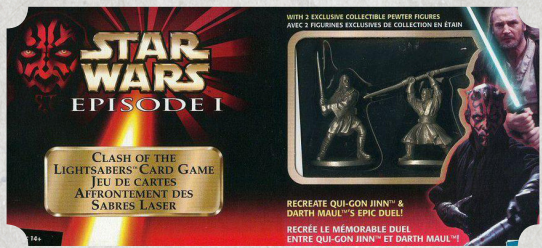
REST IN PEACE

CARNET D'AUTEUR

PARTIE 1 - ORIGINE ET IDÉE

Je ne sais pas comment font les autres, ni pourquoi *Clash* (le nom d'origine du proto) a si longtemps mûri avant d'imprimer une première carte.
Mais il est sûr que des jeux comme *Clash Of the LightSaber* sorti en 1999 m'ont marqué et n'ont pas inspiré que le titre du proto initial.

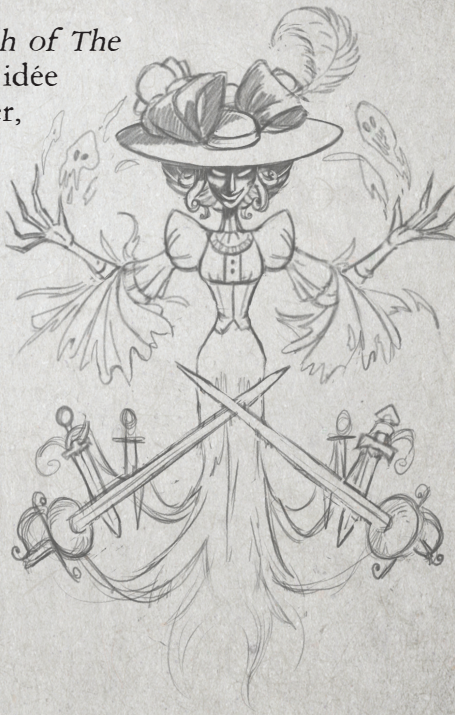


Craig Van Ness est un auteur qui a fait de nombreux jeux sur Star Wars lors de la sortie des films I. II. et III., dont l'excellent *Queens Gambit* ou le moins célèbre *Epic Duels*. Des jeux à licences, certes, mais excellents dans leur genre.
Clash of the LightSaber n'a pas eu le succès des autres jeux cités plus haut. L'édition ne lui faisait pas honneur. Elle comportait deux magnifiques figurines Star-Wars en plomb (et d'ailleurs absolument inutiles), et 120 cartes environ de qualité médiocre.

À titre personnel, j'ai toujours apprécié ce jeu malgré ses défauts très visibles, des cartes mal équilibrées, des pouvoirs abusifs, des combos absurdes. Le jeu a une variance énorme rendant certaines parties sans intérêt.

Et pourtant, les qualités ne lui manquaient pas. Un système de bluff très malin (et je suis pas très fan du bluff). Une gestion de main très efficace dont mon proto hérite en partie. Et puis, il ne ressemblait pas aux autres.

Sur la gestion de main, *Clash of The LightSaber* avait déjà cette idée qu'il fallait savoir abandonner, et que le joueur devait évaluer en permanence s'il devait poursuivre ou pas. Récompenser l'abandon pour mieux gagner : voilà une idée plaisante. Ça résonne un peu comme une morale de La Fontaine ou un slogan d'une marque de sport. "Choisis ton combat".



Et c'est clairement la philosophie que le proto a suivi.

Autre influence plus discrète, *How Ruck* de Richard Borg sorti en 2002. Dans ce jeu de tire à la corde mêlant astucieusement rapidité et gestion de main (que je vous conseille sincèrement), un tonneau se déplaçait sur une piste à mesure que les forces des deux joueurs variaient.

Si ce système n'a rien de spécialement original, je le trouvais adapté à ma problématique, concéder des manches et perdre des points en déplaçant un curseur, sans pour autant perdre la guerre !

Dans *Clash* ce système a finalement été abandonné, il a pourtant été là durant une grande partie du développement, apportant des contraintes et des conditions de victoire alternatives.

Savoir abandonner. Un curseur qui se déplace.
C'était les deux idées initiales.

PARTIE 2 : DE L'IDÉE AU PREMIER BOUT DE CARTON.

Par quoi commencer quand on a juste l'idée et qu'il faut réaliser physiquement un proto.

Pour ma part, la réflexion s'est d'abord portée sur les éléments qui me déplaisent et que je voulais absolument changer.
Le premier d'entre tous est la variance.
Je ne compte pas ici ouvrir un tribune sur le hasard, son importance ou autre. Non, ici c'est plutôt le concept sûrement mal nommé par mes soins de variance.

Sur un plan mathématique, *la variance est une mesure de la dispersion des valeurs d'un échantillon ou d'une distribution de probabilité.*

Si je prends l'exemple du premier article où je cite l'excellent *Clash Of The LightSaber*, la variance était pour moi un problème. Des paquets de 60 cartes avec de gros écarts de pioche. Des enchaînements surréalistes, avec parfois des parties qui perdent tout intérêt.

Donc premier axe, réduire les écarts, réduire les dispersions pour avoir un jeu plus stable. Des parties qui surtout fonctionnent quelles que soient les configurations initiales.

Donc me voilà à planifier des decks plus petits, aux valeurs inchangées mais dans des occurrences plus fines, et avec surtout l'assurance que les joueurs finiront avec toutes les cartes.

Pour s'assurer que les joueurs voient toutes leurs cartes, je calcule à partir de la taille de paquet initial des joueurs le nombre de manches et le nombre de cartes à piocher à chaque manche.
Je m'arrange pour arriver à un chiffre de 9 manches avec 2 cartes piochées par manche.

Vous le constatez, ce point a peu varié durant le développement du jeu. Et pourtant on a tout essayé...

Pour les cartes spéciales, elles sont intégrées aux decks et j'en écris une dizaine en tâtonnant sur des effets.

C'est le moment d'imprimer, et de tester.

PARTIE 3 : IMAGINER UNE RÈGLE

Des cartes imprimées avec des valeurs et des effets spéciaux. Une idée de curseur qui se déplace au fur et à mesure des manches, c'est bien mais ça ne fait pas un jeu.

Alors je note ce qui me paraît pertinent comme règle :

- Premier élément, pas d'égalité. Pour gagner une manche, on est strictement supérieur
- Des effets immédiats et simples

Je simule des parties seul. Et si je suis content de vérifier que ça fonctionne : mais c'est fade, très fade.

Je modifie des effets, puis me rends à l'évidence, il faut qu'il y ait un enjeu véritable aux manches et surtout plusieurs façons de jouer et de s'adapter aux situations.

Tout de suite je me rends compte que jouer “serré”, à savoir ne gagner que d’une courte tête, est la façon la plus efficace de jouer. Sans être dérangeant, ça ne doit surtout pas être systématique.

Alors viennent des nouvelles règles qui vont rester longtemps...
Jusqu’à ce qu’un éditeur au chien bleu s’intéresse au jeu, mais ça c’est pour plus tard.

Les ajouts :

◆ Gagner 4 manches consécutives fait remporter la partie. Ainsi, la manche ne représente pas uniquement des points sur une piste, mais un enjeu en lui-même dans certaines circonstances.

◆ Rendre les decks différents (répartition des cartes, valeurs, cartes spéciales) tout en gardant un équilibre entre chaque deck. Si chaque joueur a un deck différent, il devra s’y adapter et le jouer différemment, en un mot : s’adapter car chaque deck a alors ses spécificités et ses points forts/faibles.

Et là, il a un certain plaisir à imaginer des decks farfelus, très différents, et qui ont des forces et faiblesses bien distinctes.

Mais la réalité est différente. Il faut déjà en concevoir 2, bien ficelés, bien différents et équilibrés. Une sorte de POC (Proof of Concept) pour valider le fonctionnement.

C'est aussi le moment où la règle est écrite pour la première fois, et qu'elle se stabilise.
Et pourtant on est loin, bien loin de la version finale.

PARTIE 4 : UN JEU TROP EXPERT

Alors voilà, j'ai un jeu pour deux joueurs. Des règles simples, des parties d'environ 20 minutes et que je pouvais décliner facilement.

Dans mon esprit, une thématique efficace était deux monstres sauvages qui s'affrontent.
Cela justifiait donc que les decks soient différents et avec des cartes spéciales très typées.

Comme les jeux asymétriques ont toujours eu ma faveur - et même si celui-ci n'en était pas vraiment un - je poursuivais mon idée en différenciant encore un peu plus les "monstres".

Certains avaient des cartes de valeur plus fortes, mais des pouvoirs moins violents. D'autres commençaient avec de l'avance sur le curseur central pour inciter à une victoire précoce. Un troisième monstre est alors basé sur des combos de cartes à assembler. etc etc...

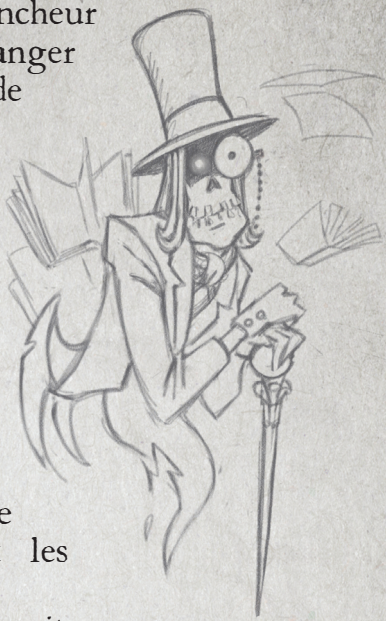
Les tests s'enchaînent. Et même si la base du jeu est déjà solide, toutes ces modifications amènent à un effet que je juge souvent détestable.

Explication : À force de typer les decks, ils devenaient "linéaires". Par "linéaire", j'entends que pour être efficace avec, il n'y a qu'une bonne façon de jouer. Et ce sentiment-là, nous l'avons déjà tous eu dans plein de jeux.

Typiquement, si le pouvoir de mon peuple dans un jeu de civilisation c'est de faire ça, alors je fais ça... Notre conduite et notre façon de jouer est alors dictée alors qu'idéalement elle doit être choisie en fonction des circonstances.

L'asymétrie (qui d'ailleurs n'en était pas vraiment une) des decks devenait un handicap. Surmontable, et sûrement gommable. Mais tout de même.

Le deuxième élément déclencheur qui m'a incité à changer d'orientation est mon fils de 12 ans. Même s'il suivait de loin le développement du jeu, il m'a fait réaliser à quel point le jeu était devenu "expert" dans le mauvais sens du terme.



Expert, car mes itérations sur le jeu avaient produit que pour y jouer de façon optimale, il fallait connaître par cœur la répartition et les effets des cartes adverses. Entendons-nous bien, qu'il y ait une courbe d'apprentissage est une bonne chose dans les jeux. Mais qu'elle soit conditionnée par la connaissance et non par la réflexion et l'expérience est pour moi un mauvais signal.

Désormais, je vais m'attacher à "résoudre" ce point.

PARTIE 5 : DU BIENFAIT DU CONFINEMENT

Le constat d'un proto trop expert et linéaire m'avait écarté de travailler dessus. Mais le confinement et le temps qu'il offre à la réflexion ont eu des effets très positifs !

Premièrement, une idée m'est venue qui allait radicalement changer l'orientation prise par le proto. Exit les decks différents, chaque joueur a le même deck, et les cartes spéciales sont acquises en cours de partie, et deviennent désormais un des enjeux de chaque manche.

Même si cette idée toute simple jetait à la poubelle une bonne partie de développement réalisé jusque là, c'est sûrement le tournant dans la vie du proto.

Et effectivement, dès le premier test, c'est tout aussi malin, mais surtout moins linéaire et moins expert. Les cartes spéciales, étant acquises au fur et à mesure et de façon visible, évitent le côté "apprentissage" de paquets si détestable.

Autre élément introduit à ce moment-là dans les règles, les manches étaient évaluées plusieurs fois (trois fois en fait).

Fonctionnement :
À la fin de la première manche, les points de celle-ci étaient scorés une première fois.
À la fin de la deuxième manche, on scorait les points des 2 premières manches.
À la fin de la troisième manche, on scorait les points des 3 premières manches.
À la fin de la quatrième manche, on scorait les points des 3 dernière manches (donc la 2-3 et 4).
et ainsi de suite. Ce qui fait que chaque manche était décomptée 3 fois chacune, mais espacée dans le temps.
L'effet provoqué, est que l'on pouvait se laisser aller sur le curseur qui tutoyait la victoire adverse, pour par exemple tenter une victoire précoce (autrement dit avant la dernière manche).

Satisfait de tout cela, et bien seul chez moi, la découverte du logiciel TableTop Simulator durant le confinement a tout changé.

Je ne suis pas là pour en faire la promo, mais si vous connaissez pas il est exactement ce que son nom promet : un simulateur dédié au jeu de société.

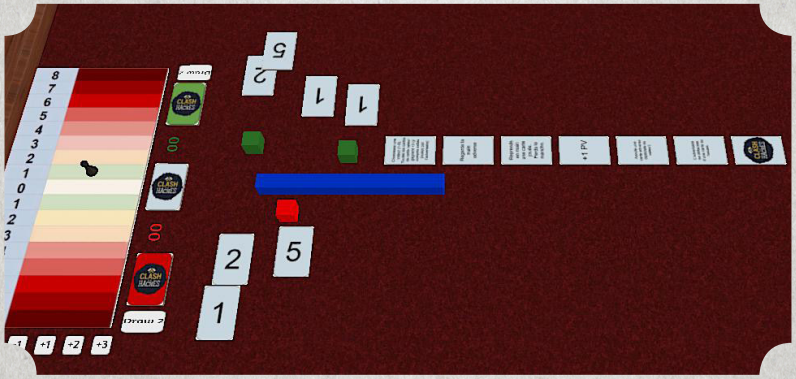
Et même si en m'exerçant sur le logiciel, ce n'était pas ce proto qui occupait mon esprit (mais un autre bien plus ambitieux), celui-ci s'y prête parfaitement bien car constitué principalement de cartes... Alors en quelques clics, elle sont importées et le jeu prêt à faire tester.

Alain, le chien bleu en chef, est donc le premier éditeur à y jouer et, confinement oblige, sur TTS.

PARTIE 6 : L'AVENTURE BLUE COCKER

Le jeu intéresse tout de suite Alain. Mais Alain n'est pas que l'éditeur, c'est mon ami depuis presque 20 ans. Quand je grenouillais dans le milieu du jeu au début des années 2000, j'ai rencontré et sympathisé avec Alain, qui avait le bon goût de vivre tout à côté de chez ma sœur dans un coin paumé de la région toulousaine.

Pour vous donner une idée de ce à quoi il a joué et à quoi ça ressemblait :



On distingue bien la piste sur le côté gauche (qui permet de compter les points), la réglette qui indique quelles manches seront évaluées, les cubes sont là pour indiquer qui a gagné chaque manche.

Il le fait jouer de suite à ses divers contacts sur TTS. Et même si les retours sont unanimement bons, plein de détails restent à régler.
Le jeu a vécu trois changements majeurs.

Premier changement :
Le comptage glissant sur 3 manches (que je détaille dans l'article précédent), même s'il donne un excellent résultat ludique, est assez perturbant ergonomiquement. Et comme chaque manche était au final évaluée 3 fois (chaque évaluation rapportant un point), l'importance du temps devait se jouer sur la piste grâce à la règle qui disait que si on avait 8 points d'avance, on gagnait immédiatement.
Mais cette règle de la victoire immédiate se produisait le plus souvent en même temps qu'une autre condition de victoire : le fait de gagner X manches successives.

Alors la première idée était de retirer cette évaluation en 3 temps, pour une évaluation immédiate. Et là, de nombreux tests et calculs en tous genres pour que les manches n'aient plus toutes exactement la même valeur (et cela indépendamment de la carte spéciale prise par le perdant), et intégrer de la variété. Et malgré un nombre d'essais importants, rien de probant.

Deuxième changement :

Ce deuxième changement est lié au premier, ou en est une conséquence indirecte.

Nous avons eu beau modifier les seuils et les valeurs des manches, et faire un nombre de tests importants : deux parmi les trois conditions de victoire (avoir 8 points d'avance et gagner 3 manches consécutives) allaient presque systématiquement ensemble.

Était-ce gênant ? Pas vraiment, juste pas parfait, pas complètement satisfaisant.

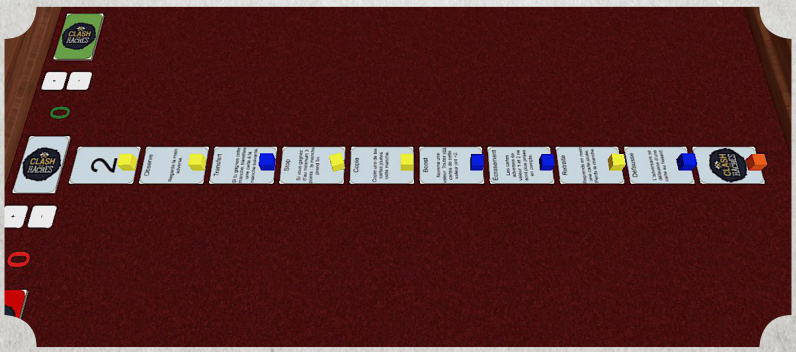
Une solution radicale s'est alors imposée : retirer la piste de points avec ce curseur qui se baladait. Et ce changement allait de fait en amener un autre qui s'approche de la version finale.

Troisième changement :

Si on ne compte plus les points, mais que les manches doivent avoir une valeur différente, l'idéal est d'avoir un système visuel.

C'est ainsi que des cubes de couleurs différentes ont fait leur apparition. Plus besoin de compter les points, la collecte des cubes (bleus et jaunes dans le proto) est une solution idéale ergonomiquement.

La répartition des cubes et leur valeur est différente, il y a plus de cubes jaunes que de cubes bleus, et ainsi la victoire prématurée est immédiatement lisible sans avoir à compter des points. Si un joueur a X cubes de telle couleur : il gagne immédiatement. Si on va au bout de l'ensemble des manches, le joueur majoritaire l'emporte. Simple, élégant et efficace.



Une mise en situation initiale avec les cubes colorés.

PARTIE 7 : LA FIN DE PARTIE

Tout est là, techniquement nous sommes avec Alain très satisfaits du résultat.
Le jeu est stable, intéressant, robuste face au changement.

Et pourtant, Benoit (auteur de l'excellent *Welcome*), qui travaille chez Blue Cocker a un élément qui le perturbe. La manche finale est traitée comme toutes les autres manches : les joueurs abattent leur main puisqu'il n'est plus question de s'économiser pour l'avenir, et ça le chagrine.

Alain partageait l'avis de Benoit sur une fin trop sèche qui n'offrait pas un final à la hauteur de l'intensité du jeu durant la partie.
Un brainstorming général a eu lieu, et on a dû essayer un bonne dizaine de façon de mieux gérer ce final.

J'admets que son sentiment qu'il partageait sur la fin de partie, était pour moi secondaire. Je n'y voyais pas de soucis. Je dois admettre mon erreur totale dessus.

Il y a un côté assez magique, quand lors d'un test d'une proposition, on se rend compte immédiatement à quel point le jeu en est meilleur. Dès le premier test, on n'avait aucun doute que c'était le bon axe de développement.

La nouvelle mécanique où le perdant de chaque manche a la possibilité d'écarter face cachée des cartes offre au jeu non seulement un final intéressant, mais devient un axe de stratégie et de prise de décision en cours de partie.

Doit-on écarter une carte et se priver de sa valeur si l'adversaire va chercher à mettre fin prématurément à la partie ? Et quelle valeur écarter ? Comment garder de l'avance sur cette manche finale qui pourrait s'avérer décisive ? Abandonner de suite l'avant dernière manche pour en avoir un meilleur contrôle en écartant le dernier ?

En souhaitant améliorer la manche finale, on a amélioré en réalité tout le jeu. C'est clairement un ajout qui ne me semblait pas nécessaire avant, et qui me semble indispensable maintenant.
Le jeu a gagné en saveur.

PARTIE 8 : PEAUFINAGE

Partie intégrante du développement du jeu, il y a de très nombreux détails qu'il faut trancher. Et pour chacun peser le pour et le contre.

Un exemple, c'est le nombre de manches que doit comporter la partie.
Trop peu, et c'est le sentiment de foire à la saucisse avec peu de temps pour réagir. Mais en allongeant la partie, il faut soit rajouter des cartes dans les decks des joueurs, soit les faire commencer avec moins de cartes en main au début de la partie.

Je ne crois pas qu'il y ait de recette miracle. Mais plutôt un meilleur compromis.
Dans la version finale, vous commencez avec cinq cartes en main. C'est suffisant pour créer de la variété et l'obligation de s'adapter (dois-je être agressif ? Faire le dos rond ?).
Commencer avec seulement trois cartes peut vous mettre plus à la merci, et vous obliger à vous exposer.

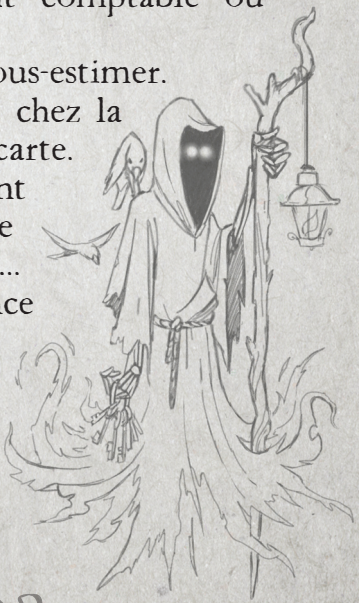
À l'inverse, si vous aviez la moitié du jeu dans la main, vous pouvez tout jouer, et donc le jeu ne créerait "une circonstance" vous demandant une réflexion en ayant toujours la carte idéale en main.

Autre élément, est-ce que les joueurs doivent se souvenir de ce qui a été joué ainsi que des cartes spéciales acquises durant la partie ?
Nous avons clairement opté pour le tout visible. À la fin d'une manche, les cartes restent en place et sont consultables facilement. On ne voulait clairement pas introduire du Memory...

D'ailleurs des cartes spéciales ? On peut faire quoi comme pouvoir ?
Cette question anodine est pourtant très importante dans les promesses du jeu.
Les cartes spéciales sont une composante essentielle du jeu. Et pour l'instant, on ne s'est fixé aucune règle sur leur puissance, ou sur le sentiment provoqué.
Aucune limite.

Prenons un exemple concret. Un pouvoir permet de défausser une carte au hasard dans la main adverse. Mathématiquement, on connaît la valeur moyenne d'une carte (2,67). Donc la carte ne parait pas trop puissante.
De plus, comme tu sais que l'adversaire peut te faire défausser un carte, tu peux "lutter" contre, en privilégiant de jouer une carte de valeur plus haute de ta main, faisant baisser mécaniquement la moyenne des carte qu'il te reste.

D'un point de vu strictement comptable ou ludique, la carte semble ok.
Mais il y a un point à ne pas sous-estimer.
C'est le sentiment qu'il produit chez la victime et le bourreau de la carte.
Qui parfois va être un sentiment d'injustice pour une victime se faisant défausser un grosse carte...
Ou un sentiment de malchance pour le bourreau qui piochait un simple 1.
Bilan, nous avons simplement décidé de ne pas l'intégrer dans le pool final de cartes spéciales.



PARTIE 9 : REJOUABILITÉ

Tout d'abord désolé car cet article sera plus mathématique qu'autre chose.
Il est bien sympa d'avoir un jeu futé à deux joueurs en 20mn.
Mais qu'est ce qu'il va leur donner l'envie d'y rejouer ? À mon avis, il y a plusieurs réponses, parmi la courbe d'apprentissage, les situations initiales très différentes, et bien sûr les choix de vos adversaires !

Mais là, je vais vous parler de la rejouabilité et de ce qui la compose dans le jeu.

- les cartes spéciales et leur ordre
- Le positionnement initial des cubes (Demeures)
- votre main de départ

Dans le proto, on a eu pendant longtemps 18 cartes spéciales, et dont 9 sont tirées au hasard dans la mise en place.
Ce qui nous fait :
Sans ordre : 18!/(9!6!) soit 24 504 480 tirages
Avec ordre : 18!/9! soit 17 643 225 600 tirages

Ça fait beaucoup, mais dans les faits, pas du tout ! Dans les faits entre chaque partie, seulement la moitié des cartes spéciales étaient renouvelées. Alors oui, pas forcément au même endroit... Mais le sentiment, c'est que les parties allaient se rassembler même si dans les faits ce n'était pas le cas.

On est donc passé à 30 cartes spéciales.
30 cartes différentes 9 tirages sans remise
Sans ordre : 30!/(21!6!) soit 7 210 803 600
Avec ordre : 30!/21! soit 5,191778592*10^12

Bon pas sur qu'il faille s'étendre sur ces chiffres mais ils sont globalement exponentiellement plus grands.

Parlons des cubes, nous avons 10 cubes, dont 4 Bleus et 6 Jaunes sans remise.
Combinaisons ordonnées : 10*9*8*7 soit 5040 agencements différents !

Derrière ces chiffres astronomiques se cache une vérité, vous ne vivez pas deux fois exactement la même partie. Même si bien sûr, il y aura des situations analogues, et que votre expérience vous permettra de mieux évaluer une situation.

PARTIE 10 : ET MAINTENANT ?

Le développement du jeu touche à sa fin. Nous continuons à faire des parties de tests et poursuivons de modifier à la marge telle ou telle carte spéciale, texte et virgule mal placée.

Je ne sais pas combien de parties ont été faites ces deux derniers mois. Plusieurs centaines c'est sûr, mais aucun chiffre précis. Alain comme moi l'avons fait découvrir à nos contacts respectifs. Les retours sont enthousiastes et nous confortent dans nos choix.

Un contrat est signé.
Des devis sont demandés.
Une illustratrice est sollicitée.

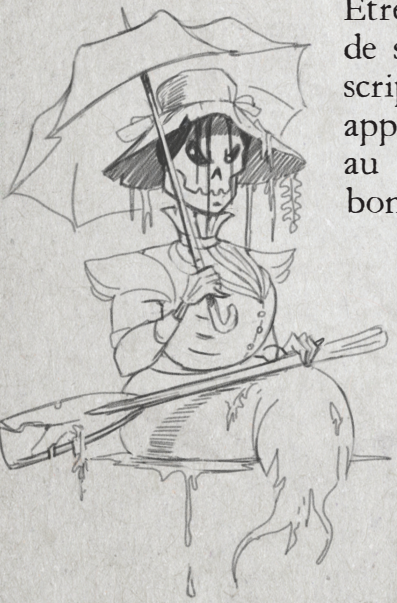
En un mot, ça devient concret.

Cet article ne vous parlera pas de game-design comme les neuf précédents. Mais de mon sentiment d'auteur.

Réduire l'auteur à celui qui invente le jeu serait malvenu. C'est vrai qu'il en est la source, pas de doute.

Mais, être auteur, c'est convaincre un éditeur de nous faire confiance. Il est le VRP de ces jeux. Un travail commercial, de relationnel, où certains excellent.

C'est aussi, bien sûr, ne pas s'arrêter à la signature. Se rendre disponible et force de proposition dans le développement du jeu par l'éditeur. Mais je ne reviens pas sur cette partie-là, car elle est bien détaillée dans les précédents articles.



Être auteur, ça a été pour moi de spontanément automatiser et scripter le proto sur TTS. J'ai appris le LUA (langage intégré au simulateur), et je l'ai fait de bonne grâce.

Être auteur, c'est aussi assumer son jeu et "montrer sa gueule". Alain par exemple met la photo de l'auteur et une mini-biographie. Ceux qui me connaissent savent que je suis un connard prétentieux. Pas facile à partir de là de s'exposer.

Être auteur, c'est aussi rédiger ces articles que vous lisez en ce moment. Car un éditeur doit faire connaître ses jeux. La pire sentence serait de passer inaperçu. Et même si rien ne m'obligeait à le faire contractuellement, c'est dans l'intérêt du jeu, dans mon intérêt. Et pour le coup, je préfère l'écrit.

Être auteur, ça sera donner du temps sur les salons et festivals. Evidemment que je le ferai.
Enfin, peut être pas vu la situation sanitaire au moment où sort le jeu.

Je conclurai avec une phrase bateau du genre "J'espère que vous prendrez autant de plaisirs à y jouer que nous avons eu de plaisir à le concevoir." Et c'est vrai que j'ai pris du plaisir... Vraiment.

Amusez vous bien.