



Nouvelles

- 16 octobre 2024 -

 4 min

# Pleins feux sur la création d’*Antidote : le jeu*



Pas de jetons. Pas de dés. Pas de pions. Pas de pièces faciles à égarer ou qu’un chien peut mâchouiller. *Antidote : le jeu*, c’est un paquet de cent cartes comptant chacune cinq questions de connaissances générales réparties en autant de catégories. Tout simplement. André d’Orsonnens, président du conseil et chef de la direction de Druide informatique, est au cœur du développement de notre premier jeu de société. Nous lui avons demandé de nous dévoiler les secrets qui ont mené à sa création.

## Pourquoi avoir créé un jeu de société ?

**André d’Orsonnens (A. d’O.)** : Après le développement de logiciels, avec Antidote et Tap/Touche, et la publication de livres, avec notre filiale les Éditions Druide, nous étions prêts pour une nouvelle expérience. Curieusement, ce sont les boîtes du logiciel Antidote qui ont précipité l’arrivée du jeu. Depuis près de 30 ans, elles nous ont permis de nouer de solides relations avec les détaillants qui nous font connaître du public. Et, avouons-le, une boîte s’offre mieux en cadeau qu’une carte de plastique avec un code numérique.

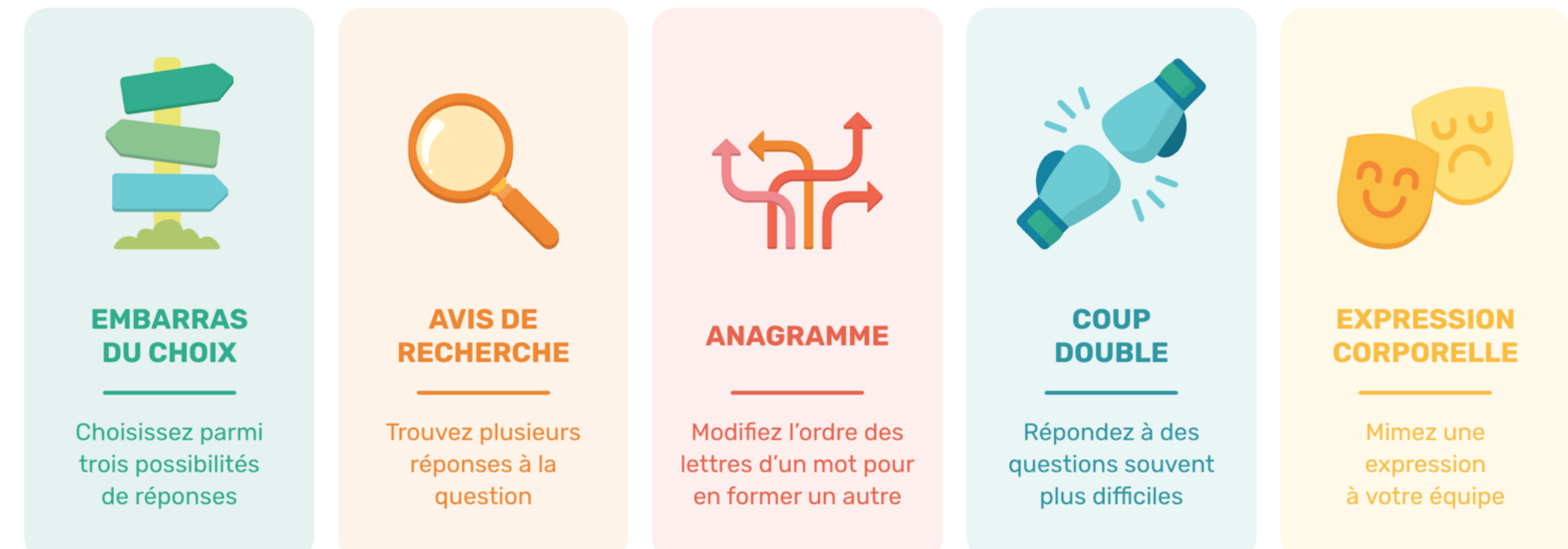
Au fil des ans, les boîtes ont abrité des disquettes, des cédéroms et des dévédéroms. On y trouvait encore, avec Antidote 11, un livre sur l’utilisation du logiciel. Or, avec la venue d’Antidote 12, nous ne pouvions plus réimprimer ce livre, devenu trop volumineux, chaque fois qu’une fonction du logiciel est améliorée. Et il n’était pas question, par souci écologique, de vendre une boîte ne contenant qu’un carton avec un code numérique. C’est alors que Jean-Guillaume Dumont, notre directeur des ventes et du marketing, a eu l’idée de remplacer le livre par un jeu-questionnaire composé de cartes imprimées. C’est ainsi qu’est né *Antidote : le jeu*.

## Pourquoi le jeu est-il présenté comme « un élixir de plaisir » ?

**A. d’O., en riant** : Parce que chez Druide informatique, nous sommes spécialisés dans la production de potions magiques ! Le logiciel Antidote s’affiche comme « Le remède à tous vos mots » et il est représenté par une fiole. Nous cherchions une potion digne de cette fiole pour le jeu. Un élixir s’est imposé par sa rime avec notre objectif premier : le plaisir. Nous voulions un jeu simple et accessible pour que tout le monde s’amuse. Le slogan « un élixir de plaisir » communique bien la promesse de ce nouveau produit.

## En quoi consiste le jeu ?

**A. d’O.** : Le jeu, d’abord conçu pour être joué en équipe, est composé de cent cartes. Elles comptent chacune cinq questions de connaissances générales réparties en cinq catégories.



Chaque catégorie donne lieu à une différente dynamique de jeu et fait appel à différents talents. Prenons la catégorie *Anagramme*, où il faut modifier l’ordre des lettres d’un mot pour en trouver un autre. Certaines personnes sont capables de visualiser le mot, comme si les lettres dansaient dans leur tête. La catégorie *Expression corporelle* met en valeur les gens qui parviennent à trouver et à mimer les concepts qui amèneront leurs coéquipiers et coéquipières à deviner une expression. Puis il y a la familiarité avec des thèmes en particulier, comme les sports, la géographie ou le monde animal. Bref, tout le monde contribue. Le jeu unit les générations, il rapproche les amis ; c’est très rassembleur.

## Qu’est-ce qui le distingue des autres jeux de société ?

**A. d’O.** : Le soin apporté à la façon dont les questions sont formulées est évident. Et c’est tout aussi vrai des réponses. On sent le souci du détail, la rigueur à laquelle la clientèle du logiciel Antidote est habituée. Voici un exemple tiré de la catégorie *Avis de recherche*, innovante en ce qu’il y a toujours au moins deux réponses à la question.



L’ajout d’un indice — « Ils sont en Afrique ! » — dans la question permet de circonscrire la recherche. La réponse, quant à elle, évite toute contestation en plus d’être fort instructive. En effet, nos tests ont révélé que les équipes trouvent souvent trois pays, au lieu de deux, dont le nom commence par la lettre « Z » : le Zimbabwe, la Zambie et le Zaïre. Or ce dernier ne peut être accepté, car il s’agit de l’ancien nom de la République démocratique du Congo. Que les réponses données soient bonnes ou mauvaises, j’encourage d’ailleurs les gens à lire celles apparaissant sur les cartes. Elles contiennent souvent des précisions intéressantes pour les deux équipes. C’est fou ce qu’on peut apprendre !

Il y a aussi le rôle de capitaine, tenu tour à tour par les membres de chaque équipe, qui ajoute du piquant à la sauce. Si on a trouvé trois réponses alors qu’il n’y en a que deux, comme dans l’exemple ci-dessus, c’est le ou la capitaine qui décide de la réponse à donner pour l’équipe... et qui peut fort bien se tromper.

## Quel a été le plus grand défi dans la création du jeu ?

**A. d’O.** : La formulation soignée des questions et des réponses, ce n’est pas aussi simple qu’on pourrait le croire. Il en va de même pour leur calibrage. À cet égard, la catégorie *Anagramme* s’est avérée tout un casse-tête. On s’est rapidement rendu compte que les questions étaient trop difficiles. La catégorie échouait souvent à notre test du plaisir auprès des joueuses et des joueurs consultés. Nous avons donc rédigé cent nouvelles questions pour cette catégorie, qui est maintenant la préférée de plusieurs adeptes du jeu.

Nous avons aussi créé une base de données pour trier, par thème et par degré de difficulté, toutes les questions que nous avons rédigées pour l’ensemble des catégories. Cela nous a amenés à écarter des questions et à en concevoir de nouvelles. Résultat ? Vous ne devriez pas entendre une équipe se plaindre que les questions auxquelles elle doit répondre sont plus difficiles que celles de son adversaire. Les cartes sont numérotées et chaque couple impair-pair — comme les cartes 7 et 8 — présente le même niveau de difficulté.

Malgré ces défis, et je ne le dirai jamais assez, c’est formidable de pouvoir compter sur les dictionnaires d’Antidote et ses puissants moteurs de recherche pour concevoir des questions et des réponses. Quelle mine de renseignements ! Les gens oublient souvent qu’Antidote est bien plus qu’un correcteur. Ses ouvrages de référence offrent des réponses approfondies aux 500 questions du jeu.

Vous aimeriez en faire l’essai ? Le microsite [Antidote : le jeu](#) affiche une carte complète (avec questions et réponses). Vous pouvez également y télécharger le feuillet d’instructions et les variantes de jeu pour découvrir comment jouer à deux, en classe, ou même en voiture. Leur lecture vous donnera une excellente idée du plaisir qui vous attend !