

Avec Crazy Cats, les jeux sont faits !

Après l'ouverture de sa boutique, Thomas Claude a franchi un nouveau cap en août dernier en créant officiellement sa maison d'édition Crazy Cats. Après six mois de travail intense, elle sort son premier jeu, ML-Streamers.

JHM : Vous avez créé votre maison d'édition en août et voici que vous sortez votre premier jeu ML-Streamers. Quel est votre sentiment ?

Thomas Claude : « C'est un aboutissement ! Ça fait du bien et même si cela se fait dans une période compliquée mais ça ne vient pas gâcher la fête. C'est très gratifiant de recevoir les boîtes des jeux surtout en tant qu'auteur et éditeur. Ce jeu, c'est six mois de boulot, un temps à la fois très long et très court. C'est un challenge que nous avons relevé et qui nous a aussi poussés à créer notre propre maison d'édition Crazy Cats pour qu'il soit protégé à sa sortie ».

JHM : Pourquoi avoir choisi de l'appeler ML-Streamers ?

T. C : « À la base c'était "gamers". Il y a bien eu une quinzaine de noms avant de trouver le bon. Sur ce premier projet, nous sommes prestataire et partenaire de la Mission locale qui nous a fait une commande pour toucher les jeunes dits "invisibles" (ceux qu'elle n'arrive pas à capter Ndlr). Le but était alors de trouver un thème qui puisse correspondre aux jeunes âgés de 16 à 26 ans et nous avons pensé aux "Streamers" (qui proposent des tutos vidéos sur internet). D'où le nom, ML pour Mission locale et Streamers. »

JHM : Quelles sont les règles du jeu ?

T. C : « Il se joue à deux. Chacun choisit un streamers et constitue son jeu de cartes (celles confiées avec le jeu ou une version plus évoluée car le joueur peut en acheter avec des crédits "like" à la Mission locale). Les joueurs s'affrontent en se lançant des "live" (des défis) basés souvent sur des temps de jeu à



Thomas Claude travaille également sur trois autres projets d'édition, plutôt familiaux, dont Caravelle dont la sortie à été repoussé en 2021.

respecter. Le premier joueur qui réussit trois "live" gagne la partie et se voit créditer des "like". Le jeu s'accompagne d'une version numérique. »

JHM : Comment travaille-t-on sur un projet comme celui-ci avec une structure d'insertion ?

T. C : « C'est paradoxal car d'habitude on part d'une idée, on se lance dedans et on la développe au fur et à mesure. Avec ML-Streamers, on a démarré à partir d'un cahier des charges. C'est compliqué car on doit se contraindre à une ligne directrice mais c'est aussi plus simple car on a déjà la finalité

du jeu ».

JHM : Ce jeu est singulier car il ne s'adresse pas au grand public mais à une cible particulière. Comment va s'opérer la diffusion ?

T. C : « La Mission locale recrute actuellement des ambassadeurs qui seront formés à ce jeu et qui l'auront également dans une version plus poussée. Ils feront la passerelle avec d'autres jeunes et pourront les inviter à s'inscrire sur le site pour ensuite venir récupérer leur jeu dans les locaux de la Mission locale. Pour la structure, cela permet d'avoir un premier contact avec des jeunes qui n'ont pas l'habi-



tude de la fréquenter. Et pour ceux qui sont les plus isolés, cela va leur permettre de créer du lien social, car on peut jouer à ce jeu partout ».

**Propos recueillis par
Marine Prodhon.**