

## INTERVIEW AVEC PASCALE BRASSARD ET ETIENNE DUBOIS-ROY AUTEURS DE CÓATL ET CÓATL LE JEU DE CARTES



### Comment vous est venue l'idée de faire une « suite » à Cóatl ?

Carl, notre éditeur, a lancé l'idée lors d'une de nos discussions de faire vivre Cóatl à travers d'autres jeux, par une suite ou par un « spin off ». C'est resté comme ça pendant un certain temps, puis une idée de jeu de cartes plus interactif (ce qui plaît à Carl comme joueur !) est venue inopinément un moment donné et nous avons sauté dans le bateau !

### Est-ce que la conception de Cóatl le jeu de cartes a été plus rapide que le jeu Cóatl ?

Oui, définitivement ! Le développement de Cóatl a pris 3 ans, de l'idée initiale jusqu'à la publication. Pour Cóatl le jeu de cartes, le délai fut de 2 ans. Le développement s'est fait plus rapidement parce que nous travaillions autant sur la mécanique que sur les illustrations avec Cóatl car nous pensions aller en autoédition au départ, alors il fallait que le jeu soit attirant sous tous ses aspects. Avec Cóatl le jeu de cartes, nous n'avons pas travaillé sur l'aspect esthétique du jeu, sachant que ce serait superbement illustré par SillyJellie par la suite ! Dans le fond, nous avons rapidement signé le contrat d'édition pour cette seconde mouture alors nous savions davantage où le projet nous menait quelques mois à peine après l'idée principale. Finalement, comme nous avons aussi un réseau de testeurs bâti par le développement de Cóatl, nous avons moins eu à chercher à gauche et à droite pour réaliser les nombreux tests nécessaires au développement du jeu. Une chance, car avec la pandémie, cela aurait été un gros enjeu...

### Comment avez-vous fait le choix des dieux dans Cóatl le jeu de cartes ?

Au départ, comme il y avait 4 dieux (pour la mécanique du jeu), nous avons pensé aux 4 dieux principaux de la mythologie aztèque. Deux de ces quatre dieux se retrouvent dans Cóatl (Huitzilopochtli en jaune et Quetzalcoatl en vert), alors c'était pratique pour rester dans le même univers tout en y ajoutant deux nouveaux dieux pour une nouvelle découverte. Par contre, après avoir regardé ça avec Carl, Marie-Elaine (directrice artistique chez Synapses Games) et SillyJellie, nous en sommes venus à la conclusion que la parité homme-femme

dans les dieux serait souhaitable. Nous sommes donc retournés à nos dieux aztèques et avons plongé dans les figures féminines qui s'y trouvent pour dénicher deux déesses intéressantes et importantes, Chalchiuitlicue (en bleu, la déesse de l'eau) et Xochiquetzal (en rose, la déesse de la beauté, de l'amour). Ces déesses étaient intéressantes car elles avaient des caractéristiques qui se démarquaient et qui nous semblait propices à de belles illustrations.



**Cóatl étant votre premier jeu et ayant connu un succès certain, avez-vous ressenti de la pression pour produire un 2<sup>e</sup> jeu du même niveau de qualité dans ce même univers ?**

Non, le fait que *Cóatl* ait connu du succès nous rend très fiers, mais on sait que malgré toutes ses qualités (et ses défauts !), le succès reste en grande partie un élément circonstanciel. Nous ne développons pas des jeux pour en faire des succès, nous faisons des jeux qui nous amusent et qui amènent une expérience ludique plaisante au joueur. De plus, *Cóatl le jeu de cartes* n'est pas notre 2<sup>e</sup> jeu comme tel, nous avons fait quelques prototypes dont nous sommes bien fiers entre *Cóatl* et *Cóatl le jeu de cartes* même si ces jeux n'ont pas encore trouvé d'éditeur. Notre plaisir est de créer des jeux ensemble, en couple, et de les faire jouer à des gens qui les apprécient. Finalement, le fait de rester dans le même univers amenait plutôt un certain confort puisque c'est un univers que l'on maîtrise, c'était agréable de revenir au monde aztèque !

**Quelles sont vos attentes face à la réaction des joueurs avec *Cóatl le jeu de cartes* ?**



Nous espérons que le jeu plaira, bien entendu ! Nous croyons que les joueurs trouveront le jeu plus complexe que ce qu'il projette, le casse-tête reste assez prenant malgré son format de petit jeu de cartes. Nous souhaitons aussi que les joueurs apprécient le côté interactif qui est vraiment à l'avant-plan dans cette version, un aspect qui était moins présent dans *Cóatl*. Nous aimerions également que les gens qui découvrent l'univers par le jeu



de cartes aient envie par la suite de découvrir le *Cóatl* original, tout comme les joueurs de *Cóatl* qui, espérons-le, voudront découvrir cette déclinaison. De plus, nous espérons que les gens apprécient l'idée de la mini-extension qui amène l'interactivité du jeu de cartes dans *Cóatl* le jeu de base, un clin d'œil que nous trouvons ingénieux.

### **Qu'est-ce qui vous rend le plus fiers de ce nouveau jeu ?**

Avoir été capable de créer un nouveau jeu, avec son ADN à lui, offrant une expérience renouvelée du premier *Cóatl*, mais pourtant en restant dans le même univers et avec des similitudes également dans les mécanismes du jeu. Ce nouveau jeu est très interactif, là où *Cóatl* l'était peu, ce qui amène le joueur dans un ressenti complètement différent, mais avec des principes de jeu, la construction de séquences de couleur et le pointage progressif sur les objectifs pour ne pas les nommer, qui sont identiques au premier opus.

### **Avec l'expérience de ce 2<sup>e</sup> jeu édité, souhaitez-vous développer plusieurs autres jeux ? Comment entrevoyez-vous votre avenir d'auteurs de jeux ?**

Certainement ! Nous avons une tonne d'idées, plein de prototypes à des stades différents de développement qui nous occupent et nous amusent sans conteste. Après avoir goûté à l'exaltation de voir notre premier jeu publié, nous avons eu la piqûre et nous souhaitons vivement continuer à intéresser les joueurs (et les éditeurs !) à nos créations. Nous nous sommes également faits des amis dans le domaine de la création de jeux, alors continuer de créer, c'est aussi continuer de côtoyer ces gens, un plaisir certain !



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



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

