

Carnet de route de la création de REPLICANTS

D'avril 2014 à juillet 2024

Préambule

Je vais vous narrer pourquoi et comment REPLICANTS est né. Quelles sont ses origines, ses inspirations. Je vais vous expliquer le processus de création de ce jeu et pourquoi il a évolué ainsi. J'évoquerai les quelques rencontres qui, à mon sens, ont fait évoluer le jeu dans le bon sens. Tout est question de sens-ation !

REPLICANTS a connu trois grandes périodes correspondant à trois noms successifs :

- la période MICROS (se prononce avec un « s » sifflant) d'avril 2014 à septembre 2015 ;
- la période MICROZ d'octobre 2015 à août 2018 ;
- la période REPLICANTS de septembre 2018 à juillet 2024 (date de l'écriture de ce carnet de route).

Ce carnet de route est découpé en 2 parties, chacune découpée en chapitres.

Partie 1 : conception du jeu et élaboration de sa mécanique.

1 - La genèse de REPLICANTS	(page 2)
2 - Un plateau et des déplacements	(page 4)
3 - Un gagnant et des choix	(page 5)
4 - La symbolique, les pièces et l'iconographie	(page 7)
5 - Les déplacements	(page 9)
6 - La part belle aux attaquants	(page 12)

Partie 2 : la problématique de la thématique et son évolution.

7 - La période MICROS	(page 14)
8 - La période MICROZ	(page 16)
9 - La période REPLICANTS v.1	(page 19)
10 - La période REPLICANTS v.bois	(page 22)
11 - La période REPLICANTS v.3D	(page 25)

Partie 1 : conception du jeu et élaboration de sa mécanique

1 - La genèse de REPLICANTS

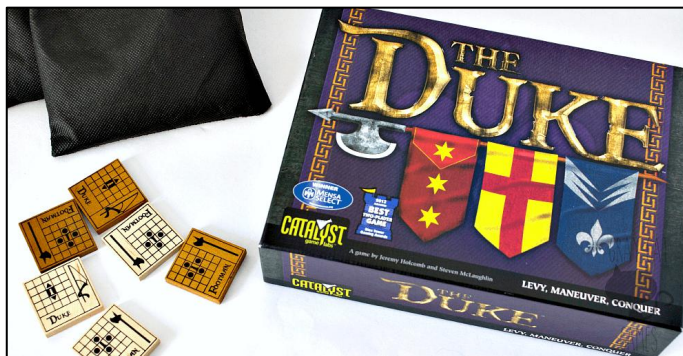
Début mars 2014, je voulais m'essayer à la conception d'un jeu « classique » ou « abstrait ». Après deux créations, l'une de 3 à 6 joueurs, l'autre de 4 à 6 joueurs, je voulais quelque chose de plus intimiste. Cependant mes premières réflexions n'aboutissaient pas.

Le samedi 5 avril 2014, j'ai découvert The Duke, un jeu pour 2 joueurs de Jeremy Holcomb et Steven McLaughlin. En voici une description rapide : Sur un plateau comportant 36 cases (6 x 6) le but est de capturer le duc adverse. A chaque tour de jeu, 2 actions sont possibles : soit déplacer une pièce, soit faire apparaître une nouvelle pièce.

Ci-dessous deux vidéos (en anglais) expliquant le jeu et montrant une partie de The Duke :

[The Duke - How To Play \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

[The Duke - Game Play \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)



Je trouve l'idée de base excellente : quand un joueur déplace l'une de ses pièces, il doit la retourner. Les déplacements de la pièce sont notés sur les deux faces. Les déplacements indiqués au recto sont différents de ceux présents au verso. Ainsi, à son prochain tour, la pièce se déplacera d'une autre façon.

Malgré cette bonne idée de base, je trouvais deux points négatifs :

- Le premier est la quantité de pièces différentes (au moins 12). Cela complexifie grandement la lisibilité du jeu car se souvenir que telle pièce après son déplacement bougera de telle façon ou aura telle compétence ... Malgré un livret récapitulant tous les mouvements, la fluidité du jeu est diminuée et rend difficile l'élaboration de stratégies.
- Le deuxième est la façon de faire apparaître une nouvelle pièce : chaque joueur possède un pochon dans lequel il pioche une nouvelle pièce. On peut piocher une pièce forte comme une pièce faible. Cela apporte un chaos qui peut annihiler la stratégie de l'adversaire ou sa propre stratégie. De mon point de vue, un tel chaos est néfaste pour un jeu de réflexion.

Malgré ces défauts, j'ai aimé ce jeu au point d'en avoir fait plusieurs parties d'affilée. Je me suis nourri de cette expérience ludique pour créer la première version de REPLICANTS.

Pour cette future création, j'avais deux impératifs :

- Un jeu qui soit jouable aussi bien à 2 qu'à 3 joueurs avec le même matériel et les mêmes règles de base. Pour moi, cet impératif devait apporter des sensations supplémentaires par rapport à un jeu conçu exclusivement pour 2 joueurs.
- Que les joueurs aient plusieurs choix d'actions à leur tour de jeu afin d'essayer de créer un pont entre jeu « abstrait » et jeu « moderne » : choisir c'est renoncer ...

C'est ainsi que fin avril 2014, après 3 semaines de cogitation, naquit la toute première version papier du jeu qui n'avait pas encore de nom.

Ce que j'ai repris de The Duke :

Avoir les déplacements inscrits sur les pièces pour une bonne lisibilité du jeu.

Ce que j'ai transformé de The Duke :

- 7 pièces différentes au lieu de 12 pour simplifier les approches stratégiques.
- Les pièces ne sont pas recto-verso. A la place, elles ont la capacité de pivoter.

Ce qu'il y a de nouveau par rapport à The Duke :

- La création d'une barre d'énergie qui, en fonction de sa valeur, permet de créer une nouvelle pièce non aléatoire pouvant être anticipée par l'adversaire. Ce qui élimine l'aspect chaotique que possède The Duke.
- 3 actions obligatoires : 1 action sans choix + 2 actions avec 2 choix chacune.
- Un plateau à 55 cases hexagonales, idéal pour jouer à 2 et 3 joueurs.

La première version de REPLICANTS venait de naître ...



Septembre 2015, MICROS au festival « Troadé » (Plouvorn, Finistère)

[\(retour préambule\)](#)

2 - Un plateau et des déplacements

Vouloir créer un jeu dans lequel des pièces se déplacent sur un plateau pour essayer de se détruire, ce n'est pas si simple. Surtout quand les jeux dont vous vous inspirez sont des jeux à 2 et que vous vous donnez comme impératif un jeu pour 2 et 3 joueurs. Des cases carrées donnant un plateau à 4 faces excluaient un jeu à 3 joueurs. Créer un plateau avec des cases triangulaires m'avait traversé l'esprit, mais je trouvais cette option trop complexe pour gérer le déplacement des pièces. Finalement, il était évident que je devais passer à un plateau de jeu aux cases hexagonales.

Restait à déterminer le nombre d'hexagones. Première cogitation : un plateau à 85 hexagones. Ensuite, il fallait savoir si c'était cohérent avec les pièces que je voulais créer.

Je voulais un nombre de pièces suffisamment diversifié mais pas trop pour ne pas retomber dans le travers de The Duke. Il me semblait que 7 pièces différentes était un bon compromis. C'est 5 de moins que The Duke mais une de plus que les Echecs. Ce nombre permettait aussi d'avoir une barre d'énergie de taille raisonnable. En effet, je voulais que cette dernière aille de 0 au nombre de pièces différentes +1. Cela faisait donc une barre d'énergie allant de 0 à 8.

Je voulais que les pièces ne traversent pas le plateau de jeu en un seul coup comme pour certaines des Echecs et de The Duke, mais qu'elles le fassent en 2 tours pour les plus rapides.

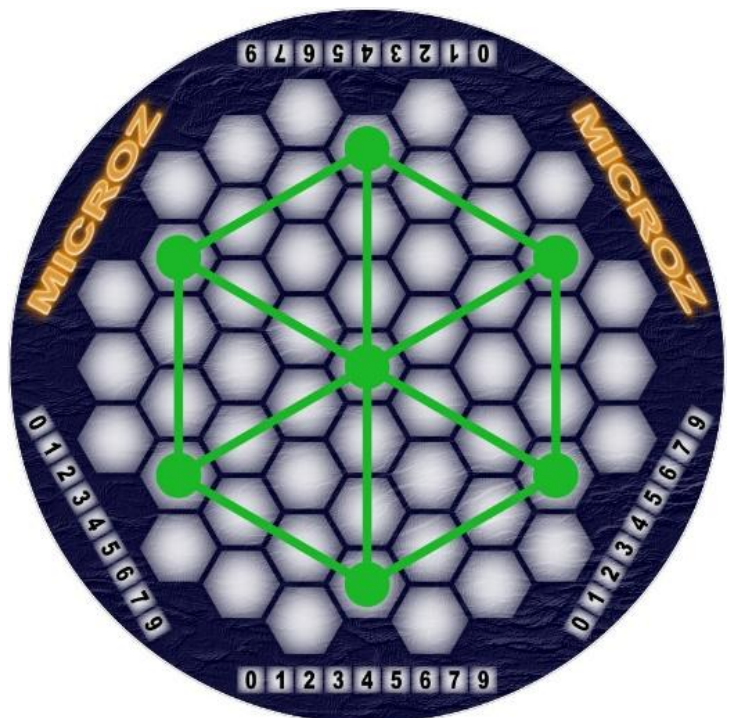
Je voulais que certaines pièces puissent sauter par-dessus d'autres.

Et je voulais que les déplacements soient inscrits sur les pièces. Cette dernière exigence me limitait dans le nombre maximum d'hexagones traversés. A moins de faire des grosses pièces avec un plateau démesurément grand, un déplacement maximum de 3 cases dans toutes les directions me semblait être un bon compromis. Ceci devait permettre une bonne lisibilité des déplacements inscrits sur des pièces de taille raisonnable (35 à 40 mm).

Quand le déplacement des pièces commençait à se dessiner clairement au bout de la mine de mon critérium, j'ai projeté leurs mouvements sur le plateau à 85 hexagones. Je me suis rendu compte que c'était n'importe quoi ! ... Les pièces à 3 déplacements par tour traversaient le plateau en 3 tours et celles à 2 déplacements par tour le traversaient en 5 tours ... Je m'étais dit : « Ce plateau comporte trop de cases ! Il y aura trop de tours avant que les pièces se rencontrent. Ce jeu sera monotone ».

J'entrepris de griffonner tous les hexagones périphériques du plateau. J'en supprimais ainsi 30. Il en restait 55. La projection avec ce nouveau plateau était encourageante. Non seulement j'obtenais le nombre de tours voulu pour traverser le plateau de jeu, mais en plus j'obtenais un maillage propre aux pièces qui peuvent se déplacer de 3 cases (matrice, Replicants 6 et 7). Grâce à ce maillage, les matrices se trouvent à deux bonds les unes les autres. Et pour certaines stratégies, il s'avère intéressant de pouvoir contrôler l'hexagone central qui est directement menacé par les matrices.

Je me suis rendu compte au fur et à mesure des parties que de connaître ce maillage a son importance. Car de ce dernier découle certaines stratégies de jeu. Le connaître, c'est savoir les appliquer et les contrer.



Ce n'est donc pas le plateau qui a créé les différentes pièces, mais bien les contraintes des pièces et du troisième joueur qui ont façonné le plateau de jeu de REPLICANTS. [\(retour préambule\)](#)

3 - Un gagnant et des choix

J'ai lu sur le blog de Bruno FAIDUTTI que pour créer un jeu il faut avoir sa propre expérience ludique, découvrir les jeux existants pour s'en nourrir. REPLICANTS ne déroge pas à cette règle. Pour sa création, je me suis inspiré de The Duke et des Echecs. J'ai pris certains de leurs ingrédients auxquels j'ai rajouté mes propres condiments. J'ai mis tout ça dans la marmite à feu doux pour en faire ma tambouille. Bref, je les ai modelés pour les transformer à ma sauce.

Durant les 3 semaines de cogitation de ce mois d'avril 2014, je savais ce que je voulais éviter : l'écueil de la partie nulle que l'on peut retrouver aux Echecs. Que ce soit par « pat », par la répétition de coups ou par des forces en présence trop réduites pour permettre un « mat ». Je voulais palier à cela et qu'il y ait obligatoirement un gagnant.

Ma première idée fut de donner 2 possibilités pour gagner une partie :

- dès que l'on détruit la matrice adverse, équivalent du roi aux Echecs et du duc dans The Duke ;
- ou dès que l'adversaire ne possède plus que 3 pièces sur le plateau de jeu.

Cette deuxième possibilité de victoire réglait le problème des forces en présence trop petites.

Contrairement aux Echecs, il n'y a pas de règle de clouage. Les pièces peuvent donc toujours bouger (sauf cas particulier pour la matrice). Le « pat » est donc mécaniquement impossible.

Quid de la répétition des coups ? La création de la barre d'énergie allait me donner la réponse. De base, la mécanique de l'énergie fait qu'elle augmente à chaque tour. Mais quand elle arrive à son maximum, c'est-à-dire 8, que se passe-t-il ? Les joueurs répéteraient-ils à l'infini les mêmes coups ? Il fallait une parade à cela.

Et cette parade s'appelle la surcharge ! C'était la solution pour rendre le jeu dynamique. C'est ainsi que la règle de la surcharge de la matrice apparut du néant pour envoyer les pauvres Replicants foudroyés ... dans le néant ! L'assemblage de cette règle avec celle de la création des pièces avait l'avantage de modifier perpétuellement leur positionnement en les faisant disparaître et apparaître au gré des valeurs de la barre d'énergie. De plus, la surcharge apporte d'autres ingrédients bénéfiques pour le jeu : une tension accrue, des tactiques supplémentaires consistant à pousser son adversaire à l'autodestruction et un jeu avec un nombre de tours limité.

L'écueil de la partie nulle a ainsi pratiquement été réglé. Pratiquement, car il reste un seul cas où le match nul est possible. Lors d'une partie à 3 joueurs, si la « mort » d'un joueur survient par la surcharge de sa matrice, les joueurs restant seront ex æquo s'ils ont le même nombre de points. Mais après 10 ans de parties, je n'ai vu ce cas qu'une fois ...

Outre le fait de ne pas avoir de partie nulle, je voulais aussi que les joueurs aient plusieurs choix d'action. Que ce jeu soit un hybride entre jeu « abstrait » et jeu « moderne ».

De base, je voulais que l'énergie de la matrice augmente obligatoirement lors d'un tour de jeu : ça devenait de fait la première action. Après que faire ? Qu'y a-t-il comme actions possibles ?

- déplacer une pièce ;
- créer une pièce ;
- faire pivoter une pièce.

Fallait-il que je donne le choix entre ces 3 actions ? 1 fois ? 2 fois ? Bof ... Je n'étais pas convaincu.

La bonne idée allait me venir en regardant la barre d'énergie. L'énergie de la matrice monte obligatoirement, certes. Mais si je donnais aux joueurs la possibilité de gérer leur énergie en l'augmentant plus ou moins vite. Cette idée donnait donc maintenant 4 choix : déplacer / créer / pivoter / augmenter de nouveau l'énergie. Ce qui donne la possibilité d'avoir 2 actions supplémentaires avec 2 choix chacune.

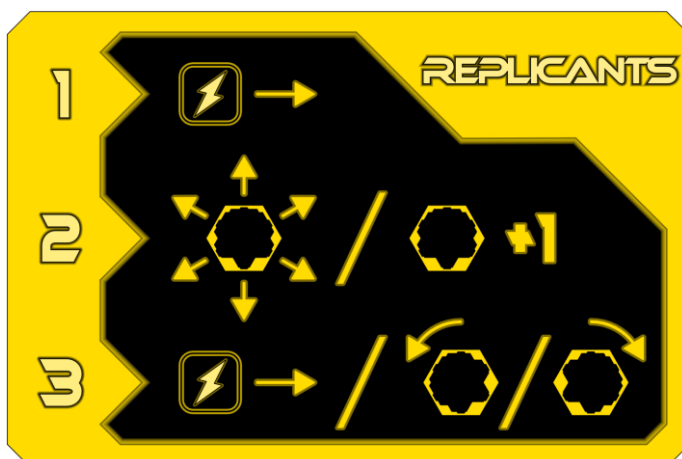
Dans The Duke, le seul choix que les joueurs possèdent c'est le couple « déplacer une pièce / créer une pièce ». J'ai repris ce couple car il me semblait très pertinent : je bouge ou je crée ? De plus, cette question couplée au risque de surcharger la matrice allait devenir par moment un choix cornélien.

Reste le couple « augmenter l'énergie / pivoter une pièce ». Avant ou après le précédent couple ? Rapidement, il me paraissait logique que le pivot soit là pour préparer son prochain tour ou pour se défendre contre le tour suivant d'un adversaire. Et monter l'énergie à ce moment permettrait de se préparer à une nouvelle création au tour suivant. Le nombre et l'ordre des actions étaient entérinés :

- 1) augmenter l'énergie ;
- 2) déplacer une pièce / créer une pièce ;
- 3) augmenter l'énergie / pivoter une pièce.

J'avais mon hybride avec en prime la gestion de l'énergie.

Avec la barre d'énergie actuelle (8 transformé en 9), en fonction de la gestion de son énergie, un joueur a entre 28 et 56 tours de jeu avant de « mourir tout seul comme un grand » au tour d'après par surcharge perpétuelle de sa matrice ...



[\(retour préambule\)](#)

4 - La symbolique, les pièces et l'iconographie

Une autre partie importante de la conception du jeu était la symbolique se trouvant sur les pièces. Au premier coup d'œil, il fallait qu'elle puisse nous donner une lecture claire du jeu. Pour REPLICANTS, il n'y a pas de mystère, je me suis inspiré de The Duke. La symbolique de ce dernier est à base de ronds, de cercles, de carrés, d'étoiles, de têtes de mort et de triangles. J'ai épuré toute cette symbolique pour garder quelque chose de simple et de sobre.

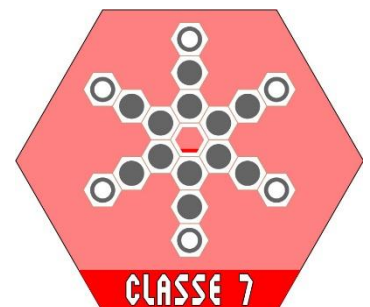
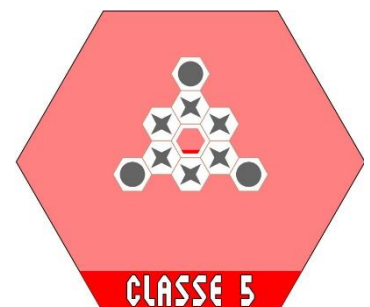
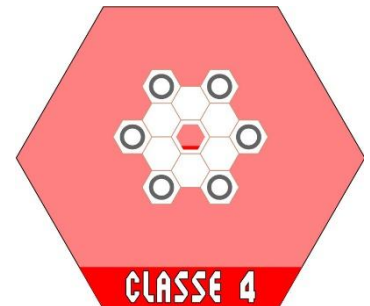
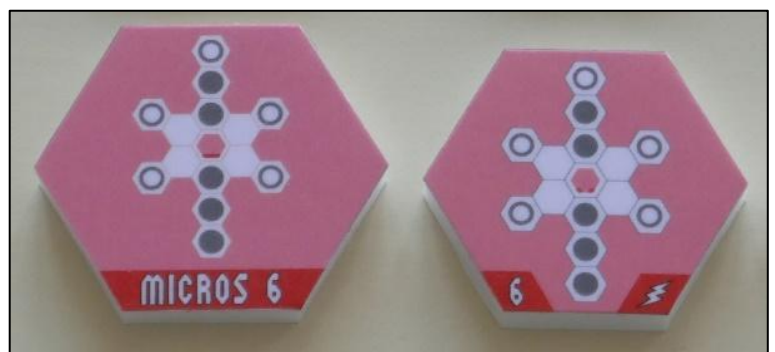
Il me fallait 5 symboles :

- Un symbole indiquant l'emplacement actuel de la pièce. Le plus simple c'est de représenter la pièce elle-même avec un petit hexagone de couleur dans un hexagone blanc.
- Un symbole indiquant un déplacement en marchant. J'hésitais entre un carré et un rond dans un hexagone blanc ? J'ai finalement choisi le rond gris car je trouvais cette forme plus douce que le carré, moins agressive à l'œil.
- Un symbole indiquant un déplacement par bond. Un cercle gris dans un hexagone blanc me semblait adéquat. Le cercle donne le sentiment d'une cible à atteindre par le bond de la pièce.
- Un symbole indiquant que les pièces ne se déplacent pas sur un hexagone. Il m'est apparu évident que ce soit un hexagone vide au fond blanc pour une bonne lisibilité.
- Un symbole pour la destruction spéciale du Replicant 5. Une étoile grise dans un hexagone blanc était le plus logique à mon sens. L'étoile donnant l'idée d'explosion, de disparition subite de la pièce adverse.

Je désirais noter les noms des pièces sur ces dernières. En faisant ça, je décalais la symbolique vers le haut ce qui pouvait gêner la lisibilité du jeu. Cela resta ainsi durant 15 mois avant d'être changé.

De juin à juillet 2015, grâce au site Fabrik Ludik de Léandre PROUST (créateur de la maison d'édition Grammes Edition : [Grammes Edition](#)) sur lequel j'avais posté mon prototype, je dialoguais par mail avec une famille créatrice de jeu de plateau : la famille RUIN. Ils avaient téléchargé les P&P de la version MICROS et ont pointé du doigt un problème. Par rapport au plateau de jeu, les pièces sont un peu trop grandes pour que l'on puisse les faire pivoter sans qu'elles se gênent. C'était vrai, mais faire des pièces plus petites, c'est rendre la symbolique moins lisible. Et au niveau du plateau de jeu, je ne voulais pas le faire plus grand étant limité au format A4 des impressions.

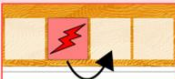
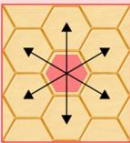
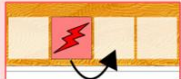
Ce sont eux qui m'ont donné la solution : supprimer le nom des pièces et garder la valeur dans un coin avec une iconographie spécifique pour montrer que c'est l'énergie qu'il faut dépenser pour créer la pièce. Ils avaient raison ! Après m'être résolu à supprimer le nom des pièces, qui finalement n'apportait rien, j'ai pu réduire leur taille de 3mm de bord à bord et centrer la symbolique. En même temps, j'ai grisé le bord des cases pour avoir un peu plus de contraste. J'avais à présent des pièces de 33mm pour des cases hexagonales de 40mm. Le jeu gagnait en lisibilité et en ergonomie ! Seul le nom du microsoma résista à cette purge.



Retour en arrière. En novembre 2014, au festival « Ludix » (La Roche-Blanche, Puy-de-Dôme), je présentais MICROS. Le jeu avait une lacune qui a fini par être une évidence à la fin du week-end. Mémoriser 3 actions dont 2

avec 2 choix c'était déjà de trop ! Etant focalisés sur les déplacements des pièces, certains joueurs en oubliant les différents choix d'action et leur ordre. Après ce week-end, j'ai donc créé une carte aide-mémoire. La création de cette dernière avait été évoquée par Arnaud URBON et Florian SIRIEIX, alors jury de Ludix 2014. Lors de la présentation du jeu à « Ludinord » (Mons-en-Barœul, Nord) en mars 2015, la carte aide-mémoire fonctionnait très bien !

De juin à juillet 2015, grâce à nos échanges, la famille RUIN m'a aiguillé sur l'iconographie de la carte aide-mémoire. Car en effet, il n'y avait aucune iconographie sur celle-ci, uniquement de l'écriture. J'ai pris et transformé leurs idées pour obtenir une carte aide-mémoire qui soit plus dans l'air des jeux « modernes ». Même si cette carte n'était pas aboutie visuellement, l'iconographie de cette dernière était claire pour les joueurs qui l'ont découverte.

<i>Déroulement des 3 actions obligatoires</i>	<i>Déroulement des 3 actions obligatoires</i>
<i>* Première action :</i> Déplacez votre marqueur énergie d'une case vers la droite. <i>* Deuxième action :</i> ou - Déplacez l'un de vos micros. - Placez dans l'arène l'un des micros de votre réserve. <i>* Troisième action :</i> ou - Faites pivoter l'un de vos micros de 60° en sens horaire ou antihoraire. - Déplacez votre marqueur énergie d'une case vers la droite.	1)  2)  /  3)  / 

Novembre 2019,
REPLICANT v.1 au « 14^{ème} salon du jeu »
(Romorantin-Lanthenay, Loire-et-Cher)



[\(retour préambule\)](#)

5 - Les déplacements

Pourquoi avoir donné tel ou tel déplacement aux pièces et pourquoi les avoir classées ainsi ? Ce sont les questions auxquelles je vais répondre lors de ce chapitre.

Concernant le classement des pièces, autrement dit leur coût de création en énergie, la réponse va être rapide. Plus une pièce a un nombre de possibilité de destruction élevé, plus le coût pour la créer est important.

Concernant les déplacements, comme l'inspiration première de ce jeu était The Duke et Les Echecs, on retrouve une certaine similitude avec ceux-ci.

Depuis le premier coup de cratère, la matrice, le Replicant 2 et le Replicant 5 ont toujours eu la même symbolique. Alors que les 4 autres ont évolué plus ou moins rapidement pour avoir leur symbolique définitive. Voici leurs histoires.

La matrice :

Pour la créer, j'ai mixé les compétences du Roi et du Duc. La matrice a hérité du Duc la capacité de créer les autres pièces et du Roi ses déplacements. Enfin presque ... Tout comme le Roi, elle peut se déplacer uniquement d'une case autour d'elle.

Mais je voulais un autre déplacement pour lui permettre de fuir rapidement, d'agresser une pièce loin d'elle ou de se déplacer rapidement pour donner naissance à d'autres pièces loin de sa case d'origine. Voilà pourquoi la matrice peut bondir de 3 cases devant elle.

De plus, comme il a été expliqué lors du [deuxième chapitre](#) (concernant le maillage du plateau de jeu), ce déplacement permet à chaque matrice d'être à 2 bonds les unes les autres. Ce qui est une donnée stratégique importante.

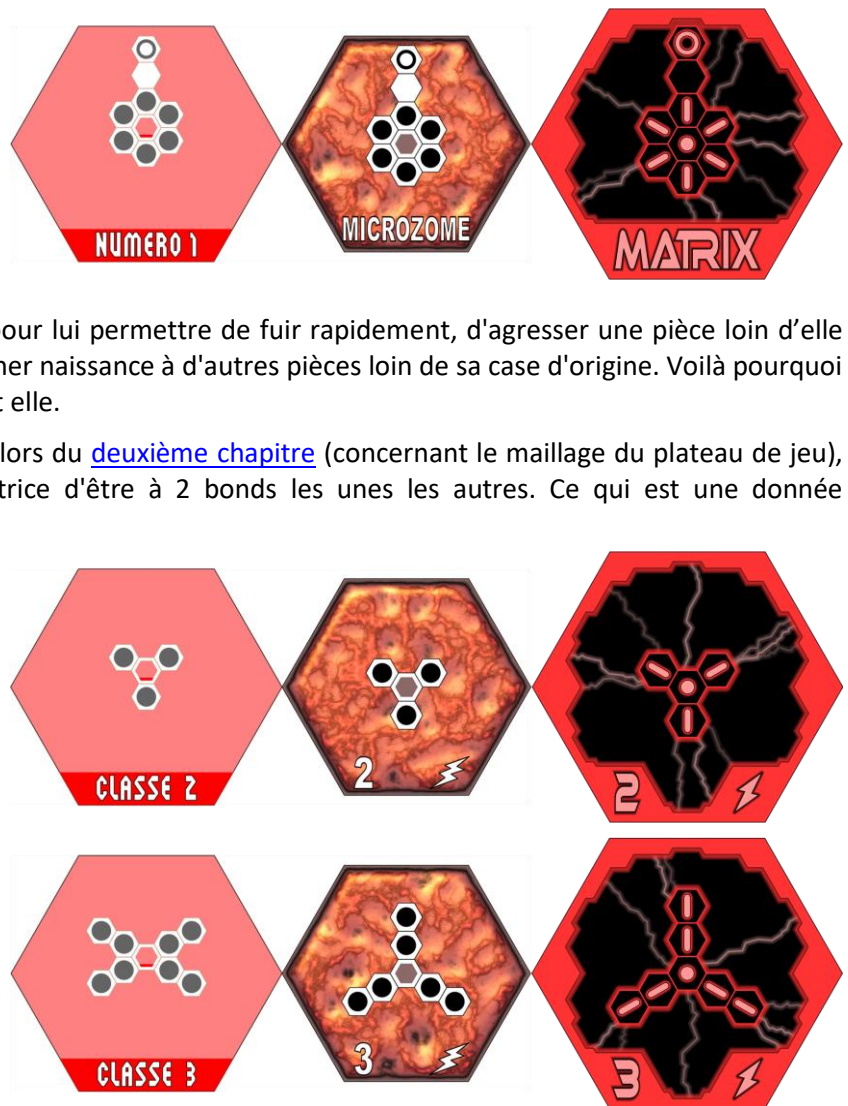
Le Replicant 2 :

Je l'ai voulu un peu l'égal du Pion des Echecs. Un soldat de base qui ne va pas vite mais qui a suffisamment de possibilité de destruction pour être un petit poison.

Le Replicant 3 :

Comme c'est l'une des 3 pièces de base, je le voulais comme un soldat amélioré, se déplaçant plus vite que le Replicant 2. Mais en le concevant, j'ai été trop gourmand. Je lui avais donné 8 déplacements tout comme le Replicant 4. Seule différence, ce dernier possède 8 bonds et non 8 déplacements en marchant.

Au fil des parties, je sentais que le Replicant 3 était déséquilibré entre le coût en énergie et sa puissance de frappe. C'est en octobre 2014, 6 mois après sa conception, que j'ai décidé de lui « couper une branche » et de réorganiser les 3 restantes. Ce faisant, j'ai fait en sorte qu'il ne puisse pas bouger au premier tour de jeu. Pour le bouger, je voulais que les joueurs le fassent pivoter ou qu'ils déplacent un Replicant 2 pour lui laisser le passage.



Les parties suivantes m'ont donné raison. Avec 6 déplacements, il était devenu bien plus cohérent vis-à-vis des autres pièces. Plus puissant et plus rapide que le Replicant 2, il restait néanmoins tout aussi fragile au « corps à corps » avec 3 cases contigües non défendables.

Le Replicant 4 :

Toutes les pièces se déplacent en « ligne droite ». Pour le Replicant 4, je voulais qu'il se déplace en une sorte de diagonale comme le Cavalier. Et comme ce dernier, je voulais qu'il se déplace uniquement par bond. J'ai donc commencé par lui créer 6 déplacements par bond à moyenne portée et de faire en sorte que ces déplacements ne soient pas en « ligne droite ». J'ai testé cette conception sur le plateau de jeu. Et là, deux problèmes me sont apparus :

- Premièrement, ce n'était pas cohérent avec le classement des pièces expliqué plus haut puisque le Replicants 3 avait plus de possibilité de destruction que le Replicant 4 ;
- Deuxièmement, cette conception le contraignait à se déplacer et à détruire uniquement sur un tiers des cases du plateau de jeu. Or, de base, je voulais que toutes les pièces puissent avoir des capacités de destruction sur toutes les cases.

Après réflexion, pour résoudre ces deux problèmes en même temps, j'ai rajouté deux déplacements par bond en « ligne droite ». Ces déplacements, jumelés aux déplacements « en diagonale », lui permettent d'atteindre n'importe quelle case du plateau de jeu. Et je redevenais cohérent vis-à-vis du classement, considérant que les bonds ont une plus grande valeur que les déplacements en marchant. Par la suite, le Replicant 3 perdant « une branche », ce problème de classement était définitivement réglé.

Sournoisement, j'ai placé les deux déplacements par bond en « ligne droite » à l'arrière de la pièce. Ainsi, pour profiter de la pleine puissance de cette pièce, il faut que les joueurs prennent le temps de la faire pivoter.

La première version du Replicant 4 aura avorté avant même le premier test du jeu ...

Le Replicant 5 :

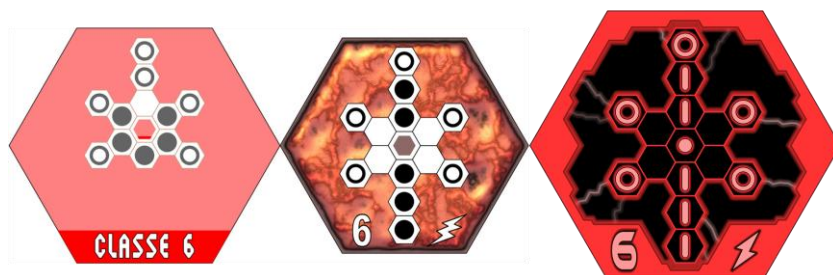
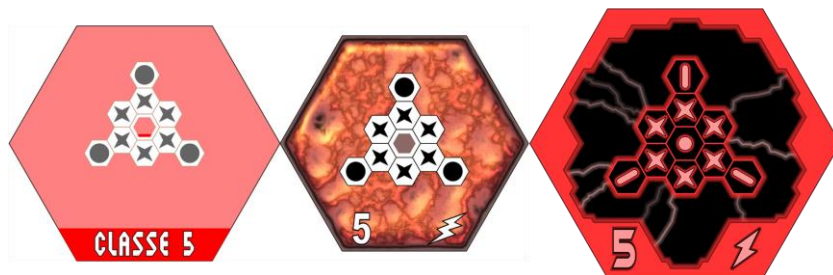
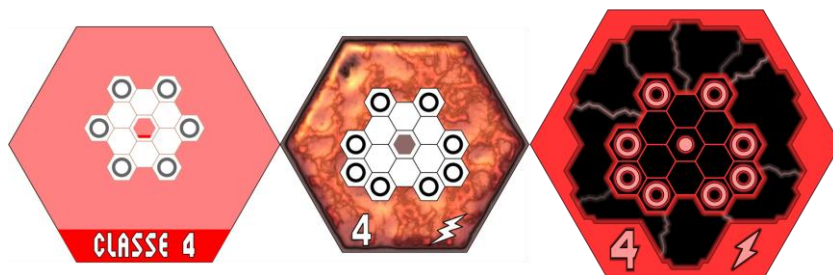
S'il y a un Replicant qui peut se vanter d'avoir une symbolique inspirée directement par The Duke, c'est bien lui.

Le Replicant 5 est une pièce bien particulière. Je voulais qu'il soit à la fois puissant en termes de dégâts et difficilement manœuvrable. Pour sa faible manœuvrabilité, je ne lui ai donné que trois déplacements en marchant à moyenne portée. Pour sa force de frappe, je lui ai donné une défense de zone qui lui permet de détruire sans se déplacer sur les six cases l'entourant.

Comme expliqué dans le préambule de cet article, la symbolique du Replicant 5 n'a jamais évolué depuis sa création. Par contre, la mécanique gérant sa défense de zone a évolué régulièrement dans le temps. Cinq à six versions de cette mécanique aura vu le jour.

Le Replicant 6 :

Pour sa conception, je n'avais pas d'idée bien précise. Mes deux seules lignes directrices étaient au moins un déplacement de 3 cases et qu'il puisse faire des bonds. Après, je verrai bien son évolution. Je lui ai donc donné 6 possibilités de bonds et 5 possibilités de marche. Après les 2 ou 3 premières parties d'avril et mai 2014, je n'étais guère satisfait. Il était



certes costaud à courte et moyenne portée mais je le trouvais plutôt faible à longue portée. J'ai donc décidé de revoir ma copie.

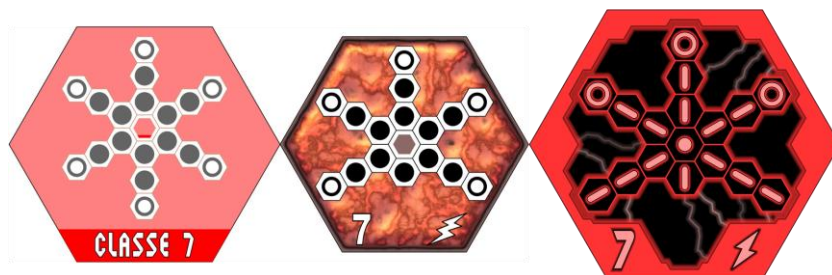
J'ai réorganisé ses déplacements afin qu'il puisse en avoir deux de 3 cases tout en équilibrant ses bonds et sa marche à 5 possibilités chacun. De ce fait, j'ai dû l'affaiblir à courte portée.

Pour savoir si ma nouvelle copie était bonne, j'ai fait s'affronter 2 Replicants 6 de l'ancienne version contre deux de la nouvelle version. Même si la nouvelle version a un déplacement de moins et qu'elle se défend moins bien au corps à corps, après quelques tours de jeu, je me suis rendu compte qu'elle avait gagné en force d'impact. Ceci grâce à ses 2 déplacements de 3 cases et à sa nouvelle géométrie. Les Replicants 6 nouvelle version détruisirent ceux de l'ancienne version. Après avoir répété 3 fois cet affrontement, j'ai validé ma copie.

Pour la petite anecdote, quand j'ai présenté à ma femme le nouveau Replicant 6, elle m'a tout de suite dit que sa symbolique lui fait penser à un écureuil écrasé ou en train de planer ... Chacun voit ce qu'il veut dans ces créatures !

Le Replicant 7 :

J'ai voulu en faire la pièce majeure de ce jeu. Je me suis donc inspiré de la Dame des Echecs. Tout comme cette dernière, c'est une pièce en un seul exemplaire qui a la capacité de se déplacer dans toutes les directions. Mais à la différence de la Dame, le Replicants 7 a le pouvoir de bondir à longue portée.



A sa conception, je lui ai octroyé 18 déplacements dont 6 bonds à 3 cases. A la suite de la première partie test à la fin avril 2014, je me suis rendu compte que les possibilités de ses déplacements rendaient caduque l'action du pivot. En effet, si un joueur ne voulait pas monter son énergie et qu'il ne voulait pas modifier l'orientation de ses pièces, il n'avait qu'à faire pivoter le Replicant 7. Ce qui revenait à ne pas faire la troisième action. Or, je voulais que les 3 actions soient obligatoires.

A la suite de cette première partie, j'ai donc « scié l'une de ses branches ». Faire pivoter le Replicant 7 avait maintenant du sens. Il a un côté faible, il faut donc le protéger.

En février 2021, la réalisation de la version bois de REPLICANTS fut l'occasion de modifier le Replicant 7 en transformant ses 2 bonds arrière en 2 déplacements en marchant. Le Replicant 7 n'a donc plus que 3 bonds et cela augmente l'importance de son orientation sans trop l'affaiblir.

Le Replicant 7 actuel est un peu moins puissant que sa version d'origine, mais ne vous y trompez pas, il reste la pièce majeure de ce jeu avec la matrice.

Mis à part l'énergie à dépenser pour leur création qui permet de les classer, d'où le nom de « classe » pour la toute première version du jeu, nous pourrions grouper les Replicants selon trois critères :

- Ceux qui sont capable de bondir : matrice, Replicants 4, 6 et 7 ;
- Ceux qui peuvent se déplacer de 3 cases : matrice, Replicants 6 et 7 ;
- Ceux qui peuvent détruire sur leur 6 cases contigües : matrice, Replicants 5 et 7.

Ce n'est pas un hasard si nous retrouvons seulement la matrice et le Replicant 7 avec ces trois critères. C'est en quelque sorte le Roi et la Dame de ce jeu. Deux antipodes ayant des fondations communes.

Il nous reste les Replicants 2 et 3 qui n'ont aucun de ces trois critères. Nos petits soldats de « base » qui ont bien leur utilité ...

[\(retour préambule\)](#)

6 - La part belle aux attaquants

Dès le début de ma réflexion pour la création de REPLICANTS, je voulais un jeu dynamique. Et à mon sens, le dynamisme passe par les attaques. Si j'arrivais à faire en sorte que ceux qui engagent des « attaques réfléchies » puissent prendre l'avantage et remporter la partie, ce serait gagné.

A la fin avril 2014, j'avais terminé le découpage papier du premier prototype. Place au premier test grandeur nature qui fut ... peu concluant.

C'était une partie à 3 joueurs. Les conditions de victoires donnaient la victoire à celui qui avait le moins de perte. Avec de telles conditions de victoires, ne voulant pas prendre le risque de perdre leurs pièces, les joueurs n'osaient pas attaquer. Ce n'était pas bon !

Cette première partie fut un mal pour un bien. Trois modifications se sont imposées à moi :

- A 3 joueurs, il fallait donner la victoire à celui qui détruit le plus de Replicants. Cela a dynamisé les parties à 3 joueurs.
- Il fallait scier une branche au Replicant 7. Car ses 6 branches rendaient caduque le pivot de l'action 3.
- Il fallait transformer le 8 de la barre d'énergie en 9. Cette transformation diminue quelque peu le temps de jeu. Mais surtout, elle permet aux joueurs qui attaquent intelligemment de mettre plus de pression sur son ou ses adversaires. Créer un Replicant quand vous possédez 9 points d'énergie, ça vous laisse un tour de moins avant de revenir à la limite de la surcharge par rapport à une création avec 8 points d'énergie.

Exemple avec la création d'un Replicant 4 qui coûte 4 points d'énergie :

- $8 - 4 = 4$: sans monter l'énergie à l'action 3, il faut 4 tours pour revenir à 8 points d'énergie : 5 / 6 / 7 / 8 ;
- $9 - 4 = 5$: sans monter l'énergie à l'action 3, il faut 3 tours pour revenir à 9 points d'énergie : 6 / 7 / 9.

C'était bien. Néanmoins, il y avait pas mal d'ajustements à faire dont les déplacements de certains Replicants. J'ai modifié ceux du Replicant 6 deux semaines après. Ceux du Replicant 3 furent modifiés 6 mois après.

Il y avait un problème majeur. Il était aisé de bloquer les attaques. A l'origine, un joueur pouvait créer un Replicant sur une case qui se trouve sous la menace d'un Replicant adverse, tout comme pour The Duke. Il suffisait de créer un Replicant 2 (puisque'il y existait deux Replicants 2 en réserve) ou un Replicant 3 et dans la majorité des cas ça suffisait pour faire avorter une attaque. C'était trop facile comme défense ! Mais cela, je ne le voyais pas encore ...

En octobre 2014, c'est lors d'une partie à 3 joueurs que j'ai eu le déclic. A la suite de cette partie, j'ai apporté une précision à la règle de création des pièces : « pour créer un Replicant, il faut que l'hexagone soit libre et qu'il ne soit pas sous la menace d'un Replicant adverse ». Cette précision fut radicale. Cela obligeait les joueurs à réfléchir comment se défendre et rendait les attaques plus aisées. Le jeu gagnait en dynamisme et en profondeur. Mais ce n'était pas encore ça.

En novembre 2014, c'est une partie à 2 joueurs qui m'a montré un défaut de REPLICANTS. Les joueurs jouaient la défense pure. Créant et créant des Replicants avant de se livrer à une bataille finale de 14 Replicants contre 13 ! Les parties comme celles-ci duraient longtemps et il ne s'y passait pas grand-chose. Pour éviter ceci, j'ai imposé une limite : à 2 joueurs chacun d'eux peut avoir 9 Replicants au maximum sur le plateau de jeu, à 3 joueurs c'est 8 maximum.

Maintenant, les joueurs sont obligés de se retrousser les manches et d'aller au charbon sous peine de perdre leurs Replicants via la surcharge de la matrice. En même temps, j'ai supprimé les deux Replicants 2 de la réserve qui n'étaient plus utilisés depuis l'interdiction de créer un Replicant sur un hexagone qui se trouve sous la menace d'un Replicant adverse.

Il m'aura fallu 7 mois pour trouver les ajustements nécessaires pour donner la part belle aux attaquants ! Pour moi, REPLICANTS évoluait dans la bonne direction. Mais trouver les bons ajustements de règles est un travail

qui demande du temps. Et c'est en faisant plus de 600 parties que le jeu allait se stabiliser et gommer ses imperfections.

En octobre 2015, j'entérinais la règle de la destruction interdite pour une partie à 3 joueurs. Elle interdit à un joueur de déclencher une fin de partie en détruisant un Replicant adverse s'il ne la gagne pas. Cela apportait deux avantages.

- Premièrement, je gommait un « king making » que je n'aimais pas. Jusqu'à ce moment, rien n'empêchait le joueur X de « tuer » le joueur Y (peu importe sa raison) et de faire gagner le joueur Z. La règle de la destruction interdite venait stopper cela. « Si tu n'es pas en position de gagner, alors tu ne peux pas tuer un joueur ».
- Deuxièmement, cela apportait pour les attaquants une nouvelle tactique oh combien dangereuse mais pouvant donner la victoire : cancériser un adversaire avec sa matrice ! « Si tu ne peux pas tuer ma matrice, alors je vais venir te manger avec celle-ci ».

En juin 2019, REPLICANTS est au festival « Les 24H du Jeu » (Châteauroux, Indre). A l'issue de ce festival, j'ai modifié les conditions de victoire de la version 3 joueurs. Avant, le joueur qui détruisait le plus de Replicants gagnait. Et si des joueurs avaient détruit le même nombre de Replicants, ils étaient départagés par la qualité des Replicants détruits. Cela générait de la frustration chez certains joueurs qui étaient dans l'incapacité de gagner, faute de destructions insuffisantes. Pour diminuer cette frustration, j'ai instauré un système de points. En tenant compte de la règle de la destruction interdite, celui qui a le plus de points gagne la partie :

- 1 point pour chaque Replicant 2, 3, 4, 5, 6 et 7 détruit ;
- 2 points quand on détruit une matrice ;
- 0,5 point quand on déclenche la fin de partie en détruisant un Replicant adverse.

Premièrement, le 0,5 point empêche l'égalité. On n'a donc plus besoin de contrôler en permanent la qualité des Replicants détruits. Cela donne un peu plus de fluidité. Deuxièmement, les 2 points de la matrice permettent aux joueurs qui sont un peu en retard d'avoir toujours une chance de gagner la partie. Les parties suivantes m'ont permis de valider cette modification de règle.

Juillet 2019, nouvel ajustement. Depuis sa conception, je trainais un autre boulet de « king making » pour la version 3 joueurs. Ce boulet était un cas particulier récurrent. Quand le joueur X attaque la matrice du joueur Y et que le joueur Z contrôle les cases de fuite de cette matrice, la psychologie des joueurs fait que dans 90% des cas le joueur Y fuit l'attaque du joueur X pour se jeter dans la gueule du joueur Z qui n'avait rien demandé. Ce « king making » m'agaçait. A partir de cette date, j'ai interdit à la matrice de se déplacer sur une case qui est sous la menace d'un Replicant adverse, sauf si ce déplacement déclenche immédiatement la fin de partie en détruisant un Replicant adverse. Cet ajustement a rendu les attaques plus payantes et a supprimé ce « king making ».

Novembre 2018,
Microz XL et Microz standard
aux festival « Utopiales »
(Nantes, Loire Atlantique)



[\(retour préambule\)](#)

Partie 2 : la problématique de la thématique et son évolution

7 - La période MICROS

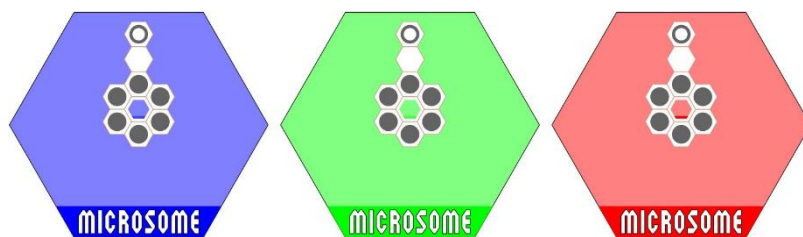
S'il y a une chose à laquelle je n'ai pas réfléchi durant mes 3 semaines de cogitation initiale, c'est bien la thématique du jeu. Autant pour mes deux premières créations, je liais la thématique à la mécanique. Autant pour ce troisième jeu, je partais d'une mécanique pure pour un jeu dit « abstrait ». Alors je ne voyais pas l'intérêt d'une thématique.

Je fais une parenthèse pour dire que j'ai du mal avec le mot « abstrait ». Pour moi, il n'y a rien de plus concret que des pièces qui se déplacent sur un plateau de jeu. Une fois que l'on connaît leur mode de déplacement et d'action, ça devient limpide et visuellement concret. A contrario, placer un petit bonhomme en bois sur un plateau pour récupérer des petits cubes en bois pour ensuite en faire je ne sais quoi ... C'est ça un jeu abstrait pour moi. Ça doit être pour ça que je n'accroche pas et que je suis mauvais en « cubenbois ». Entendre dire par la plupart des éditeurs que mon jeu est un jeu trop abstrait pour qu'ils l'édition ! ... Bref, fermeture de la parenthèse.

Donc, pas de thématique et pas de nom de jeu. Mais les pièces avaient un nom : Numéro 1, Classe 2, Classe 3, Classe 4, Classe 5, Classe 6 et Classe 7 ... Bref, ce jeu avait la classe !

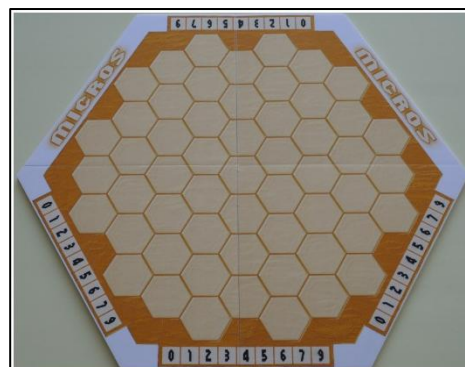
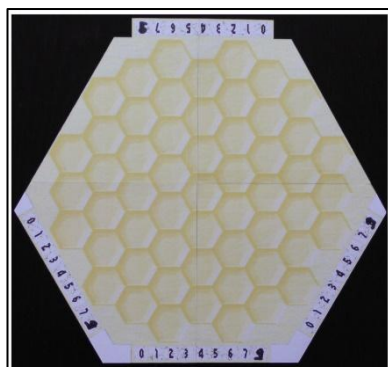
C'est seulement après les premières parties, de par le côté alvéolaire et le choix des couleurs du premier plateau, que le premier concept arriva : des petits animaux robotisés programmés pour se battre dans une arène. Bref, du basique. Mais pour moi, la mécanique primait.

Le nom du jeu dérivait donc de la petite taille des créatures : petit = micro, ce sera donc MICROS qui se prononce avec un « s » sifflant. Ce « s » sifflant était tout un poème ! Et de ce nom découla le nom de la pièce maîtresse : le microsôme. C'est proche de chromosome, ça donnait la notion qu'il est le seul à pouvoir dupliquer ses congénères. Pour l'habillage des pièces, j'ai juste placé une couleur unie (bleu, vert et rouge) un peu pastel pour que la symbolique des pièces puisse être parfaitement lisible.



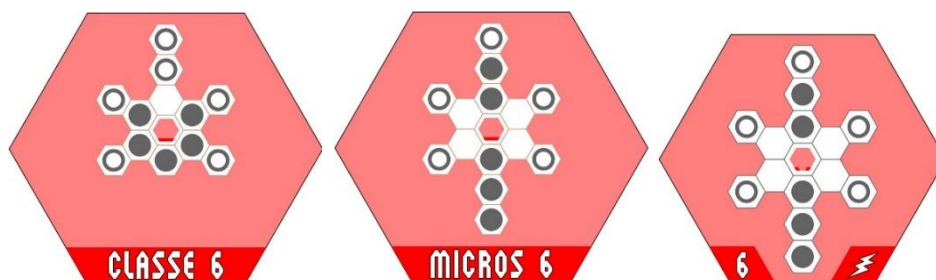
Au festival « Ludinord » (Mons-en-Barœul, Nord) en mars 2015, je commençais à tiquer par rapport à l'habillage du jeu. Le mois précédant ce festival, j'avais fait évoluer celui du plateau de jeu avec des couleurs moins agressives. Malgré ça, les rares éditeurs qui passaient à côté de ma table ne s'arrêtaient pas. En les interpellant, j'avais comme réponse : « jeu abstrait, non merci ». Ils ne me laissaient pas le temps de leur expliquer la mécanique. C'en était frustrant car ma table a toujours été pleine et la plupart des joueurs étaient enthousiasmés. Fallait-il que je trouve un visuel plus accrocheur pour estomper le côté abstrait du jeu ? Certainement, mais quoi ? Je n'avais pas d'idée ...

Pour clore le chapitre « Ludinord », voici le lien de l'interview que Ludovox avait effectué auprès de ma personne et de MICROS : [Ludinord 2015 - Proto Stratégie - Micros \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=6L95P6Z10)



Sur la page précédente : à gauche, la version papier d'avril 2014 ; au centre, la version du festival « Ludix » (La Roche-Blanche, Puy-de-Dôme) en novembre 2014 ; à droite, la version du festival « Ludinord » (Mons-en-Barœul, Nord) en mars 2015.

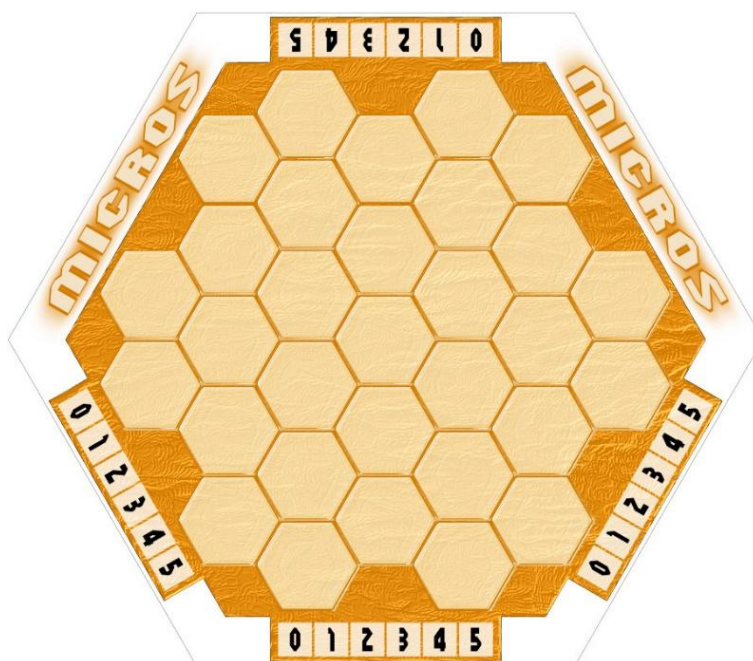
Ci-dessous, l'évolution des Micros à taille réelle avec comme exemple le Micros 6.



L'une des évolutions qui aurait pu exister c'est une extension minimaliste de MICROS. C'est lors de ma correspondance en juin et juillet 2015 avec la famille RUIN ([voir le chapitre 4](#)) que l'idée a germé. Plus précisément, cette idée a germé dans leur esprit. Ils trouvaient dommage que ce jeu ne soit qu'à partir de 12 ans. Ils en auraient vu une version simplifiée pour que des enfants de 8 ans puissent y jouer. Autrement dit, qu'il y ait une version pour débutant et une version pour expert.

L'idée était de réduire la taille du plateau de jeu, de diminuer la barre d'énergie et de ne garder que les Micros 2, 3, 4 et le micrososome. La suppression des pièces un peu plus complexes devait simplifier le jeu. De même, les conditions de victoire étaient modifiées. De souvenir, un joueur gagnait la partie quand il capturait 3 ou 4 pièces adverses. Les joueurs démarraient non pas avec 6 pièces, mais avec 4 (le micrososome, un Micros 2 et deux Micros 3).

L'idée de base pouvait être séduisante. Mais il y avait un problème majeur. Le premier joueur gagnait presque à chaque fois. Dans un jeu symétrique, si les joueurs n'ont pas les mêmes chances de l'emporter, c'est qu'il y a un gros problème. Et ce problème, en le tournant dans tous les sens durant 3 mois, je n'arrivais pas à le résoudre ...



L'une des pistes pour résoudre ce problème aurait été de modifier les déplacements des Micros. Il était évident que le bond de 3 cases du micrososome sur ce petit plateau n'était pas vraiment cohérent. Mais à l'époque, je ne voulais pas changer le déplacement des pièces. Je voulais qu'ils soient identiques pour le plateau « débutant » et le plateau « expert ».

Finalement, la version simplifiée de MICROS a fini dans les oubliettes.

[\(retour préambule\)](#)

8 - La période MICROZ

Septembre 2015, au festival « Troadé » (Plouvorn, Finistère), j'ai rencontré Frédéric LANGLOIS, le capitaine du Vaisseau Nautilud : [Le Vaisseau Nautilud, de le papotache ! \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...). Nous avons parlé de MICROS qu'il trouvait bien. Mais pour ce jeu, il voyait quelque chose au fond de la mer avec des couleurs néons sur un fond sombre. Quelque chose de similaire aux cycles lumière de TRON.

C'est sûr que ce genre de truc devrait avoir de la gueule ! Mais je ne suis ni dessinateur, ni infographiste et je ne voyais pas comment matérialiser cette idée. Et puis, comment toucher aux pièces tout en gardant la lisibilité de la symbolique si chère à mes yeux ?

En rentrant dans ma Touraine natale, avec mon petit logiciel de dessin vectoriel (Inkscape pour les intimes), je me suis mis à plancher sur l'habillage du plateau de jeu, des pièces et de la carte aide-mémoire. Après avoir travaillé dix jours dessus à mixer différentes textures, j'ai obtenu un résultat qui allait au-delà de mes espérances. Et j'en étais fier car malgré la texture complexe des pièces, la symbolique restait parfaitement lisible. Je m'étais empressé d'envoyer par mail mon travail à Frédéric pour lui montrer comment j'avais réalisé son idée de cycles lumière. Il semblait ravi de la direction de mon travail.

Et pour accompagner cet habillage, durant 2 semaines j'ai travaillé sur l'écriture de la thématique. En reprenant l'idée de base de Frédéric, à savoir quelque chose au fond de la mer. Et quel fond, puisque pour le coup c'est devenu un fond abyssal ! De plus, j'ai pu faire coller la thématique aux rouages de la mécanique. Ce fut aussi l'occasion de changer le nom du jeu. C'est ainsi qu'en octobre 2015, MICROZ sortait de sa chrysalide.

Ci-dessous, l'évolution de MICROS en MICROZ



Juillet 2016, direction la protozone du « FLIP » (Parthenay, Deux-Sèvres) pour deux journées qui vont sacrément faire évoluer MICROZ. Et cela avait commencé par des retrouvailles avec Frédéric LANGLOIS. Il me donna deux bonnes idées :

- Pourquoi ne pas faire le plateau circulaire et non hexagonal ? En effet, ça rentre dans la thématique : les océanographes qui observent les Microz via leur hublot. Bon, en vrai, aux profondeurs abyssales, c'est grâce à des caméras robots qu'ils les observent. Mais chut !



- Et pourquoi ne pas faire une version XL ? C'est clair, une version XL ça va épater la galerie !

La version circulaire XL fut prête en octobre 2016 pour le festival « Les 24 Heures du Jeu » (Theix-Noyalo, Morbihan). Et cette version de 80 cm de diamètre en tapis de jeu avec de belles grosses pièces faisait son effet ! De loin, elle attirait l'œil et du monde venait à ma table.

A force d'entendre les festivaliers demander où l'on peut trouver ce jeu et à force d'avoir un refus auprès des éditeurs, c'est à partir de ce festival que j'ai pris la décision de faire une microédition de 35 exemplaires de MICROZ en version circulaire de taille standard. En avril 2017, j'ai lancé la production des tapis de jeu. Quant au reste, comme je faisais tout avec mes petites mains, ça m'aura pris 14 mois de fabrication. J'offrais même la possibilité aux acheteurs de choisir les trois couleurs de leurs Microz parmi huit différentes.



Retour en Juillet 2016 au « FLIP » (Parthenay, Deux-Sèvres). L'évolution de MICROZ avait donc commencé avec Frédéric LANGLOIS. Elle s'est poursuivie avec la rencontre d'un autre créateur (dont j'ai perdu le nom et je le prie de m'en excuser). Il regarda les deux exemplaires hexagonaux de MICROZ qui étaient posés l'un à côté de l'autre et il me dit « pourquoi n'essaierais-tu pas de réunir 2 plateaux de jeu pour que l'on puisse y jouer à 4 ? »



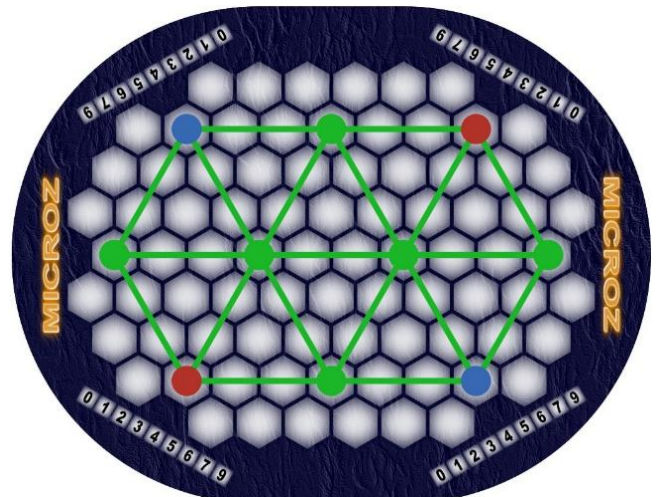
Waouh ! A sa question, j'étais en mode bug pendant quelques secondes. L'idée me paraissait d'abord bien complexe à réaliser. Il fallait que je trouve les bons pliages pour qu'en réunissant 2 plateaux cela n'en fasse qu'un pour pouvoir y jouer à 4 ! J'avais beau me triturer les méninges, je ne trouvais pas la solution. Mais l'idée d'une version 4 joueurs me plaisait bien. Ça permettrait de jouer à 2 contre 2 avec les conditions de victoire d'une partie à 2 joueurs ou de jouer chacun pour soi avec les conditions de victoire d'une partie à 3 joueurs.

Finalement, je me suis résolu à créer un nouveau plateau de jeu spécialement pour 4 joueurs. Autrement dit, créer une extension au jeu de base. Et pour cela, je voulais retrouver le maillage expliqué dans le [chapitre 2](#). C'est-à-dire que tous les microzomes se trouvent à 2 bonds de leurs adversaires directs. Ce qui permet de retrouver des similitudes stratégiques entre les deux versions.



Je voulais aussi qu'il n'y ait pas de modification de règle ... Finalement, je me retrouve avec un ajustement pour les parties à 2 contre 2 qui est : « les Microz d'un joueur n'engendrent pas de menace sur les hexagones pour son coéquipier ». Ainsi, un joueur n'est pas bloqué par son coéquipier pour créer des nouveaux Microz.

Quelques jours après le « FLIP » (Parthenay, Deux-Sèvres) de 2016, j'avais terminé l'ébauche du plateau de jeu version 4 joueurs. Cette ébauche tenait compte du maillage que je voulais retrouver. Les premières parties tournaient très bien et les joueurs étaient satisfaits de cette évolution. L'idée de pouvoir y jouer en équipe les séduisait. Cela m'a conforté pour la création définitive du plateau de jeu de cette extension pour 4 joueurs.



Avec cette version 4 joueurs, je me retrouvais avec un jeu bien plus étoffé et qui apporte des sensations bien différentes en fonction du nombre de joueurs. Je n'imaginais pas obtenir cette diversité de sensation lors de sa conception en avril 2014.

Mon envie de faire connaître et vivre MICROZ passait par la microédition. Mais ça passait aussi par l'envie d'en faire des tournois. Allez convaincre les organisateurs de festivals de faire un tournoi d'un prototype dont les éditeurs ne veulent pas ! Pas facile. Mais ça s'est quand même fait à 4 reprises en commençant par un festival où j'étais connu : le festival « Troadé » (Plouvorn, Finistère) en septembre 2017. En octobre 2017, ce fut au festival « Périgeux » (Périgueux, Dordogne) et le festival « Les 24h du Jeu » (Theix-Noyalo, Morbihan). A ce festival, ce fut un échec car les joueurs inscrits ne sont pas venus ! En avril 2018, ce fut au festival « Larmor'Pion » (Larmor-Plage, Morbihan).



Septembre 2017, tournoi de MICROZ au festival « Troadé » (Plouvorn, Finistère)

A chaque fois, ces petits tournois voyaient 6 joueurs s'affronter. Chacun d'eux faisait une partie à 2 joueurs puis une partie à 3 joueurs. Mais comme indiqué précédemment, c'est compliqué d'organiser un tournoi pour un prototype et j'ai fini par arrêter.

Été 2018, j'ai été en contact avec Xavier MATEOS (de la page [Tellement geek \(Facebook\)](#)). Conquis par MICROZ, il m'a proposé une interview début septembre 2018 : [Denis Lavenant - Microz \(youtube.com\)](#)

[\(retour préambule\)](#)

9 - La période REPLICANTS v.1

En mai 2018, lors du festival « Les 24h du Jeu » (Châteauroux, Indre), j'ai rencontré les deux frères ROUSSEAU qui avaient créés une maison d'édition nommée PARIA : [PARIA - Maison d'édition de jeux de société castelroussine \(paria-edition.fr\)](http://paria-edition.fr). Ils présentaient leur premier jeu qu'ils allaient lancer sur Kickstarter en novembre 2018. Ils ont été conquis par MICROZ et m'ont demandé un exemplaire de la microédition, qu'ils ont eu le mois suivant. Cette rencontre avec David et Alexandre ROUSSEAU allait sonner le glas de MICROZ.

Début juillet 2018, j'ai été contacté par Alexandre. Ils avaient l'idée de modifier la thématique de MICROZ en une thématique fun et plus légère : PIZZA WAR. Et « PIZZA WAR », ils étaient partants pour l'éditer. J'étais dubitatif quant à leur proposition. J'ai contacté les personnes qui connaissaient MICROZ pour leur demander conseil. En grande partie, ils m'ont répondu que cette thématique ne collait pas à la mécanique du jeu. Ce en quoi j'étais d'accord. Sept jours après la proposition des frères ROUSSEAU, j'ai refusé leur offre.

Quelle que soit la justesse de la transformation d'un MICROZ en PIZZA WAR, cela a eu l'effet d'une énorme gifle en pleine poire. MICROZ n'intéressait pas les éditeurs malgré l'engouement des joueurs. Pour avancer, il fallait que des choses changent.

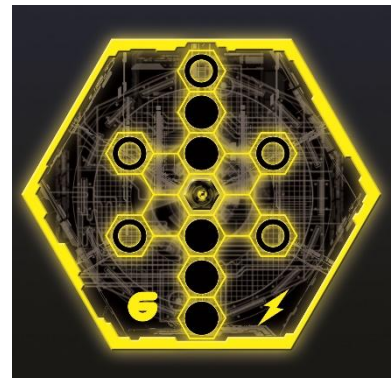
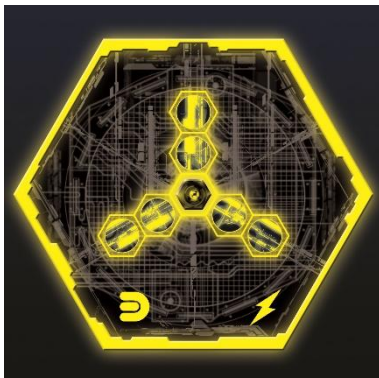
Si je vous dis MICROS ou MICROZ, ça vous évoque quoi ? ...

Soyons franc, dans notre imaginaire ces mots n'évoquent pas grand-chose. Ça n'évoque pas un jeu de confrontation. Ça n'évoque pas un jeu de stratégie et encore moins de réflexion. Ça n'évoque en rien ce qu'est ce jeu. A défaut d'avoir une thématique, il faut que le nom du jeu soit en adéquation avec sa mécanique. J'ai donc commencé à chercher un nouveau nom. Je n'en ai certes pas parlé durant l'interview de Xavier MATEOS, mais en septembre 2018, je commençais à divulguer le nouveau nom du jeu : REPLICANTS.

Dans mon imaginaire, le mot REPLICANTS me fait penser à Blade Runner, à Stargate SG-1 et Stargate Atlantis. Cela m'évoque un combat, une confrontation. De plus, dans le mot REPLICANTS, on a la notion de réplification, de création de pièces. Ça correspond à la mécanique du jeu. Pour moi ce nom fonctionne très bien. En même temps que je divulguais le nouveau nom du jeu, je divulguais aussi le nouveau nom du microzome : la matrice. Une matrice c'est une structure fondatrice pour créer quelque chose. Dans le jeu, elle crée ses congénères. Et je la noterai « matrix » sur la pièce. Voilà un autre nom qui évoque un monde de science-fiction. Il va falloir que la nouvelle thématique et le nouvel habillage tourne autour de la science-fiction.

Retour en arrière, en septembre 2017, j'étais à la protozone du festival « Orléans joue » (Orléans, Loiret). C'est là que j'ai rencontré Nicolas TREIL ([Nicolas TREIL - illustrateur \(Facebook\)](https://www.facebook.com/nicolas.treil)). Quelqu'un lui avait conseillé de venir voir mon prototype. En l'espace de 2 minutes d'explication, il a eu le coup de cœur pour MICROZ. Bien évidemment, à sa demande, il a eu un exemplaire de la microédition.

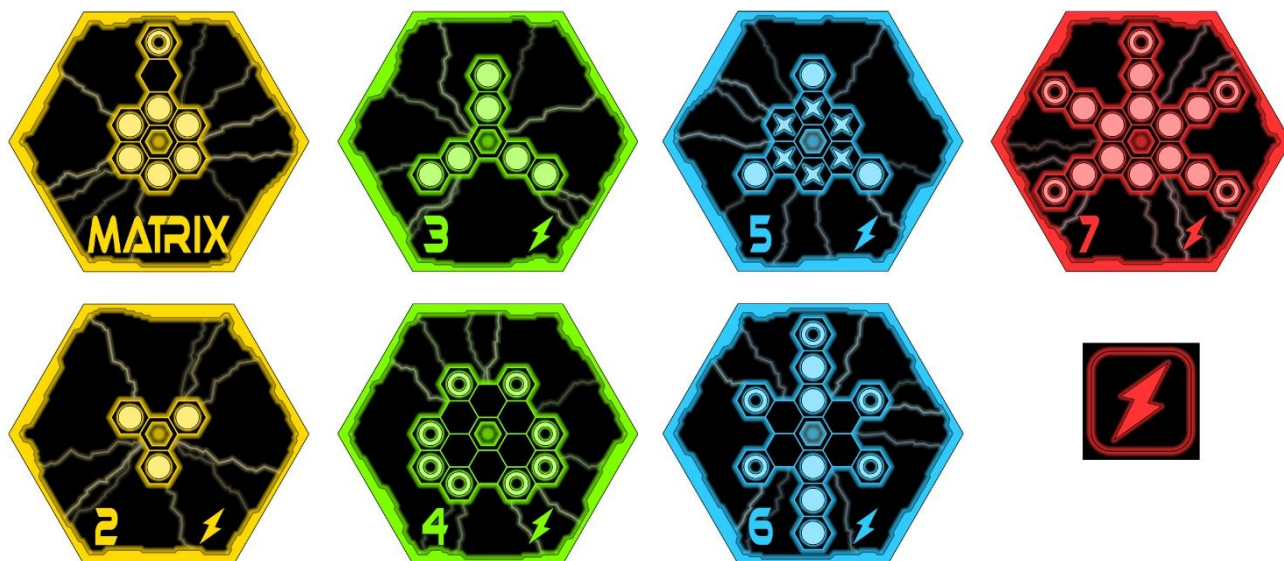
En août 2018, Nicolas était parmi les premiers à connaître mon désir de changer de nom et de thématique. De septembre à novembre 2018, nous avons longuement discuter via le net et en réel des illustrations des Replicants, de l'atmosphère générale que le jeu devait dégager, de son avenir. On voyait un habillage à la TRON (tiens, comme Frédéric LANGLOIS au [chapitre 8](#)) pour REPLICANTS. Durant cette période, Nicolas m'avait envoyé plusieurs ébauches de Replicants. Ci-dessous, en voici quelques-unes.



En fonction des ébauches, la lecture des déplacements des Replicants n'était pas toujours très lisible, mais ça me plaisait. L'idée de base était là : un fond noir avec des lumières style néon. Pour la conception des Replicants, je me suis grandement inspiré du travail de Nicolas.

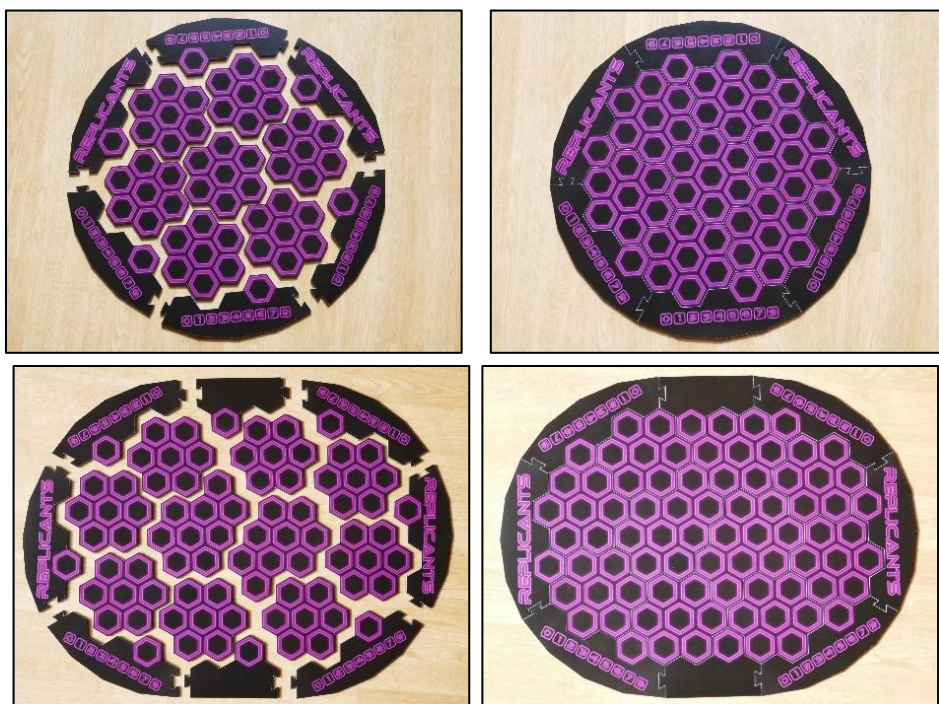
Pour les Replicants, je voulais incorporer dans le travail de Nicolas de l'énergie, qu'elle soit visible. Dans la thématique, les Replicants délivrent une énorme quantité d'électricité pour détruire leurs adversaires. La matrice se charge en énergie pour créer ses congénères ou pour les détruire dans le cas de la surcharge. Le Replicant 5 émet des arcs électriques en guise de défense de zone. L'énergie est partout !

Mon inspiration est venue du film Matrix. Quand les vaisseaux (comme le Hammer ou le Nebuchadnezzar) se déplacent dans les boyaux sous-terrain, leurs « podes » lumineux émettent tout un tas d'arcs électriques. C'est grâce à cette référence qu'est venue l'idée d'incorporer des arcs électriques reliant la structure interne et externe des Replicants.



Concernant le plateau de jeu, la transformation de MICROZ en REPLICANTS était l'occasion d'inclure la version 4 joueurs dans le jeu de base. Jusqu'à présent, elle n'était qu'une extension de ce dernier. Pour cela, j'ai trouvé la solution de découper le plateau de jeu en grosses pièces de puzzle. Je voulais que :

- les pièces de la version 2-3 joueurs soient toutes utilisées pour la version 4 joueurs,
- qu'il y ait un minimum de formes différentes. Il y en aura 4.



D'octobre 2018 à avril 2019, j'ai travaillé sur la nouvelle conception du plateau de jeu, des Replicants, des marqueurs énergie, des cartes aide-mémoire, de la règle du jeu et de la thématique.

Avril 2019, première sortie de la version REPLICANTS aux côtés de la version MICROZ au festival « Des Jeux de l'Esprit » (Le Mans, Sarthe). La version REPLICANTS fonctionne bien auprès du public. Il est vrai que ses dimensions attirent plus l'œil : 50 cm de diamètre contre 40 cm pour MICROZ.



Avril 2019, Microz et REPLICANTS v.1 au festival « Des Jeux de l'Esprit » (Le Mans, Sarthe)



Juillet 2019, REPLICANTS v.1 tapis de jeu au « FLIP » (Parthenay, Deux-Sèvres)

[\(retour préambule\)](#)

10 - La période REPLICANTS v.bois

La fabrication de REPLICANTS tout à la main était fastidieuse et je cogitais à une autre solution. Dès avril 2019, j'ai contacté Thomas PLANETE, le créateur du jeu Turbulences et de l'entreprise Ludenbois ([Ludenbois – Jeux en bois – Puzzles – Design](#)). Je voulais savoir qu'elles étaient les possibilités de créer REPLICANTS en version bois. Pour cela, nous nous sommes donné rendez-vous au « FLIP » (Parthenay, Deux-Sèvres) en juillet 2019.

La version bois était l'occasion de résoudre un problème mécanique que je trainais depuis la limitation du nombre de pièces sur le plateau de jeu. J'ai souvent vu des joueurs créer des pièces alors qu'ils avaient déjà le nombre maximum sur le plateau de jeu. Ils n'avaient pas le réflexe de les compter pour savoir s'ils pouvaient encore en créer.

La solution était de scinder en deux les Replicants. La thématique parle de créatures biomécaniques. Une partie sera le cœur du Replicant, partie mécanique source d'énergie de ce dernier. L'autre partie sera l'âme du Replicant, partie biologique lui conférant ses capacités. L'association du cœur et de l'âme forme le Replicant. Chaque joueur aura un nombre précis de cœurs et d'âmes dans sa réserve. Dès qu'il manque l'un ou l'autre, il ne peut plus créer de Replicants. Plus besoin de compter pour savoir si une création est possible ! La thématique est respectée et la mécanique est améliorée.

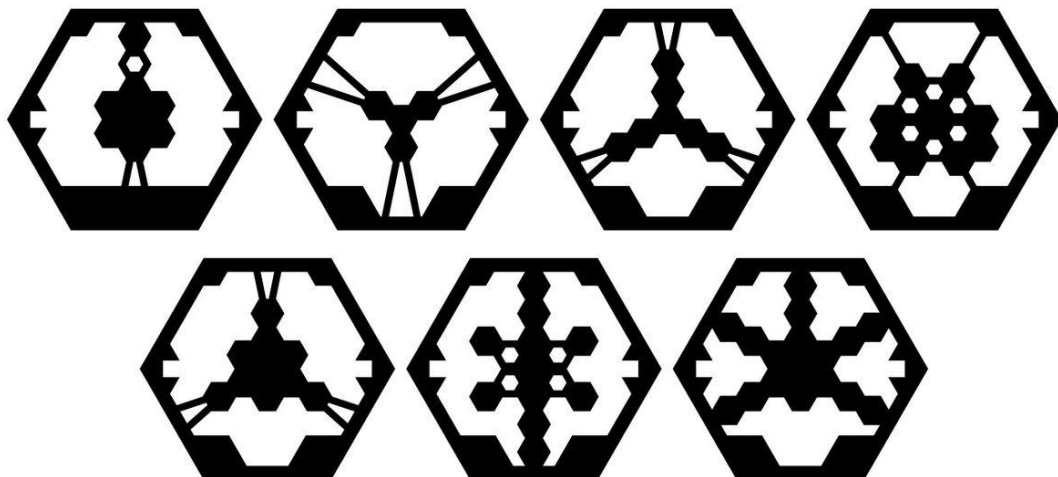
Pour faire tenir l'âme sur le cœur, j'ai eu l'idée d'utiliser des petits aimants. C'est ce qu'avait utilisé Thomas sur son jeu Turbulences. Je pensais donc avoir trouvé la bonne solution.

Pour ma rencontre avec Thomas, je me suis armé d'un exemplaire de REPLICANTS et de différents dessins pour lui montrer mes idées. Nous avons discuté une bonne partie de l'après-midi. Malheureusement REPLICANTS ne l'a pas emballé. Concernant mes dessins, il pensait que ça ne serait pas assez solide et casserait. Il pensait que l'insertion des petits aimants que je voulais mettre serait trop coûteux et fragiliserait les pièces. J'étais déçu mais pas abattu. Je ferai tout pour avoir cette version bois de REPLICANTS.

Après ma rencontre avec Thomas, je revoyais ma copie. J'ai retiré les aimants et j'ai cherché une autre solution pour solidariser l'âme au cœur. Des petits verrous amovibles en bois dans le cœur devrait faire l'affaire, enfin j'espérais. Et j'ai un peu renforcé la structure de l'âme des Replicants pour éviter la casse.

Et puis, quitte à faire le jeu en bois, autant tout faire en bois : cartes aide-mémoires, Replicants, plateau de jeu en mode puzzle et la boîte du jeu elle-même. Tout concevoir de A à Z. Je me suis mis au travail pour maximiser le rangement de la future boîte et que chaque élément y ait sa place avec son calage.

Novembre et décembre 2019, je suis allé à la FabLab de Tours pour voir quelles étaient les possibilités d'utiliser leur découpeuse laser afin de réaliser mon projet. Il fallait se former sur la machine pour pouvoir l'utiliser. Février 2020, formation sur la découpeuse laser. Cette formation m'a permis de peaufiner mes fichiers avant de passer à la découpe. Mars 2020 : COVID ... Comme pour tout le monde, tout s'est arrêté. Mon projet allait rester ombre chinoise durant une année entière.

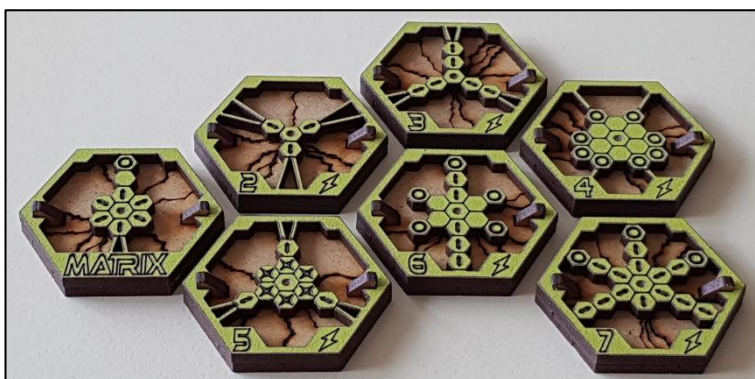
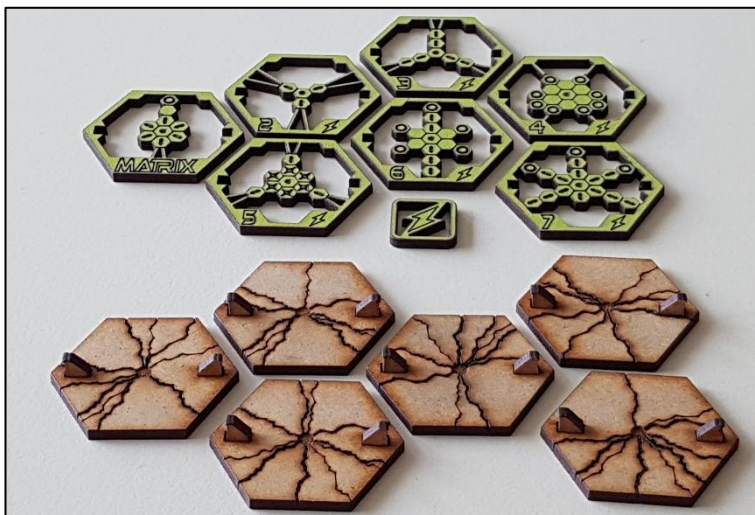


De février à avril 2021, j'ai enfin pu utiliser la découpeuse laser. D'abord quelques tests de gravure et de découpe pour connaître la machine. Réajustement des fichiers. Puis de nouveau des tests. Puis réajustements des fichiers et allons-y. Il y eu quelques échecs. J'ai dû changer la symbolique du déplacement en marchant. Le rond à la gravure ne rendait rien. Je l'ai troqué par un trait épais. Et ma foi, ce changement était une bonne chose.

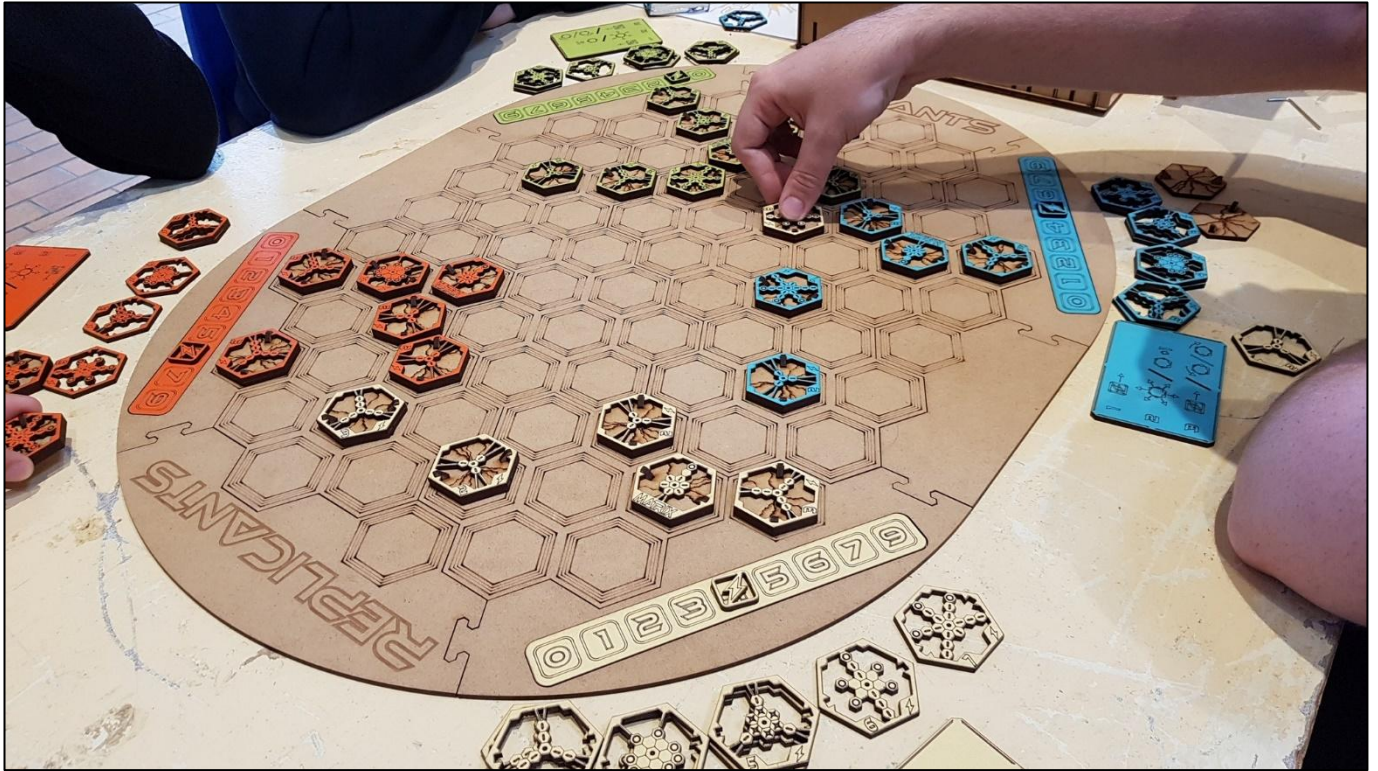
Durant ces 3 mois, 4 exemplaires fonctionnels sont sortis de la découpeuse laser. Deux ont été achetés par des personnes voulant absolument un exemplaire. J'en ai laissé un à la FabLab pour les remercier de leur aide. Le dernier, je me le garde !

Quand je compte le temps de la peinture des pièces, le temps d'utilisation de la découpeuse laser, la contrainte des créneaux horaires de la FabLab et le temps de ponçage des pièces après la découpe pour retirer le dépôt de suie lié à la brûlure du bois, ça restait chronophage. Sans compter que la location de la machine était hors de prix. C'est pour cela qu'il n'y eu que 4 exemplaires de REPLICANTS version bois.

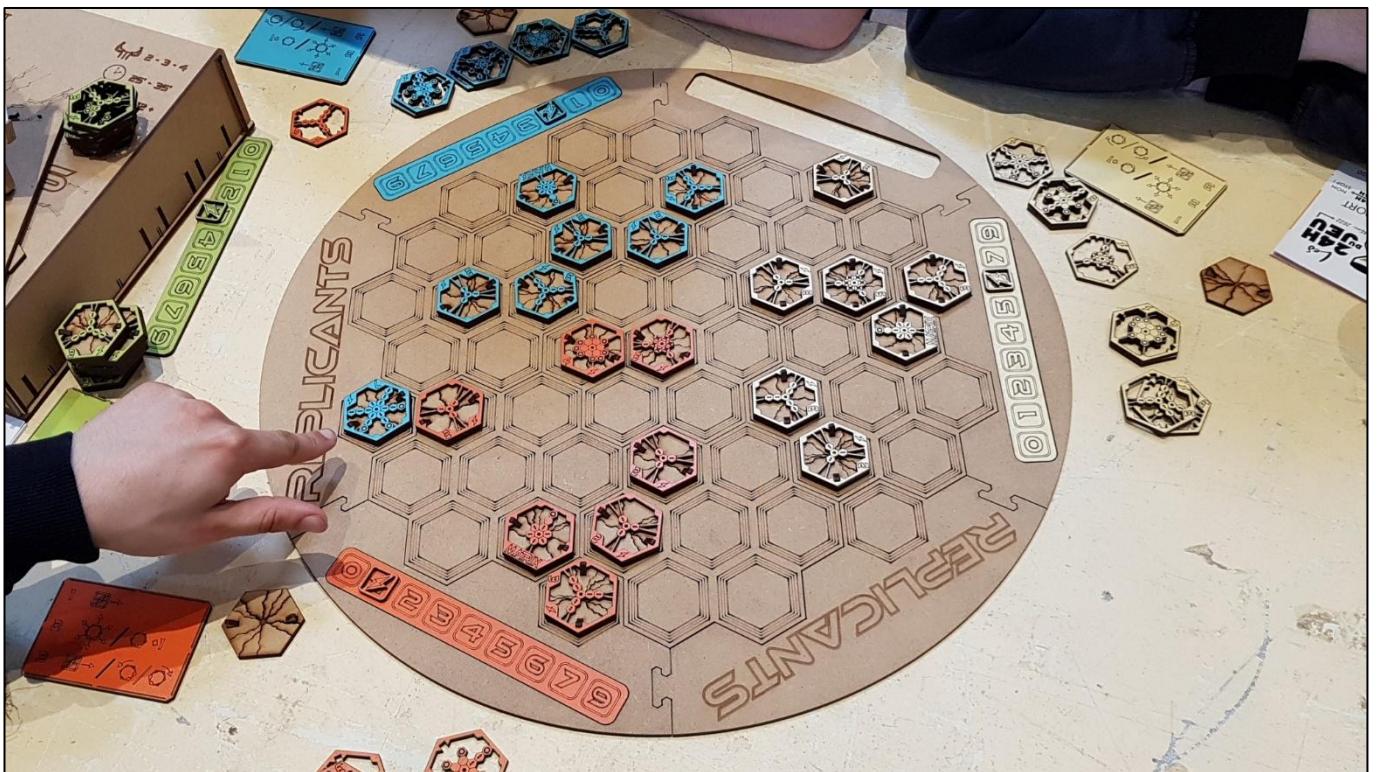
Mais quand je présentais cette version en festival, dans la majorité des cas, il y avait l'effet waouh ! J'étais satisfait. Le fait que l'âme soit découpée en fonction des capacités du Replicant, quand elle est assemblée avec un cœur, cela donne au Replicant du relief que j'aime. Certes, si je devais refaire des exemplaires version bois, il y a des choses que je ferais différemment. Mais je me suis prouvé que la réalisation d'une version tout en bois de ce jeu était faisable. Yep !



Malheureusement, cela n'a pas fait tilt dans l'œil d'un éditeur. Cela dit, à cette époque, j'avais pour ainsi dire fait une croix sur la possibilité d'éditer un jour REPLICANTS.



Juin 2022, REPLICANT v.bois au festival « Les 24h du Jeu » (Châteauroux, Indre)



Juin 2022, REPLICANT v.bois au festival « Les 24h du Jeu » (Châteauroux, Indre)

[\(retour péambule\)](#)

11 - La période REPLICANTS v.3D

J'avais espéré que la fabrication de REPLICANTS version bois serait plus facile et moins contraignante. Mais il n'en était rien et j'en étais frustré. Je cherchais une nouvelle façon de concevoir REPLICANTS. Cette fois-ci, ce sera la dernière version. Je commençais à m'épuiser.

La thématique, je n'y touche plus. Elle colle parfaitement à la mécanique. Je peux parfaitement expliquer l'absence du 8 de la barre d'énergie uniquement en exposant la thématique (pour l'explication mécanique, reportez-vous à la [partie 6](#)). La matrice est taillée pour concevoir des Replicants utilisant 2 à 7 points d'énergie. Elle n'est pas faite pour se charger plus en énergie. De ce fait, si elle se charge encore, il se crée un sursaut d'énergie en elle qui la fait passer de 7 à 9 points d'énergie. Et si elle se charge encore, cela génère la surcharge de la matrice. Et pour ne pas en mourir, elle cherchera à expulser ce surplus de charge sur l'un de ses Replicants qui jouera alors le rôle de paratonnerre et en sera détruit.

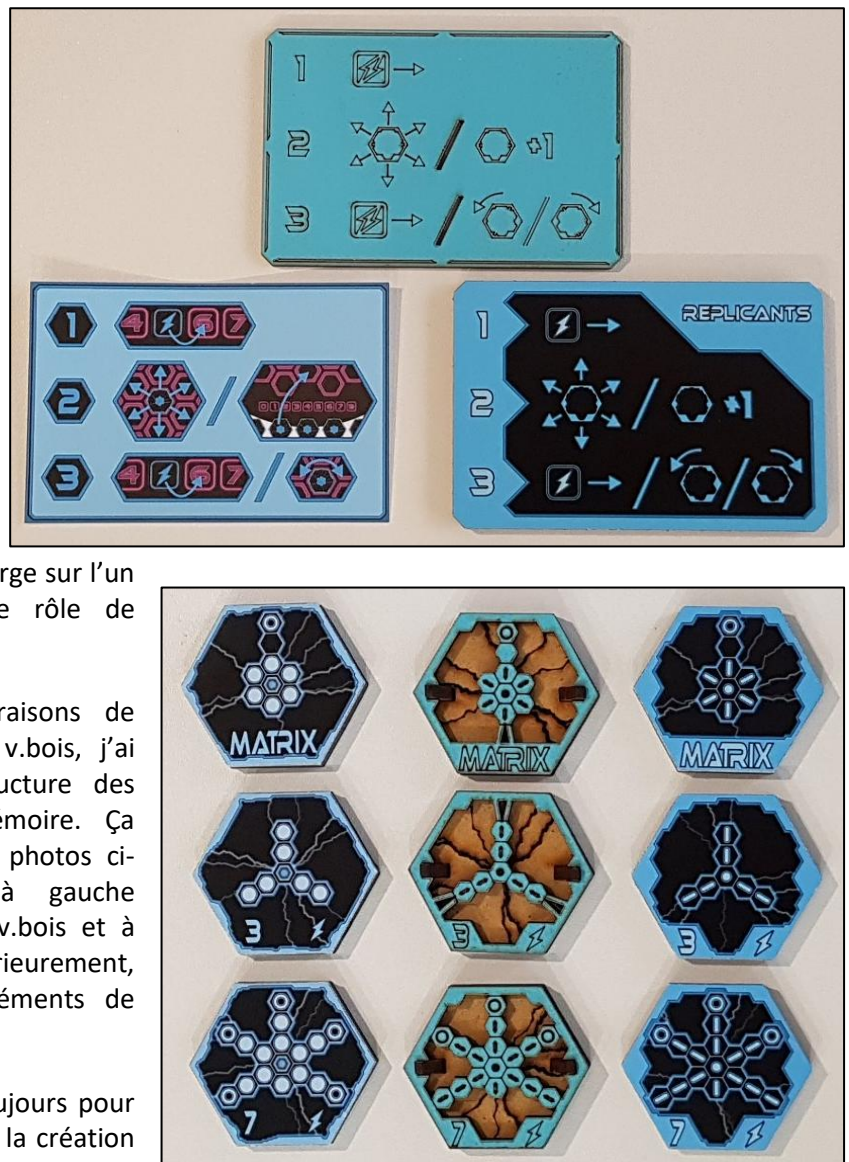
En novembre 2022, pour des raisons de cohérence entre REPLICANTS v.1 et la v.bois, j'ai retravaillé la v.1. J'ai retouché la structure des Replicants ainsi que la carte aide-mémoire. Ça permettait de gagner en lisibilité. Les 2 photos ci-contre montrent cette évolution : à gauche REPLICANTS v.1, au centre REPLICANTS v.bois et à droite REPLICANTS v.1 retravaillé. Ultérieurement, cette v.1 retravaillée deviendra des éléments de REPLICANTS v.3D.

De décembre 2022 à avril 2023, toujours pour des raisons de cohérence, j'ai travaillé sur la création d'un cœur via une impression 3D pour REPLICANTS v.1. A présent, les deux versions de Replicants possédaient un cœur et une âme.

De mars à juin 2023, voulant toujours trouver une nouvelle façon de concevoir REPLICANTS, j'ai tenté une version via Cricut. Malheureusement, ce fut un échec.

L'expérience de la conception du cœur en 3D m'avait donné le désir de tenter une impression 3D de l'ensemble du jeu. Parallèlement à ma tentative version Cricut, je me suis documenté via le net sur les différents logiciels de conceptions 3D. Mon choix c'est focalisé sur Freecad. J'ai appris à l'utiliser via youtube. Avant toute chose, il fallait que je sois capable de concevoir l'intégralité des éléments de REPLICANTS sur ce logiciel pour passer à l'étape suivante. J'ai mis 5 bons mois pour obtenir quelque chose de satisfaisant. J'ai dû faire des choix. Il y avait des éléments que je ne pouvais pas faire en impression 3D. L'âme des Replicants et les cartes aides-mémoires resteront en cartons plume. En octobre 2023, une grande partie des fichiers de base étaient réalisés.

L'étape suivante était le choix de l'imprimante 3D. Ne voulant pas être dépendant d'une tierce personne, je devais en acheter une. Je me dirigeais vers une filaire. Premier impératif : la taille du plateau d'impression. Il devait être suffisamment grand pour imprimer la boîte de jeu en une seule fois (minimum 29 x 29 cm). Deuxième impératif : la vitesse d'impression. Imprimer la totalité des fichiers pour un exemplaire à une vitesse de 100 mm/s



prendrait 100 heures. Je voulais donc quelque chose qui aille au minimum à 250 mm/s, sans quoi j'abandonnais le projet. A la suite de recherches, en décembre 2023, j'ai choisi une imprimante filaire Elegoo Neptune 4+ que m'a femme m'a amoureusement offerte pour Noël.

En janvier 2024, j'ai pu commencer les premiers tests d'impression et la correction des fichiers. En mars 2024, au festival « Envie de Jeux » (Romorantin-Lanthenay, Loire-et-Cher), c'était la première présentation de REPLICANTS version 3D couleur orange. Tout comme la version bois, il y a eu l'effet waouh !

Sur le plan conceptuel, comme l'imprimante n'a qu'une tête d'impression, j'ai créé l'empreinte des éléments oranges sur les éléments noirs. Puis, je les ai collés les uns aux autres. Ce procédé m'a permis d'être précis et de donner du relief à toutes les pièces bicolores.

D'avril à mai 2024, pour les 10 ans d'existence de REPLICANTS, j'ai réalisé l'impression d'une version blanche avec un rangement retravaillé et amélioré.

La version 3D de REPLICANTS est l'aboutissement d'une longue route de 10 ans. Cette version sera aussi l'ultime version de ce prototype. Un prototype qu'un bon nombre de joueurs souhaiteraient posséder. Merci à vous !

Longue route à REPLICANTS.





[\(retour préambule\)](#)