



## JOURNAL D'AUTEURS

La dernière décennie dans le domaine des jeux de société a connu une explosion du niveau de complexité, de créativité et d'accessibilité. Les jeux sont maintenant conçus à un rythme effréné et, bien qu'ils ne soient pas tous excellents, le nombre de titres attrayants qui connaissent un grand succès augmente chaque année. En tant que jeune maison d'édition, Synapses Games a la flexibilité de trouver des jeux qui fonctionnent en dehors des modèles traditionnels. Son premier titre, [Incubation](#), est un jeu familial rapide et amusant qui consiste à faire éclore des oeufs de dragon afin de devenir l'éleveur le plus fortuné. Quelques mois plus tard, Synapses Games nous a proposé un jeu de dextérité stratégique, [Crazy Tower](#).

Le troisième titre de la maison d'édition, Cóatl, a été lancé cet automne et il suscite beaucoup de réactions.

Dans Cóatl, les joueurs rivalisent pour devenir le prochain grand prêtre du monde aztèque en sculptant des serpents à plumes complexes et précieux. En connectant des segments de tête, de corps et de queue de différentes couleurs, ils peuvent gagner des points en complétant des cartes Temple et Prophétie. Le jeu est rapide à apprendre et offre beaucoup de variabilité et de stratégie à chaque partie.



Cóatl est le premier jeu de Pascale Brassard et Étienne Dubois-Roy. Nous avons discuté avec eux de leur processus de création et de leur expérience pour concrétiser leur concept en jeu.

«Au départ, nous avons en tête de développer un jeu de société comme passe-temps au lieu de regarder la télévision. Avant Cóatl, nous avons quelques idées, mais rien qui était assez motivant pour vraiment avoir l'intention de concevoir un jeu de société. Cóatl a été une révélation, ce qui nous a permis de développer notre premier jeu de société», a expliqué Brassard.

L'un des éléments attrayants du jeu sont les segments de serpent épais et colorés que les joueurs utilisent pour construire leurs Cóatls. Pour Brassard et Dubois-Roy, l'idée de construire des serpents avec des pièces tactiles a guidé leur concept initial.

«La toute première idée pour Cóatl était de construire des serpents devant nous, avec différentes pièces à assembler, a raconté Brassard. Dès que cette mécanique a été partagée avec Étienne, il a ajouté l'idée que certaines cartes pourraient donner des indications sur la façon de construire les serpents, avec des motifs de couleurs. Les composantes n'étaient pas encore développées, mais elles faisaient déjà partie de l'idée.»



Comme la plupart des prototypes, Cóatl a traversé de nombreuses versions différentes avant d'aboutir à la mécanique qui le caractérise actuellement. Au cours du processus, l'équipe de conception a expérimenté de nombreuses composantes avant d'arriver à la conception finale.

«Avant de faire un modèle 3D des différentes pièces de serpent, nous avons rapidement esquissé quelques cartes et essayé la mécanique du jeu avec des blocs Lego que nous avons alignés», s'est souvenu Brassard.



«Nous étions instantanément très enthousiasmés par le jeu. Le potentiel du jeu nous a semblé très élevé et nous étions vraiment motivés à poursuivre la conception. J'ai développé une partie centrale du corps et j'en ai imprimées quelques-unes pour avoir l'impression que les pièces bougeaient ensemble. La première version ne pouvait s'emboîter que d'un côté (non réversible). La deuxième a ensuite été améliorée en donnant la forme d'un serpent 3D et en modifiant l'extrémité pour qu'elle tienne des deux côtés.»

L'équipe de conception voulait créer des composantes qui non seulement étaient esthétiques, mais qui bougeaient et glissaient sur la table comme un serpent. Croyez-moi, il est impossible de ne pas jouer avec les Cóatls que vous créez!

«Cependant, au début, le mouvement du serpent était un peu trop limité. De plus, à cette époque, le thème aztèque n'était pas encore développé, donc les serpents n'étaient pas à plumes et la tête et la queue étaient vraiment simples. La dernière version a mis en œuvre les plumes, la tête et la queue de QuetzalCóatl, et l'angle de rotation entre les pièces a été augmenté pour obtenir le grand mouvement ondulé que l'on connaît maintenant dans la version finale.»



Une fois la thématique arrêtée, il était vraiment important pour Brassard et Dubois-Roy de faire des recherches sur le sujet afin de certifier que tous les éléments étaient à la fois factuels et respectueux de la culture aztèque.

«Étienne a une maîtrise en histoire, donc la précision du contexte historique est vraiment importante pour lui. Tous les éléments du jeu ont été développés pour s'adapter à la culture aztèque», a déclaré Brassard.

«Une anecdote amusante sur Cóatl est la façon dont nous avons trouvé le nom du jeu. Nous développons le jeu autour des serpents et recherchions un titre afin qu'il puisse être utilisé autant en français qu'en anglais. J'ai essayé de trouver des mots qui se rapportaient aux serpents et j'ai trouvé «Asclepios». Étienne pensait au départ que ce n'était pas un bon match, pensant que ce dieu peut parfois être représenté avec un serpent, mais sans être totalement lié à l'animal. Cependant, cette piste l'a fait réfléchir à ce que pouvait être ce dieu-serpent et QuetzalCóatl lui est immédiatement venu à l'esprit. Son visage s'est alors illuminé et j'ai immédiatement partagé son enthousiasme. Nous étions tellement heureux de trouver la thématique et le nom du jeu, nous sommes ensuite passés à une deuxième phase de conception, super motivés. Beaucoup de facettes du jeu ont été ajoutées parce que nous voulions absolument nous en tenir au thème et beaucoup de mécanismes ont été affinés dans le même but. »



Les deux concepteurs ont bien travaillé ensemble, mais comme dans tout bon projet créatif, il y a des embûches qui doivent être surmontées. Pour Brassard et Dubois-Roy, avoir trop d'idées a compliqué le processus.

«L'un des plus grands défis que le jeu présentait en lui-même était de se concentrer sur ses principaux éléments. Il est facile d'ajouter des cartes, des actions spéciales, des bonus et des solutions de contournement pour un problème identifié, mais le jeu perd alors son essence et le plaisir se dissout avec des distractions inutiles. Nous devons rester

à la base autant que possible en nous concentrant sur ce qu'est vraiment le cœur du jeu», a déclaré Brassard.

Mis à part la conception elle-même, les réalités de la vie quotidienne peuvent entraver le travail à accomplir sur un projet. La plupart des concepteurs ne sont pas en mesure de travailler à plein temps dans le domaine des jeux de société, ce qui les oblige à étirer le processus créatif sur une longue période.



«Un autre grand défi que nous avons eu lorsque nous travaillions sur le projet était de concilier notre travail, notre famille de trois enfants et tous les différents événements pour promouvoir notre jeu. Les événements se tiennent souvent le week-end et nous devions trouver quelqu'un pour prendre soin de nos enfants, alors qu'ils se plaignaient que nous étions toujours partis.»

Lorsque l'on commence à concevoir un jeu, il peut être tentant d'essayer de créer un chef-d'œuvre complexe, comme un jeune auteur essaye d'écrire un grand roman best seller dès sa première tentative. L'équipe derrière Cóatl avait cependant une approche différente.

«Cóatl est simple, mais magnifique notamment grâce à ses illustrations et composantes uniques. Son public cible est très large puisque presque tout le monde peut y jouer. Notre plus grand espoir est qu'il devienne un véritable succès pour les joueurs occasionnels et les familles et un excellent filler pour les joueurs. La stratégie est facile à comprendre et amusante.»

Brassard et Dubois-Roy ont trouvé que l'un des éléments les plus gratifiants du processus était de pouvoir le réaliser ensemble.

«Être deux dans cette aventure était un réel avantage. Nous pouvions challenger et renforcer l'idée de notre partenaire et ainsi avancer beaucoup plus vite que lorsque l'on est seul. C'était également très bénéfique pour maintenir le rythme et la motivation.»

Cóatl est disponible dès maintenant dans votre boutique de jeux préférée et sur [Tabletopia](#).



Suivez Synapses Games sur Facebook et Instagram pour plus d'informations sur Cóatl ainsi que sur les autres titres à venir!



@jeuxsynapsesgames



[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)