marchait. Plutôt bien même, ce qui était assez encourageant.



À chaque visite d'un copain à la maison, il y jouait. Il était vraiment intéressant d'interpréter avec Maël les ressentis pour affiner le jeu, la difficulté. Deux chemins de loup sont apparus, un loup plus rapide que l'autre. Mais aussi le fait de pouvoir se sauter par-dessus, y compris par-dessus un loup. Si nous avions choisi les cochons au lieu des moutons, il est fort possible que nous n'ayons pas pensé à cette petite mécanique qui fait tout le sel du jeu. L'autre avantage, c'est qu'on pouvait y jouer seul. Mon co-auteur a donc pu faire une tonne de parties afin qu'on développe proprement le jeu.

C'est lorsque nous sommes arrivés à une version stable que j'ai remodelé les visuels. L'avantage d'un enfant en fin de CP, c'est qu'il a pu faire pas mal de tests en classe. Au vu des bons retours, on tenait quelque chose de présentable.



Rapidement signé chez SpaceCow (trop cool !), on a été associé aux étapes, le développement des cases spéciales, les essais de double plateau, les premiers visuels qui arrivent, etc !

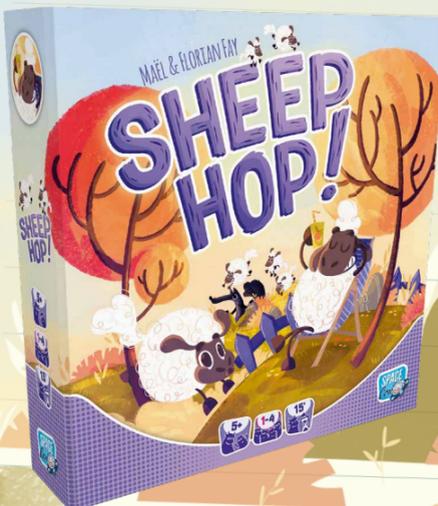


Au-delà de l'expérience d'une première cocréation, c'est un échange et un développement à deux qui fut vraiment enrichissement pour moi, comme pour lui je l'espère.

Si on nous demande quel serait notre souvenir le plus marquant, on répondrait certainement le moment où l'on a signé le jeu. C'est toujours incroyable.



Mais il est possible que ce moment soit remplacé par le moment où l'on a reçu par mail les visuels. Voir prendre forme un jeu c'est toujours incroyable.



Mais il est possible que ce moment soit remplacé par le moment où l'on aura notre propre boîte dans nos mains... c'est toujours incroyable.



Mais il est possible que ce moment soit remplacé par le moment où le jeu sera joué par plein de monde et espérons le apprécié.

