

LA PLANÈTE DES SINGES

LE JEU DE PLATEAU AVEC FIGURINES

JE N'AI PAS COMMENCÉ CETTE GUERRE...
- César



Le projet d'une vie

Ce jeu de plateau est d'abord la concrétisation d'un rêve de gosse, le rêve d'Hervé Saignes, qui a fondé il y a plusieurs années déjà sa société Z or Alive (du nom du premier jeu édité, un jeu de zombies nommé Z first Impact). Depuis tout petit, Hervé a toujours été passionné par la Planète des Singes, non seulement le tout premier film et ses excellentes suites, mais aussi le roman de Pierre Boulle, la vieille série télé des années 70... et bien entendu, les films modernes qui ont si brillamment renouvelé et prolongé ce qui s'aère être l'une des plus anciennes et plus qualitatives séries de science-fiction de tous les temps (presque 60 ans d'existence !).

Après avoir contacté les héritiers de Pierre Boulle pour leur exposer son projet, Hervé a été mis en contact avec les ayants-droits de l'époque, la 20th Century Fox, et a obtenu les droits d'adaptation de cette saga légendaire.

Une première version à rebooter

Rapidement, Hervé réunit une équipe et avec Laurent Vincent, le game designer, il imagine un jeu à scénarios basé sur la trilogie de César et opposant des escadrons d'humains à des groupes de singes en mode coopératif.

Lors des présentations en salon, Hervé et Laurent constatent rapidement que la majeure partie des gens préfèrent jouer les singes. Ils changent alors le système de jeu pour en faire un coopératif, les humains étant dirigés de manière automatique par le système de jeu (une sorte d'IA), et les singes par les joueurs. L'idée forte est que contrairement aux humains, les singes peuvent grimper aux arbres et obtenir toutes sortes d'avantages tactiques, ce qui contrebalance la puissance de feu des armes modernes portées par leurs adversaires humains.

Malheureusement, à cette époque, Hervé manque d'expérience et lance son projet sur Kickstarter de manière un peu prématurée, sans être suffisamment préparé. Malgré un démarrage prometteur, Hervé décide d'annuler la campagne pour prendre le temps de mieux se préparer et revenir plus tard. Cette expérience lui permet néanmoins de noter ce qui a plu aux joueurs mais aussi ce qu'il faut éviter.

Aujourd'hui, près de 5 ans après, César et les siens vont pouvoir revenir.
Mais cette fois, ils sont prêts !



Nouvelle version, nouveaux concepts

Depuis la dernière campagne, pas mal de choses ont changé. À commencer par les ayants-droits, qui ne sont plus 20th Century Fox mais Disney, qui a racheté la Fox et toutes ses IP ! Il a donc fallu relance valider le projet en reprenant pratiquement tout à zéro, Disney étant un partenaire à la fois professionnel, exigeant et procédurier.

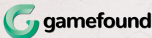
Mais ce fut au final une aubaine pour nous : l'occasion idéale de nous remettre en question, de tout revoir et d'améliorer chaque aspect qui pouvait l'être. Tout en conservant les excellents concepts qui avaient séduit les centaines de joueurs qui ont pu essayer le jeu sur les salons pendant des années. Ainsi par exemple, les règles et mécaniques de jeu, qui ont toujours bien fonctionné, ont été maintenues. Mais elles ont été entièrement réécrites par un spécialiste et parfois rééquilibrées sur certains aspects. Il nous a paru essentiel d'avoir un livret de règles parfaitement clair, sans ambiguïté et facile à lire.

Du point de vue du matériel, nous avons conservé la plupart des figurines, mais nous avons amélioré toutes sortes de détails comme certaines proportions (notamment les mains et les pieds des figurines humaines, qui ont été légèrement agrandis), les sacs (plus grands et texturés), les arbres (qui ont été entièrement refaits car les précédents étaient critiqués par la communauté) et, bien sûr, nous avons ajouté de nouvelles sculptures.



La nouvelle version du jeu est bien plus riche en illustrations, grâce au très talentueux concept artiste de la trilogie cinématographique de César dont nous avons repris les dessins. Nous en avons ajouté d'autres en refaisant toutes les illustrations des cartes, des plateaux de jeu, et toute la maquette des cartes, des jetons, du livret de règles et du livret des scénarios.

Symbole également de ce renouveau, nous avons cette fois décidé d'aller sur Gamefound plutôt que sur Kickstarter, et nous avons été absolument ravis du soutien et des bons conseils que nous avons reçus.



Un jeu qui retranscrit fidèlement l'ambiance des films

Ce jeu est le jeu dont nous avons toujours rêvé en pensant à cette saga. Un jeu prenant et sauvage, situé dans la nature, un jeu tactique et surtout cinématographique : il y a toujours beaucoup d'action sur le plateau et vous avez l'impression de revivre des scènes du film.

L'aspect vertical du jeu, avec ces arbres impressionnants sur lesquels vous pouvez poser vos singes, ainsi que la grande qualité des figurines, permet une immersion instantanée dans cet univers. Dans La planète des Singes - Le Jeu de Plateau, la coopération n'est pas qu'un mot. Vous constaterez vite que pour réussir les scénarios, vous devrez faire preuve d'entraide et d'anticipation : les humains progressent méthodiquement, ils ont des armes à feu très meurtrières et peuvent vous éliminer rapidement s'ils vous rejoignent.

Vous pouvez certes prévoir certaines de leurs actions mais pas toutes. Vous devez donc doser votre exposition et les risques à faire prendre à vos singes. Si vous êtes trop prudents et ne vous exposez jamais, vous survivrez sans doute mais perdrez la partie ou temps (chaque scénario se joue en un certain nombre de tours). Si au contraire vous êtes trop téméraires, vous risquez de perdre vos singes prématurément. Vous découvrez au fur et à mesure l'équipement des soldats humains, leur équipement, leurs spécialités, et il y a toujours un risque d'imprévu dans leur comportement, dicté par leurs cartes Ordres.

Et puis bien sûr, il y a les héros emblématiques de la saga : César, Maurice, Rocket, Luca, ... Vous ne jouez pas ces personnages, mais vous pouvez les faire venir en renfort en cours de partie, à condition d'avoir gagné des jetons de renforts et de les dépenser au bon moment. Ces personnages aux capacités spéciales particulièrement intéressantes viendront alors vous rejoindre et vous les contrôlerez pour une durée limitée. La bonne utilisation de ces héros peut faire basculer une partie mal engagée.

Le jeu se prête parfaitement au mode solo et, si le cœur de jeu reste coopératif, nous proposerons peut-être un mode versus optionnel pendant la campagne.



À suivre !

La Planète des Singes - Le Jeu de Plateau avec figurines a déjà une page Gamefound et la campagne proprement dite sera lancée très prochainement, juste après l'été. En attendant, si vous aimez le projet sur la page Gamefound avant ce lancement, vous recevrez gratuitement une figurine promotionnelle peinte de César en acquiesçant la boîte de base du jeu. Dans les prochaines updates, nous reviendrons sur les mécaniques de jeu et sur les figurines.

