



Parce que l'iPad est trop petit

JSP d'or de cette année, prix du jury de l'As d'Or à Cannes, *Smallworld* cumule les titres de reconnaissance. Rien d'étonnant donc à ce qu'il ait été choisi pour être l'un des premiers jeux de société adaptés sur l'iPad, la nouvelle tablette tactile d'Apple. Un événement que nous ne pouvions pas laisser passer.



Nous voilà donc conviés par l'équipe de Days of Wonder à tester la bête. Et nous ne sommes pas les seuls, car voilà que je rencontre dans ses locaux un confrère du magazine Joypad. Preuve s'il en faut qu'entre jeu de société et jeu vidéo, les cartes sont bel et bien brouillées. Ce n'est pas un plateau, ce n'est pas un ordinateur portable. Non, c'est l'iPad qui tient lieu de surface de jeu. Conçue comme le chaînon manquant entre l'iPhone et l'ordinateur portable, ce nouvel outil combine les avantages des deux. L'iPad permet d'aller sur le net, de lire des ebooks, d'écouter de la musique, etc. avec un confort bien supérieur à celui de l'iPhone et une meilleure accessibilité qu'un ordinateur. Et bien sûr de faire des jeux, dont des jeux de société. Mais cette dernière application possède une chose bien à elle. L'expérience n'a en effet rien à voir avec le jeu en ligne, dans lequel les joueurs sont seuls devant leur ordinateur, communiquant par chat ou au mieux par micros, voire webcams interposés. Non, on retrouve bien la convivialité du jeu de plateau réunissant les participants autour du jeu, au propre comme au figuré. C'est cet aspect que Days of Wonder a particulièrement voulu mettre en avant, si bien que l'équipe hésite fortement à inclure un mode solo permettant de jouer contre l'intelligence artificielle. Ca, on pourrait aussi bien le faire avec un ordinateur. Pour eux, la finalité de l'iPad est différente.

Pris en main par le tactile

Nous sommes maintenant face à face pour une première partie. Deux joueurs seulement, car c'est une version qui est encore loin d'être achevée. Il n'est d'ailleurs pas sûr que la version finale propose de jouer jusqu'à cinq, car il faut bien reconnaître que ce plateau n'est pas très grand. Nous connaissons déjà les règles, donc pas de problème de ce côté-là. En revanche, je ne suis pas familier des iPhones et autres gadgets qui dépassent le niveau technologique de la roue en pierre polie. Il faut donc compter le temps de la prise en main, un peu moins d'une minute, pour être parfaitement à l'aise, tant avec la machine elle-même qu'avec l'interface conçue pour *Smallworld*. Le côté lourd, et potentiellement rébarbatif pour les non-initiés, de la mise en place, disparaît complètement devant la simplicité de l'engin. C'est parti, je choisis mon peuple et je commence à m'installer en posant mon doigt sur les pions et en les faisant glisser sur la case voulue. L'écran a la gentillesse d'afficher le nombre d'unités dont je vais avoir besoin pour investir la zone que mon doigt survole. Et s'il y a besoin de lancer le dé, une icône indique le score à atteindre pour prendre le contrôle du territoire, puis le jet est effectué automatiquement. De même pour le calcul des points de victoire en fin de tour. Toute cette



Quel jeu se cache derrière ces 3 Pixs ?

« Il faut donc compter le temps de la prise en main : un peu moins d'une minute ! »

manipulation en moins a pour effet de réduire considérablement la durée du jeu, ce qui améliore considérablement la productivité. On atteint les 50 parties par jour, soit deux fois plus qu'avec le vieux *Smallworld* à vapeur. Cette prise en charge change également la donne dans l'explication des règles. Avec le tutorial conçu par Days of Wonder, pas besoin de passer quinze minutes à tout expliquer avant de toucher à quoi que ce soit. Une brève explication du principe du jeu en quelques phrases et le premier joueur est déjà invité à choisir son peuple. Puis des informations supplémentaires arrivent au fur et à mesure, distillant la totalité des règles le temps d'une partie de découverte. Une manière de faire rarement pratiquée avec les jeux en boîte, mais qui trouve son intérêt avec la rapidité des parties sur l'iPad, et qui contribue à le rendre plus accessible au grand public.

Le jeu de société lounge

A l'issue de cette première rencontre avec l'iPad, il est difficile de ne pas être convaincu par le potentiel de la chose. Pas de quoi jeter ses boîtes en carton par la fenêtre cependant, car la tablette d'Apple, dans son état actuel, vient en complément du jeu en boîte. On n'est pas dans le même cas de figure que lors de l'apparition du DVD, qui a fait progressivement disparaître les cassettes à bande magnétique. Ce n'est pas tant sur le plan matériel que l'iPad renouvelle le jeu de société, mais bien sur le plan social, en proposant de nouvelles manières de jouer ensemble. Elle a pour elle des atouts qui donnent une autre dimension au plaisir ludique et surtout à sa diffusion vers un public plus large. Son côté plus branché, loin de l'image un peu pépère du jeu de société, n'est pas le moindre et ouvrira sans aucun doute les portes du plaisir ludique à un nouveau public. C'est également la fin des problèmes de règle et des incertitudes sur la manière de gérer telle ou telle situation spécifique. Fini de parcourir désespérément le livret de règles pendant 15 minutes à la recherche de la réponse qui ne se trouve de toute façon que dans la FAQ. C'est certes rarement le cas dans *Smallworld*, mais on voit l'intérêt que cela peut représenter pour des jeux plus complexes. Revers de la médaille, cela interdit aussi toute modification des règles et introduction de variantes personnelles. Pas possible en l'occurrence de jouer avec le nouveau peuple que vous aviez créé en utilisant les tuiles vierges fournies dans la boîte de jeu. Le côté pratique de l'objet doit être également pris en compte, avec la possibilité de transporter aisément une ludothèque complète et de jouer rapidement en ayant besoin de peu d'espace. Sans être un gros jeu, *Smallworld* se pratiquait pourtant autour d'une table, souvent au cours d'une soirée conviviale et chaleureuse dédiée au jeu de société. L'iPad le met à la portée d'un voyage en train, ou d'une partie express sur un coin de table de bar. Reste la question du choix de *Smallworld* comme fer de lance de l'invasion de l'iPad par le jeu de société. C'est vrai, pourquoi pas par exemple *Les Aventuriers du Rail*, dont le succès est encore plus grand et dont la renommée a largement débordé les frontières du milieu des amateurs du jeu de société ? Une interrogation qui se pose d'autant plus que *Smallworld* n'est pas forcément le choix qui viendrait en premier en matière de jeu à deux. Mais voilà, l'iPad a aussi ses limites et ne permet par exemple pas vraiment l'utilisation d'éléments conservés secrètement par les joueurs, comme des cartes. A moins bien sûr que chacun n'ait son iPhone autour de table, comme dans l'adaptation du *Scrabble*, mais c'est un procédé encore assez exigeant sur le plan matériel. *Smallworld* se prêtait donc bien à la chose, en attendant l'étape suivante où du matériel extérieur accompagnera l'iPad et interagira avec lui. ■

Antonin Merieux



Piqûre de rappel

Smallworld est une réédition de Vinci, de Philippe Keyaerts, publié chez Days of Wonder. Dans ce jeu de conquête à l'ambiance fantasy, les joueurs contrôlent des peuples auxquels sont associés des attributs qui changent à chaque partie. Les Nains volants ou les Squelettes diplomates luttent ainsi pour s'emparer de territoires, le hasard n'occupant dans les mécanismes qu'une part minime. Vous pouvez en retrouver la critique complète dans le JSP n°57.