

# AMAROK

CARNET  
D'AUTRICE



# ÉTÉ 2023

## AVANT AMAROK LE JOURNAL DE MICKEY

Un après-midi de vacances, un café au bord d'un port, un *Journal de Mickey* acheté quelques minutes auparavant car un banal jeu de cartes était en cadeau... Comme je suis un poil hyperactive, boire un coup sans jouer, c'est pénible. Comme la bataille de cartes à deux joueurs avec zéro contrôle, c'est pénible aussi, l'idée est venue :

**« Et si on prenait des cartes en mains ? Et si on en retournaient vers l'adversaire pour qu'il y ait un peu d'info des deux côtés ? »**

Un deuxième café, après une dizaine de parties plus tard, est né le deuxième twist du jeu qui allait rester : **la règle du plus et du moins.**

Il y avait un aquarium pas loin, mon cerveau s'est emballé : « **Ça va être un jeu avec des petits et des gros poissons où le but sera de préserver et maintenir l'équilibre des ressources !** »

Les gens autour de moi étant habitués à mes délires, on me laissa m'enflammer. En trente secondes, j'étais déjà en train de lister les aquariums de France avec des plans pour des coups de com', le format du jeu, le prix de vente, etc. Le monde marin serait sauvé ! Et voilà, *Guerre et Pêche* est né. Finalement ça va vite le développement, enfin...



# SEPTEMBRE 2023

## PETIT BLUFF ET GRANDS AJUSTEMENTS

Pendant longtemps, c'est resté un jeu à deux.

L'aspect bluff était très dominant : on devait choisir en amont si c'était le plus gros poisson qui mangeait le petit (le plus gros gagne) ou le plus petit qui faisait office d'appât qui remportait la manche. Le choix se faisait en fonction des infos sur les cartes de l'adversaire et les siennes.

De retour de vacances, j'ai donc fait mon super proto avec de beaux poissons et de superbes icônes.



Enfin, c'était super jusqu'à ce qu'un soir, j'ai eu le courage de montrer le jeu à Alexis (qui a eu le courage de le tester), qui m'a dit, avec heureusement un tact immense, le fameux : « Il faut qu'on parle. »



Et on a beaucoup parlé. Il y avait surtout l'iconographie... Et puis tout le reste en fait.

Ce soir-là, j'ai compris que je n'étais pas un génie et que game designer, c'est un métier en fait.

Grâce à ça, j'ai pu avancer.

OCTOBRE 2023

## EN PASSANT PAR MYTHIC BATTLE

Puis est venu le (génial) Festival Alchimie du jeu de Toulouse où le thème cette année-là était la **mythologie**.

Et moi, j'adore les animaux.  
Même mythologiques.

Alors, de *Guerre et Pêche*, le jeu est devenu *Mythic Battle*, à l'occasion de sa sélection dans la catégorie *Jeux de demain*.

Cette fois, il fallait une mécanique solide et des règles compréhensibles par le genre humain.

Sauf que moi, j'avais décidé en priorité d'apprendre à dessiner pour faire un joli prototype.

Trois mois plus tard, j'avais gagné un proto approximatif. Et perdu trois mois de développement.

Moralité : je ne serai pas illustratrice, et ce n'était pas l'idée la plus brillante que j'aie eue.

Pendant le festival : chouette, plein de monde, plein de tests, plein de retours. J'en ai profité pour montrer le jeu à *Alain Balaÿ*... qui s'est endormi. En pleine partie.

Probablement rien à voir avec mon jeu (bien sûr), mais du coup, je n'ai pas dormi pendant trois jours pour essayer de l'améliorer (le jeu, pas *Alain*).



MARS 2024

## LES SOIRÉES TESTS

J'ai continué de faire tourner le jeu au MALT (*Mouvement des Auteurs Ludiques Toulousains*).

Il n'y avait pas de raison que mes collègues ne souffrent pas...

Je veux dire n'en profite pas aussi.

C'est le but de nos joyeux rassemblements : tester, échanger, rigoler et recommencer.

Lors d'une soirée ouverte au public en collaboration avec All4Play, j'ai présenté le jeu pour la première fois, et non sans stress, à Jérémy Partinico. Et là, il m'a dit quelque chose du genre : « **Mouais** ». J'ai senti un emballement hors du commun. Mais le mouais étant accompagné de plein de retours très constructifs, j'ai persisté à construire. Et à déconstruire. Et à reconstruire.

Bref, j'ai bossé en ayant toujours l'impression qu'il manquait « **The truc** ».



JUIN 2024

## LES DERNIERS TWISTS

Lors de l'été qui suivit, au cours d'une énième soirée du MALT au *BlastoDice*, nous n'étions que trois. Il y avait Grégory Germain, venu en touriste sans proto, il vient parfois juste pour aider les photos. Et puis, il y avait Paul Gersberg, qui râlait parce qu'il voulait jouer.

Alors on a tenté le mode multijoueur. Mais très naturellement, au cours de la soirée, le « **Et si on se pourrissait en se piquant des cartes ?** » est apparu. Très vite. Et ça, c'est vraiment un des trucs les plus kiffants dans la création : ces idées qui surgissent du contexte, d'une émulation collective, d'une vraie co-construction.



# JUILLET 2024

## SUBVERTI EN APPROCHE

Très peu de temps après, lors d'une soirée proto au *Double Jeux*, il y avait Yoann Brogol et Jérémy Partinico. Avant cette soirée, au niveau de la structure du jeu, voilà où on en était : deux dos de cartes de couleurs différentes, qui indiquaient si on les jouait tournées vers soi (jour) ou vers l'adversaire (nuit) ; un choix du plus gros ou du plus petit décidé par le premier joueur, et la possibilité de piquer des cartes ailleurs. Et c'est ce soir-là qu'on a tenté, pour la première fois, le mode à quatre, en équipe. On a pas mal rigolé : jouer en duo, avec des infos cachées, où je voyais les cartes de mon adversaire côté à côté, et vice versa, et pareil en face, ça ouvrait encore une nouvelle dynamique.



10

Et là, Jérémy a dit : « Ça commence à ressembler à quelque chose... mais ne t'emballe pas trop. »

Yoann, lui, s'est emballé : « Présente-le au concours pour choisir le jeu de la prochaine édition de l'Alchimie ! »

Moi, évidemment, je me suis emballée aussi.

Et Jérémy a répété : « C'est bien, continue de bosser, mais ne t'emballe pas trop. »

Je me suis donc à la fois emballée et motivée à progresser.

Spoiler : la suite montrera que, de nous tous, je crois que c'est Jérémy qui s'est le plus emballé.



ÉTÉ 2024

## CONCOURS JEU DE L'ALCHIMIE

J'ai décidé de me lancer dans le concours. Avec beaucoup d'appréhension.

Le thème : la **magie**. *Mythic Battle* allait donc devenir *Magic Miroir*, avec des sorts, et tout et tout. Mais pour moi, ce n'était pas une simple présentation de proto. C'était une épreuve de survie sociale. Quand on est neuroatypique, créer, vibrer, se passionner, c'est facile. Mais se retrouver en situation sociale, c'est comme s'asseoir à la table d'un jeu expert sans connaître les règles. Alors j'ai appelé *Alain Balay* :

« **S'il te plaît, est-ce que tu peux me donner ton avis, m'aider à pitcher, à parler, à me préparer ?** ». En résumé : HELP !

Il a immédiatement accepté. On a donc passé une après-midi très sérieuse (Enfin, avec quelques parties de ARGH au milieu, faut pas déconner non plus !). Lui s'évertuait à garder un air grave, et moi à prendre des notes, papier et stylo à la main.

« **Il faut que tu puisses dire quel est le propos du jeu. Ben oui, être capable d'expliquer et de donner envie en deux lignes. Les objectifs, le gameplay, les mécaniques, les émotions que tu veux faire ressentir... Et que toi, tu sois au clair avec tout ça.** » Oula. Je ne m'étais jamais posé ces questions-là. Mais j'ai appris plein de trucs utiles ce jour-là.

Et en partant, il m'a dit : « **Il est bien, ton jeu. Et si tu ne gagnes pas, je veux bien un proto.** » Je suis repartie reboostée. Jusqu'à l'heure H, devant les locaux de Subverti.



**31 AOÛT 2024**

## **LA MAGIE, LES PIZZAS ET LA SURPRISE !**

**14 h :** concours du jeu pour le Festival Alchimie du jeu de Toulouse. Arrivée devant, j'ai failli faire demi-tour. Trop de stress : et si je faisais encore une gaffe sociale ? Et si je bugguais, genre gros freeze, écran bleu... Voir plantage complet ?

Contre toute attente, la journée a été magique. Une des meilleures de ma vie de joueuse. L'ambiance était incroyable : plein de protos à tester, des retours bienveillants, et une vraie hype autour de mon jeu. On entendait des rires dans toutes les pièces, un Steeve sauvage faisait l'avion bras écartés à travers les locaux...

Bref, je me sentais dans mon élément.

Apparemment, la délibération pour le choix du jeu a été animée. (Par la suite, j'ai ouï dire que Jérémy avait bien défendu le jeu. Ça m'avait beaucoup touchée.) Pendant ce temps, on attendait le verdict en faisant nos pronostics et en mangeant des pizzas.

J'ai gagné !

Enfin... j'avais surtout fait un bon pronostic sur le vainqueur. C'était Guillaume Labrousse, avec un jeu plein de malice qui deviendra Abra Chadabra. Mais, plus tard une surprise m'attendait.

Vers **minuit**, à l'inverse de Cendrillon, le conte de fées est arrivé. Jérémy (oui, le même qui m'avait dit de ne pas m'emballer) était surexcité. Lui et Yoann m'ont prise à part. Yoann m'a regardée et m'a dit :

**« Je voudrais garder ton proto. Je crois que je vais te proposer un contrat. »**



**31 AOÛT 2024**

## LE DÉPART

Suite à la proposition de Yoann, moi, toujours aussi douée socialement, ma réponse fut : « Ah ben non, j'ai promis, je dois le laisser à quelqu'un d'autre. »

C'est ce qui me paraissait le plus logique sur le moment. Heureusement, Yoann ne m'en a pas tenu rigueur. En fait, ça se fait de laisser plusieurs protos à plusieurs éditeurs. C'est même comme ça que ça fonctionne.

Quelques jours plus tard, tout le monde partait au salon pro de Vichy (enfin, pas moi, il me faudra attendre un an de plus pour oser écrire à un éditeur pour demander un rendez-vous officiel). Pendant que j'attendais (im)patiemment, Yoann et Jérémy m'appelaient presque tous les jours.

Ils le faisaient tester, et commençaient déjà à avoir de bons retours.

Leur énergie était incroyable.

C'était grisant de voir des gens y croire autant, et de sentir autant de motivation autour du jeu.

À leur retour, nous avons **signé le contrat**. J'ai plongé pleinement dans le monde de l'édition, du développement, des tests, des échanges. J'ai pu découvrir toutes les facettes de ce milieu.

Les mois qui ont suivi ont été super enrichissants !



## L'AVVENTURE ÉDITORIALE

Ça a été une grande chance, pour un premier jeu, de pouvoir être impliquée et présente à toutes les étapes.

J'étais ravie de savoir que ce serait Jérémy qui le développerait. Je l'avais rencontré en l'interviewant pour *La Dépêche du Midi*, à l'époque où j'y bossais. Ça avait tout de suite matché, et j'avais beaucoup d'estime pour son parcours.

Et puis, il croyait à fond à ce projet. Il voulait le porter, il s'est battu pour. Et ça, ça énergétise ! Mais j'étais aussi très impressionnée.

Je me suis un peu bloquée : peur de mal faire, peur de ne pas m'impliquer assez ou trop... Toujours à vouloir mieux, je doutais.

On a testé plusieurs chemins.

**Je voulais être convaincue à 100 %.**

Jérémy était à l'écoute, même quand il ne validait pas, il entendait, il réfléchissait quand même. Ce mec, c'est un bosseur. Je ne mettais pas de filtres pour dire ce que je pensais d'une idée.

Bien sûr, il a aussi un peu râlé (mais discrètement). On a débattu, souvent retravaillé, toujours pour améliorer.

Je me souviens d'un dimanche pluvieux (enfin, il faisait beau, mais c'est moins dramatique à raconter). Je l'appelle, les larmes aux yeux : la veille, j'avais fait tester le jeu à des vieux joueurs (enfin, des joueurs expérimentés), et les retours n'étaient pas top. J'ai eu droit au fameux : **« Pourquoi je sortirais ce jeu et pas un autre ? »** avec des comparaisons à d'autres jeux très bien choisies qui, sur le coup, m'ont un peu démontée.

J'ai eu besoin de tout remettre à plat.

## Aujourd'hui, je n'ai plus peur de cette question.

Jérémy s'est montré rassurant, m'a dit que les tests ailleurs étaient excellents. Et en même temps, on a retravaillé encore et encore, et c'est tant mieux.

Je ne regrette pas d'avoir osé exprimer chaque doute pour ne pas avoir laissé passer quelque chose. Et aujourd'hui, je suis fière de ce premier jeu.

Ce que j'ai aimé aussi, c'est qu'on avait à peu près le même rythme de pensée : un débit en  $x\ 1,5$  qui m'allait bien. Et la synergie avec Yoann a aussi très bien fonctionné. Il nous laissait faire, tout en cadrant ce qu'il fallait.

Il a le don de cerner les forces de chacun, d'orchestrer l'équipe et de canaliser sans (trop) brider. J'admire son intelligence. Avec lui, je ne m'inquiétais pas pour le futur de mon « bébé ».

J'ai énormément appris, et j'espère que j'apprendrai encore.



AVRIL 2025

## AMAROK

Puis est venu le moment du thème. Une chose était importante : trouver une idée qui respecte la mécanique du jeu, sans plaquer quelque chose **« parce qu'il faut un thème »**. J'ai proposé une pléthora d'idées ; de l'*Ouroboros* à l'écologie, en passant par les chats. Et j'ai même tenté de replacer mes poissons (un jour, j'y arriverai). Et puis les **loups se sont imposés**. Ils mettaient tout en cohérence : la nature, les tensions, l'équilibre... exactement ce que je voulais raconter depuis le début. Le rêve est devenu réalité... Et pourtant, parfois, je n'y crois toujours pas. Je me souviens du moment où j'ai vu une vidéo où Yoann Levet faisait un retour incroyable sur le jeu. J'ai littéralement sautillé sur place et là j'ai un peu réalisé. J'étais heureuse.

Quand je repense à la route parcourue...

J'ai commencé avec un jeu trouvé dans le *Journal de Mickey*, et je termine avec un jeu édité. Et ce qui me rend fière, c'est d'être allée au bout. Je ne voulais pas que cette idée devienne un proto oublié dans un tiroir. C'était sur ma to-do list de vie : **check !** Ce projet m'a appris quelque chose d'essentiel : ma créativité, mon énergie ne sont pas **« trop »**. Elles ont juste besoin d'espace pour se déployer, se canaliser, de liberté pour se transformer, de matière pour rebondir. Ne pas hésiter à tester, modifier, écouter quand c'est pour le bien du jeu, mais surtout, ne pas oublier pourquoi je fais ça, parce que j'aime ça, prendre du plaisir et se faire confiance. J'espère que les personnes prendront **autant de plaisir à jouer à Amarok que j'en ai eu à le créer**, le façonner, le faire évoluer. Qu'il continue à faire en sorte **« qu'il se passe des choses autour de la table »**, qu'il y ait de l'émotion, du partage du moment présent. Et qu'il trace son chemin dans la forêt ludique... en parvenant, parfois, à réunir les cœurs. ❤

# HISTOIRE D'AMAROK

« La forêt est plus vaste et puissante  
que tu ne le crois.

Dans l'abondance, ose voir en grand.

Dans la pénurie, ose jouer petit.

Prends les ressources où elles  
se trouvent. Rien n'est à personne,  
tout est à disposition.

Méfie-toi des pièges.

Combats de toutes tes griffes.

Adoucis-toi quand tu observeras deux  
cœurs battre à l'unisson — instant  
magique où le monde s'arrête face à  
la force de l'amour.

Apprends à faire confiance à ton instinct  
plutôt qu'à tes seuls yeux pour te guider.

Et tu finiras par me trouver ! »

Sa légende nous est ainsi parvenue. Il est le **loup géant**, créature surnaturelle de la tradition *Inuit*.

Depuis que *Kaila* peupla la terre de toutes ses créatures, du lièvre au caribou, Amarok rôde... tantôt en meute, tantôt solitaire — toujours dévorant les âmes imprudentes. Mais il est aussi l'**esprit protecteur**, régnant sur la forêt, testant et récompensant les esprits les plus courageux. Pour eux, il devient leur guide, leur conférant chance et inspiration afin de les aider à se diriger vers son empreinte sacrée.

Ceux qui la trouvent sont changés à jamais : ils incarnent désormais l'**esprit loup**, en harmonie avec la nature, maintenant l'équilibre de la faune et de la flore.

**Ce soir, dit la légende, Amarok chasse.**

Et peu à peu, alors que son message résonne à travers le vent sifflant, l'atmosphère s'alourdit, tandis que l'esprit de tous les animaux se rapproche.

On peut observer ici un cerf curieux, là un sanglier fougueux, ou encore un renard facétieux. Au loin, le cri perçant d'une chouette guettant un petit tamia sortant de son trou. Le cri des loups au clair de lune, comme autant de voix qui rigolent, donne le départ d'une **longue nuit**.

Un écho raconte que si tu es trop faible, tu peux invoquer *Amarok* qui viendra, nuit après nuit, t'écraser pour te fortifier. Et peut-être sombreras-tu définitivement pour nourrir la terre... ou deviendras-tu redouté par toutes et tous. Rien n'est déterminé à l'avance.

Après l'abondance, vient le **changement de saison** : les loups se séparent et économisent leurs efforts.

Dans la pénurie, ce n'est plus la force brute qui gagne, mais le silence. La préservation des ressources est indispensable pour l'équilibre du monde. La gourmandise sera punie et la sagesse récompensée.

L'équilibre reste cependant fragile, et à tout moment la bascule peut de nouveau

survenir. Même les loups peuvent se faire piéger et voir leurs efforts réduits à néant, excepté si un coup de griffe bien placé parvient à les libérer.

Telle est la loi cruelle de ces lieux.

Seul l'**amour**, la plus grande force du monde, celle de deux coeurs battant à l'unisson, peut l'emporter au-delà de toute force et contre toute raison.

Le chemin de la forêt est ainsi fait, semé d'embûches. Dans les profondeurs, sous son manteau épais, l'obscurité semble régner.

Mais la **lueur éternelle** du véritable maître des lieux vous y attend.

**Mémoires d'Amarok**

Charlène Chaps





Yoann, Baptiste, Charlène & Jérémie

Autrice · **Charlène Chaps**  
Illustrateur · **Baptiste Perez**  
Développeur · **Jérémie Partinico**  
Graphiste · **Ange Hubert**  
Graphiste 3D · **Camille Demonio**  
Éditeur · **Yoann Brogol**  
Photographe · **Marine Poncet**  
Vidéaste · **Bernard & Bernadette**