

10 MANIÈRES POUR RENDRE LES SCÈNES DE VOTRE GN PLUS ATTRACTIVES SANS DÉPENSER PLUS

Récemment, je suis tombé sur un débat où une question intéressante était posée par un passionné de GN :

Il y a eu beaucoup de discussions concernant la qualité de réalisation des jeux. Comment améliorez-vous la qualité de vos productions avec un petit budget ? Quelles sont les astuces pour créer des ambiances immersives, des costumes incroyables et effets spéciaux ?

Colleen Nachtrieb, groupe FB Larp Haven, 21/12/2017

Les discussions qui ont suivi ont été très variées mais depuis que j'ai partagé certaines de mes astuces dans ce groupe, j'ai l'impression que cela avait un sens d'écrire un post à propos de ce sujet.

Car c'est une vaste question !

Comment pouvons-nous améliorer nos réalisations avec un petit budget ?

Voici quelques-unes de mes astuces :

- 1. Faites des jeux en tenant compte des éléments que vous possédez déjà.** J'ai l'habitude de dire qu'il est plus facile de créer un jeu se déroulant dans un sous-marin quand vous avez déjà un sous-marin plutôt que de devoir en trouver un parce vous voulez organiser un GN se déroulant dans un sous-marin. Créez sur base de ce que vous avez et qui reste à la portée de ce que vous maîtrisez.
- 2. Le contemporain est fait pour des productions de qualité.** J'ai organisé un GN qui se déroulait dans une agence de pub, un autre était une comédie dans un collège et un troisième parlait de rendez-vous amoureux. En choisissant le monde réel à notre époque, vous assurez automatiquement une immersion de qualité. L'illusion à 360° est plus facile dans le monde réel.
- 3. Concevez votre jeu en fonction de vos ressources.** Les GN post-apocalyptiques se prêtent bien à ce conseil. Si nous avons des déchets, construisons un monde où les déchets sont cools. Si nous ne pouvons pas nous payer des vaisseaux spatiaux, pourquoi ne pas avoir des vilains habillés avec des vêtements blancs amples (essentiellement des vêtements blancs) plutôt que des armures de stormtrooper ?
- 4. Faites des choses géniales plutôt que de mauvaises choses banales.** Une cabane d'éclaireur n'est pas si intéressante à moins que vous ne mettiez le paquet dans sa mise en forme tandis qu'un arbre peut être transformé en autel incroyable avec beaucoup moins de temps et d'efforts. Quand nous organisons des GN dans les écoles, nous n'essayions pas de décorer les toilettes pour les rendre moins modernes.

5. **Créez des zones hors-jeu dans les lieux qui semblent trop hors-jeu.** Si vous avez un parking sur le terrain de votre GN fantasy, faites-en une zone hors-jeu. Evidemment, cela signifie que les gens vont devoir se battre quelque part d'autre mais ils n'auront pas l'impression de casser leur immersion parce que quelqu'un s'est échappé et se cache derrière une Prius.
6. **Les effets sonores sont une façon bon marché de booster une scène.** Un endroit ennuyeux avec une enceinte Bluetooth à 50\$ bien cachée et un smartphone qui joue une playlist adéquate apportera souvent une meilleure plus-value que 50\$ d'accessoires. La musique métamorphose nos sentiments et pourtant nous ne l'intégrons pas assez lorsque que nous créons nos GN.
7. **Même chose pour les éclairages.** Une classe dans une école publique ne rappelle pas vraiment un monastère. Alors que, en usant de l'obscurité des pièces et en contrôlant la luminosité des zones, un trio de jeunes organisateurs danois a créé un GN mettant en scène des moines dans un monastère dans exactement ce genre de lieu... et cela en a jeté !
8. **Désignez les zones de jeu via des mécaniques de jeu.** Si les joueurs savent que des scènes d'amour se dérouleront dans le jardin et des scènes de combats dans la plaine, le jardin peut être décoré avec du matériel qui peut casser alors que la plaine peut avoir de la musique grandiloquente qui tourne en permanence.
9. **Changez la vision des joueurs.** Ce point ne peut pas être réalisé dans tous les cas mais la façon la plus facile d'avoir un terrain qui ressemble à la planète Mars est de trouver un endroit avec beaucoup de rochers et de donner aux joueurs des lunettes avec des verres teintés rouges. Cela peut paraître bête mais on peut produire des effets vraiment cools avec une bonne mise en place.
10. **Rendez saouls vos joueurs.** Je ne l'ai fait qu'une seule fois et ce n'était pas tant pour couvrir le côté visuel du GN que pour cacher les incohérences générales de conception du jeu. Mais il est certain que les joueurs qui sont complètement assommés sont moins critiques sur la conception visuelle. (Ceci n'est pas une réelle suggestion) ;-)

Si vous aimez mes textes et voulez que je puisse prendre plus de temps à écrire, vous pouvez le faire en me supportant via Patreon : <https://www.patreon.com/user?u=3351676>

Si vous voulez entrer en contact avec moi, vous pouvez trouver mes coordonnées sur clausraasted.dk.

Article original rédigé par Claus Raasted (<https://medium.com/@clausraasted/145-10-ways-to-make-your-larp-look-better-without-spending-more-33fa4a290ce7>). Traduit de l'Anglais par Benoit Nicaise (BE Larp) avec la précieuse et judicieuse relecture de Mégane Mathieu.