

Brief :  
adaptation d'un jeu  
de plateau en  
application

Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Introduction

Nous allons travailler autour de l'adaptation d'un jeu de plateau [en application tablette et mobile](#).

5 jeux ont déjà été choisis, vous tirerez au sort le jeu sur lequel vous allez travailler.

L'idée de ce brief est de travailler autour de la création d'une expérience de jeu adaptée (voire augmentée) par la tablette et le smartphone.

Il vous sera demandé de former 5 groupes (de 4 à 5 personnes environ) et de travailler à l'adaptation d'un des 5 jeux proposés.

Il sera tiré au sort par l'un des membres du groupe.

Vous présenterez le fruit de votre travail le dernier jour.

Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Jouer pour tester et évaluer

Nous allons nous mettre à la place des utilisateurs : nous allons jouer aux jeux sélectionnés et tester les applications déjà adaptées par des éditeurs de jeu pour les analyser et voir les mécaniques mises en place pour retranscrire et augmenter l'univers des jeu adaptés.

Vous partirez de l'univers graphique du jeu tiré pour l'adapter. Il s'agit d'une adaptation, vous pourrez créer de nouvelles histoires, de nouveaux personnages ou de nouveaux décors si vous le souhaitez, ce n'est pas le centre de l'exercice malgré tout.

Il faut qu'on comprenne avant tout qu'il s'agit du même jeu.

Vous serez évalués sur l'interface et l'expérience proposée à votre utilisateur (UI + UX) et les interactions mises en place.

Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Les jeux choisis

Les cinq jeux qui ont été sélectionnés se veulent volontairement grand public : que ce soit dans leur identité ou dans leur jouabilité.

Les jeux choisis sont les suivants :

- Minivilles
- La guerre des moutons
- Sobek
- Nautilus
- Gang de castors

L'objectif n'est pas d'inventer un jeu mais de transformer un jeu existant en application mobile, sur la demande de l'éditeur.

Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

**Minivilles**      30+ minutes      2 – 4 joueurs      Âge 7+

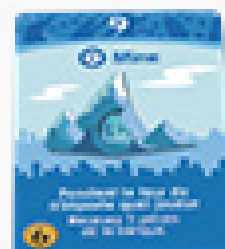
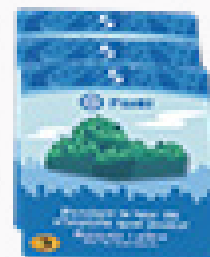
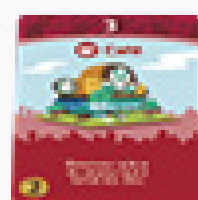
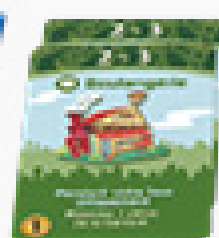
Minivilles est un petit jeu aux agréables effluves de Sim City !

À l'aide de cartes, représentant des lieux et construction, chaque joueur bâtit une ville. Il commence par de petites boutiques ou des champs, pour aller jusqu'à d'impressionnants monuments.

Dès qu'un joueur parvient à construire son quatrième monument, il remporte la partie.

Trois extensions sont disponibles pour Minivilles.

Minivilles est un jeu rapide, simple et très agréable, avec de jolis graphismes et une mécanique bien huilée. Les dés permettent des coups d'éclats et des retournements de situation, sans pour autant empêcher de bâtir des stratégies.



Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## La guerre des moutons

30+ minutes

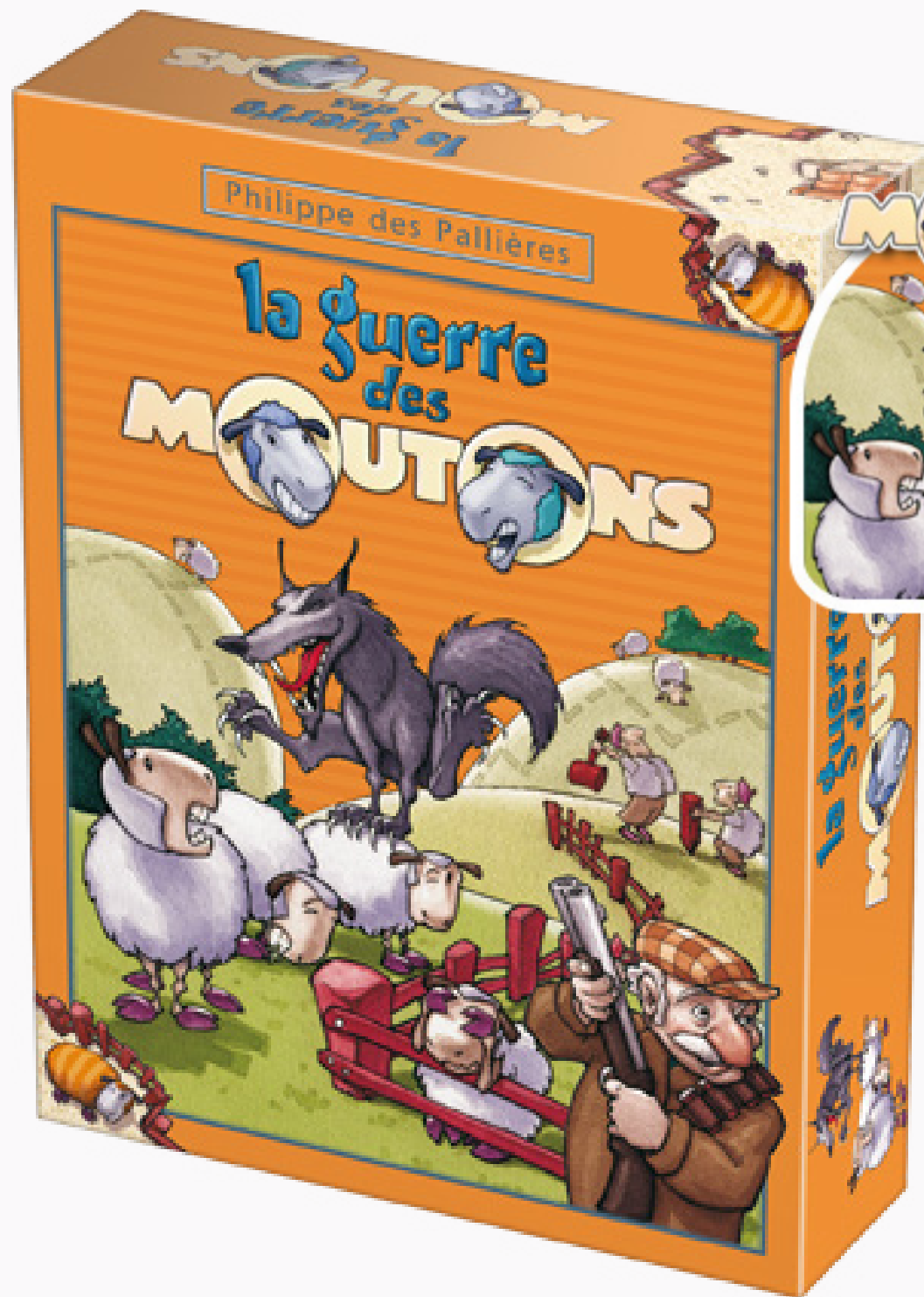
2 – 4 joueurs

Âge 7+

Dans tous les pâturages des alentours, les chiens de berger jappent à tout rompre, les moutons courent en tous sens, et les bergers ne savent plus où donner de la tête pour préserver leur parcelles chérie, celle où ils pourront caser leurs ovins.

La guerre des moutons est un jeu tactique qui s'adresse aussi bien aux grands qu'aux petits. Attention, vos sens de l'observation et de l'anticipation seront mis à rude épreuve !

La Guerre des moutons est un jeu astucieusement goupillé par Philippe des Pallières, joliment illustré par François Bruel. Il a obtenu le titre de jeu de l'année en 2002.





Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Sobek

40+ minutes

2 – 4 joueurs

Âge 8+

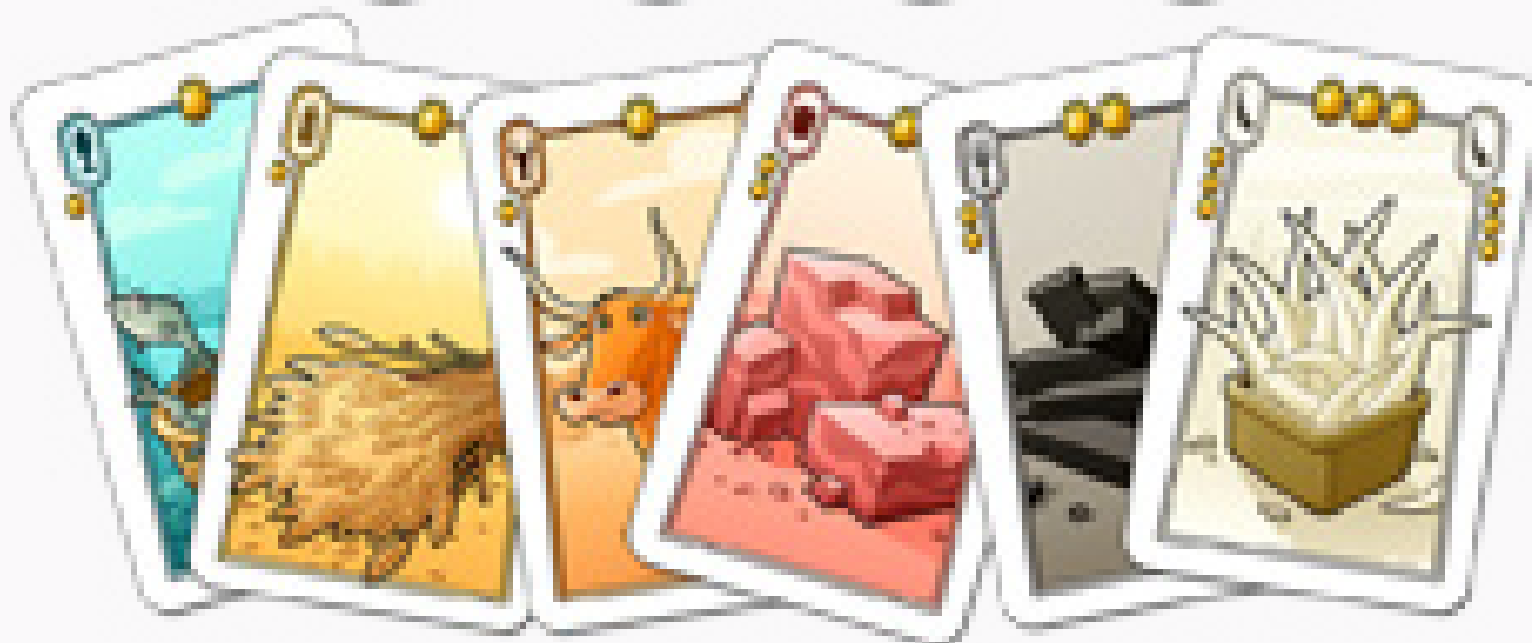
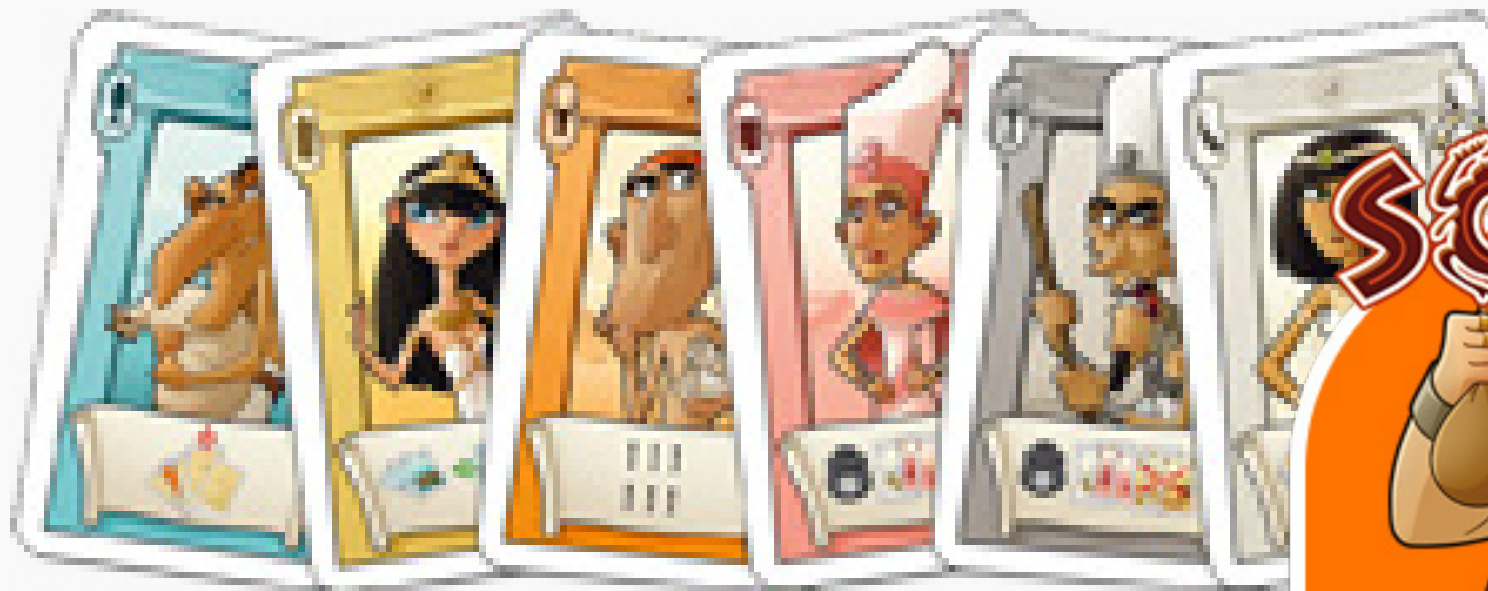
À côté du site de construction, un nouveau marché voit le jour, et les felouques voguant sur le Nil ne cessent d'apporter des marchandises venues de partout.

La concurrence entre marchands est rude et certains sont prêts à se corrompre plus que de raison pour amasser les richesses.

Vous aussi faites partie de la guilde marchande locale et entendez bien surpasser vos concurrents coûte que coûte !

À votre tour, vous pourrez effectuer l'une des actions suivantes : prendre une carte, jouer un personnage ou poser une famille (soit 3 cartes ou plus d'une même marchandise).

Pour gagner des points, accumulez les cartes marchandises et utilisez les pouvoirs spéciaux de vos personnages au bon moment. À la fin des trois manches, le joueur ayant amassé le plus d'argent l'emportera.



Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Nautilus

30+ minutes

2 joueurs

Âge 12+

Prenez place aux côtés du plus célèbre des personnages de Jules Verne! Il est l'heure pour le Capitaine Nemo de désigner celui qui deviendra l'officier en second du Nautilus.

Soyez prêt à affronter les profondeurs marines tout en vous illustrant dans les cinq grands domaines chers au Capitaine.

Chacun son tour, chaque joueur doit poser une carte scaphandrier devant une carte de compétence. Il la pose soit de son côté du plateau, soit du côté de son adversaire.

En fin de manche, chaque carte de compétence à celui qui a le scaphandrier de plus grande valeur de son côté.



Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Gang de castors

20+ minutes

2 – 6 joueurs

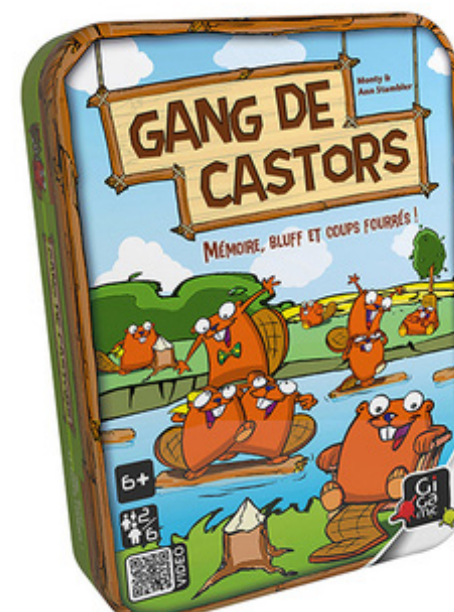
Âge 6+

Le but dans Gang de Castors est de ramasser le moins de points possible. Les joueurs posent devant eux 4 cartes faces cachées, seules 2 d'entre elles leur seront dévoilées.

À chaque tour, vous avez le choix entre jouer des cartes Action OU échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse.

Soyez attentifs et mémorisez bien la valeur de vos cartes si vous voulez faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible.

Mémoire, bluff et coups fourrés sont au programme de ce jeu réservé aux castors les plus rusés.



Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Augmenter le jeu de plateau

Les passionnés du jeu de plateau vous le diront : **c'est toujours mieux de jouer en vrai que sur la tablette.**

Oui, bien évidemment. C'est pour ça que j'ai amené les jeux.

Malgré tout, les éditeurs de jeux se mettent à la déclinaison de leurs jeux sur tablette pour permettre de :

- Tester à peu de frais le jeu avant de l'acheter
- Collectionner des items, développer l'histoire...
- Jouer seul, dans le train...
- Sans tout sortir...
- En ligne avec ces amis...
- **Avoir de nouveaux modes de jeu, des extensions incluses, découvrir des univers parallèle au jeu de base...**

Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Voyez GRAND

Votre adaptation doit être unique en son genre.

Elle peut se permettre d'utiliser ou combiner :

- La géolocalisation
- La réalité augmentée ou virtuelle
- Le son
- L'animation
- Les notifications
- Les vibrations
- Le temps...

Le résultat de ce travail sera le fruit de votre créativité, de votre investissement sur le projet et de votre volonté de proposer quelque chose d'inédit : tout simplement.



## Livrables attendus

- Arborescence et user flows de l'application
- Maquettes fonctionnelles et maquettes visuelles de TOUS les écrans du jeu au format tablette
- Maquettes fonctionnelles et maquettes visuelles de 5 écrans du jeu au format smartphone
- 5 écrans minimum vous seront demandés pour le format mobile : menu, plateau de jeu, tutoriel, écran de victoire OU écran de défaite + un écran bonus ayant vocation à bonifier l'expérience de jeu (existant sur iPad et adapté par vos soins)
- Une note d'intention précise de vos choix de conception
- Un document de présentation orale
- Un carnet de bord retraçant l'évolution de votre travail au jour le jour : croquis, photographies, choix, etc...

## Objectifs du TD

- Comprendre et tester l'approche centrée sur l'expérience utilisateur
- S'appropriier l'identité visuelle d'un jeu et la valoriser au travers d'une interface riche et élégante
- Envisager le design de l'interaction et la manière dont le device conduira l'immersion dans le jeu (storytelling, immersion, son...)
- Offrir à l'utilisateur un plaisir de jeu augmenté et fidèle à l'expérience du jeu d'origine
- Itérer et évaluer la proposition en la proposant à l'autre groupe travaillant sur le jeu
- Prototyper le jeu complet et le présenter à l'oral de manière efficace (à un public qui ne connaît pas le jeu)

Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## L'exemple Jaipur

30+ minutes

2 joueurs

Âge 12+

Au début d'une partie de Jaipur, trois cartes chameau sont posées entre les joueurs, qui reçoivent chacun cinq cartes.

À votre tour, vous devez soit prendre des cartes, soit en vendre.

Vous pouvez prendre une ou plusieurs cartes de marchandise (alors échangées contre des cartes de votre main), ou toutes les cartes chameau (qui servent de monnaie d'échange).

Vous avez le droit de vendre autant de produits que vous le souhaitez à condition que toutes vos marchandises soient du même type.

Chaque vente est récompensée par des jetons de plus ou moins grande valeur. À la fin de chaque manche, le marchand le plus riche reçoit un Sceau d'Excellence.

Le premier joueur qui en gagne deux remporte la partie.



Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Planning

- Analyse

Présentation du brief, composition des équipes, tirage au sort, **session d'analyse** d'interfaces de jeu existantes, premières parties

- Conception

Session magistrale sur l'accessibilité, réflexion sur l'expérience et l'arborescence du jeu, mise en place du parcours utilisateur, **conception** des écrans principaux de l'application

- Conception et Évaluation

Session magistrale sur le responsive design, réflexion sur la **conception** des écrans périphériques, **évaluation** des pistes fonctionnelles des croquis d'un autre groupe de la classe

Brief : adaptation d'un jeu de plateau en application tablette et mobile

## Planning

- Production

**Production** des maquettes visuelles des écrans principaux de l'application iPad et de leur déclinaison mobile

- Production et Évaluation

**Production** des maquettes visuelles des écrans secondaires de l'application iPad et évaluation du travail d'un autre groupe de la classe avant finalisation et réalisation du prototypage interactif

- Présentation

**Présentation** de votre travail en classe entière

- Définition des ordres de passage
- 12-13 minutes de présentation/groupe
- 7-8 minutes de retour, 2 minutes de changement de groupe

## Présentation

- Présentation de l'équipe et du jeu tiré au sort (rapide)
- Présentation du travail réalisé (analyse, conception, évaluation, production) et des choix de conception (expérience)
- Présentation des maquettes visuelles de l'interface mobile et présentation du prototype interactif tablette
- **Présentation des livrables non demandés : et oui, ne faites jamais QUE ce que souhaite votre client.**
  - Vous êtes passionnés par le game ?  
Et si on ajoutait un personnage ?
  - Vous êtes passionnés par le motion ?  
L'animation du logo, des personnages et des scores serait un vrai plus pour l'interface utilisateur.
  - Vous êtes passionnés par la pub', comment annoncer le lancement de ce jeu sur la page de l'éditeur ?

## Rappels

- Concevoir une expérience utilisateur EST un plaisir.
- Jouer à un jeu EST un plaisir.
- Imaginez un jeu auquel vous souhaiteriez jouer.
- Avec sérieux, envie, humilité et créativité.
- Les jeux seront toujours disponibles, cours après cours, l'idée n'est pas de jouer tous les jours mais de pouvoir numériser et détourner certains éléments, s'assurer des règles, tester une variante de jeu, s'inspirer de la mise en page du livret...
- En silence, les salles sont petites : on peut vouloir gagner sans crier, il faut savoir jouer et analyser le comportement des joueurs pour pouvoir facilement lui présenter le jeu... sans lui parler des règles. Qui lit la notice au moment d'utiliser un micro-ondes ?