

Retours DONJONS ET BARONS

Les avis concernant DONJONS ET BARONS étaient très partagés et ont longuement nourri le débat : certains le retenaient dans la sélection, d'autres l'en excluaient, et enfin, les derniers l'avaient placé en liste d'attente. Finalement, vu la forte concurrence (nous avons reçus de nombreux dossiers), DONJONS ET BARONS a fini sur la liste d'attente. Cela dit, voyons le positif : d'une part, c'est un jeu qui ne laisse pas indifférent (chacun avait un avis tranché) et d'autre part, il demeure quand même dans la partie haute des jeux non retenus. Autrement dit, il ne lui faut que de petits coups de pouces pour l'aider à atteindre le top 15 (soit la sélection). Voici quelques conseils pour y parvenir sur base des lacunes que notre comité a pointé :

- **Tout d'abord le positif** : Il y a un bel équilibre entre complexité des règles et les stratégies possibles en jeu ; l'idée du tirage au sort des couleurs et du choix des joueurs ensuite est très intéressante ; le fait d'avoir des dynamiques différentes selon le nombre de joueurs (plus tactique et abstrait à 2 joueurs ; plus interactif à 4 joueurs) et enfin une vidéo très bien conçue et très pédagogique ;
- Attaquons maintenant le négatif avec le point noir principal qui est d'être **un jeu qui manque de maturité et qui aura du mal à tenir la comparaison face aux nombreux jeux de conquête** qui existent déjà sur le marché (et en tant que prototypes). Typiquement, le comité a ressenti que DONJONS ET BARONS était un premier jeu de conquête, et si le jeu a déjà de belles promesses, il n'en demeure pas moins basique dans son game design (cela fait très transposition de jeu vidéo RTS en jeu de plateau : construire, recruter une armée, conquérir, détruire,...). Le jeu n'a pas de réelle originalité face aux jeux du genre déjà présent sur le marché : il ne présente pas de twist ou une accroche qui le distinguerait. Le comité vous conseille de jouer à de multiples jeux de conquêtes et d'analyser pourquoi ces jeux ont fonctionné ;
- **Il semble très difficile de remonter après avoir perdu l'avantage** : à la manière d'un jeu d'échecs, le fait de voir l'adversaire prendre l'avantage risque fortement de le voir gagner la partie sans qu'il puisse y avoir de retournement de situation : l'adversaire a une plus grande armée, contrôle plus de terrains... et va accentuer son avantage. Quels mécanismes pourriez-vous envisager pour permettre des retournements de situation (ce qui pourrait être le twist attendu de votre jeu), sans pour autant rendre le jeu trop chaotique ? Par exemple, des cartes qui peuvent être jouées à condition que l'adversaire ait tel avantage sur nous ? Mettre des éléments cachés qui vont gommer l'impression de « supériorité inexorable » voire permettre du bluff ? ... ;
- **A niveau égal, le jeu semble fort bloquant** : cela rejoint un peu le point précédent, mais comme aux échecs, deux joueurs de niveau égal ne risquent-ils pas de jouer indéfiniment (aux échecs, ce genre de situation se termine régulièrement par un match nul) ? Quels solutions pourriez-vous trouver pour provoquer la fin de partie même si les joueurs pataugent ? ;
- **Le jeu est un poil trop abstrait : la thématique des donjons et des barons (autrement dit : l'éternel « médiéval » voire « médiéval-fantastique » ultra courant en jeu de société) n'est pas assez intéressante** et surtout ne suffit

pas pour dénoter le côté abstraction/échiquéen (on y revient encore !) du jeu. Un thème ne doit pas être un simple placage, mais doit véritablement servir le gameplay, de sorte que certaines règles qui pourraient être perçues comme « trop spéciales » dans un jeu abstrait deviennent « logiques » dans un jeu bien thématisé.

Le jeu est clairement bien conçu avec de bonnes idées, mais le comité pense qu'il y a encore du chemin pour parvenir à un prototype abouti, notamment car il manque vraiment d'originalité comparé aux jeux de conquête du même genre qui auront apporté une touche originale ou une mécanique avec un chouette twist pour se démarquer. N'oubliez pas non plus que le jeu aura séduit certains membres du comité, ce qui montre vraiment que le potentiel est là. Avec du travail et la recherche d'idées originales (tant mécaniques que thématiques), vous aboutirez certainement à une proposition des plus intéressantes. Bon courage !