



---

Créateur original

---

**Compte rendu de l'entrevue avec  
Alexis Aspecada, créateur de Vermines**

du 19 Septembre 2025

**Alexis Aspecada - Enzo GARNIER - Jovan HILLION**

Créateur indépendant - Représentants d'OMGG

20 Septembre 2025

## 1. INTRODUCTION & CONTEXTE

Cette entrevue avec le créateur de *Vermines* avait pour but de faire un point d'avancement sur plusieurs aspects du projet. Tout d'abord, nous avons échangé autour de la **numérisation du jeu**, actuellement en version **2.4.1**, afin d'identifier les forces et les points d'amélioration du portage en cours.

Un second volet de la discussion concernait la **réédition prochaine du jeu physique**, qui constitue une étape importante pour la visibilité et la pérennité de la licence.

Enfin, nous avons abordé la question du modèle économique applicable à une structure comme la nôtre, en explorant différents axes : le positionnement du **prix de départ** des jeux, l'intégration éventuelle de **contenus additionnels (DLC)**, ainsi que l'opportunité de proposer des éléments **cosmétiques** pour enrichir l'expérience des joueurs.

Cette entrevue a donc permis de croiser la vision du créateur sur l'avenir de *Vermines* avec nos propres enjeux liés à la numérisation et au développement d'un modèle économique viable.

## 2. MODÈLE ÉCONOMIQUE

### Expérience avec BGA

Le créateur a mentionné avoir été approché par **Board Game Arena (BGA)** pour adapter son autre jeu, *Alchimix*. Cet exemple lui permet de souligner que des versions numériques gratuites peuvent parfois donner l'impression de **dévaloriser le travail de création**: selon lui, rendre un jeu disponible gratuitement en ligne, alors que la version physique est payante, peut donner l'image que le jeu "ne vaut rien".

### Prix du jeu numérique

Il estime qu'un jeu comme *Vermines* pourrait être vendu entre **5 et 10€**, à condition que la version numérique apporte un **véritable plus**, notamment avec des fonctionnalités spécifiques qui rendent la version numérique différente et complémentaire de la version physique.

Il a ajouté qu'il ne pense pas que les joueurs soient réticents à payer un petit prix pour ce type de produit, notamment avec les **possibilités de remboursement sur Steam**, qui limitent le risque pour les utilisateurs.

## Micro-transactions, DLC et cosmétiques

Le créateur s'est dit ouvert à l'idée d'ajouter des contenus additionnels sous forme de :

- **DLC** (par exemple, de nouvelles familles),
- **cosmétiques** (comme des redesigns de familles réalisés par d'autres artistes).

Il a précisé que ce type de modèle économique n'était pas sa vision initiale pour *Vermine*, mais il reconnaît que cela peut être adapté à notre structure et que cela correspond à une logique de marché actuelle.

## 3. RETOUR SUR LE JEU NUMÉRIQUE (V2.4.1)

Lors de l'échange, plusieurs points d'amélioration ont été identifiés concernant la version numérique de *Vermine* :

- **Gestion du son** : intégrer une option permettant de régler le volume via un pourcentage, à la manière des mélangeurs audio classiques.
- **Expérience immersive** : le côté "vivant" du jeu est jugé positif, mais il pourrait être enrichi par la possibilité de se déplacer dans l'environnement en attendant son tour. Aussi il serait plus pertinent d'avoir un nombre de PNJs cohérents dans la place (+ villageois, - religieux, etc).
- **Tour de jeu** : ajouter une annonce claire du changement de tour pour fluidifier le rythme des parties (ex: annonce à la Mario Party).
- **Easter eggs** : proposer des surprises contextuelles (ex. une apparition aléatoire de la reine au balcon) afin d'apporter une touche ludique supplémentaire.
- **Ambiance visuelle** : revoir le jeu de lumières, jugé trop assombrissant sur les personnages.

- **Gestion des défausses** : un bug a été relevé où les cartes défaussées sont liées au joueur en cours de tour, au lieu du joueur dont c'est la défausse (à corriger dans la version actuelle).
- **Interface et lisibilité** :
  - ajuster la taille des textes pour un meilleur confort de lecture,
  - alléger le livre de règles, jugé trop lourd : proposer plutôt un bouton unique "Règles" et un affichage contextuel des informations d'un joueur en cliquant sur sa bannière (dans l'esprit de la présentation des cartes).
  - ajouter un système de log pour tracer les actions des joueurs a été évoqué.
  - afficher les cartes en petit sous les bannières des joueurs afin de voir rapidement quelles cartes sont jouées.
- **Performance technique** : l'équipe a relevé une production de chaleur notable lors de l'utilisation du jeu, ce qui suggère des optimisations techniques à envisager.

Ces retours constituent une base pour les prochaines itérations, afin d'améliorer à la fois l'ergonomie, la fluidité et la richesse de l'expérience numérique.

## 4. RÉÉDITION DU JEU PHYSIQUE

Le créateur a présenté les principaux ajustements apportés dans la prochaine réédition de *Vermine*. Cette nouvelle version vise à moderniser certaines mécaniques, à clarifier le rythme de jeu et à introduire de nouvelles dynamiques inspirées du deck-building.

- **Système de boutiques** : les boutiques s'appuient désormais sur un modèle similaire à celui de [\*Dominion\*](#) : chaque carte dispose de sa propre pile, les joueurs peuvent en acheter autant qu'ils le souhaitent, et lorsqu'une pile est épuisée, elle ne se renouvelle pas.

- **Nouvelle mécanique - Le Recyclage** : un nouvel encart fait son apparition à côté de l'éloquence. Le recyclage permet de renvoyer une carte dans la pile de la boutique en obtenant un remboursement de son coût.
  - Certaines cartes ont été modifiées pour intégrer cette mécanique, comme le **Croisé**, qui permet désormais de recycler en échange d'âme.
- **Gestion des objets** :
  - Les objets n'ont plus de limite d'utilisation (ex. un joueur possédant trois idoles peut toutes les activer).
  - Une **défausse spécifique** aux objets a été ajoutée : elle n'est mélangée au deck qu'à la fin du tour du joueur, afin d'éviter les boucles de pioche infinies.
- **Phases de jeu** : la **phase de sacrifice disparaît**. Les joueurs utilisent désormais la **dague sacrificielle** pour sacrifier : une dague est présente dans le deck de base, les autres doivent être achetées en boutique.
  - Le jeu est donc réorganisé en **deux phases** :
    - **phase de gain** et activation des cartes,
    - **phase de jeu** et d'achat durant laquelle le joueur peut aussi sacrifier.
    - puis le joueur recomplète sa main et on passe au prochain.
- **Début de partie** : les joueurs commencent maintenant avec 3 cartes au début sauf pour le premier joueur qui en a 2. La différence d'éloquence n'est plus présente
- **Équipements** : ils sont supprimés de la nouvelle version.
- **Partisans** :
  - Ils n'ont plus d'effet de pioche.
  - Ils sont désormais séparés en fonction de leur "ère", Partisans I et II, disposés sur deux lignes (3 Partisans I et 2 Partisans II), une organisation qui va sûrement s'adapter selon le nombre de joueurs.
- **Dieux** : leurs pouvoirs ont été révisés. Les passifs sont désormais limités à une utilisation par tour (ex. +2 éloquence sur un sacrifice).
- **Calendrier** : la réédition physique est prévue dans un an. Le créateur n'a pas encore rédigé l'ensemble des modifications, mais les grandes orientations sont définies.

## 5. AUTRES

Au-delà des aspects purement techniques et ludiques, plusieurs points stratégiques et organisationnels sont à souligner :

- **Communication et publication** : le créateur se montre ouvert aux échanges, mais souhaite que la publication du jeu final intervienne uniquement en même temps que la réédition officielle, afin que la communication soit portée conjointement.
- **Collaboration artistique** : une ouverture est exprimée pour travailler avec OMGG sur l'identité visuelle et l'UI, ce qui représente une opportunité d'affirmer une direction artistique forte et cohérente.
- **Partenariats** : l'équipe de CTRL Zèbre pourrait devenir un client majeur pour OMGG, avec une volonté de collaborer non seulement sur ce projet, mais aussi sur leurs futurs développements.
- **Relations avec d'autres créateurs** : il est nécessaire de contacter Léa R., co-créatrice de Vermines, afin de l'informer du projet et de solliciter son accord de principe, garantissant ainsi une démarche respectueuse et collaborative.

## 6. CONCLUSION

L'entrevue avec Alexis Aspecada a permis de clarifier plusieurs axes stratégiques et opérationnels pour le projet Vermines. Sur le plan numérique, des améliorations concrètes ont été identifiées pour enrichir l'expérience de jeu, optimiser la lisibilité et la performance, et intégrer des fonctionnalités propres à la version digitale. Du côté physique, la réédition prévue dans un an apporte des ajustements significatifs, tant au niveau des mécaniques de jeu que de l'équilibrage, tout en modernisant l'ensemble pour répondre aux attentes des joueurs.

Sur le plan économique, le créateur se montre ouvert à différents modèles, incluant la vente numérique, les DLC et les éléments cosmétiques, dans le respect de l'intégrité du jeu. Enfin, la discussion a mis en lumière des

perspectives de collaboration artistique et commerciale, ainsi que la nécessité d'une communication coordonnée avec les différents acteurs impliqués, garantissant à la fois la cohérence du projet et le respect des créateurs originaux.

Cette entrevue constitue ainsi une base solide pour la suite du développement, en alignant la vision créative d'Alexis Aspecada avec les objectifs d'OMGG et les attentes du marché.