

Douze mille internautes enrôlés dans la « troll attitude »

AURÉLIE BASTIN

Créatures magiques, monstres poilus, trésors et sortilèges sont quelques-uns des ingrédients de MountyHall, un jeu de rôle qui métamorphose en un clic de souris les surfeurs en trolls aventureux. Créé de toute pièce par Yves Savonet en 2001, MountyHall compte aujourd'hui plus de douze mille joueurs et est géré par vingt fous du clavier. Voyage dans l'univers fantasmagorique de la Terre des trolls...

Au crépuscule des temps était la Montagne. Et le Froid avait pour lui le Haut de la Montagne et le Feu avait pour lui le cœur de la Montagne. Si on en croit le récit du troll Fûmée, un vieux sage qu'il ment il pensait qu'il s'écroulait par les oreilles, c'est ainsi que tout aurait commencé. Aujourd'hui, quatre ans après la création du jeu par Yves Savonet, pas moins de 12.660 trolls déambulent dans les souterrains de MountyHall : les Durakurs, singulièrement résistants et sournois, les Tomawaks, habiles dans le maniement du feu, les Kastars, aussi forts que téméraires et enfin les Skrimis, une race de trolls particulièrement rapides et adroits.

Jeux de rôles pas si drôles

Au Centre de Dynamique des Groupes et d'Analyse Institutionnelle (CDGAI), on pratique aussi le jeu de rôle, mais là, il n'est pas question de personnages chimériques ni de grottes fabuleuses. Le jeu de rôle y est utilisé comme un outil permettant d'apprendre à mieux gérer ses émotions et à s'intégrer à un groupe.

entretien

Hugo Marchand, animateur au CDGAI⁽¹⁾

Le P'tit Toré : Quelles sont les différences entre le jeu de rôle « ludique » et le jeu de rôle « formatif » ?

Hugo Marchand : Dans les deux cas, il s'agit de créer une situation fictive dans laquelle différents personnages peuvent évoluer. Cette situation se rapproche toutefois beaucoup plus de la réalité dans le cas du jeu de rôle « formatif ». Plutôt que de se métamorphoser en monstres à trois têtes, les participants peuvent entrer pour quelques heures dans la peau d'un bourgmestre soucieux de respecter les opinions de chacun, ou encore d'un entraîneur accusé d'attouchements lors du conseil d'administration de son club de basket. L'animateur place les participants dans une situation problématique et observe les moyens que chacun met en œuvre pour résoudre ses difficultés. Sa fonction est très différente de celle du guide classique, dans la mesure où il ne se contente pas de créer le contexte du jeu, mais mène également une réflexion sur les réactions de chaque intervenant.

Le P'tit Toré : À qui sont destinés les jeux de rôles « formatifs » ?

Hugo Marchand : Au CDGAI, nous formons essentiellement des adultes à la gestion d'un groupe. Nous sommes surtout sollicités par des éducateurs, des enseignants ou encore des cadres d'entreprise appelés à diriger une équipe. Que nous leur donnions un rôle qui correspond plus ou moins à leur tempérament ou, au contraire, un contre rôle qui va les forcer à mettre de côté leur personnalité, le jeu de rôle va leur permettre de rationaliser leurs émotions et d'améliorer les relations qu'ils entretiennent avec les autres.

Dès qu'il quitte son poste d'informaticien à l'ULg, Yves Savonet entre dans la peau de Tarash, un troll vieux de près de trois ans. Sa mission ? Récolter des bouts de monstres et aller les revendre à l'un des nombreux alchimistes du jeu. Durée moyenne des missions ? De quelques semaines à quelques mois, voire deux ans pour les plus compliquées. Mais les trolls ne font pas que se taper dessus (même si ils y consacrent une grande partie de leur temps !). *Chaque personnage détermine son propre but dans la vie*, affirme Yves Savonet. Certains trolls vouent leur vie aux cultes des Dieux, tandis que d'autres, les *poches remplies de Gogots de Gobs'* (monnaies officielles du jeu) se font une spécialité du commerce.

Presque totalement dépourvu de graphismes, MountyHall permet à chaque joueur de développer son imaginaire

Le principe de MountyHall est simple : chaque joueur dispose quotidiennement de douze heures pour effectuer un nombre délimité d'actions. *L'idée était de créer un jeu captivant, mais qui ne demande pas de rester des nuits entières devant son ordinateur*, précise Yves Savonet. Lorsqu'ils réussissent une action – boire une potion, lancer un sortilège, ramasser un trésor, etc. –, les trolls acquièrent un peu plus d'expérience. Chaque personnage possède donc un profil physique et magique différent de celui de son voisin. Quant à la réussite d'une action plus complexe, elle dépend du niveau d'expérience atteint par chaque troll et est calculée par le programme informatique. *Un troll de la race des Kastars aura, a priori, plus de chance d'arriver à défoncer une porte qu'un Tomawaks*, explique Yves Savonet. *A moins que celui-ci ait choisi de développer plus particulièrement ses capacités physiques au cours de son existence virtuelle*, précise-t-il.

Fonctionnant essentiellement en mode texte, MountyHall comporte très peu de graphismes. Il n'en nécessite pas moins une infrastructure informatique colossale. Financé par les recettes de JeuxWeb.org, une ASBL créée par Yves Savonet, le jeu reste pourtant entièrement gratuit. *Les jeux multijoueurs sont souvent chers et demandent d'être connecté le plus souvent possible. Avec MountyHall, c'est différent : c'est gratuit et on peut y jouer quelques minutes par jours même si, en pratique, les minutes deviennent vite des heures*, confirme Romain Boman, ingénieur physicien à l'ULg. *MountyHall est largement meilleur que les autres jeux, dans la mesure où il permet aux joueurs de s'amuser en tuant des monstres dans leur coin ou, au contraire, de mener une quête avec cent autres trolls. Encore mieux : il est très facile de concilier les deux. Ce subtil équilibre permet à chacun d'y trouver son compte*, ajoute Edouard Geuten, bachelier en sciences de l'informatique et adepte de la « troll attitude ».

Presque totalement dépourvu de graphismes, MountyHall permet à chaque joueur de développer son imaginaire. Au fil de leurs évolutions et de leurs missions, tous les trolls contribuent à la construction d'un univers riche en actions, en secrets et en rencontres fabuleuses.

Si vous n'avez pas peur des goules, orques, carnosures ou autres esprits-follet, rendez-vous sur www.mountyhall.com. La participation au jeu est entièrement gratuite et l'inscription est ouverte à tous les internautes disposant d'une adresse E-mail et d'un accès à Internet régulier.



Tous ce que vous avez toujours voulu savoir sur le jargon des rôlistes de MountyHall (également appelés joueurs qui incarnent un troll passant la plupart de son temps à cogner ses congénères et évoluant dans un univers fantastico-médiéval).

Guide : Les guides de MountyHall sont des trolls qui coordonnent les quêtes menées par un groupe de joueurs. Contrairement aux jeux de rôle traditionnel, MountyHall compte plusieurs guides. Dans les jeux de rôle traditionnels, le guide, également appelé l'aut qui fait des bruits de dés derrière son écran ou encore le vicelard, arbitre les situations de jeu. À MountyHall, l'arbitrage est assuré par le programme informatique.

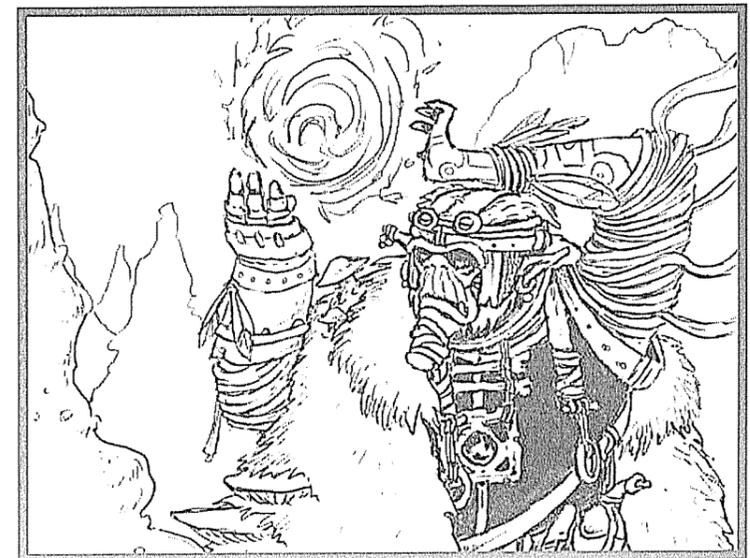
Guide : À MountyHall, les guildes sont des corporations de trolls qui s'entraident et partagent des valeurs communes. La « Fondation Max Trollvaer », par exemple, est une guilde qui lutte pour la chasse équitable et pour l'égalité des droits entre trolls et monstres. Beaucoup moins charitables, les membres de la guilde « Nique tes mouches

», que d'aucuns considèrent comme des Tueurs de trolls, se revendiquent belliqueux, insolents et provocateurs.

Jeu de rôles asynchrone : À l'instar de MountyHall, le jeu de rôle asynchrone permet à des milliers de joueurs de participer à une même aventure et de communiquer par courrier électronique, sans devoir se rassembler au même moment en un même lieu.

PX ou point d'expérience : Les PX sont des points engrangés par le personnage lorsqu'il réussit une action. Les PX peuvent être redistribués à des alliés ou être échangés contre des PI (points d'investissement), qui permettent au joueur d'évoluer dans différents domaines.

Troll : Les trolls de MountyHall sont intelligents, bien qu'un peu benêts. Ils ont horreur de l'eau et ne se lavent jamais, ce qui leur vaut d'être accompagnés en permanence d'une horde de mouches ! Les trolls sont généralement de bon guindailleurs, ils aiment la bagarre et l'argent.



⁽¹⁾ Centre de Dynamique des Groupes et d'Analyse Institutionnelle, parc scientifique du Sart Tilman, rue Bois Saint-Jean, 9, 4102, Seraing.