

Vlaada Chvátíl, l'inventeur de jeux de société capable de résumer la civilisation sur un plateau

Le créateur de titres tels que « Through the Ages » ou le célèbre « Codenames », dont il publie une nouvelle version, revient sur son parcours, sa méthode et ses œuvres les plus connues.



PORTRAIT

TOMMASO KOCH (« EL PAÍS »)

Lorsqu'il travaille sur un nouveau jeu de société, Vlaada Chvátíl y pense en permanence. « Chaque minute de libre », précise-t-il. Sous la douche comme à 3 h du matin. C'est ainsi que fonctionne son processus créatif. Un processus forcément très personnel, car il est rare de trouver des collaborateurs prêts à se lever en pleine nuit pour discuter de cartes ou de stratégies. « Je ne pourrais pas les appeler à ces moments-là pour leur faire part de mes réflexions, mais je ne peux pas non plus m'empêcher de continuer à y penser et de les développer ensuite », explique-t-il. C'est pourquoi il a l'habitude de concevoir seul au moins le noyau central de ses jeux. Une méthode qui ne lui a visiblement pas porté préjudice : le Tchèque est considéré comme l'un des auteurs les plus éminents du secteur, notamment pour *Through the Ages*, qui parvient à résumer toute une civilisation sur un plateau, et pour *Codenames*, un best-seller familial fondé sur le déchiffrement d'indices, dont il lance aujourd'hui une version inspirée de l'univers de Harry Potter. Plus généralement, il se distingue par un style très varié et singulier : certains de ses jeux sont tellement différents les uns des autres qu'ils semblent n'avoir pour seul point commun que leur créateur.

Cette signature est synonyme de défi pour des milliers de joueurs, notamment parce qu'il prend généralement son temps et teste ses créations encore et encore. Certains détracteurs lui reprochent d'ailleurs précisément leur longueur et leur complexité excessives. Il faut dire qu'une partie de *Through the Ages* exige de lire un manuel de 23 pages et de prévoir au moins deux heures de jeu. *Code-*

names, lui, incarne tout le contraire. Conçu d'un seul coup lors d'un salon, il permet à n'importe qui de se lancer sans longs préambules ni préparation. « Parfois, avant de lancer un jeu conséquent, je me suis demandé si j'avais exagéré : "C'est trop, personne ne va y jouer." Mais le public me surprend toujours », explique Chvátíl.

Même ses détracteurs, en tout cas, lui reconnaissent son travail et son ambition. L'auteur a parfois refusé de se définir comme un « véritable artiste », estimant que son travail s'apparente davantage à de l'artisanat. Mais il accepte une autre étiquette : « Je suis un perfectionniste. » À tel point qu'il demande que l'entretien se fasse par écrit. Il travaille actuellement sur un nouveau projet « vraiment énorme » ; la charge de travail et les délais l'ont « épuisé » et il avoue avoir été tenté de répondre « pas maintenant ». Il accepte finalement, car l'échange de messages lui permet de répondre lorsqu'il se sent « à l'aise ».

« Je me souviens du moment où j'ai réalisé que c'était devenu mon métier. C'était lorsqu'un journaliste m'a un jour interrogé sur ma carrière. Je me suis dit : "Ah, attends, c'est donc mon métier ?" Je

Parfois, je me demande si j'ai exagéré : "C'est trop, personne ne va y jouer." Mais le public me surprend toujours

Vlaada Chvátíl
Créateur de jeux

”

n'ai jamais voulu devenir concepteur, j'ai simplement toujours voulu créer des jeux », raconte-t-il. Ses premiers jeux ont vu le jour pendant son enfance à Jihlava. Mais, petit à petit, il est devenu évident qu'il ne s'agissait pas seulement d'une passion d'enfant. En 1997, *Arena : Morituri te salutant* marque ainsi ses débuts sur le marché. Entre gladiateurs et combats, on y devinait déjà ce qui allait suivre : Chvátíl raconte qu'à l'époque, il jouait à de nombreux jeux de rôle et voulait créer un système de combat réaliste. Il s'y est toutefois tellement plongé qu'il a fini par concevoir un jeu entièrement consacré à cela. A tel point qu'un des éditeurs lui a demandé : « Je ne comprends pas. S'il y a un dé, pourquoi ne le lance-t-on jamais ? »

Dix grandes créations

Les idées lui viennent, explique-t-il, chaque fois qu'il perçoit « un potentiel inexploité ». Il expérimente également pour ne pas s'ennuyer : dans *Space Alert*, une équipe est ainsi contrainte de collaborer pour survivre ; dans *Dungeon Petz*, il imagine une compétition entre diabolins qui cherchent à avoir la meilleure animalerie ; avec *Mage Knight*, il crée une gigantesque épopée guerrière et fantastique.

Il y a vingt ans, Chvátíl est aussi devenu éditeur, à la tête de Czech Games Edition. C'est là qu'il a appris à freiner son



propre élan créatif lorsqu'un autre auteur est aux commandes. Il teste donc constamment, conçoit et publie. Parallèlement, il puise peut-être son inspiration dans d'autres domaines culturels : il raconte qu'il lit, regarde des films ou des séries, va au théâtre ou à des concerts, et apprécie les jeux vidéo, qu'il développe également. « Qu'est-ce qu'un bon jeu ? Un jeu qui compte beaucoup d'utilisateurs, qui se vend bien, qui obtient de bonnes notes ou qui reste dans les mémoires ? Je ne veux pas décider de ce qui en fait un bon jeu ou non. Il n'y a pas d'éléments particuliers qu'il faille inclure, tant qu'il y a des gens qui l'apprécient », précise-t-il.

Beaucoup, dans son cas, semblent apprécier ses créations. Devir, son éditeur en Espagne, se targue de ce que Chvátíl compte « pas moins de dix grands titres » à son actif. *Codenames*, sorti en 2015, est probablement le plus célèbre. Apparemment, ce projet a même permis à la mère de l'auteur de comprendre enfin à quoi son fils consacrait ses journées. Pourtant, le créateur tchèque considère un projet datant de dix ans plus tôt comme le véritable tournant de sa carrière. Celui-ci a nécessité des centaines et des centaines d'heures de travail, ainsi que des tests incessants tout au long du processus. Il n'y avait pas d'autre moyen de rendre jouable l'intégralité du parcours de la civilisation.

Vlaada Chvátíl a parfois refusé de se définir comme un « véritable artiste », estimant que son travail s'apparente davantage à de l'artisanat. © DEVIR

« *Through the Ages* » parvient à résumer toute une civilisation sur un plateau. © D.R.

Je ne veux pas décider de ce qui fait un bon jeu ou non. Tant qu'il y a des gens qui l'apprécient

”

Une partie de *Through the Ages* s'étend en effet de l'aube de l'humanité jusqu'au triomphe de l'informatique. Le jeu compte donc des dizaines de cartes et des centaines d'options. On y retrouve des personnages tels que Jules César, Einstein, Bach ou Robespierre, ainsi que des variables comme l'arrivée de l'imprimerie, la fierté nationale, la corruption ou la méthode scientifique. L'histoire universelle, en somme, contenue dans une boîte. Deux décennies plus tard, son ampleur reste impressionnante, même si un regard contemporain permet également de relever certaines absences : la représentation des femmes, à quelques exceptions près comme Jeanne d'Arc et Angela Merkel ; et une approche moins centrée sur l'Occident. « J'ai compris que c'était quelque chose de spécial quand l'un de mes amis, qui n'avait jamais aimé les jeux longs, y a consacré cinq heures et a voulu recommencer. Cela a marqué un tournant important dans ma vie : avec plusieurs amis, nous avons décidé que créer des jeux de société serait notre moyen de gagner notre vie », explique l'auteur.

Il poursuit dans cette voie, fidèle à sa méthode. Aujourd'hui, Chvátíl consacre toute son énergie à faire en sorte que chaque aspect de son nouveau jeu « soit le meilleur possible ». Et il précise que, dans ce cas précis, il participe bien à la conception : « Au début, il y a eu beaucoup d'appels et de réunions pour réfléchir ensemble, mais c'était amusant et je suis satisfait du résultat. » Il affirme que le projet pourrait « facilement l'occuper 30 heures par jour », s'il disposait de journées aussi longues. Car, pour Vlaada Chvátíl, chaque minute de libre compte.



ANDERLECHT



ENSEMBLE IMMOBILIER

Situé rue Léon Delacroix 26/28 à Anderlecht, cet ensemble immobilier de plus de 2.000m² est composé d'un ancien établissement scolaire (école de maréchalerie de l'État) avec ateliers et dépendances. Édifié en 1931 par l'architecte A.-J. Storrer, ce bâtiment Art Déco bénéficie d'un réel intérêt historique, esthétique et urbanistique. Organisé autour d'une cour intérieure desservie par une porte cochère, il offre de volumineux espaces propices à une revalorisation ambitieuse. En zone de forte mixité et au cœur du périmètre de rénovation urbaine Heyvaert-Poincaré, le site présente un important potentiel sous réserve des permis à obtenir. Faire offre à partir de 1.970.000 € via le site BIDDIT, sous réserve d'acceptation. Visites excl. sur rendez-vous au 0489/96.30.19. Veuillez consulter les conditions de vente sur BIDDIT.

NOT. ASS. C. GILLARDIN (ACTALYS)
• 0489/96.30.19.

n° 7237 n.v.o.