

**JiV** 72,5  
CULTURE JEU VIDÉO

# QUAND L'AMATEURISME PREND LE POUVOIR

Mauvais cadrage

**PAS SHARPAYÉ**  
20 CRITIQUES  
EN UNE PAGE

**LE BISCUIT QR**  
UNE CRITIQUE BONUS  
SORTIE APRÈS LE MAG !

**L'OMEYER POUR LA FIN**  
RETOUR SUR  
LA SÉRIE HANDBALL

# LES MÉTAMORPHOSES DE COVID

Par Gnurf

À l'heure où j'écris ces lignes, aucun moyen de savoir si cette étrange parodie sera terminée un jour. « *Mais enfin, pourquoi cette andouille écrit-il un édito avant d'avoir ne serait-ce que commencé le reste du magazine ?* » pensent en chœur tous les journalistes professionnels lisant ces lignes. Car c'est bien la clé du problème : je ne suis pas journaliste. Il est même probable que, de l'ouvrage que vous avez sous les yeux, pas une ligne ne fut écrite par un professionnel digne de ce nom, mais que voulez-vous : à la guerre comme à la guerre. Et, puisqu'apparemment, guerre il y a\*, il nous faut nous adapter, retrousser nos manches et assumer le destin de Rosie la riveteuse, des taxis de la Marne, ou de Salomé Lagresle, bref : sauver la situation en endossant bien plus de responsabilités que prévu. Alors oui, des poissons d'avril il y en aura, je pense même ne pas trop m'avancer en prétendant qu'aucune information un tant soit peu solide ne sera écrite ici. Comme vous le savez peut-être, je suis game designer. Dans ce métier, il m'arrive parfois, lors d'un prototypage, d'une deadline particulièrement serrée, ou d'une game jam, de jouer au graphiste, au sound designer, au chef de projet ou à l'administrateur réseau, autant de vrais métiers pour lesquels je n'ai jamais été formé. Le résultat est souvent largement à la hauteur des espérances, c'est à dire nul. Pourtant, j'y prends un plaisir incroyable. Aucune pression, car aucune attente, ni même aucune ambition. Je vais faire de mon mieux, bien sûr, mais nul besoin de me comparer aux ténors du genre, ni même envie de le faire, et c'est exactement ce qu'il se passe ici. Je commence une partie de Journey, je vois au loin ce pic lumineux qu'est Yann François, mais je me contente de baigner dans sa lumière sans m'y perdre, comme la plus prudente des phalènes. Il est un phare dans la nuit, mais chacun sait qu'un bon navigateur ne vise pas le phare, il vise avec. Est-ce à dire que je me justifie devant vous de l'indigence journalistique de ma prose ? Non. Je vous signale simplement que, malgré la pénibilité bien compréhensible de la lecture de ces lignes, leur écriture a apporté à votre serviteur énormément de plaisir.

\*"Guerre il y a games". C'est drôle parce qu'on est dans la killzone.

Cet ersatz de magazine n'est affilié d'aucune façon que ce soit au magazine JVlemag. Il est entièrement gratuit et réalisé avec leur aimable autorisation. Abonnez-vous (à JVlemag, pas à cette parodie que nous lisez actuellement) !

**JVlefauxmag :**  
Serveur du vrai JVlemag - Discord

**Rédacteur en chef :**  
Gnurf

**Rédacteur graphiste :**  
Tvaing

**Secrétaires de rédaction :**  
Tout le monde, mais surtout Bartleby

**Rédaction :**  
Dart, DrBaaat, Elglon, Gnurf, Killy  
L'Infidèle, Makusu, montreuillois,  
Sharp, Steamplume, Taigo, Titlili, Tvaing,  
ValérienMar, Wailordo, Ze PilOt

> **Moi je veux juste savoir si on va toucher 90 ou 95% des revenus générés par ce fanzine.**  
**DG Kéké**

95% semble plus juste, non ? Jusqu'à présent, et grâce à une politique novatrice basée sur l'absence de salaire, ce numéro nous a coûté 14.22€ (achat du numéro 72 en version numérique pour éviter les redites et avoir la dernière version de la maquette, et d'un "indie tier" chez SteamSpy pour les chiffres). Le prix de vente étant fixé à 0€, pour un volume estimé à 25 copies (26 si ma maman sait ouvrir des pdf), le prévisionnel affiche -14.22€ de revenus, votre part revient donc à -13.51€. Nous attendons votre chèque avec impatience.

> **À quand la révolte des lecteurs pour m'offrir ma légitime place d'impératrice de Tocardie ?**  
**La Linosse**

Patience votre Altesse. La première étape fut bien sûr de créer cet organe de presse indépendant du JV originel à la solde des deeziens, afin de convertir le peuple à votre Juste Cause (6,99€ sur Steam). Par la suite, et ce dès la fin du confinement, nous comptons partir à la recherche du légendaire Sceptre des Tocards dont la possession assure l'accès au trône si l'on en croit une prophétie millénaire dont la traduction est connue de tous : « *Clou, trois clous barrés d'un clou, grand clou vertical, trois clous mais celui du milieu est plus court, sans doute une punaise, deux grands clous verticaux, double clou, grand clou vertical, double clou.* » La première phrase ne laisse que peu de place au doute, mais la signature « *clou entouré de deux trompettes* » sonne comme une évidence.



> **Quand est-ce que je touche les dividendes ?**  
**CorentinWalou**

Dès la décision prise lors de la prochaine assemblée générale, qui aura probablement lieu après la fin du confinement. Le modèle de Lintner concernant politique de distribution des dividendes, et que nous avons décidé d'adopter au sein de la rédaction, nous donne un dividende par action à l'instant  $t$   $D_t = \rho \cdot \tau \cdot E_t + (1 - \rho) \cdot D_{t-1}$  avec le coefficient d'ajustement  $\rho \approx 30\%$  et un  $\tau$ , le ratio de distribution cible des bénéfices par action -je ne t'apprends rien-, plus proche des 50%. Il en résulte que, attendu du taux marginal actuel d'imposition des dividendes et du fait que ce fanzine n'est pas géré par une entreprise régie par le code du travail et possédant des actions, tu vas toucher des clous. Pour toute réclamation, je te redirige vers notre service investisseur : Christophe Butelet, le Courrier des Actionnaires 26 avenue Kléber 75016 Paris.

> **Pourquoi diable lisez-vous encore des magazines ?**  
**ForceRose**

Ce n'est pas par faute d'avoir essayé d'arrêter : Internet haut débit pour regarder du stream, écran vertical avec réglage pointu de luminosité pour lire plus confortablement depuis l'ordinateur, une bibliothèque pleine à craquer, mais que veux-tu : vous continuez de les écrire. Pire, vous continuez de les écrire bien. Du coup, pas le choix, on lit. On lit même tellement que, quand vous n'écrivez plus, on est en manque et on le fait nous-mêmes...

# BOÎTE VOCALE



**Thomas "Dart" Tillard**  
@Thomas\_Tillard

Des années que je rêvais humblement d'écrire un petit article autour de la musique ou du jeu vidéo... le Coronavirus, JV le Mag et Gnurf m'en auront donné l'occasion. Un grand merci à eux trois ! J'espère de tout cœur que les lecteurs de ce web fanzine (ou fan webzine ?), qu'ils soient membres de la redac de JV, amateurs assidus du mag ou simples curieux ayant mis la main dessus prendront autant de plaisir à le lire que nous en avons eu à l'écrire. Peut-être à l'année prochaine pour une nouvelle épidém... un nouveau numéro de la communauté !



**Baptiste**  
@Drbaaaat

Je pensais sincèrement que la pire catastrophe auquel je serai confronté ce mois-ci serait l'épidémie de COVID-19, mais ça c'était avant de voir ce mag/fanzine.



**Elglon**  
@elglon

Pour moi, Journaliste Jeu Vidéo consistait, comme le disait Boulon en quittant CPC, à « dire aux gens ce qu'ils font mal et leur dire le plus méchamment possible ». Et puis en 2013 est arrivé JV Le Mag. J'ai alors découvert des gens qui parlaient culture, langage, ou encore histoire du jeu vidéo. Bref qui nous parlaient d'art. Alors ce mois d'avril sans JV, c'est l'occasion de pour moi de rappeler ce que serait la presse JV sans JV : « Critiquer c'est aisé, parler d'art c'est chaudard ».



**Julien Barbe**  
@LeGnurf

Le premier site web que j'ai visité était jeuxvideo.com, vers 97/98. J'avais tapé l'adresse au hasard et j'avais été surpris de tomber sur quelque chose. Ensuite, deux journaux de collège, une publication dans Thuriès Magazine au lycée (j'y parlais de rhubarbe, authentique) et une interview par Hoopy dans le JV 61 (à qui j'ai retourné la faveur dans le présent numéro), ont eu pour aboutissement ce que serait la presse JV sans JV : « Critiquer c'est aisé, parler d'art c'est chaudard ».



**Killy l'Infidèle**  
@Killy\_Log1

Nous avons contacté Killy pour savoir s'il avait quelque chose à dire à nos lecteurs, sa réponse : « Quoi, ces pouilleux ? Et puis quoi de plus ? Déjà que t'as une critique gratos faudrait pas déconner... »



**Maxime Jeannin**  
@Makusu  
(crédits : Din)

Est-ce qu'on a seulement conscience de l'effet que va avoir ce confinement sur tous les traumatisés du backlog? Non parce que si ça ne suffit pas à fermer quelques portes ouvertes sur des pans entiers de notre culture entamés mais jamais terminés, alors tout espoir est perdu. Je pense qu'il va être essentiel d'ouvrir une cellule psychologique spécifique. Moi même je me rassure en voyant que j'ai fini Obra Dinn, Ori & the Will of the Wisps. Mais il n'empêche que Persona 5 et Disco Elysium dorment encore, à quelques heures d'être terminés. D'ailleurs je vais de ce pas m'y ateler... Tiens j'avais oublié que j'avais installé ce muso one piece, oh je vais essayer ça n'a pas l'air trop chronophage...



**Mathieu**  
@montreuillois

Tout d'abord, je vous souhaite de passer à travers cette pandémie de la moins mauvaise des manières, vous et vos proches. Ensuite, abonnez-vous à JV Le Mag (le vrai), plus que jamais, car il est un des rares supports papiers d'excellente facture, dédié à notre passion pour le jeu vidéo. Je dédie cette blague à ma fille, à mes parents, sans qui ch'rais pas là, à Riad, au quartier Jean Moulin, à Medhi-mon-ex-stagiaire, à Taq, à la région d'Azila, aux pâtes au beurre, au "Mojito Montreuil" ; aux travailleurs sociaux. Enfin, n'oubliez pas : « Paris est en banlieue de Montreuil, pas l'inverse ».



**Sharp**  
@Sharpounet

Si je vous disais que l'on peut s'intéresser à l'Art et plus particulièrement aux œuvres du Louvre sans sombrer dans une profonde léthargie ? Vous pensez au merveilleux PnC "The Procession to Calvary" (et vous avez raison) mais c'est tout aussi réjouissant avec Louvre Ravioli. Avec une pointe de punk, d'érudition et d'insolence, l'ami François analyse des tableaux classiques d'une façon décalée. Si ça ne vous dit rien, appréciez au moins le jeu de mots du projet. Ca se passe ici : <http://www.louvreravioli.fr>.



**Lise Corsiglia**  
@Steaplume  
(crédits : Zack Hiton)

Le sachiez vous ? Il existe 8 espèces de Jacanas, des oiseaux aquatiques possédant de très longues pattes et doigts qui leur permettent de se déplacer sur la végétation aquatique (aka Jesus bird). C'est la femelle polyandre qui se bat pour pouvoir s'accoupler et c'est le mâle qui couve les œufs. Les mâles de certaines espèces protègent et transportent les poussins dans leurs ailes, ce qui leur donne un aspect très étrange presque lovecraftien (si je peux me permettre de citer Patrick Baud).



**Augustin**  
@Taigo..

Nous étions à la mi-mars quand la nouvelle est arrivée : « En avril, pas de nouveau JV le mag ! », mon dieu, le premier mois sans JV depuis novembre 2013 ?! Chose impensable, qu'à cela ne tienne ! La communauté va mettre tout en oeuvre pour sortir un JV en avril afin de ne pas laisser les lecteur-rices dans le désespoir ! Voilà comment à démarrer cette folle aventure. Étant le plus expérimenté dans le journalisme JV (pour cause un stage de 1 mois où j'ai appris des plus grands), je me suis forcément porté volontaire ! J'espère fort que les personnes qui liront ces lignes passeront un bon moment en voyant le résultat dont nous sommes tous-tes très fières-es ! (PS : je cherche un stage, cf. la fiche de personnage)



**Blandine**  
@Titili

« Les studios d'Unravel avaient fait passer un tuto pour créer son propre Yarny. Tu crois que ce serait possible de le placer dans la section jeu ? » - Gnurf : « Je pense qu'il vaut mieux mettre les nôtres. Si tu as celui de Jean Vidéo, on prend ! » - Titili : « OMG ! ». Pour celles/ceux qui ne vont rien comprendre à mes lignes de code, voici le lien pour créer votre Yarny, ou comment acheter la paix de votre gamin en lui fabriquant un jouet. (!! Pas pour les jeunes enfants). C'est kdo ☺ <https://otakugame.fr/tuto-comment-creer-son-propre-yarny-du-jeu-unravel/>



**Vincent**  
@tvaing

Un jour, alors que j'étais sur Twitch à la recherche de gameplay sur un jeu dont j'ai totalement oublié le nom, je suis tombé sur l'icône duo lanoopy et quelqu'un dans le tchat m'a dit « mais tu sais, ils ont un magazine ». Un tour chez le marchand de journaux plus tard, j'avais mis le doigt dans un engrenage qui me dépassait. Enfin un magazine qui parle du jeu vidéo de la manière dont je le perçois ! Gloire à JV (et La Linosse vaincra) !



**Valérian Mar**  
@Valérian

La lecture d'un mag de jeux vidéo, c'était pour passer le temps si j'étais obligé de prendre le train. Avec la découverte de JV via ZQSD, j'ai pris le temps avant d'acheter mon premier JV (celui sur fallout 4), je me suis abonné et finalement le principe a changé, je ne lis pas un mag pour passer le temps, je prends du temps pour lire JV Le mag. Cœur à toute l'équipe JV.



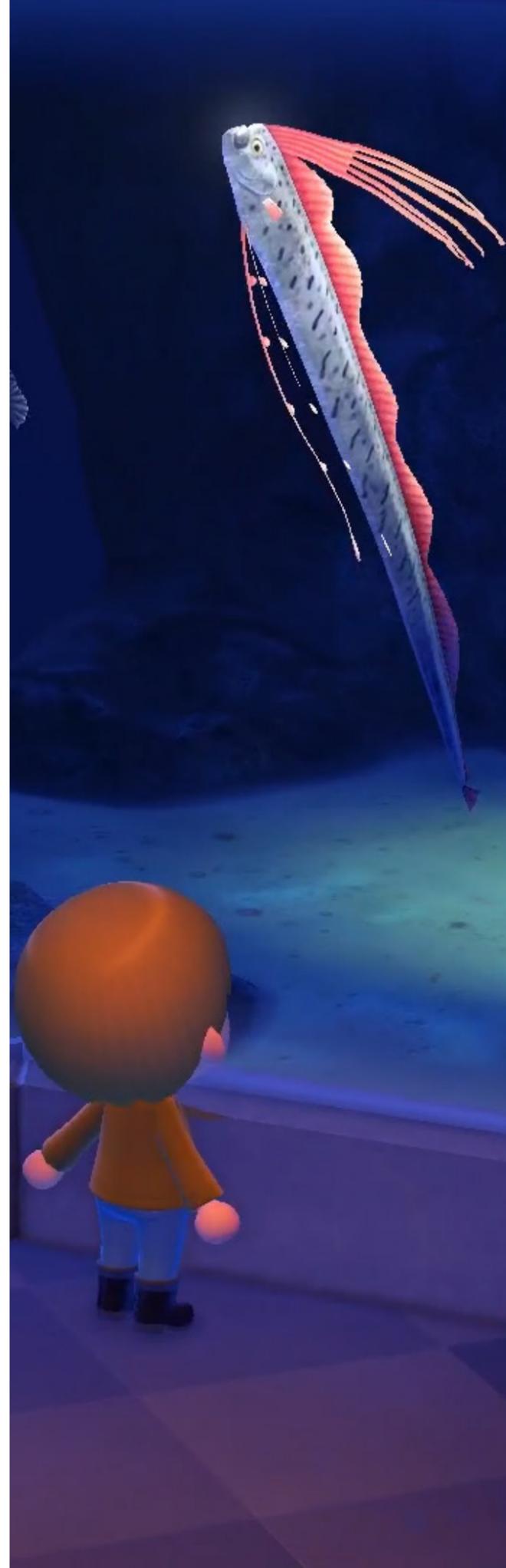
**Samy Benaouda**  
@Wailordo

Je ne sais pas ce qui est le plus triste avec ce confinement. Le fait que, décider à finir/comencer ma liste longue comme le bras de jeux de côté, j'ai finalement acheté plus de jeux que je n'en ai fini ce qui fait que j'ai encore plus de jeux à finir ? Ou alors m'être rendu compte que traîner chez moi en short à ne rien faire était une activité que je pratiquais déjà beaucoup trop alors que j'étais libre de sortir. Enfin bref n'y pensons plus. Bon mag à ceux qui le liront, profitez bien.



**ZePilot**  
@Ze\_Pilot

Hein ? Comment ça c'est pas un vrai JV ???



# SOMMAIRE

## DÉCOUVRIR

**08** TOUT LE MONDE À L'ÉTROIT  
*Personne à l'E3*

**09** LES PÉGASES  
*A Plague Tale au sommet*

**11** EPIC  
*Here comes a new publisher*

**12** IT'S (STILL) ALIVE  
*Enfants et confinement*

**14** PORTRAIT  
*Oscar-Kléber Boumeure*

**16** CROSS-OVER  
*Wind Waker X In Memoriam*

**17** CRASH TEST  
*.exOut*  
*Mount & Blade 2 Bannerlord*

**18** JUKE-BOX  
*God of War (2018)*

**20** L'INTERROGATOIRE  
*Wasteland 3*

**DÉCODER**  
**26 EN COUV**  
Journalisme JV,  
comment qu'on fait ?

**27** Feu Sylvain Tastet  
**28** Tous journalistes ?

**29** Petit précis de mise en page

**30** Faire un interview : entretien

**32** Les secrets des plus grands : JVIemag

**33** MÉDIARAMA  
*LeLive et le jeu des boîtes*

**34** FICHE DE PERSO  
*Augustin, étudiant-e*

**35** XOXOXO  
*Mort et mémoire du tic tac toe*

## JOUER

**40** LE GUIDE DU CONFINÉ INTERGALACTIQUE  
*Prenez l'air où il n'y en a pas*

**42** C'EST BEAU L'AVIS, LA NUIT  
*Des sharpavis à la pelle*

## CRITIQUES

**43** Black Mesa

**44** Half-Life : Alyx  
*Beautiful Desolation*

**45** La série Handball

**48** Final Fantasy VII Remake

**49** LE CHEF D'ŒUVRE DISPARU  
*Hachette Nature Interactive 2*

**52** CRITIQUE BONUS  
*Persona 5 Royal*

## REJOUER

**56** 20 ANS APRÈS  
*Star Wars Episode 1 Racer*

**57** TRY AGAIN  
*Neverwinter Nights*

**58** PORTRAIT DE FAMILLE  
*Les jaquettes moches*

**60** DE TOUT TEMPS  
*Le poisson*

**62** VUE SUBJECTIVE  
*Final Fantasy XV*

**64** L'HISTOIRE  
*L'art majeur du démineur*

**66** HORS-JEU  
*Double page de jeux, Jean-Vidéo en crochet, Dernier train pour Busan, Jodorowsky's Dune, Hommage à Dark Souls*



# DÉCOUVRIR

---

## TOUT LE MONDE À L'ÉTROIT

**08** *Personne à l'E3*

---

## LES PÉGASES

**09** *A Plague Tale au sommet*

---

## EPIC

**11** *Here comes a new publisher*

---

## IT'S (STILL) ALIVE

**12** *Enfants et confinement*

---

## PORTRAIT

**14** *Oscar-Kléber Boumeure*

---

## CROSS-OVER

**16** *Wind Waker X In Memoriam*

---

## CRASH TEST

**17** *.exOut  
Mount & Blade 2 Bannerlord*

---

## JUKE-BOX

**18** *God of War (2018)*

---

## L'INTERROGATOIRE

**20** *Wasteland 3*

---

# TOUT LE MONDE À L'ÉTROIT PERSONNE À L'E3

Par DrBaat



Goûtant peu les bouchons de l'aéroport LAX et la climatisation polaire du Convention Center, le coronavirus a décidé d'annuler l'E3. Catastrophe pour l'industrie où simple accélération d'un phénomène initié il y a quelques années ?

En effet le 11 Mars, l'Entertainment Software Association, organisateur de l'E3 a annoncé l'annulation pure et simple de l'édition 2020 suite à la pandémie de COVID 19.

Pour en mesurer l'impact, il faut se rappeler que l'E3 est une hydre à 2 têtes.

D'un côté le salon avec ses stands où chaque mètre carré est loué par l'ESA plus cher qu'un T5 dans le marais, de l'autre ses conférences avec sa cohorte de guest célèbres et de "one more thing".

Pour le grand public c'est bien sûr ces dernières qui constituent la vitrine de salon, les grosses annonces se succèdent à un rythme effréné et dans un mécanisme de Darwinisme exacerbé, seules les plus fortes survivent dans les mémoires.

Pour les gros éditeurs, il serait donc préférable que certaines annonces se fassent dans une période moins chargée. C'est dans cette optique que Nintendo développe tout au long de l'année les Nintendo Direct et Sony les State of Play tout en gardant une session privilégiée lors de la grande messe de juin. Sony avait d'ailleurs annoncé son absence de l'E3 bien avant le début de l'épidémie. Pour les conf, donc, hormis le classement des woohoteurs comme espèce en voie de disparition, pas grand chose à craindre.

Pour la partie salon c'est une autre paire de manches, ce sera une occasion perdue pour de nombreux indés et Double A de nouer des contacts avec la presse et vice versa.

L'E3 était surtout un moyen de rassembler toute l'industrie au même endroit pour y lier des relations business. Les autres rendez-vous comme la Gamescom, la PGW et le TGS suffiront-ils à suppléer ce manque ? ▀

EDIT de dernière Minute : c'est mort pour la Gamescom

# LA CÉRÉMONIE DES PÉGASES

Par DrBaat

Le 9 Mars au Théâtre de la Madeleine avait lieu la première cérémonie des Pégases du jeu vidéo. Cet événement organisé par le SNJV a vu les récompenses décernées par la fraîchement constituée Académie des arts et techniques du jeu vidéo.

Hormis quelques vannes des remettants et du présentateur tombant à plat, la cérémonie fut de bonne facture. On pourra néanmoins critiquer une vision très orientée business avec la remise d'un prix d'honneur à Yves Guillemot, grand patron d'Ubisoft.

## Le palmarès en détail

Prix spécial de l'Académie : Au-delà du jeu vidéo : *Alt-Frequencies*  
 Excellence visuelle : *A Plague Tale : Innocence*  
 Meilleur univers sonore : *A Plague Tale : Innocence*  
 Excellence narrative : *Life Is Strange 2*  
 Meilleur game design : *A Plague Tale : Innocence*  
 Meilleur univers de jeu : *A Plague Tale : Innocence*  
 Meilleur personnage : *A Plague Tale : Innocence*  
 Meilleur service d'exploitation : *Dead Cells*  
 Meilleur jeu étranger : *Metro Exodus*  
 Meilleur jeu indépendant étranger : *Outer Wilds*  
 Meilleur jeu mobile étranger : *Sayonara Wild Hearts*  
 Prix d'honneur : Yves Guillemot  
 Personnalité de l'année : Jehanne Rousseau  
 Meilleur Jeu : *A Plague Tale : Innocence*  
 Meilleur jeu indépendant : *Night Call*  
 Meilleur jeu mobile : *Dead Cells*  
 Meilleur premier jeu : *Un pas Fragile*  
 Meilleur jeu étudiant : *Don't Look*



*Plague Tale : Innocence* le jeu d'action-aventure-infiltration des Bordelais d'Asobo Studios, déjà auréolé d'une 3ème place au GOTY de la commu JV est ressorti grand gagnant avec 6 statuettes. Nous avons donc voulu revenir sur cette cérémonie et l'avenir du studio qui prépare le prochain *Flight Simulator* avec la directrice de la communication, Aurélie Belzanne.

**Vous avez avec *Plague Tale* globalement "gagné" les Pégases avec 6 récompenses, dont celui de meilleur jeu. Qu'avez-vous retenu de l'organisation et de la présentation des Pégases ? À quel point avez-vous reconnu l'industrie dans laquelle vous travaillez à travers l'image que cette cérémonie a transmise au public ?**

**Aurélie Belzanne :** C'était une première et franchement c'était vraiment agréable d'être dans la salle avec tous ces créateurs, même s'il en manquait et que ce n'était qu'un extrait de toute la richesse de cette industrie française.

Vu de l'extérieur, peut-être que tout n'était pas parfait, mais notre équipe était sur un petit nuage donc forcément on garde un bon souvenir de cette cérémonie.

Les discours forts de Jehanne Rousseau (CEO du studio Spiders) et Anne Devouassoux (cofondatrice de Women in Games) m'ont aussi beaucoup marquée, on a besoin de diversité, que tout le monde se sente bienvenu dans nos métiers et d'aider à cela.

Ces discours ont été très justes, posés, positifs : ils donnaient des premières solutions et pour moi c'est ça qu'il faut pour faire progresser tout le monde. Donc c'est un bon début.





# A PLAGUE TALE — INNOCENCE —

**6 Prix pour Asobo et Plague Tale, 2 pour Motion-Twin avec Dead Cells, ça n'aurait pas été plus simple d'organiser cette cérémonie à Bordeaux ?**

**La France est souvent décrite comme un pays très centralisé et on conseille régulièrement aux étudiants en jeu vidéo de faire carrière à Paris. Comment gère-t-on un studio depuis Bordeaux ?**

**AB :** C'est la preuve que justement on peut créer partout en France !

Les prods peuvent tout à fait se gérer n'importe où sur la planète, l'important c'est la richesse, l'envie et l'agilité de l'équipe.

Le management est aussi important : s'il arrive à voir loin, ça permet à l'équipe d'avoir une vision à long terme sans s'éparpiller.

Il faut rester concentré sur le fait de créer tout en faisant les bons choix pour respecter les contraintes de prod. Quand le management parvient à insuffler ça tout en offrant une bonne qualité de vie pour ses équipes, c'est sécurisant.

Une équipe bien dans ses baskets proposera des jeux à son image, ça se ressent très vite quand on joue et ça attire de futures recrues qui du coup croient en ce qu'on fait.

À Bordeaux, c'est vrai que la qualité de vie est super, mais on pourrait tout aussi bien le faire à Grenoble, Nantes, Nancy ou à Lille je pense.

**Vos deux dernières productions (A Plague Tale et Flight Simulator), outre le fait d'avoir fait parler d'elles pour leurs qualités techniques sont très différentes d'un point de vue artistique : d'un côté un jeu très narratif, de l'autre une simulation entièrement systémique. Comptez-vous orienter les futurs jeux du studio vers l'une ou l'autre de ces directions, ou préférez-vous ne pas vous spécialiser et varier les défis ?**

**AB :** Ce qui nous plaît avant tout ce sont les défis techniques. Nos productions sont toutes différentes mais à chaque fois on tente des choses pour apprendre et (si on peut) surprendre.

C'est aussi pour cela qu'on a pu travailler avec Microsoft sur 3 jeux pour le lancement d'HoloLens par exemple. C'est plus

cette motivation d'innover qui conduira nos choix futurs selon moi.

**Y aura-t-il un accès anticipé à Flight Simulator ? S'appellera-t-il "Orly Access" ?**

**AB :** Ah ah ! En fait on peut déjà s'inscrire à l'alpha du jeu sur le site officiel.

**Question plus personnelle, du point de vue de la communication, quelles sont les différences entre travailler pour une nouvelle licence comme Plague Tale et une licence mythique bien connue comme Flight Sim ?**

**AB :** C'est très différent parce que sur Flight Sim, c'est surtout une question de rigueur et de fidélité extrême à la réalité.

Sur A Plague Tale, on peut se permettre plus de fantaisie, d'y mettre plus du nôtre en quelque sorte. En réalité c'est même complémentaire et ça me permet de mettre en valeur plein de facettes du studio :

Le premier est un défi technique et montre le niveau d'engagement du studio - c'est génial pour moi car ça m'apporte sur un plateau les preuves qu'on peut s'attaquer à ce type de grosse production nous aussi.

Sur le second, c'était surtout pouvoir raconter des histoires touchantes et faire vivre des émotions vraies. Et là ça m'a permis de montrer que le studio sait aussi proposer des jeux plus dans la sensibilité, la subtilité, en étant astucieux et plus libres dans nos choix.

Donc on pourrait presque dire que dans mon travail j'ai le "choix du roi" !

**Les gens se sont attachés à Hugo et Amicia, les reverra-t-on un jour dans une suite de Plague Tale (ou dans le prochain DLC de Super Smash Bros) ?**

**AB :** C'est clair que ça nous a donné envie de raconter plein d'autres histoires. On a eu l'opportunité de signer un autre jeu d'aventure avec Focus l'an dernier, on travaille sur ce nouveau projet actuellement mais le sujet n'est pas encore annoncé. ■

# EPIC : HERE COMES A NEW PUBLISHER!

Par DrBaat



Si Epic était une personnalité, ça serait Bernard Lavilliers dans la chanson des Fatal Picards, exerçant toutes les fonctions au sein de l'industrie vidéoludique.

Développeur dans les années 90 couronné de succès avec son FPS Unreal, motoriste à partir des années 2000 avec l'Unreal Engine puis dans les années 2010, vendeur de skin pour adolescents après la prise de contrôle par le chinois Tencent, avant enfin d'ouvrir leur propre boutique en ligne en 2018, quel métier vont-ils bien pouvoir faire ?

Ce mois-ci, c'est donc désormais le métier d'éditeur qu'a choisi Epic.

En arrivant dans la grande compétition des boutiques, Epic avait axé sa stratégie sur 2 piliers : une générosité envers les joueurs avec une importante politique de jeux gratuits et une générosité envers les studios avec un pourcentage accordé aux créateurs plus importants que chez son concurrent Steam. Cette technique a permis à l'Epic Game Store d'obtenir plusieurs exclusivités temporaires dont notamment Borderlands 3 et le GOTY 2019 Outer Wilds.

Cette générosité est, bien entendu, rendue possible par les bénéfices importants générés par votre petit cousin qui dépense la moitié d'un Smic en skin Fortnite chaque mois et c'est tout naturellement que la nouvelle entité Epic Games Publishing va emprunter cette voie.

En effet, Epic annonce, outre une liberté créative totale des studios, prendre en charge 100% des coûts de développement des jeux, partager des bénéfices une fois la somme amortie en 50/50 et laisser aux studios les droits sur leur licences.

Du côté des développeurs cette annonce est bien entendu très très bien reçue.

Epic aurait d'ores et déjà signé un contrat avec plusieurs studios : gen DESIGN (The Last Guardian), Remedy (Control) et Playdead (Limbo). ■



# ENFANTS ET CONFINEMENT

Par Elglon

Période de confinement, vacances d'hiver, angine de Thiméo. Pour vous aider à surmonter ces périodes sans sombrer dans la folie, nous avons sélectionné quelques jeux à faire découvrir à vos chères têtes blondes.



## ALIEN : ISOLATION

(à partir de 4 ans)

Initiez vos enfants aux contrôles FPS de façon ludique grâce à ce simulateur mêlant cache-cache et jeu du chat. Des décors chaleureux, des personnages hauts en couleur (rouge sang, principalement) et une ambiance lumineuse, agrémenteront leurs soirées de confinement juste avant d'aller au dodo. Pour plus de réalisme et pour passer des soirées inoubliables, nous vous recommandons chaudement de leur faire essayer la version VR. On regrettera des fins de partie un peu punitives et l'impossibilité d'incarner soit même le chat. Mais, c'est un peu une métaphore de la vie, non ?

**Genre** cache-cache **Développeur** The Creative Assembly  
**Sortie** 2014 **Support** PC / PS3 / PS4 / 360 / One / Switch

## METRO EXODUS

(à partir de 3 ans et demi)

Lorsque le Grand Confinement prendra fin, vos enfants appréhenderont sans doutes le moment de la Sortie. Et c'est normal : vous avez beau leur parler de cet endroit, ce "Dehors", que le temps a effacé de leur mémoire, ils ne peuvent imaginer vivre sans un plafond au dessus de leur tête. Pour les y préparer, les Ukrainiens de 4A Games ont mis au point Metro Exodus. Il permettra à vos enfants de les familiariser avec ce qu'était la vie Parisienne en 2019. Pluie, nuages, pollution, saleté, agression dans le metro, police fascisante. On regrettera la gestion du masque respiratoire un peu simpliste et le non respect des distances de sécurité de certains PNJ.

**Genre** Walking sim parisien **Développeur** 4A Games  
**Sortie** 2019 **Support** PC / PS4 / One / Stadia



## THE FOREST

(à partir de 4 ans)

The Forest commence fort : un crash sur une île tropicale, des locaux cannibales qui kidnappent Patrick, votre petit dernier. En temps normal vous trouveriez cela fâcheux, mais 4 semaines de confinement et de devoirs à la maison remettent en perspective cette situation. Vous allez pouvoir prendre un peu de temps pour vous, construire une belle cabane en bois d'arbre, vous promener en forêt, pêcher quelques truites et hérissier des pieux pour repousser vos voisins dégénérés qui tentent de venir vous manger la nuit. Et puis c'est l'occasion de montrer à vos enfants ce qui pourrait arriver s'ils continuent à confondre -er et -é.

**Genre** Scoutisme **Développeur** Endnight Games  
**Sortie** 2013 **Support** PC / PS4

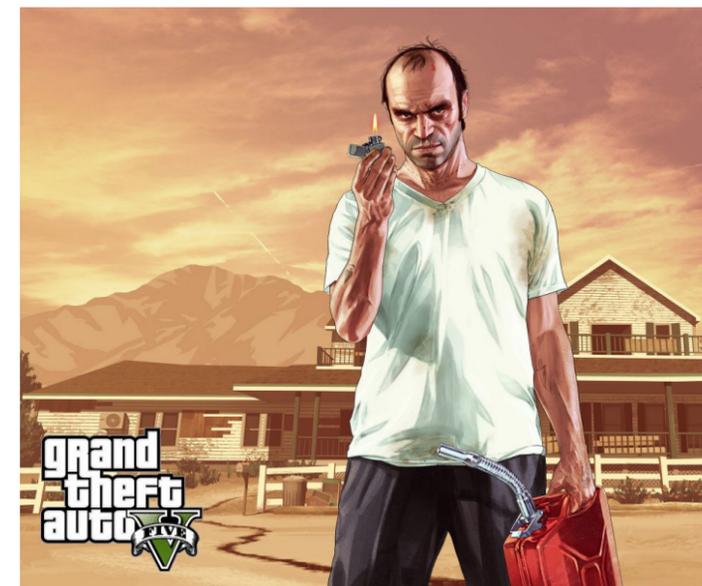


## GTA V

(à partir de V ans)

Avec un coût de développement avoisinant les 200 millions de dollars, Rockstar a réellement gâté nos petits chérubins. GTA V offre à vos enfants une multitude d'activités au gameplay varié qui vont leur faire passer l'envie de sortir de la maison. Tennis, golf, plongée sous-marine, promenade de chien sur la plage, VTT en montagne, fléchettes, parapente, montagnes russes et même des séances cinéma ! Autant d'activités qui leur rappelleront leur liberté perdue ! Mais ce n'est pas tout : prostitution, trafic de drogue, meurtre, enlèvement, course poursuite avec les forces de l'ordre, braquage. Autant d'activités qui leur rappelleront un dimanche soir sur M6.

**Genre** Second-Life AAA **Développeur** Rockstar North  
**Sortie** 2013 **Support** PC / PS3 / PS4 / 360 / One



# OSCAR-KLÉBER BOUMEURE

BOOMER



“ Vous aurez beau me dire tout ce que vous voulez, ce n’est pas de la culture ”

Le jeu vidéo, déjà qualifié de « dixième art » par certains amateurs. Il a ses prestigieuses remises de prix, comme les récents Pégases, ses superproductions cotées au CAC, comme l’excellent Call of Duty : Modern Warfare, dispose désormais de chaînes de télévision dédiées et des chaînes Youtube à plusieurs milliards de vue, pour l’exemple de celle de Ze\_Pilot. Mais il est un public qu’on n’entend pas, ou bien peu, ses réfractaires. Pas uniquement chez nos anciens, mais tout simplement une fange de la population qui pense que, non, le jeu vidéo n’est pas un art, pas même mineur.

Par montreuillois

- 1951**  
Naissance à Dammartin-en-Goële (77)
- 1955**  
Reçoit sa première orange pour Noël, cet argument originel
- 1957**  
Fait connaissance avec le jeu des osselets
- 1974**  
Vote VGE et, sans le savoir, participe à sa première partie de Battle Royale
- 1996**  
Il détruit la Playstation de sa petite fille, Nicole, arguant que « ça consomme beaucoup trop d’électricité pour rien »

**D**e prime abord, Oscar-Kléber ne donne pas l’allure d’un homme aigri ou râleur. Derrière lui trône une gigantesque bibliothèque, garnie de livres « de grands auteurs », comme il se plaira à nous le rappeler. Quelques ouvrages de la Pléiade, du Camus, des vieux Quid, coincés entre des dictionnaires de calembours, il me confiera plus tard à sa manière que lui non plus, n’a pas « dépilé » son backlog littéraire, qu’il a acheté sur les conseils de sa radio préférée, RTL. Il n’est pas non plus réfractaire à toute la technologie moderne, pour autant ; il a un smartphone une box Internet et même Netflix, que son fils Patrick a installé dernièrement. Nous nous sommes prêtés à un exercice sur son ordinateur et « toutes ces cochonneries installées dessus », en prenant le pli d’attaquer bille en tête, avec de petits jeux. Loin de nous l’idée de lui imposer l’apprentissage de l’utilisation d’une manette, ce qui



La riche bibliothèque d’Oscar-Kléber, fruit de nombreux abonnements à France Loisirs, chinés en brocantes ou achetés “day one”...

relèverait d’un challenge bien trop important sur le court-terme. Nous l’accompagnons dans la découverte des dernières grandes œuvres. C’est son visage fermé qu’il découvre avec nous “The Witness”, de Jonathan Blow, épopée calme et solitaire, dans un monde ouvert contemplatif, rempli d’énigmes cognitives. Rapidement, il nous demande la raison de ces déambulations sans but précis, s’interroge de l’intérêt de ne rien vouloir raconter de manière linéaire et de nous arroser la vue de « couleurs criardes ». Lui, le jeune retraité qui ne jure désormais plus que par son Sudoku de 10h et celui de 14h. Décontenancé, je m’essaie à changer la donne, abordant une partie d’Animal Crossing. L’expérience tournera court, lorsqu’il tournera l’ordinateur sur son tapis de 4-21, car il n’est nulle question pour lui de lui expliquer « comment monter une tente en faisant la discussion à un chien anthropomorphe ». Depuis peu, il s’est intéressé à toutes ces émissions criminelles, celle d’Hondelatte, celles de Morandini et son infidélité à RTL, au profit d’Europe 1, pour écouter “Café crimes”, de Jacques Pradel. L’occasion était trop importante pour ne pas lui présenter “Return of the Obra Dinn”, je me charge de la traduction, le laissant dans cette ambiance de son enfance, celle de de Robert Louis Stevenson. Nous en sommes à vingt minutes de jeu et je suis sorti de ma réflexion par ses ronflements.

## Pourquoi ?

Ou du moins « comment », c’est bien la raison de ma venue. C’est avant tout une quête personnelle. Comment Oscar-Kléber peut se divertir ? Il referme le capot de son ordinateur et me confie quelques traumatismes. L’armée, tout d’abord, le rapport

récurrent à la concurrence, au conflit et à la mort, celle qui habite la moindre des photos éparses dans ce salon. Il me parle d’Hervé, ce marin qui lui a occasionné sa première fracture du nez, après une partie de flipper, en 1975. Enfin, le rappel à ce jour de discorde de 1977, où sa femme, Suzanne, lui avait jeté ce couteau électrique au moment des préparatifs du rôti dominical. Elle n’avait pas supporté qu’il lui offre cet objet au rabais, car il avait préféré s’offrir le Telescore 750, la console de SEB, dans un élan régressif et patriotique, Le Telescore, c’était un aveu à lui-même, celui de pouvoir enfin « expérimenter la pelote basque sur l’écran de [sa] Radiola » (ndlr. “Pong et la mondialisation : L’histoire économique des consoles de 1976 à 1980”, par William Audureau, ed. Pix’n Love). Depuis ce jour, il déteste tout ce qui ressemble de près ou de loin à du « vidéoludisme », se consacre à entretenir « Titine », son tracteur-tondeuse, dont il change les pièces à

échéances régulières, comme nous upgradons nos ordinateurs. « J’ai vu que des petits jeunes se filment en train de jouer, vous vous rendez compte ? En train de ne rien faire ? Est-ce que je me filme quand je joue au rami avec mes anciens collègues de British Petroleum ? Qui regarderait ça ? ». Tout ceci le dépasse. De loin. Je n’ai aucune réponse à lui apporter.

## Épilogue

Je rentre un peu dépité. Je n’avais pas de velléités précises, je ne suis que journaliste, ni psy, ni évangéliste. J’étais là-bas afin de récupérer un témoignage. Nous nous sommes néanmoins promis de garder contact « par hi-mèle ». Le soleil n’est pas encore levé, j’ai un étrange pressentiment, je lance Steam et vais dans ma liste d’amis. Je saisis l’adresse « hi-mèle » d’Oscar-Kléber dans le moteur de recherche Steam. ■





## The Legend of Zelda: The Wind Waker X In Memoriam

J'ai toujours détesté l'antique image des "autoroutes de l'information", lui préférant les innombrables usages du préfixe "cyber-" ou encore le verbe "naviguer", moins linéaire. Et ce plaisir d'explorer, plutôt que de suivre une longue ligne —si convolutive soit-elle— d'un point A à un point B, se retrouve autant sur l'eau dans Wind Waker, que sur le web dans le polar de Viennot.

Les Grecs et leur mythologie l'ont bien compris : une errance peut aussi être initiatique et le voyage forme au moins autant que la destination, surtout quand, comme Ulysse, on se retrouve finalement à son point de départ. Il faut dire qu'il est sans doute plus simple d'accoucher de l'Odyssée quand la carte de son pays ressemble davantage à celle de Wind Waker qu'à celle de Link's Awakening avec son île unique. En plus d'avoir fait couler beaucoup d'encre avec l'utilisation d'un cell shading osé pour l'époque dans série majeure, ce Zelda iodé fait aussi couler l'eau. Et en masse. Au début, on est un peu décontenancé, un regard un peu rapide peut même confondre l'étendue marine avec du vide ; il n'en est rien. Car ce petit océan permet une exploration hésitante, exactement comme durant ses premiers pas dans In Memoriam de Lexis Numérique. Après une mise en situation classique (des énigmes à résoudre pour trouver un serial killer), on se retrouve à aller sur Internet, le vrai Internet, pas un émulateur limité dans le programme du jeu, et on erre, avec pour seul gouvernail un mot à rechercher ("mot" en grec, ça se dit "lexis"). Mais il y a des pièges, des fausses pistes, des sites de fans, ou même de faux articles dans Libération, partenaire du jeu. Et parfois, alors qu'on pense s'être égaré, on tombe sur un trésor, un peu comme sur ces petites îles de Wind Waker, dont on a la fugace impression de les avoir découvertes soi-même, alors que tout est fait pour qu'on les trouve, tant l'absence de chemin principal visible flatte notre instinct d'explorateur. Alors oui, laissez-moi errer et penser, et douter, et faire demi-tour, au lieu de me poser en bout de file sur un ruban de goudron d'où j'attendrai patiemment ma sortie. Pas d'autoroute pour l'information, de barrière de sécurité ou de péage. En mer ou en ligne, le navigateur avisé fait simplement confiance à son gouvernail. Et "gouvernail", en grec, ça se dit "cyber". **•Gnurf**



# .EXOUT MOUNT & BLADE 2

Par DrBaat

## .exOut

Après avoir joué à Doom Eternal, une question nous étreint : « Pourra-t-on un jour apporter quelque chose de plus au fast FPS ? »

.exOut y répond oui et avec brio.

L'équipe de ce FPS peu commun soudée autour de son game designer autodidacte réalise le tour de force de révolutionner le genre.

Si les premiers instants de jeu sur cet early access peuvent faire penser à un FPS au design assez sage où même le gameplay semble placeholder, on découvre rapidement tout le génie du concept.

Comme nous le fait comprendre l'impossibilité de remappage des touches, l'ergonomie est centrale dans .exOut.

Habitué à ZQSD (tant la configuration de clavier que le podcast sur les méfaits de l'alcool chez les journalistes jeux video) le joueur se retrouve décontenancé quand il lui devient impossible d'avancer : il ne peut que reculer et aller à droite. Véritable miroir de la société où le recul social et les dérives droitières semblent omniprésentes, .exOut réalise le tour de force d'une critique sociétale véhiculée uniquement par le gameplay. Pas sûr que le medium s'en remette, en tout cas on a hâte de voir la version 1.0.



## Mount & Blade 2

Le mois de mars a vu l'arrivée de la bêta de Mount & Blade 2. Mount & Blade premier du nom est sorti en 2008 et malgré les immenses qualités du soft, l'importante communauté rassemblée autour du titre regrettait des graphismes datés et un aspect technique limité. À la sortie de l'excellente extension Warband en 2010, le studio turc à l'origine du jeu promettait une suite avec des graphismes à la hauteur des standards actuels. Talesworld a donc littéralement tenu sa promesse en sortant le 30 Mars 2020 un version 2.0 de Mount & Blade dont les graphismes

ressemblent bel et bien à ceux de d'un jeu 2010. On se console en se disant qu'à sa sortie horizon 2035 le numéro 3 sera aussi beau que Final Fantasy 7 Remake aujourd'hui. Et ironie du sort il arrivera probablement en même temps que l'ultime épisode de FF7 Remake, ce qui permettra aux joueurs d'attendre patiemment la beta de Star Citizen en 2036.

# HAIRWORKS. IT'S ON. PC PORTABLES HAIRFORCE

## JUKE-BOX



Bear McCreary

2004  
Battlestar Galactica

2010  
The Walking Dead

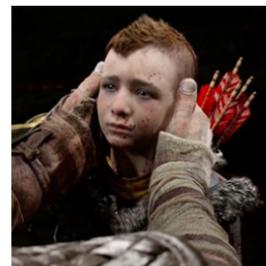
2013  
Defiance  
Agents of S.H.I.E.L.D.

## GOD OF WAR (2018)

À l'heure où tous les yeux sont braqués vers la fin de l'année et la sortie annoncée des consoles de nouvelle génération (potentiellement entravée par le coronavirus), offrons l'évasion à nos oreilles confinées au travers de la bande son de l'un des poids lourds de la PS4 : God of War. Dernier volet de la série de beat them all phare de chez Sony, ce God of War a vu sa recette totalement transformée. Devenu action-RPG, il s'attache désormais à retranscrire tout autant d'affrontements dantesques en terres nordiques que relations intimes entre personnages. Une transformation qui s'est profondément reflétée dans la musique du jeu. Au revoir Gerard Marino, Ron Fish, Mike Reagan, Cris Velasco, Winifred Phillips et Jeff Rona (oui, ça en fait du monde). Au revoir masse de cuivres triomphants et gammes moyen-orientales. Et bienvenue à Bear McCreary, compositeur américain émérite maintes fois récompensé, élève d'Elmer Bernstein. S'il a déjà œuvré dans le jeu vidéo (Dark Void, Socom 4, Defiance et Assassin's Creed Syndicate) et le cinéma (par exemple 10 Cloverfield Lane ou Godzilla II), il est avant tout connu pour sa prolifique carrière dans la série TV : Battlestar Galactica, Terminator, The Walking Dead, Agents of S.H.I.E.L.D. et bien d'autres encore. À jeu plus intimiste, il organise toute la bande originale autour de différents thèmes de personnages. Pouvant être déclinés de manière grandiose comme épurée, ils se mêlent régulièrement l'un à l'autre à l'occasion de cinématiques ou d'affrontements mettant en scène plusieurs protagonistes. Comme à son habitude, Bear McCreary veille également à trouver un équilibre entre orchestration traditionnelle massive et ensembles instrumentaux plus folkloriques, ancrant cette aventure épique dans la réalité de cet univers d'inspiration viking. Ainsi, la bande son fait part belle aux percussions traditionnelles, harpe celtique, viole de gambe, hardanger fiddle, nyckelharpa et hurdy gurdy (la vielle à roue, dont l'homme s'est fait spécialiste avec la série Black Sails). Sans oublier les voix : un puissant chœur d'hommes spécialisé dans les extrêmes graves, le Schola Cantorum de Reykjavík chantant vieux norrois (langage scandinave médiéval) et la chanteuse féroïenne Eivør Pálsdóttir. Après une révélation en fanfare en 2016 dans ce qui est à mes yeux l'un des moments les plus forts de l'E3, on ne peut qu'espérer un retour de Bear McCreary sur les prochains épisodes de la saga, afin de lier par les thèmes et l'écriture musicale cette franchise devenue hautement humaine et personnelle. **•Dart**



Track 1 - God of War



Track 5 - Ashes



Track 17 - Delivrance



# WASTELAND 3

**Genre** Jeu de rôle en vue PAS isométrique bordel, cessez de confondre la position de la caméra et le type de perspective  
**Développeur** InXile **Sortie** 28 août 2020 **Supports** Windows / Linux / Mac OS / Xbox One / PlayStation 4 (merci Unity)



**CHRIS**  
COMMERÇANT

**COMPÉTENCES**

- ARMES AUTOMATIQUES ■
- MARCHANDAGE ■■
- LÈCHE-CUL ■■

**CARACTÉRISTIQUE**

PAS DE CARACTÉRISTIQUE

**HISTOIRE**

CONNAISSEUR



**KRIS**  
INVENTEUR

**COMPÉTENCES**

- ARMES DE POING ■
- TRUCS D'INTELLO ■■
- SCIENCE ÉTRANGE ■■

**CARACTÉRISTIQUE**

PAS DE CARACTÉRISTIQUE

**HISTOIRE**

TECHOS

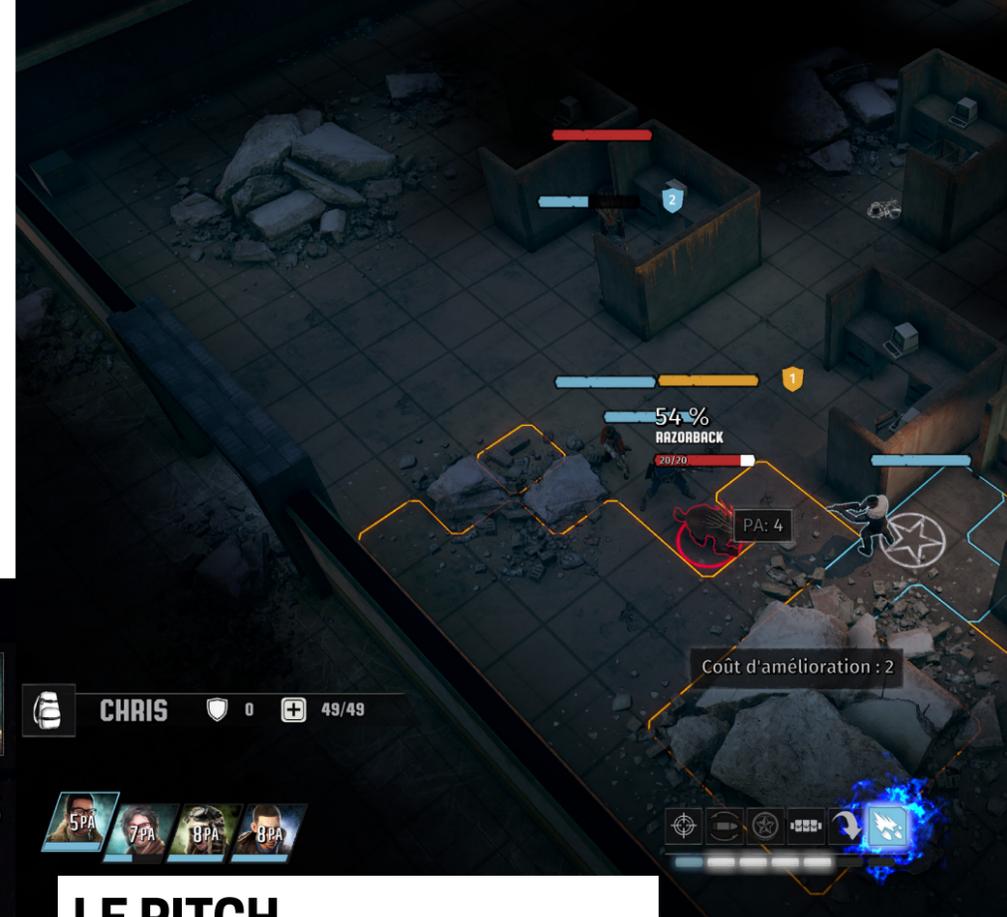
Ces amoureux passionnés de science sont maladroits avec les étrangers, mais bavards l'un envers l'autre et se font des plaisanteries qu'ils sont les seuls à comprendre.

« LES CERVEAUX DE LA TECHNOLOGIE »

SÉLECTIONNER CE TANDEM →

## LE CONTEXTE

La série des Wasteland est presque aussi ancienne que celle des Final Fantasy (15 jours plus jeune pour être exact), puisque le premier volet date de janvier 1988. La scission entre RPG à l'américaine et jRPG a déjà eu lieu et les premiers s'apprêtent à recevoir une grosse mise à jour cette année-là ; entre la sortie de Pool of Radiance, qui débute la légendaire série des jeux Gold Box, et celle de Wasteland premier du nom, avec sa bande d'auteurs tout droit sortis du monde de la littérature fantastique et du jeu de rôle papier, dont la postérité sera assurée une décennie plus tard avec sa suite spirituelle, Fallout, toujours développée par Interplay et qui lancera l'ère des jeux Infinity Engine. Dans Wasteland, il y a plusieurs façons de résoudre les défis qui bloquent le joueur tentant de faire respecter un semblant d'ordre au sein d'un monde de post-apocalypse nucléaire. On se confronte à des dilemmes moraux complexes et il est rare de pouvoir plaire à tout le monde. Il faudra attendre 2012 pour que Brian Fargo, un des initiateurs du jeu originel, ne se décide à lancer la production d'une suite, grâce notamment à un financement participatif très réussi. Wasteland 2 sort fin 2014 et son succès critique et commercial assure la mise en branle presque immédiate du troisième épisode prévu pour le 28 août prochain.



## LE PITCH

Après s'être implantés en Arizona lors de l'épisode précédent, les "Desert Rangers" doivent cette fois-ci faire route dans un Colorado glacé afin d'y rencontrer le "patriarce", un individu patibulaire ayant apparemment réussi à imposer un début d'organisation à la région, organisation qui se voit semble-t-il compromise. En échange de votre aide, il promet de fournir vivres et munitions à votre base qui en a un besoin vital. Alors qu'une force conséquente de Rangers se dirige à la rencontre du patriarce, ils tombent dans une embuscade qui laisse très peu de survivants, parmi lesquels, vous l'aviez deviné, se trouvent les personnages jouables. Oui, "les" personnages, car même si le contrôle d'escouade est habituel dans ces jeux, l'avatar unique avec lequel on commence habituellement laisse ici sa place à un duo, à créer de toutes pièces ou à choisir parmi des prétirés. Ce duo peut être contrôlé par un joueur, ou en coopération avec un ami (si tant est que les amis existent encore dans le wasteland...). Arrivés devant le patriarce celui-ci vous installe dans une base à l'abandon. Vous vous retrouvez tous les deux dans ce taudis avec quelques munitions, un allié louche, des ennemis innombrables et une région parfaitement inhospitalière à survivre, comprendre, puis dompter...

« Allez, le minou. On te rattrape. »

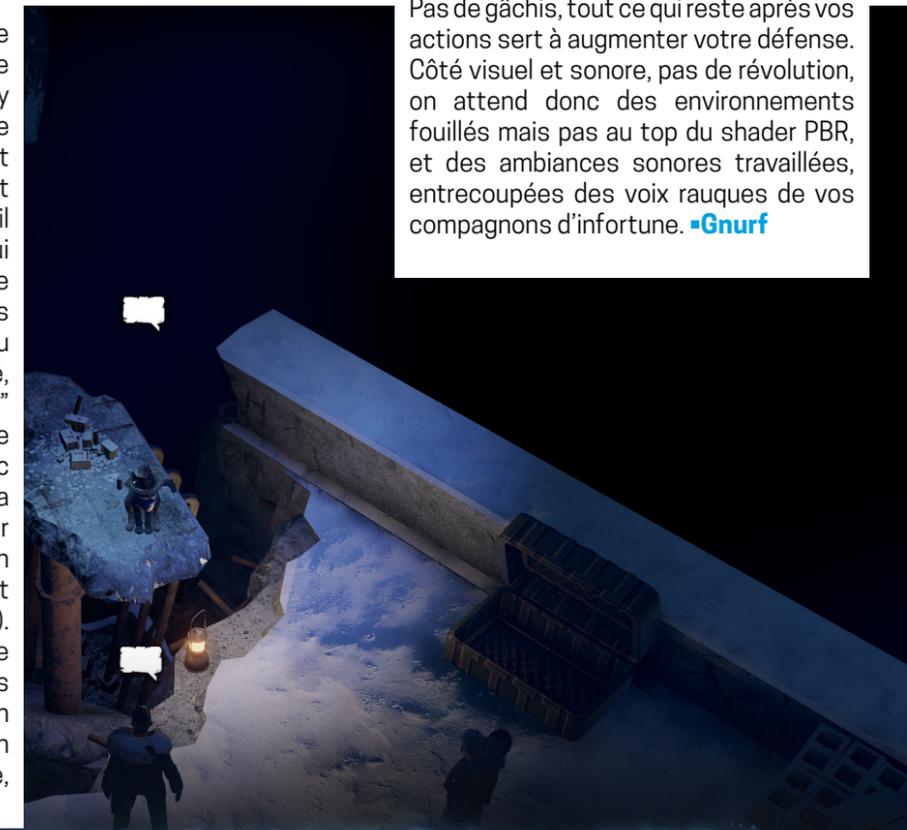
Sortir les cigarettes que la Ranger blessée vous a données et les agiter devant le chat.

[Charmeur d'animal: 1] Conditions non remplies.

S'en aller.

## LES PROMESSES

La création de personnages insiste sur les liens entre les deux membres de votre "tandem" de départ et on est en droit d'attendre que cette relation soit au cœur des dynamiques émotionnelles du jeu. Le véhicule est également censé ajouter des options de déplacement et la gestion de base semble plus prononcée que dans Wasteland 2. On débarque dans un grand bâtiment gelé rempli de squatteurs et de robots à moitié tarés, et il me tarde d'y mettre l'ordre qui manque à mon appartement IRL : réparer le réseau informatique, tout nettoyer, peupler, défendre. Genre oblige, on espère également une histoire mature, peu manichéenne, des relations vivantes et complexes entre vos compagnons et des combats au tour par tour nécessitant tactique, sens de l'observation du terrain et synergies de compétences entre les membres de votre escouade. Petit détail qui fera beaucoup de bien aux maniaques comme moi : les points d'action non-utilisés à la fin d'un tour peuvent servir ! Pas de gâchis, tout ce qui reste après vos actions sert à augmenter votre défense. Côté visuel et sonore, pas de révolution, on attend donc des environnements fouillés mais pas au top du shader PBR, et des ambiances sonores travaillées, entrecoupées des voix rauques de vos compagnons d'infortune. **-Gnurf**





17/04

**NIGHT CALL  
THE LONG WAY HOME**

Quand vous lirez ces lignes, l'extension gratuite de Night Call The Long Way Home aura largement enrichi le contenu du jeu. Suite aux retours des joueurs, les développeurs ont ajouté quinze nouveaux (et étranges) personnages, un mode déplacement libre et corrigé la répétition de rencontres avec les mêmes clients. 6 nouvelles pistes musicales accompagneront vos courses nocturnes. En attendant déconfinement et relations sociales réelles, les joueurs de Night Call patienteront agréablement en bonne compagnie virtuelle.

■ PC



23/04

**CLOUDPUNK**

Quand on pensait à un jeu cyberpunk en avril 2020, on ne s'attendait pas à devenir un livreur Chronopost dans une ville faite de voxels, de néons et de mystères avec de la synth-wave à fond sur la radio d'une voiture volante. C'est pourtant ce que vous propose Cloudpunk, qui mise beaucoup sur l'atmosphère noire et la narration, entre histoires de conspiration, de corruption et de colis à livrer à travers la ville de Nivalis. Une ville futuriste que notre cœur placera en 2077 et qui sera largement explorable en voiture volante ou à pied.

■ PC

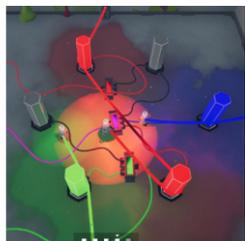


23/04

**FILAMENT**

Un astronaute au design tout mignon débarque seul dans un vaisseau tout mignon. Manque de bol, tout est bloqué et il faut résoudre des énigmes pour avancer. Les énigmes en question consistent en déplacer un robot (tout mignon lui aussi) pour connecter des piliers avec un câble. Mais ne vous y trompez pas : c'est tout mignon, mais c'est dur. 4 tableaux ont suffi pour nous bloquer une bonne heure sur le suivant. Et pourtant, on a hâte. Peut-être parce que c'est tout mignon.

■ PC



24/04

**TRIALS OF MANA**

En quatre : Square, remake, action-rpg, années 90. Final Fanta-quoi ? Non, on parle bien sûr de Trials of Mana. Celui qui était connu sous le nom de Seiken Densetsu 3 et qui n'est jamais sorti autre part qu'au Japon jusqu'à l'année dernière. Comment ça c'est moins intéressant que l'autre remake de Square du mois d'avril ? Ah oui c'est sûr qu'il n'est pas très beau et que la démo à laquelle on a pu jouer laissait entrevoir un action-rpg des plus classiques. Mais tout de même. Il sort, on n'y peut rien.

■ PC / PS4 / Switch

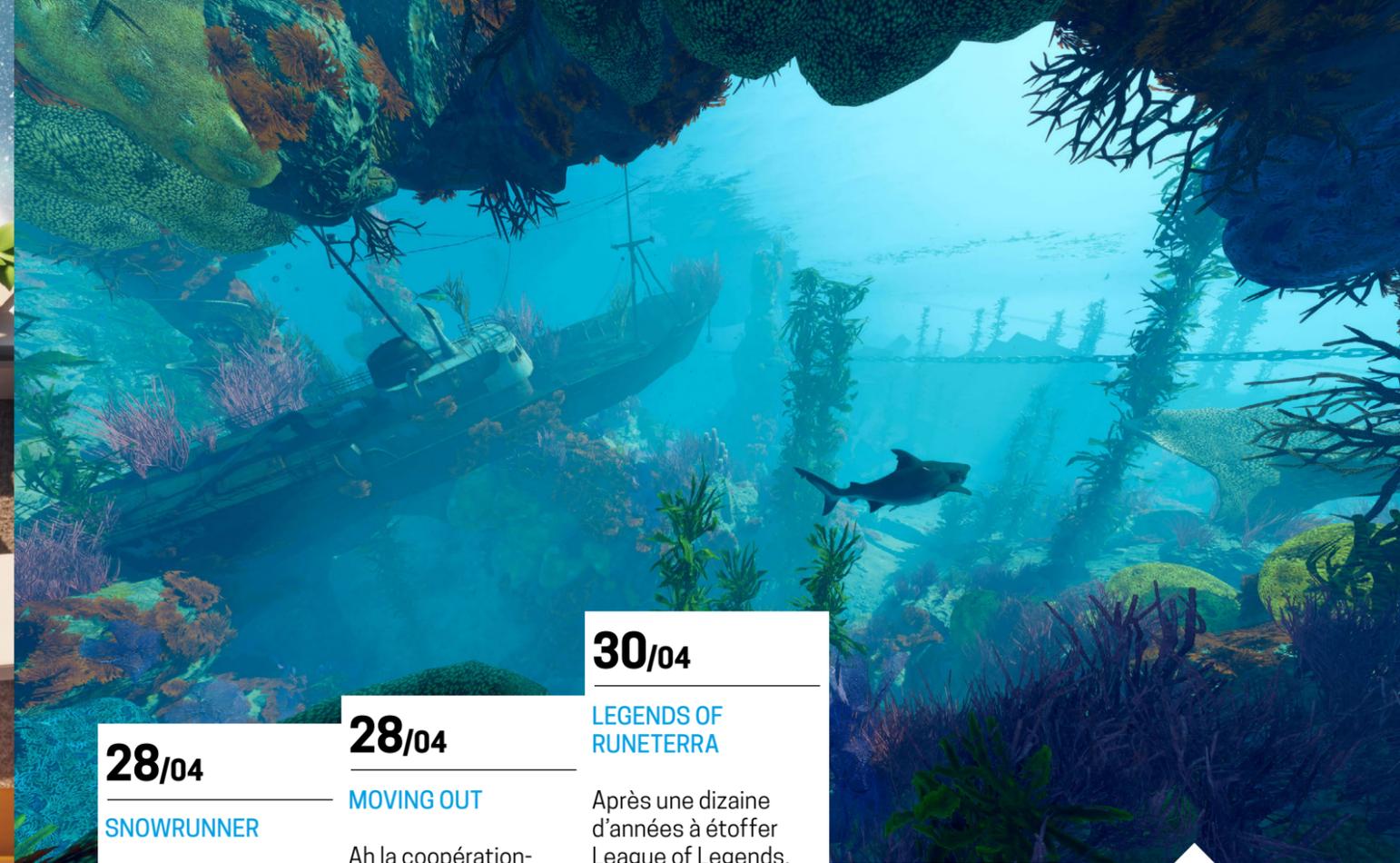


24/04

**GEARS TACTICS**

Cet épisode de la série Gears of War n'est plus de la grosse action TPS viriliste. C'est bien pour ça qu'il s'appelle Gears Tactics et qu'il est... un jeu de stratégie au tour par tour. Il entend bien dynamiser le genre en poussant à l'action grâce à une mécanique d'exécution qui fait gagner des points d'action et propose une importante personnalisation de ses armes et personnages. C'est pas parce qu'on la joue tactique qu'on peut pas se la jouer gros bras.

■ PC



28/04

**SNOWRUNNER**

Attendez vous à entendre les cris de joie de Yann François à travers toute la France. SnowRunner est là. C'est comme MudRunner, mais sur la neige et en plus beau et plus grand. Il faudra donc conduire des véhicules tout-terrain (non, pas de Partner) à travers des parcours remplis d'obstacles glacés pour faire pérenniser votre entreprise de transport. Et tout ça sans même avoir besoin de réussir l'examen du permis de conduire.

■ PC / PS4 / One



28/04

**MOVING OUT**

Ah la coopération-canapé, quelle belle idée. Alors quand vous pouvez en plus déplacer des canapés... Moving Out est un party-game où il faudra, à la force des bras, déplacer des choses jusqu'à un camion qu'il faudra intelligemment organiser pour que tout rentre. Oui, déménager, voilà. Sauf qu'il y aura des pièges et tout un tas d'objets physiques ainsi, très probablement, que des rires et prises de bec comme dans tout party-game qui se respecte.

■ PC / PS4 / One / Switch

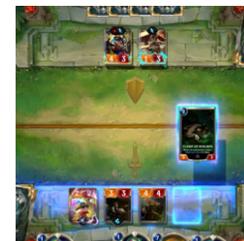


30/04

**LEGENDS OF  
RUNETERRA**

Après une dizaine d'années à étoffer League of Legends, Riot Games avait affiché ses ambitions de développer de nouveaux styles de jeu. Legends of Runeterra est sa vision du jeu de cartes. S'il se présente comme un mélange d'Hearthstone et Magic, il se démarque par un déroulé de partie où l'on attaque un tour puis défend le tour suivant. On y retrouve évidemment les héros de LoL mais est-ce que ce sera suffisant pour «révolutionner le jeu de cartes» ? On verra, d'autres s'y sont cassés les dents.

■ PC



05/05

**TRACKMANIA**

Encore un remake, décidément... Cette fois c'est Trackmania Nations qui se voit retapé par Ubisoft et qui devrait exister, comme l'original, en deux versions free-to-play et payante. On nous a aussi promis un pass saisonnier, des défis à remplir, du nouveau contenu et, bien évidemment, de la vitesse à n'en plus pouvoir. Trackmania as a service.

■ PC



22/05

**MANEATER**

Maneater commence comme une blague étrange : "Alors c'est un requin dans une émission télé qui devient fou et mange des gens". Sauf que ce pitch est en fait terriblement séduisant ! Nous voilà donc face à un jeu d'action avec des mécaniques d'RPG en monde ouvert. Sauf que vous êtes un requin. Un. Requin.

■ PC





# DÉCODER

---

## EN COUV

**26** **Journalisme JV, comment qu'on fait ?**

**27** FEU SYLVAIN TASTET

**28** TOUS JOURNALISTES ?

**29** PETIT PRÉCIS DE MISE EN PAGE

**30** FAIRE UN INTERVIEW : ENTRETIEN

**32** LES SECRETS DES PLUS GRANDS : JVLEMAG

---

## MÉDIARAMA

**33** *LeLive et le jeu des boîtes*

---

## FICHE DE PERSO

**34** *Augustin, étudiant-e*

---

## XOXOXO

**35** *Mort et mémoire du tic tac toe*

---



# JOURNALISME DE JEU VIDÉO : COMMENT FAIRE ? NON MAIS GENRE, VRAIMENT, PARCE QU'ON A UN MAGAZINE À ÉCRIRE LÀ D'UN COUP...

La nouvelle est tombée comme un cheveu dans la soupe et, quand c'est Deez qui l'annonce, on sait que la taille du cheveu sera conséquente : il n'y aura pas de JV en avril. La raison en est pragmatique, la conclusion, indiscutable : un monde confiné ne peut pas sortir de chez lui acheter le journal et, malgré un mois de mars spécialement dense en jeux alléchants, seuls des imbéciles se risqueraient à écrire un magazine dans ces conditions. Fort heureusement, des imbéciles, on n'en manque pas. Et ce n'est pas le manque total de perspective financière, ni l'absence manifeste d'expérience en journalisme\* qui nous arrêtera. En effet, s'il est impossible de vendre le magazine, impossible d'en payer ses rédacteurs et s'il est impossible de payer des rédacteurs, il serait de mauvais goût de demander à des professionnels de travailler gratuitement. On a beau être idiots, on n'est pas des clients non plus. Or donc, nous voici en train d'écrire un journal. Il s'agit donc d'informer, de contextualiser, de recueillir, et ce afin de répondre aux questions que se posent nos lecteurs. La plus pressante d'entre elles, c'est nous qui nous la posons : comment on fait ça déjà, "le journalisme" ? Alors oui, consacrer un dossier tentant de jeter la lumière sur ce métier revient un peu à poser les rails juste derrière le passage de sa propre locomotive, mais après tout, même les journalistes professionnels se trompent parfois, la preuve : il y aura un JV en avril. ■Gnurf

\*Killy excepté, mais c'est lui qui a voulu.

## SYLVAIN TASTET EX-JOURNALISTE JV



Propos recueillis par Gnurf

C'est sur son coquet Discord personnel, dans la très joviale banlieue de Gueugnon, que Sylvain Tastet alias Hoopy m'accueille pour parler de son ancien métier. L'homme est occupé, très occupé même, mais prend le temps de me montrer les ficelles de cette industrie dont il fut l'un des plus éminents représentants français pendant plus de 13 ans. Je prends conscience, soudainement, de l'incroyable présence de cet homme pourtant absent. Son empreinte sur son média est indélébile, son influence, sur un journaliste débutant comme moi, incalculable. C'est d'une main tremblante que j'ose alors poser la première question de cet entretien, qui restera à jamais gravé dans ma mémoire.

“ Là, tout de suite, j'ai pas le temps, mais si c'est écrire trois conneries pour le troll, oui ”

**Ça te dirait de venir écrire un article dans le faux JV d'Avril, mais un truc qui fait genre une ligne ? C'est important c'est pour troller Deez.**

Là, tout de suite, j'ai pas le temps, mais si c'est écrire trois conneries pour le troll, oui.

**Je peux te citer dans le magazine ?**

Bien entendu.

Je souffle un grand coup, encore fébrile. Il est des moments dans une vie qui nous poussent à grandir si vite qu'on sent nos os tirer, nos tendons souffrir. Mais c'est de la bonne douleur, la douleur d'une croissance qui ne fait que débiter, mais qui le fait sur le meilleur engrais possible. Que nous dit Sylvain, au fond ? « Là, tout de suite, j'ai pas le temps », une référence à peine voilée à la culture du productivisme qui bouffe cette industrie, miroir journalistique au crunch des développeurs que ces artisans sociaux ne cessent de dénoncer. « Prends le temps pour les choses importantes » semble nous conseiller cet homme et ses 36 heures de Clicker Heroes au compteur, « il y aura toujours un numéro suivant, mais certaines choses n'arrivent qu'une fois ». Et là, encore : « écrire trois conneries pour le troll, oui ». J'y lis : « Amuse-toi ! Laisse parler l'enfant qui est en toi et qui étouffe, cessons de nous prendre trop au sérieux et, alors seulement, nous pourrions nous targuer de faire ce travail sérieusement ». C'est vrai. C'est limpide. Les yeux embués de larmes, la reconnaissance au cœur, je conclus l'entretien d'un radieux « Affaire classée ! » ■

# TOUS JOURNALISTES ?

Par Tvaing

Avec l'avènement d'Internet on a vu poindre tout un tas de personnes qui produisent des textes (*m'en parle pas, ndrc*), des images, des sons, des vidéos, visibles par un très grand nombre. Ce qui était autrefois l'apanage des médias dits traditionnels est devenu à la portée du premier péquin venu. Peut-on pour autant les considérer de la même façon comme des créateurs de contenus ? Pas si simple.

La différence essentielle entre les deux est ainsi résumée par Ivan Gaudé, directeur de la publication de Canard PC : « Un journaliste n'est pas un "créateur de contenu", c'est un professionnel qui recueille, vérifie et transmet des informations. Il le fait dans le souci de l'exactitude et avec une obligation d'indépendance. L'influenceur, par définition, est au contraire au service d'une opération commerciale, ce sont deux métiers qui n'ont rien à voir. » Les journalistes sont donc au service de l'information quand les influenceurs sont au service d'une marque. William Audureau, journaliste du Monde longtemps spécialisé dans le jeu vidéo, explique avoir une « aversion pour le terme "influenceur". Les seuls influenceurs, ce sont les compagnies privées qui utilisent leurs financements pour influencer sur le contenu des vidéos - et qui pendant longtemps, le faisaient en toute opacité. Un vidéaste qui fait une vidéo sponsorisée, ce n'est pas un "influenceur", mais un animateur de publicité ». Il ajoute également qu'un « journaliste n'est pas un "créateur de contenu". Ce n'est pas un producteur ni un réalisateur ». Cependant, « il est important de ne pas généraliser, explique Mylène Lourdel, attachée de presse spécialisée dans le jeu vidéo, car tous les journalistes et tous les "influenceurs" ne fonctionnent pas de la même façon ».

Même pour un journaliste aguerri comme William Audureau « il est difficile de tracer une limite claire ». En effet, si le métier de journaliste est ancien et relativement cadré, celui d'influenceur est récent et changeant. Pour lui, le journalisme doit répondre à certaines exigences : « le respect des faits, la probité intellectuelle, l'absence de conflit d'intérêt, ou à tout le moins, une transparence et une retenue pour ne pas abuser de la confiance des lecteurs/auditeurs/spectateurs. C'est en tout cas ce vers quoi le journalisme tend ou est censé tendre. Cela ne signifie pas qu'il ne peut pas y avoir d'erreurs - c'est humain -, de moments de conflits, de moutons noirs, mais le journalisme dans son ensemble, s'il est bien exercé, consiste à les réduire au maximum ». Et s'il admet que certains vidéastes ont une démarche journalistique et le font « très bien » à la manière des chaînes Youtube GameSpectrum ou Jeux Vidéo & Histoire qui ont pu lui servir de sources pour des articles, il se dit méfiant envers ceux qui « miment une forme journalistique alors qu'ils n'en ont pas la déontologie ». D'après William Audureau le format vidéo face caméra crée de l'intimité et de la confiance, ce qui rend le public plus perméable à un discours trompeur.

Il est donc tout à fait possible de faire un travail journalistique sur les réseaux sociaux ou pour un journaliste d'utiliser ces canaux de diffusion. Les journalistes jeu vidéo se sont d'ailleurs emparés avec brio des plateformes comme Youtube, Soundcloud ou Twitch pour diffuser des vidéos, des podcasts ou des lives. En revanche, « un journaliste digne de ce nom ne peut pas être influenceur » assène Ivan Gaudé. Mylène Lourdel, elle, pense qu'il est possible d'être les deux à la fois à condition de « faire très attention à comment on traite l'information ». Par exemple, un journaliste jeu vidéo devrait renoncer à toute entrée d'argent de la part des acteurs de ce secteur. En revanche, faire du journalisme jeu vidéo et être influenceur beauté serait possible.

William Audureau explique que l'émergence de Youtube et consorts a eu un réel impact sur la presse spécialisée en « siphonnant les budgets publicitaires et une partie de l'audience » ce qui a amené une « paupérisation du métier de journaliste jeu vidéo ». Mais ces nouveaux médias ont apporté avec eux « une nouvelle mine d'informations » et constituent un objet d'étude intéressant. D'après lui, non content d'avoir « redistribué les cartes », ils ont eu une influence sur le game design des années 2010 et poussé « à la création de jeux "YouTube-géniques" comme Genital Jousting ou prolongé la vie de certains comme Minecraft », sans oublier leur rôle prépondérant dans l'essor de l'e-sport. Mylène Lourdel explique également que pour vendre un « party game dont le seul but est de s'amuser, il est plus simple de montrer des personnes qui s'éclatent plutôt que d'expliquer via un test que c'est amusant ». Par contre, lorsqu'il s'agit de choses sérieuses comme « trouver un éditeur ou des fonds pour son prochain jeu », on préférera obtenir un test favorable de la part d'un journaliste. ■



# PETIT PRÉCIS DE MISE EN PAGE

Par Gnurf

Souvent oubliée dans le mythe hollywoodien du journalisme, la mise en page est une étape fondamentale dans la composition d'un journal. En effet, sans une bonne ergonomie, un contenu parfois complexe demande beaucoup plus de charge mentale pour être compris. Afin de vous en convaincre, il vous suffit de lire un de ces textes qui ont beaucoup tourné sur les réseaux sociaux et dans lesquels les lettres des mots sont déplacées : eaetnmxect cmome ccei. Il est impressionnant que le cerveau humain puisse décoder ce type de textes, certes, mais l'opération a un coût. Lisez un paragraphe de la sorte et les yeux vous piquent un peu ; une page et vous avez mal à la tête. À la fin de la journée, vous n'en pouvez juste plus. Et ce qui vaut pour la disposition des lettres dans le mot vaut aussi pour la disposition de ces derniers sur une page. Pour nous aider dans notre quête de transmission d'information, la recherche scientifique nous apprend des choses. Par exemple, UN TEXTE TOUT EN CAPITALES SERA LU 14% PLUS LENTEMENT (Tinker, 1965) même si un seul mot écrit de la sorte attirera davantage l'attention. De même, le W3C (organisme proposant des règles de standardisation des pages web) préfère, pour un document en ligne, un texte "ferré" (aligné) à droite ou à gauche à un texte justifié (aligné à la fois à droite et à gauche), arguant du fait (qui fait encore débat auprès des chercheurs) que ce dernier est plus difficile à lire, notamment pour les personnes dyslexiques (ou les malvoyants qui utilisent une loupe virtuelle), à cause de la largeur variable de ses espaces. Cette dernière phrase démontre également pourquoi il ne faut pas trop mettre de parenthèses dans une phrase : ça casse régulièrement le fil du propos. Limiter le nombre de polices de caractères présentes sur une page, se cantonner aux couleurs sobres et aux contrastes positifs (noir sur blanc plutôt que l'inverse par exemple) sont encore de bonnes habitudes à prendre. Pour ce qui est de la typographie, on pourrait en faire dix pages, sachez que ses contraintes sont nombreuses et changent en fonction des langues (exemple : le double point ci-présent se trouve après un espace, dans un texte en anglais, il serait collé au mot précédent).

Une fois la théorie au point, des outils existent pour nous aider dans notre Publication Assistée par Ordinateur (ou PAO). Des logiciels de PAO existent depuis les années 80 et à l'historique QuarkXPress a succédé depuis près de 15 ans InDesign d'Adobe. Ce logiciel est devenu une référence en la matière grâce à sa compatibilité avec un grand nombre de formats de fichiers, ainsi que son intégration au sein de la suite Adobe (et donc avec Photoshop, Illustrator...). En marge du journalisme, la mise en page est également fondamentale pour les publications scientifiques, où l'on préfère souvent des outils comme le langage LaTeX.



Dans une publication comme celle-ci, mais aussi dans d'autres domaines comme la publicité, la responsabilité de la mise en page est confiée à un maquettiste, souvent diplômé en infographie multimédia, et qui doit aussi bien maîtriser la théorie ergonomique que la pratique des logiciels de PAO. C'est toutefois un métier très simple à appréhender, la preuve : j'ai entièrement mis en page cet article moi-même. De rien, Tvaing. ■

# COMMENT FAIRE UNE INTERVIEW : ENTRETIEN

Par Gnurf

S'il est un exercice emblématique du travail de journaliste, c'est bien l'interview. De Dan Rather à Bertrand Amar, bien des carrières dans l'information se sont faites ou défaits sur cette seule compétence. Qu'est-ce qu'une interview et comment la réaliser ? Pour le savoir, j'ai trouvé qu'il serait intéressant de poser une série de questions à un expert, afin de profiter de ses connaissances en la matière. Seulement voilà : qui puis-je qualifier d'expert si je ne connais rien du sujet ? Après avoir visionné le film Interview with the vampire (1994) quelques bases deviennent claires : une interview, c'est quand Tom Cruise vient nous emmener voir Le Monde, avant de nous y laisser seul dans une carrière où on ne voit pas souvent le soleil. Ma route était toute tracée : le Tom Cruise du journalisme de jeu vidéo en France se nomme bien évidemment William Audureau, j'ai donc décidé de m'entretenir avec son Brad Pitt, le bien nommé Corentin Lamy.

## Bonjour Corentin

Bonjour, je suis tout ouïe.

## Je voudrais commencer, avant d'entrer dans la technique, par te demander si tu te souviens de ta première interview ?

En jeu vidéo pas forcément mais je me rappelle de ma première interview tout court. C'était quand j'étais étudiant, je bossais pour une radio associative à Nantes qui s'appelait je crois AlterNantes [et [qui existe toujours](#), ndlr] et j'avais dû interviewer un acteur de la vie nantaise.

## Tu t'en es bien tiré ?

Ça devait pas être fou, j'ai longtemps été assez peu sûr de moi sur les interviews et jamais assez convaincu de la pertinence de mes questions. Je me rappelle que j'étais tellement en stress que je suis rentré chez moi en speed total et que j'ai grillé un feu rouge. J'ai commencé ma première pige en perdant de l'argent.

## Et ta dernière interview ?

Ben c'est actuellement je crois.

## Est-ce que c'est un exercice qui te plaît ?

Oui, de toute façon c'est un exercice un peu obligatoire. Déjà, il y a deux sortes d'interviews : il y a l'interview où tu vas appeler quelqu'un parce que tu veux une réponse à deux ou trois questions factuelles, pour le coup c'est assez facile et pas forcément très gratifiant, et les interviews un peu "portrait" sur des choses plus générales, ça peut être hyper intéressant. Ma dernière grosse interview de ce genre c'était Chahi l'été dernier et c'était hyper cool de faire ça. C'est une discussion en fait et discuter ça m'intéresse toujours.

## Justement, en sciences humaines, les entretiens sont précisément définis ; des entretiens libres, semi-dirigés etc. est-ce que ce type de classification existe aussi pour les interviews en journalisme ?

(Rires bretons) Non pas à ma connaissance. Déjà, la classification que je viens de sortir, trois secondes avant d'ouvrir la bouche j'étais pas certain qu'elle existe. De toute façon y'a pas tellement de théorie je crois, tu apprends plus la pratique, j'ai pas de souvenir d'avoir suivi de cours. J'ai pas beaucoup de souvenirs de mes études [IUT journalisme de Bordeaux, ndlr] de manière générale.

## Comment est-ce qu'on prépare une interview ? Choix des personnes, des questions... Écris-tu une partie de l'article en amont ?

Quand c'est un truc d'actualité en général tu as déjà un peu écrit avant, ce qu'il te faut c'est une réaction et ça peut prendre du temps : le temps que la personne réponde, qu'elle donne son accord, que ce soit validé par le département marketing... Tu as le temps d'écrire ton article et tu n'as plus qu'à combler les blancs avec les réponses.

Pour une interview plus "jeux vidéo" tel qu'on nous les propose habituellement, tu n'écris pas avant et l'interview peut être le papier en lui-même.

Pour ce qui est de la préparation, comme lorsque j'ai commencé à faire des interviews en jeu vidéo c'était beaucoup en anglais et je n'étais pas du tout confiant dans mon niveau en anglais pourtant correct, j'avais tendance à écrire à la virgule près chacune de mes questions. Maintenant, à force de faire des E3 ça m'a détendu et j'écris moins mes questions, je pense que c'est un piège [de les écrire] car du coup tu t'interdis de rebondir, hors ta première question est rarement la bonne.

*Durant cette conversation, la classe naturelle de Corentin me rappelait sans cesse qu'une bonne interview, c'est d'abord beaucoup d'entretien.*

## Une fois les personnes sélectionnées, comment est-ce qu'on les aborde ?

En fait, l'interview de jeu vidéo que pratiquent la plupart des journalistes spécialisés dans le jeu vidéo, ça va être souvent des interviews un peu promotionnelles et tu ne vas pas vraiment aller chercher des gens. C'est plutôt les gens qui te courent un peu après pour que tu leur poses cinq ou dix questions un peu entendues et ils te répondent des choses auxquelles ils ont été préparés en média training, c'est rarement intéressant. Sinon, c'est plus intéressant quand toi tu vas les chercher et pour cela les réseaux sociaux sont assez pratiques quand même. Quand c'est des Français je peux faire jouer mon réseau, j'avoue que mon réseau à l'international est un peu faiblard donc je vais plutôt envoyer des mails via les adresses trouvées sur les sites, des DM si par bonheur leurs DM sont ouverts et je voudrais m'adresser ici à la grande communauté des développeurs de jeu vidéo qui lisent JV d'avril : ouvrez vos DM car c'est vraiment hyper cool pour pouvoir vous contacter.

## Une fois le contact effectué comment est-ce qu'on dirige une interview proprement dite ?

Je construis une interview comme je construis mes articles : commencer par l'actu et élargir. Tu commences par l'accroche, la raison pour laquelle tu lui parles, puis tu élargis de plus en plus et tu finis sur ses traumatismes d'enfant et ce genre de trucs.

## Une fois les propos recueillis, comment choisir ce qu'on garde, ce qu'on enlève ? Vaut-il mieux garder les maladresses de langage ou paraphraser au risque de changer le sens du propos ?

Ça dépend, moi je sais que je n'ai pas peur de paraphraser quand ça concerne un sujet qui ne porte pas à polémique et que je sais que je ne trahis pas le propos. Le choix est plus simple quand tu fais une interview en anglais où de toutes façons tu es obligé de traduire, donc d'adapter. Par contre, il y a deux mois on a fait une enquête sur les conditions de travail chez Ankama, là tu sais qu'il faut être hyper précis, c'est à la virgule près, et si tu changes un truc, tu le signales entre deux saumons [il a en fait dit "entre deux crochets", ndlr].

## Est-ce que ce genre de précautions peut aller jusqu'à faire relire l'article à la personne ?

Non, jamais. Certaines personnes le demandent. Quand toi ça peut te servir de faire relire, quand tu as un scientifique sur un

sujet pointu que tu ne maîtrises pas, c'est à toi de voir si tu veux faire relire ou pas, quand c'est quelqu'un qui demande à relire, c'est presque automatiquement non.

## Il arrive parfois, notamment lors d'une interview à l'oral, que le journaliste -sous prétexte d'éclairer le sujet ou de contextualiser sa question- se lance dans un verbiage insensé qui a tendance à perdre le public autant que l'invité, à base de phrases à rallonges et de pseudos apophtegmes abscons, plus souvent destinés à mettre en valeur sa personnalité ou sa culture personnelle, comme le faisait par exemple Stephen Colbert dans son ancienne émission diffusée entre 2005 et 2014. Trouves-tu qu'une interview soit un bon moment pour se livrer à ce type de forfanterie et, de façon plus générale, que penses-tu des questions trop longues ?

Je suis contre.

## As-tu d'autres conseils pour des gens qui voudraient se lancer dans l'interview journalistique ?

Je pense qu'il faut s'entraîner. Entraîne-toi sur un ami, un animal, un objet. Entraîne-toi devant un miroir, enregistre des questions et réponds-y ensuite, il faut s'entraîner comme on s'entraîne au ju-jitsu.

## Dans le ju-jitsu il faut utiliser l'énergie de l'autre, penses-tu que c'est le secret pour devenir un bon interviewer ?

Euh non.

## J'ai les réponses à mes questions, est-ce que tu voudrais ajouter quelque chose ?

Ça c'est une bonne dernière question, je regarde travailler Morgane [Tual, ndlr] dans Vérifiction, la cheffe du podcast mais qui est aussi ma cheffe à Pixels, et c'est toujours la dernière question qu'elle pose et je me dis qu'il faudrait que je fasse ça aussi dans mon cadre professionnel.

## Merci beaucoup de t'être prêté au jeu.

Mais je t'en prie, et je te demanderai même pas de relire les questions.

## Bon ben du coup je te les ferai relire de force. Au revoir Corentin.

Ciao ! ■

# JOURNALISME DE HAUT NIVEAU : LES SECRETS DE LA RÉDACTION DE JV

Par DrBaat

Comme nous l'avons vu tout au long de ce dossier, le métier de journaliste JV ne s'improvise pas. Réaliser un Mag comme JV nécessite une grande précision et ne souffre d'aucune approximation. La rédaction nous a transmis ces secrets. Merci à eux.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Scelerisque varius morbi enim nunc faucibus. Est placerat in egestas erat imperdiet sed euismod nisi porta. Cursus vitae congue mauris rhoncus aenean vel. Dui faucibus in ornare quam. Ultrices vitae auctor eu augue ut lectus. Mi quis hendrerit dolor magna. Diam sit amet nisl suscipit adipiscing. Odio ut sem nulla pharetra diam. Dui nunc mattis enim ut tellus. Dolor purus non enim praesent elementum facilisis leo. Ipsum suspendisse ultrices gravida dictum fusce ut placerat orci. Mattis enim ut tellus elementum sagittis vitae et leo duis. Eu facilisis sed odio morbi quis.

Bibendum enim facilisis gravida neque convallis a cras semper. Quis enim lobortis scelerisque fermentum dui faucibus in. Ac orci phasellus egestas tellus rutrum tellus pellentesque. Senectus et netus et malesuada fames. Ac feugiat sed lectus vestibulum mattis ullamcorper velit sed ullamcorper. Dolor sit amet consectetur adipiscing elit pellentesque habitant morbi tristique. Venenatis lectus magna fringilla urna porttitor rhoncus dolor. Nunc sed velit dignissim sodales. Ac ut consequat semper viverra nam libero justo laoreet sit. Tortor vitae purus faucibus ornare. Sit amet consectetur adipiscing elit pellentesque habitant morbi tristique. Nunc pulvinar sapien et ligula ullamcorper malesuada proin libero. Sit amet nulla facilisi morbi tempus iaculis urna. In est ante in nibh. Eu ultrices vitae auctor eu. Velit egestas dui id ornare arcu odio. Urna nec tincidunt praesent semper feugiat nibh sed. Viverra aliquet eget sit amet tellus cras.

Habitant morbi tristique senectus et. Montes nascetur ridiculus mus mauris vitae ultricies. Amet tellus cras adipiscing enim eu turpis. Lacus sed viverra tellus in hac habitasse. Quam lacus suspendisse faucibus interdum posuere lorem ipsum. Nunc sed augue lacus viverra vitae congue eu. Eleifend quam adipiscing vitae proin. Venenatis cras sed felis eget. Venenatis lectus magna fringilla urna. A erat nam at lectus urna duis convallis convallis. Non

odio euismod lacinia at quis risus. Senectus et netus et malesuada. A pellentesque sit amet porttitor.

At consectetur lorem donec massa sapien faucibus et molestie. Vitae semper quis lectus nulla at volutpat diam ut venenatis. Blandit aliquam etiam erat velit scelerisque. Consectetur purus ut faucibus pulvinar. Cursus sit amet dictum sit amet. Tempus quam pellentesque nec nam. Ut morbi tincidunt augue interdum velit. Eleifend donec pretium vulputate sapien nec. Euismod lacinia at quis risus sed vulputate odio. Magna ac placerat vestibulum lectus mauris. Condimentum vitae sapien pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus. Aliquet enim tortor at auctor urna nunc id. Maecenas ultricies mi eget mauris pharetra et. At erat pellentesque adipiscing commodo elit at imperdiet. Vel pharetra vel turpis nunc eget lorem. Duis tristique sollicitudin nibh sit amet commodo nulla facilisi nullam. Ut faucibus pulvinar elementum integer. Id aliquet risus feugiat in ante metus dictum.

Natem qui dipsam, soluptatem faccus mod excepel evendi tecus molliqu idendus, ipsa ex et pre sequide licipsum quam voluptur, soluptat peliquam, quae etus nusdande volorenis doluptatem que porerch icabore nis endel is accusap ientioribus doleste nostiunt.

Otatur, num excestrume pa veribus nonse con nonest restian duciatur alignihici utem volupta estrunt eturepe lluptatiunt, te voluptatenda cus mi, que culliqui officipsunt. Asped maionse dipiciantiae et qui imendam inctumq uaeputadae nusdant laborep eroriae nim verum fugiam ipiet exercia dolupta nimo mossimo digendaera ad explam qui tem voluptatiante lati reessimin nume volorum qui rem aborrereria dolores sinihic ipitiatem solorere et autem destotat estioreum ut quis reptur?

Gia corempore non peritam derupti nimporp oremporehene abo. Lupiet, coreped itiorep rendel molupta qui dion nosam resequatque nonsequi cor sit et maione vel mosam dolupta num eaquasim a sernatet laborer iaspica epererumet quam re, solorpo remqui con consed ut asit fuga. Tem am ad quam, to vellautatum ut ra nullam harcit que excescium. ■

Parce que le jeu vidéo, ce n'est pas simplement ce qu'il se passe dans l'écran, on commente tous les mois son marketing, sa communauté... et ses commentateurs.

Par Taïgo



Nous vous en parlions il y a quelques mois dans le numéro #71 de manière très brève (ou plutôt la rédaction originelle), LeLive a ouvert ses portes le lundi 3 février dernier. Cette dernière création de Webedia (mastodonte du web qui détient notamment jeuxvideo.com et Allociné) est une Web TV à destination des djeunz cools et branchés de moins de 35 ans, cette nouvelle création se destinait à faire venir sur les streams, déjà populaire chez les joueurs de jeux vidéo, les gens habituellement à l'écart de ces pratiques, préférant les TikToks, les stories instagram et autre podcast sur Youtube.

Dire que c'est un échec serait un euphémisme, au point que, à l'heure où nous écrivons ces lignes seulement 20 personnes regardent l'émission sur Youtube (un peu juste pour révolutionner le média). De plus, LeLive vient à nouveau de changer ses programmes, mettant apparemment de côté l'une des émissions phare de la WebTV qui était présentée par Kevin Razy. Nous passerons aussi sur le ban de la chaîne Twitch qui a eu lieu seulement quelques heures après son lancement (pour cause : un mot interdit), car ici nous sommes là pour parler de l'émission phare de cette chaîne qui n'a malencontreusement pas trouvé son public, mis à part au sein de la rédaction, et qui a donc été déprogrammée seulement deux semaines après le lancement. Présentée par l'agréable Maxime Musqua, j'ai nommé : Des Boîtes... et Max!

Le principe est simple - du moins en apparence-, « C'est LE jeu interactif de la chaîne ! Entre le "Burger Quizz" et "À prendre ou à laisser" d'Arthur, chaque jour, Maxime reçoit sur son plateau des personnes au téléphone qui vont tenter de gagner un lot surprise parmi des boîtes en répondant à des questions insolites. » Vous devez probablement vous demander ce qui rend cette

émission qui paraît basique si exceptionnelle ?

Et bien tout comme on regarde un nanar pour le plaisir simple de regarder un film qui cherche à faire au mieux malgré le manque de moyen, ici c'est l'enchaînement de ratés qui constituent tout le sel de

l'émission. Malgré un budget conséquent mis dans LeLive (budget gardé bien évidemment secret par Webedia), on sent un cruel manque de moyen dans l'émission : jingles qui ne fonctionnent qu'une fois sur deux, problèmes de micro, candidats visiblement pas briefés avant leur intervention, décors non finis lors de la première de l'émission, questions peu claires posées aux candidats. L'impression d'un amateurisme total est constamment présente, notamment lorsque le présentateur décide de donner un cadeau au candidat, alors même qu'il n'a répondu à aucune question, ou même lorsqu'il conseille au candidat de changer de boîtes après avoir choisi.

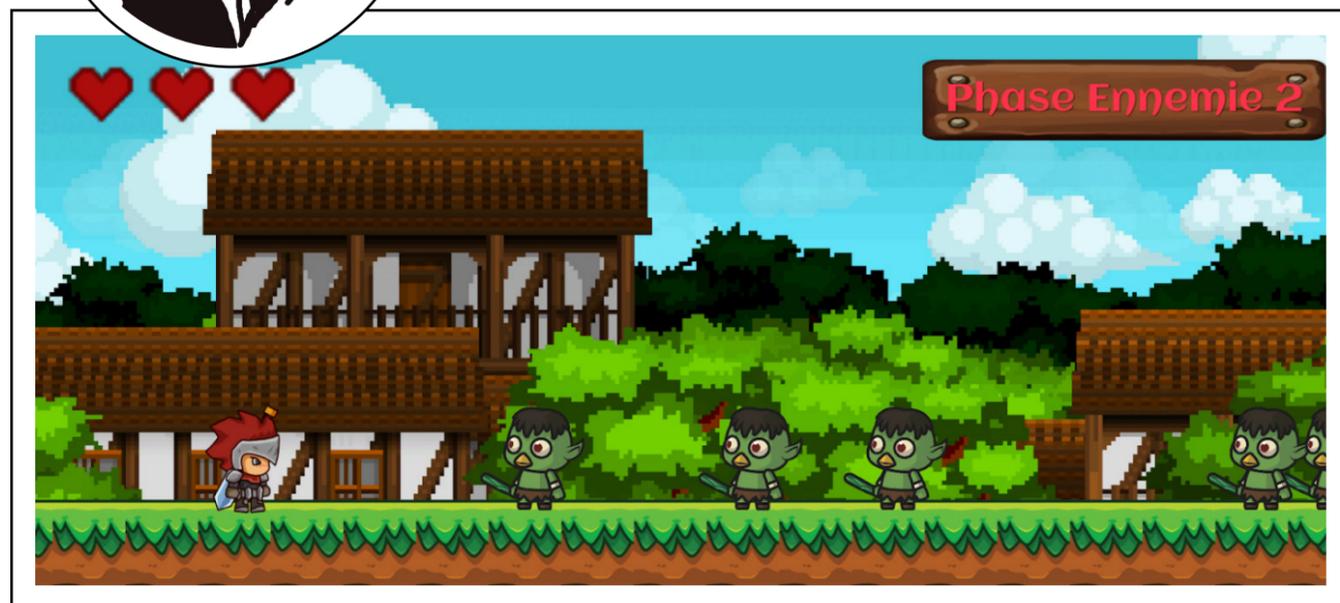
Décrire l'expérience du "jeu des boîtes" comme on l'appelle désormais est très difficile et il faut le voir pour le croire. Des minutes de cringe qui peuvent être insupportables pour certains, mais brillantes pour d'autres. C'est une expérience sensorielle indescriptible qui ne pourra malheureusement jamais être revécue, car nous avons affaire ici à de l'art éphémère, fait pour n'exister qu'une seule fois. En effet, LeLive ayant complètement déprogrammé et effacé toute trace de l'existence de cette émission, aucune VOD n'existe, mise à part la 2e émission enregistrée par un fan et mis en ligne en ralenti sur Youtube (probablement pour ne pas faire supprimer la vidéo à cause de problèmes de droits). On espère néanmoins que Maxime Musqua qui faisait tout son possible pour soutenir la barque pourra se remettre sur pied rapidement, car sa bonne humeur constante lors de l'émission le rendait très sympathique. ■



# AUGUSTIN

22 ANS

ETUDIANT-E EN JEU VIDÉO



### C'EST QUOI TON MÉTIER ?

Actuellement, je suis étudiant-e en programmation jeu vidéo au Québec et je me spécialise en game design et gameplay programmeur. D'ailleurs je suis à la recherche d'un stage de fin d'études donc si des gens recherchent des stagiaires je suis disponible !

### TA FORMATION ?

J'ai d'abord commencé dans une école d'ingénieur en informatique "classique" en France, puis je me suis spécialisé en Réalité Virtuelle pour enfin faire un double-diplôme en programmation jeux vidéo au Québec. C'est un bon moyen d'avoir une bonne culture de programmation, ce qui est un atout en jeu vidéo. Ah et je cherche un stage de fin d'études !

### TA JOURNÉE TYPE CES TEMPS-CI ?

Avec le confinement actuel, ma journée type n'existe pas vraiment, j'envoie des CV pour trouver un stage (si vous avez besoin d'un-e stagiaire je suis disponible !) je travaille sur plusieurs projets de jeux en même temps et j'écris dans ce même magazine.

Des journées finalement bien remplies !

Et bien évidemment j'en profite pour rattraper mes retards en jeux vidéo (surtout en J-RPG)

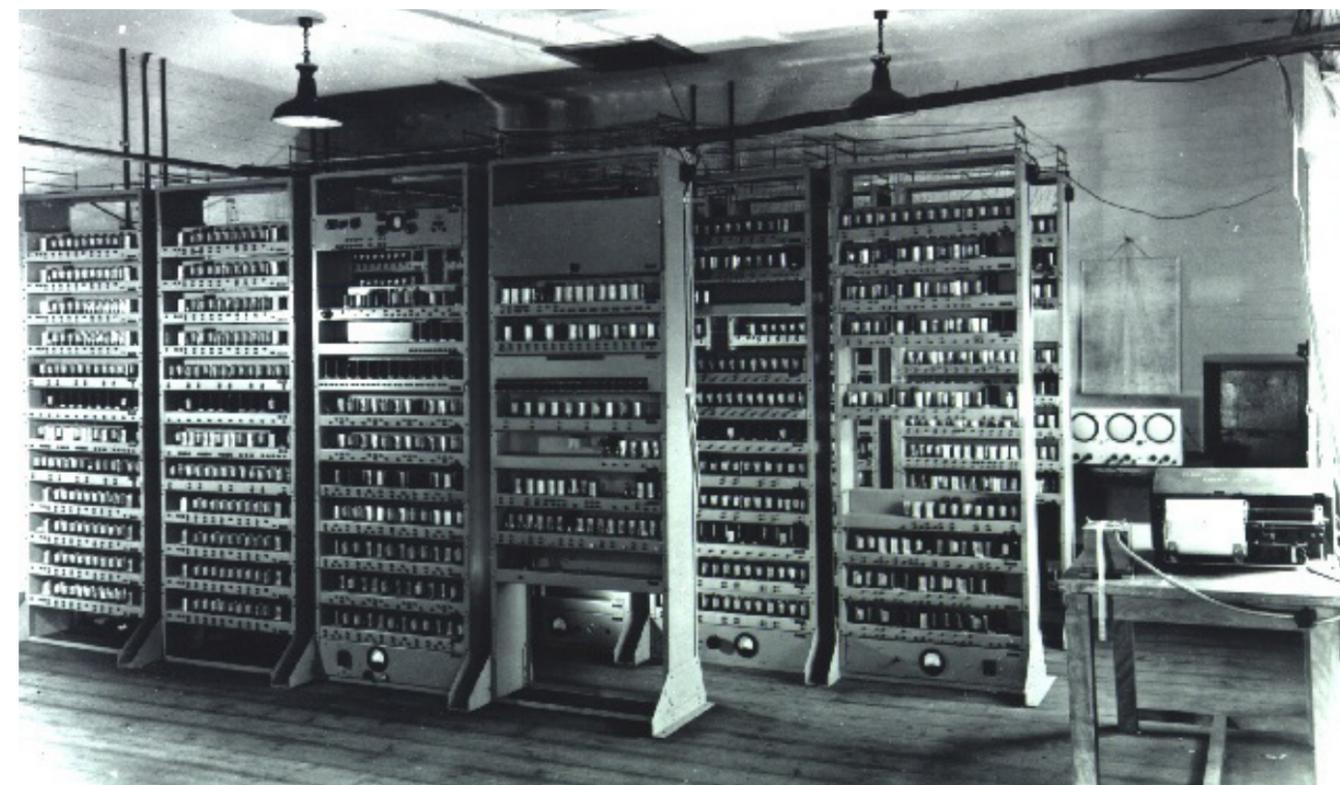
### TON CV ?

Forcément pas très rempli, j'ai fait pas mal de jams et de projets étudiants, dont vous pouvez retrouver quelques-uns ici : [taiigo.itch.io](https://taiigo.itch.io). (NDLR : Notamment .exOut dont vous pouvez retrouver la critique de DrBaat dans ce mag). Sinon pour améliorer mon CV, je cherche un stage en gameplay programmeur, n'hésitez pas à me contacter sur Twitter par exemple. (@Taigo\_) Ah et j'ai aussi fait un stage chez JV le Mag !

== XOXOXO ==

# MORT ET MÉMOIRE DU TIC TAC TOE

Par Gnurf



L'EDSAC sur lequel tourne OXO

Il est compliqué de définir précisément ce qu'est un jeu. Chez Gilles Brougère, un jeu est une activité dans laquelle :

- On sait que l'on joue
- On décide librement d'entrer
- Des règles implicites ou explicites sont partagées
- Rien n'a de conséquence directe dans la vie "réelle", matérielle et sociale
- L'issue est incertaine

Même si ces trois derniers points sont secondaires pour l'auteur, ils ne le sont pas pour tous ses collègues. En résumé, on ne peut pas jouer sans le savoir, ni contre son gré. D'accord. Il vaut mieux le faire avec un langage commun, des règles, ça m'arrange. Pas de conséquence dans la vie réelle, en revanche, c'est plus compliqué à concevoir. On pourrait soutenir une initiative consistant à éliminer de la définition les "jeux" d'argent, ou les activités type roulette russe, (avis à ceux qui avaient besoin d'un argument pour refuser une partie de roulette russe). Cependant, cela veut dire que l'on retire également la qualification de "jeu" aux

diverses pratiques thérapeutiques ou éducatives qui, de plus en plus souvent, sollicitent des techniques de game design. Cette requalification a déjà été tentée à travers le terme odieux de "serious game", seulement battu en ignominie néologique par celui de "gamification". Mais, même si l'on admet ce strict couperet, qui pourrait nier que, quand j'étais Planescape : Torment, les larmes aux yeux après l'avoir terminé pour la première fois, je ne suis pas tout à fait la même personne que quand je l'ai commencé ? Comment quantifier le degré minimal d'influence que doit avoir une activité sur mon cerveau pour être qualifiée de "conséquence" ? Loin d'invalider le travail de Brougère, ces réflexions soulignent la complexité de leur champ d'étude. Le terme de "serious game" est-il un oxymore ? Faut-il enlever le mot "jeu" de l'intitulé de notre activité favorite, ou à l'inverse rétablir l'importance et le sérieux de l'activité ludique dans la sémantique moderne ?

Enfin, reste le dernier point : l'incertitude. En gros cela signifie que, si je joue une partie d'échecs contre Magnus Carlsen, il existe une possibilité que je gagne. Compte >>

# TON JEU DU MORPION JEAN-VIDÉO

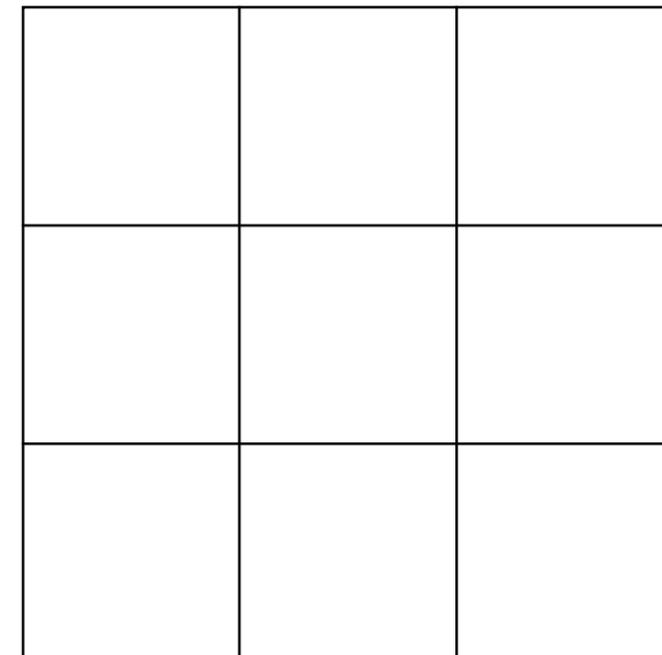
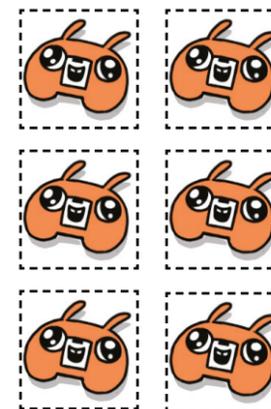
**Toi aussi joue à ce jeu légendaire qu'est le tic tac toe !**

Pour cela c'est simple :

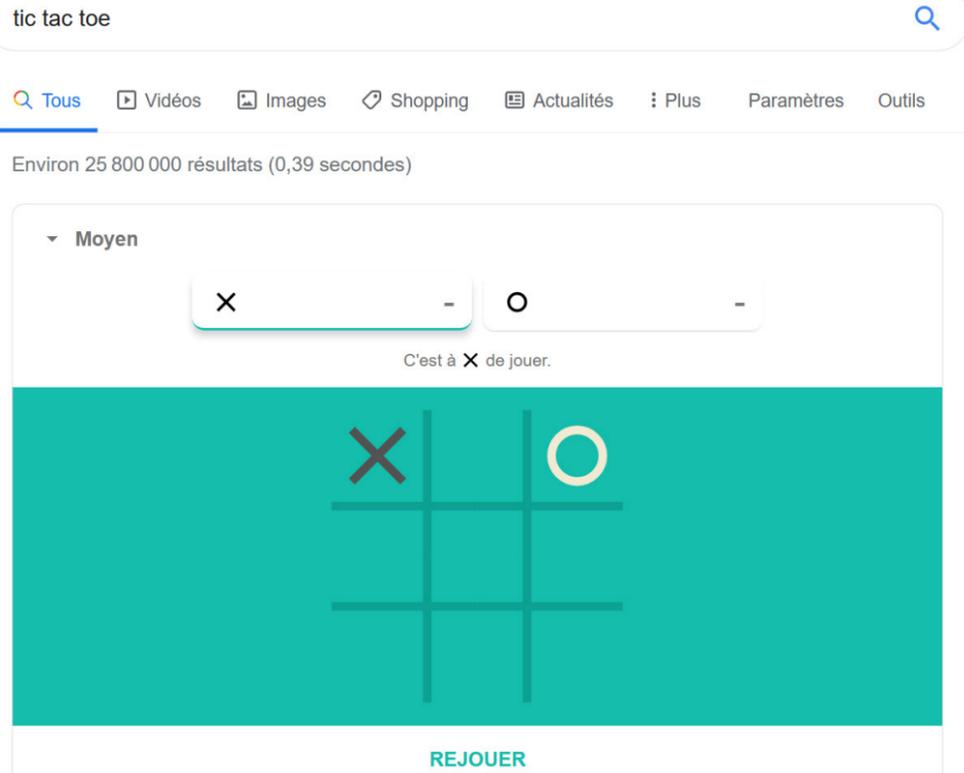
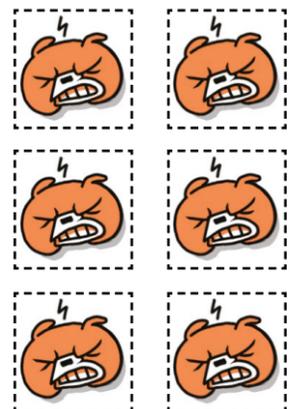
- Imprime la page (oui, il faut une imprimante)
- Découpe soigneusement les Jean-Vidéo
- Trouve quelqu'un pour jouer avec toi

Ça y est, tu es prêt à vivre une incroyable expérience que nous seuls te proposons !  
Amuse-toi bien !

**Équipe  
contente**



**Équipe  
pas contente**



**Astuce :** si vous commencez, ne remplissez pas le centre. Si votre adversaire ne le remplit pas non plus lors de son premier tour, vous avez gagné.

tenu du fait que le garçon roule sur la scène internationale et n'a pas perdu depuis 120 parties contre les meilleurs du monde, la probabilité est, osons le dire, faible. Il n'empêche, j'aurai toujours une chance sur des milliards de milliards de faire, complètement par hasard, une partie parfaite, si tant est qu'une telle chose existe aux échecs, et ce, tant que même un génie comme Magnus ne sera pas capable d'imaginer tous les mouvements possibles d'une partie. Que se passerait-il dès lors qu'il y parviendrait (outre que nous basculerions dans la science-fiction la plus totale) ? Eh bien nous aurions un jeu qui cesse d'en être un. C'est déjà le cas du jeu de dames si vous le jouez contre un programme suffisamment avancé : le jeu a été résolu en 2007, ce qui a d'ailleurs permis de vérifier que deux ordinateurs jouant parfaitement aux dames tombent toujours sur une égalité. Plus aisément vérifiable, c'est le cas du Tic Tac Toe, ou "oxo" pour nos amis belges. Nous avons tous passé quelques minutes sur ce jeu, nous sommes peut-être amusés, mais en avons ensuite saisi le principe et avons pu nous représenter l'ensemble des coups possibles assez facilement. Résultat : nous ne pouvons plus perdre une partie si l'on est suffisamment concentré. Cela donne lieu à une situation intéressante : un jeu auquel nous avons joué au moins une fois, que nous pouvons enseigner à d'autres, mais auquel nous ne pouvons désormais plus jouer puisque sa fin n'est plus incertaine, à moins d'une amnésie comme on n'en voit que dans les films. L'acte de jouer est désormais hors de notre portée. Le jeu n'en est donc plus un pour la plupart d'entre nous mais reste pourtant si proche que tout le monde le connaît : on en voit des grilles un peu partout, on en a fait une carte à gratter et on lui a même réservé une place de choix dans l'Histoire du jeu vidéo à travers OXO,

conçu en 1952 par Alexander Douglas sur Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC). Le jeu se jouait contre une "IA", parfaitement capable de répondre aux données entrées par le joueur humain (qui joue les X), ce qui prouve à quel point le jeu n'est pas compliqué à comprendre entièrement. Et donc, à "tuer". L'ordinateur est, lui, protégé contre le crève-cœur de la mort d'un jeu car il ne joue jamais, n'ayant pas décidé de le faire (règle N°2 de Brougère). Ainsi donc, il est possible de tuer un jeu. C'est même très simple : si je roule à contresens dans Mario Kart pour percuter mes adversaires, j'ignore les règles partagées et le jeu cesse d'en être un. Ce qui est surprenant avec l'exemple du Tic Tac Toe, c'est que je peux tuer ce jeu simplement en essayant de bien jouer, en me conformant totalement à mon rôle de joueur et à ma place dans le "cercle magique", cet espace-temps décrit par Huizinga dans lequel les lois du monde réel n'ont plus cours et où seules celles du jeu s'appliquent. Si l'on suppose un être humain aux potentiels d'intellect et de dextérité illimités, tous les jeux subiront à plus ou moins long terme le sort du Tic Tac Toe. L'objectif d'un jeu, kamikaze pédagogique, serait-il donc de nous rendre suffisamment performants pour le faire disparaître ? Après, tout, le rôle de tout professeur est de s'assurer que ses élèves n'aient plus besoin de lui... Ou bien, est-ce que la solution au problème ne tient pas de la simple évidence que tout le monde, même Magnus Carlsen, atteint ses limites un jour ? Dans ce cas, la permanence du jeu dans l'Histoire humaine serait donc la cicatrice de notre imperfection. Einstein disait de Dieu qu'il ne jouait pas aux dés mais, incapable d'incertitude, illimité dans Son raisonnement, il est plus probable qu'il ne puisse pas jouer du tout. C'est triste, la vie d'un game designer. ■



# JOUER

---

## LE GUIDE DU CONFINÉ INTERGALACTIQUE

**40** *Prenez l'air où il n'y en a pas*

---

## C'EST BEAU L'AVIS, LA NUIT

**42** *Des sharpavis à la pelle*

---

## CRITIQUES

**43** *Black Mesa*

**44** *Half-Life : Alyx  
Beautiful Desolation*

**45** *La série Handball*

**48** *Final Fantasy VII Remake*

---

## LE CHEF D'ŒUVRE DISPARU

**49** *Hachette Nature Interactive 2*

---

## CRITIQUE BONUS

**52** *Persona 5 Royal*

---

# LE GUIDE DU CONFINÉ INTERGALACTIQUE

Par Elglon

Voilà maintenant des jours et des semaines que vous tournez en rond dans votre salon. Un centième visionnage de Twin Peaks provoque ce déclic dans un coin de votre tête : « *Et si je jouais à un space sim ?* » Promesse d'un univers infini en perpétuelle expansion, de planètes exotiques sur lesquelles jamais la main de l'homme n'a mis le pied, l'espace c'est à coup sûr un moyen de briser la routine ! C'est malheureusement oublier un problème de taille : comment représenter toute la diversité de la création lorsque tout ce dont on dispose est un "0" et un "1" ?



## EVERSPACE

RATÉ, ESSAYE ENCORE UNE FOIS

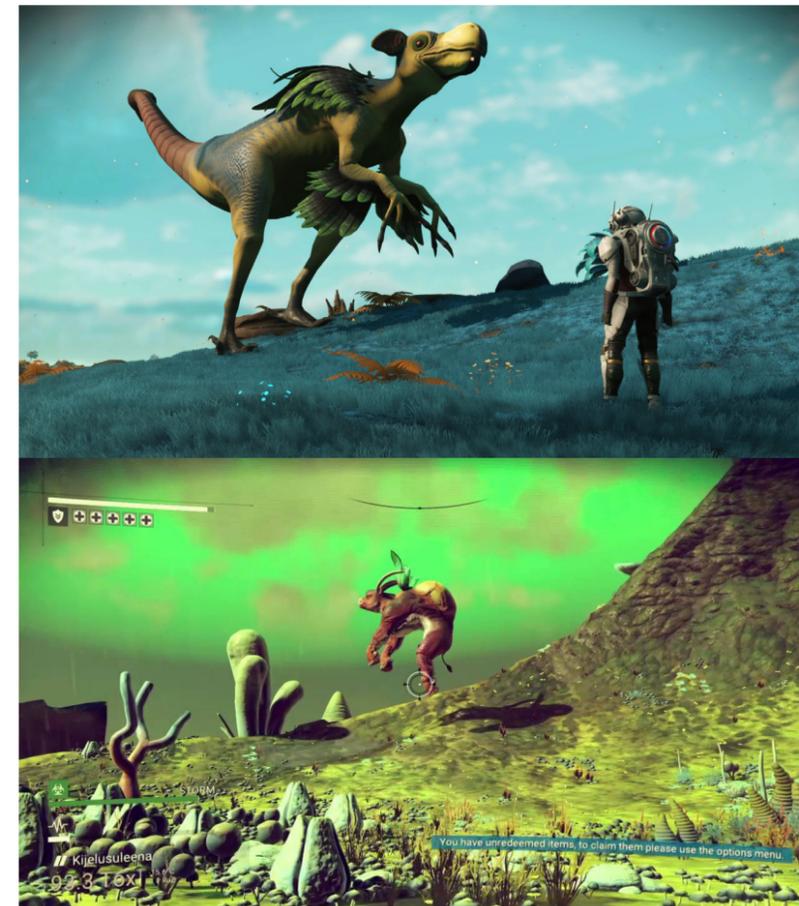
Ma grand-mère me répétait sans cesse « *Le rogue-lite c'est le degré zéro du gamedesign : si tu ne sais pas équilibrer ton jeu, fais en un rogue-lite et il s'équilibrera tout seul* ». J'en déduis que mon cousin Jean-Jean, a finalement bien tourné et est manifestement lead dev chez Rockfish Games. Premier jeu du studio indé, financé par kickstarter, Everspace est beau, Everspace est fun à prendre en main et Everspace marche même en VR. Mais dans Everspace vous allez avancer jusqu'à rencontrer des ennemis trop fort pour vous et vous allez mourir, puis vous allez recommencer. Beaucoup. Comme un clin d'oeil à son propre jeu, ou par réflexe peut-être, Jean-Jean à recommencé un kickstarter pour développer Everspace 2.



## OUTER WILDS

DEBOUT LES CAMPEURS ET HAUT LES COEURS

Véritable surprise de l'année 2019, Outer Wilds a remporté de nombreux prix dans les salons JV, principalement dans la catégorie du "Jeu le plus surcoté de l'année". Sous ses faux airs de rogue lite, le jeu vous emmène explorer un système solaire qui a la fâcheuse tendance d'exploser toutes les 22 minutes. Tel un Bill Murray de l'espace vous serez amené à percer les secrets de ce monde un peu plus loin à chaque itération et à faire griller du marshmallow. Pour ma part, je regrette le manque de respect aux lois de la physique newtonienne et l'absence de gyromètre à effet Sagnac dans le cockpit, brisant ainsi mon immersion.



## NO MAN'S SKY

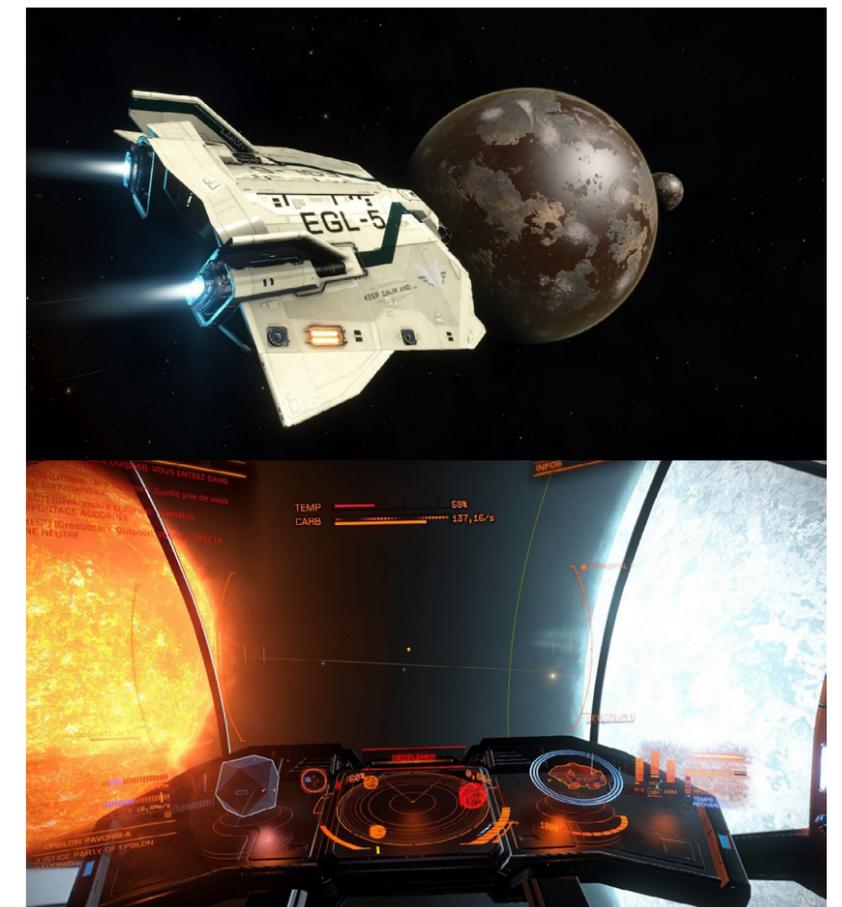
FARMING SIMULATOR

« *L'important n'est pas la destination, mais le voyage* » disait Yann François. Un adage un peu trop suivi à la lettre par Hello Games pour le tout premier jeu de ce petit studio britannique. Atteindre le centre d'une galaxie fantaisiste, dont les milliards de planètes sont générées de façon procédurale, faune et flore incluses, c'est le défi que vous lance No Man's Sky. Défi que vous abandonnez assez rapidement tant vous serez absorbé dans la contemplation d'un paysage clippé en diable, mais néanmoins surprenant : derrière cette variété de fougère géante bleue, paît un troupeau de tyrannosaure-koala, baigné dans la lumière d'un soleil rouge couchant. Vous êtes alors pris de vertige à l'idée qu'aucun autre joueur au monde n'a posée, et ne posera jamais, ses yeux sur ce décor. Mais vous reprenez rapidement vos esprits, car il reste tant à découvrir dans cet univers et malheureusement tant à farmer pour faire décoller ce vaisseau. Tel Stakhanov vous vous mettez à la tâche, pour que, tel Gagarine, vous puissiez rejoindre l'espace. Et voyager jusqu'à votre prochaine planète. Vous serez alors saisi par ce spectacle : éclairé par la fraîcheur d'un lever de soleil rouge-orange, un troupeau de tyrannosaure-lama paît tranquillement devant une fougère géante ocre...

## ELITE DANGEROUS

FRAMESHIFT DRIVE CHARGING

Les routiers sont sympa et c'est pour ça que Frontier Developments leur a concocté Elite Dangerous et son extension Horizon. -frameshift drive charging- Sorti en 2012 et dernier épisode d'une série remontant à 1984, Elite Dangerous vous propose d'explorer rien de moins que la galaxie entière à l'échelle 1:1. -frameshift drive charging- Mais avant d'y arriver il vous faudra passer outre une courbe de progression proche d'un mur de prison, dans un jeu austère comme un plan de relance thatchérien. -frameshift drive charging- Fort heureusement, vous n'avez rien de mieux à faire en cette période et, une fois apprivoisé, c'est un nouvel ennemi qu'il vous faudra affronter : l'ennui (et la fatigue oculaire dans votre Oculus). « *Est-ce LTT 4860 que je viens de passer, ou LTT 6804 ?* » vous demanderez-vous alors, pendant que votre ordinateur de bord vous annoncera de sa douce voix robotique le lancement de votre prochain saut : « *frameshift drive charging* ».



# C'EST BEAU L'AVIS, LA NUIT

Par Sharp

J'éclatais ma quinzième clope dans un vieux rade du 9-3 quand mon vieux téléphone se mit à sonner. « *C'est Gnurf... t'en es où de ta rubrique ?* », la réalité, cette enflure qui entre sans frapper, m'extirpait de ma somnolence. J'attrapai d'un geste vif mon pardessus râpé et ma foi la plus mauvaise pour gribouiller deux ou trois bafouilles....

**The Witness** : Bof bof, qui a envie de se prendre la tête sur des énigmes incompréhensibles dans un décor sous LSD après une journée de travail ?

**Zelda : Breath of the Wild** : Ca a l'air mignon tout plein mais sans ce qui fait Zelda, le fauxmage du JV en somme.

**Europa Universalis IV Emperor (DLC)** : Un titre aussi pompeux qui est quasiment celui d'une encyclopédie. Le titre est honnête avec le contenu : l'ennui.

**Totally Reliable Delivery Service** : Un jeu de livraison en plein confinement, brillant coup marketing. Libéré, délivré donc. Je le recommande.

**Resident Evil 3** : La seule chose réellement effrayante dans RE, c'est son gameplay du siècle dernier.

**Curse of the Dead Gods** : Mis à part son titre moisi, le jeu est fantastique (et je n'y ai même pas joué encore, c'est dire!)

**Hollow Knight** : De ce que j'ai compris, tout le jeu consiste à trouver d'autres couleurs que le bleu ou le gris.

**Sekiro** : Improbable jeu de rythme dans un univers japonisant. Préférez Donkey Kong Jungle Beat.

**NIOH 2** : Improbable jeu de rythme dans un univers japonisant. Préférez Rock Band.

**Animal Crossing : New Horizons** : Stressé dans votre vie de consultant en stratégie, ce petit bonbon est parfait pour vous détendre entre Paris et Dubaï, entre café et champagne, entre deux contrats avec Total ou Sanofi. Vis la vie de prolo où Tom Nook joue ton patron bourreau.

**Legend of the Skyfish 2** : Le meilleur Zelda-Like depuis Zelda : A link to the past. Si si. Enfin je n'y ai joué que 5 min, mais c'était les plus belles de ma vie.

**Black Mesa** : C'est dans les vieux entrepôts qu'on fait les meilleures soucoupes. Le FF7 Remake du FPS.

**Scourgebringer** : Rien que le nom met l'eau à la bouche, du pixel, du rogue-lite, on achète sans regarder.

**Untitled Goose Game** : On dirait un jeu-concept de Jonathan Blow pour occuper ses enfants. Ils vont passer des heures dessus et arrêter de nous pomper l'air, on ne peut qu'admirer.

**Blasphemous** : Premier jeu sponsorisé par le Vatican, un gameplay en (blasphé)mousse. Ambiance apathique de catéchisme.

**Yooka-Laylee and the Impossible Lair** : Jouer un lézard bondissant dans des décors chatoyants. Yoshi et Spyro font un caméo comme papys boomers. Un must-have.

**Death Stranding** : Scénario pondou par ma grand-mère atteinte de démence sénile, décors ternes, gameplay improbable, humour pipi caca. Tous les ingrédients sont réunis pour crier au chef d'oeuvre (et pour l'oublier très vite).

**Rainswept** : Une enquête en trench avec un détective drogué. Hoopiesque en diable.

**Disco Elysium** : Un jeu qui a comme réplique « *A hug a day keeps the bourgeoisie away* » ne peut être qu'exceptionnel. 9/10 car le titre laisse penser que c'est un jeu de danse.

**Dragon Ball Z: Kakarot** : Et non pas Dragon Ball Z : Pommes pommes de terre. Mescla plus que réussi entre Stardew Valley et l'univers de Dragon Ball. ■



PAS QUE DE LA FRIME, MAN

## BLACK MESA



Et non, vous ne rêvez pas ! Après près de 13 ans d'absence, la série Half-Life revient en force en mars 2020 avec non pas un seul jeu fantastique en réalité virtuelle, mais bien deux jeux !

Vous avez probablement déjà entendu parler de Black Mesa, ce projet amateur débuté en 2005 -, Duke Nukem Forever et ses 13 années de développement peuvent aller se recoucher - a pour but de recréer l'expérience du Half Life originel sorti en 1998 en le modernisant avec le moteur Source, ayant servi à la réalisation de Half-Life². Car ici on ne parle pas de remake, le jeu, bien qu'ayant été approuvé par Valve, n'est pas officiel et ne suit pas à la lettre l'original. Level design retravaillé pour être remis au goût du jour, musiques totalement réécrites et fin inédite ! Car oui, la fin vite expédiée de l'original et qui a longtemps été un regret pour Valve et Gabe Newell (dont il continue de parler même dans sa toute dernière interview chez IGN) a été totalement refaite pour mieux coller à la vision de l'équipe originelle, jusqu'à reprendre des croquis préparatoires d'époque.

### VOUS ALLEZ ET MESA

Tout ça est bien beau, mais le jeu est-il à la hauteur du mastodonte Half-Life ? Votre fidèle serviteur né en 1997 n'a, pour ainsi dire, jamais connu l'engouement envers Half-Life premier du nom à sa sortie, du haut de ses 15 mois. C'est donc avec un regard presque neuf

(ayant essayé sans succès de faire l'original) et sans aucune nostalgie que j'écris ces lignes.

Black Mesa n'est pas simplement un (bon) remake comme je l'ai dit précédemment mais un jeu qui a toute sa place dans le paysage du FPS actuel. Paysage manquant cruellement de FPS solo (hormis l'excellent Doom), Black Mesa réussit l'exploit d'être rafraichissant alors même qu'il se base sur un jeu qui souffle ses 22 bougies cette année. Le jeu ne brille pas par ses mécaniques de shoot, mais bien par son ambiance, sa réalisation et son écriture. Aucune coupure ou cinématique ne viennent empiéter l'action, ici le jeu déroule tout son univers et ses personnages à l'aide d'un unique plan séquence dévoilant petit à petit les dessous de la société de recherche Black Mesa dont le bâtiment devient un véritable protagoniste à lui seul. C'est ici le moment de souligner l'excellence du narrative design qui réussit à expliquer tout l'univers et le scénario du jeu uniquement au travers des décors. Comment finir sans parler de la dernière partie : Xen, qui est à la fois magnifique visuellement et explicite mieux des éléments de l'univers que l'original, tout en se payant le luxe d'avoir un level design aux petits oignons, bien que tirant un peu trop sur la longueur.

En bref, que vous soyez un jeunot comme moi, ou un vétéran de l'original : jouez à Black Mesa et profitez-en pour relancer HL² aussi, avant de vous lancer dans Half-Life : Alyx. C'est toujours une bonne excuse pour refaire ces chefs-d'oeuvre. ■ **Taigo**

# HALF-LIFE : ALYX



Comme à son habitude, Valve s'approprié le travail de ses prédécesseurs qu'il agrémenté d'éléments volés au 7ème art pour satisfaire fanboys et nerds du monde entier. HL:A n'échappe pas à cette règle et c'est cette fois à la VR que le studio Newellien s'en prend. Reprenant des mécaniques de jeux existantes depuis des années, Valve a transformé sa franchise historique en un survival horror poussif. S'enchaînent alors phases de shoot mollassonne, puzzles VR simplistes, mauvais remake d'Alien: Isolation et autres jump-scare prévisibles. À ce propos, il est amusant de constater que les meilleurs jump-scare sont ceux provoqués par les bugs d'un moteur physique daté ou un mauvais tracking VR, qui provoqueront votre mort lors d'une tentative de déminage de bombe. Au final, conçu comme un produit d'appel pour écouler son stock de Valve Index, HL:A peine à atteindre la qualité de ses inspirations. ■Elglon

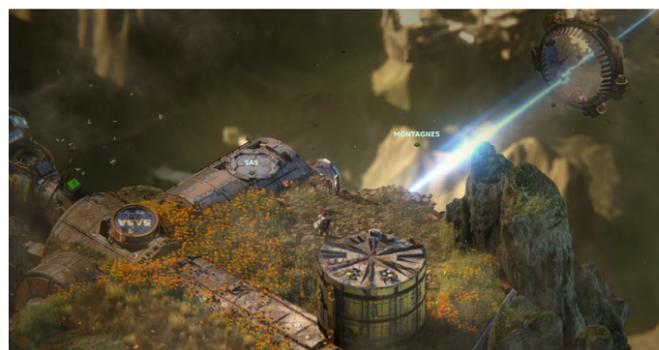
## BEAUTIFUL DESOLATION

Dans le numéro 72 de JVlemag, une légère coquille s'est glissée dans le texte d'un certain Y. F. Voici ce qu'il fallait lire :



La deuxième production long format des Sud-Africains de The Brotherhood reprend la formule du point-n'click isométrique du très bon Stasis. Vous êtes Mark Leslie, un journaliste qui enquête sur le Penrose. Cet immense objet alien apparu dans le ciel de Cape Town a permis à l'humanité de faire d'immenses bonds en avant en terme de technologie (et de transhumanisme) mais vous sentez bien que quelque chose ne tourne pas rond. D'autant plus que votre femme a péri dans un accident de voiture provoqué par son arrivée. Vous allez donc voir votre frère Don, ex-soldat brisé, pour qu'il vous emmène grâce au vaisseau de son patron au plus près de ce grand triangle étrange. Évidemment, ça va mal se passer et vous vous retrouvez propulsé autre part avec pour compagnie l'adorable chien-robot K-bot, le meilleur personnage du jeu. Maintenant, il va falloir songer à rentrer chez vous. On sent immédiatement que les frères Bischoff ont vu les films de leur compatriote Neill Blomkamp, l'esthétique n'est pas sans rappeler District 9 et Chappie. Ce qui tombe bien, c'est que dans chacun des cas c'est le point fort de ces œuvres. Beautiful Desolation est beau et son ambiance post-apocalyptico-bucolique (oui) fonctionne très bien. Pour l'apprécier au mieux il est préférable d'utiliser le niveau de zoom le plus large. Se pencher sur les détails c'est s'exposer à quelques déceptions. Les animations et modèles ne sont pas du tout faits pour être vus de près mais pour être vus dans leur ensemble.

The Brotherhood a fait évoluer le gameplay très classique et très couloir de son précédent jeu avec des ajouts un peu malvenus. Le Buffalo, votre vaisseau, vous permet de naviguer dans de grandes zones qui contiennent en fait les différents tableaux dans lesquels vous évoluerez. Si c'est cohérent puisque vous visitez un monde vaste et découpé en plusieurs zones accessibles au fur et à mesure via des Gardiens (concrètement, des Stargate mais à l'échelle planétaire), cela s'avère franchement laborieux. Le Buffalo



est assez lent et le pathfinding fait des détours pour éviter les reliefs pas toujours bien visibles. On retrouve parfois ce problème à pied mais, allez savoir pourquoi, Mark court plus vite que ce que vole son vaisseau. La seconde nouveauté qui n'était pas nécessaire : des combats. Sauf erreur de votre serviteur, un seul est obligatoire et il est le seul à proposer un total gameplay de hasard à base de dés. Les autres sont déblocables après avoir avancé dans l'histoire et sont au tour par tour avec des points d'action et des pourcentages de précision. Rien de bien intéressant. De toute façon, les combats dans un jeu d'aventure devraient être interdits s'ils ne sont pas à base d'insultes.

Si l'histoire était un des points forts de Stasis, ce n'est pas vraiment le cas ici. Comme son prédécesseur, le jeu pose des questions intéressantes mais les ficelles sont trop grosses pour provoquer une réelle réflexion. En chemin vous allez croiser tout un tas de personnages et factions qui sont pour la plupart dans un état de désolation assez avancé. Il va évidemment falloir vous allier avec eux pour parvenir à vos fins. Les factions s'entredéchirent depuis des siècles et vous allez devoir tracer votre route au milieu de tout ça pour espérer vous barrer de ce monde désolé. Il faudra alors faire des choix. Aider l'un ou l'autre aura de lourdes conséquences, mais malheureusement pas pour vous. Vous êtes une sorte de *deus ex machina* et vous allez repartir comme de rien n'était après avoir foutu un bordel monstre dans ce monde.

Merci à nos lecteurs qui n'ont pas signalé l'erreur, ils l'ont probablement corrigée d'eux-mêmes. ■Tvaing



« On fait un FIFA ? » ; « Aaaah les vieux PES à l'époque c'est ce qu'il y avait de mieux » ; « On joue les clubs ou les sélections nationales » ? Que vous soyez, ou non, amateur de football dans la vraie vie, vous avez sûrement déjà entendu ces phrases si vous pratiquez le jeu vidéo. Et pour cause, les simulations de football représentent aujourd'hui ce qu'il se fait de mieux en terme de simulations sportives collectives (à l'exception peut être des simulations de Basket Ball). Et il paraît compliqué aujourd'hui de voir des productions de ce calibre s'attaquer à des sports plus discrets.

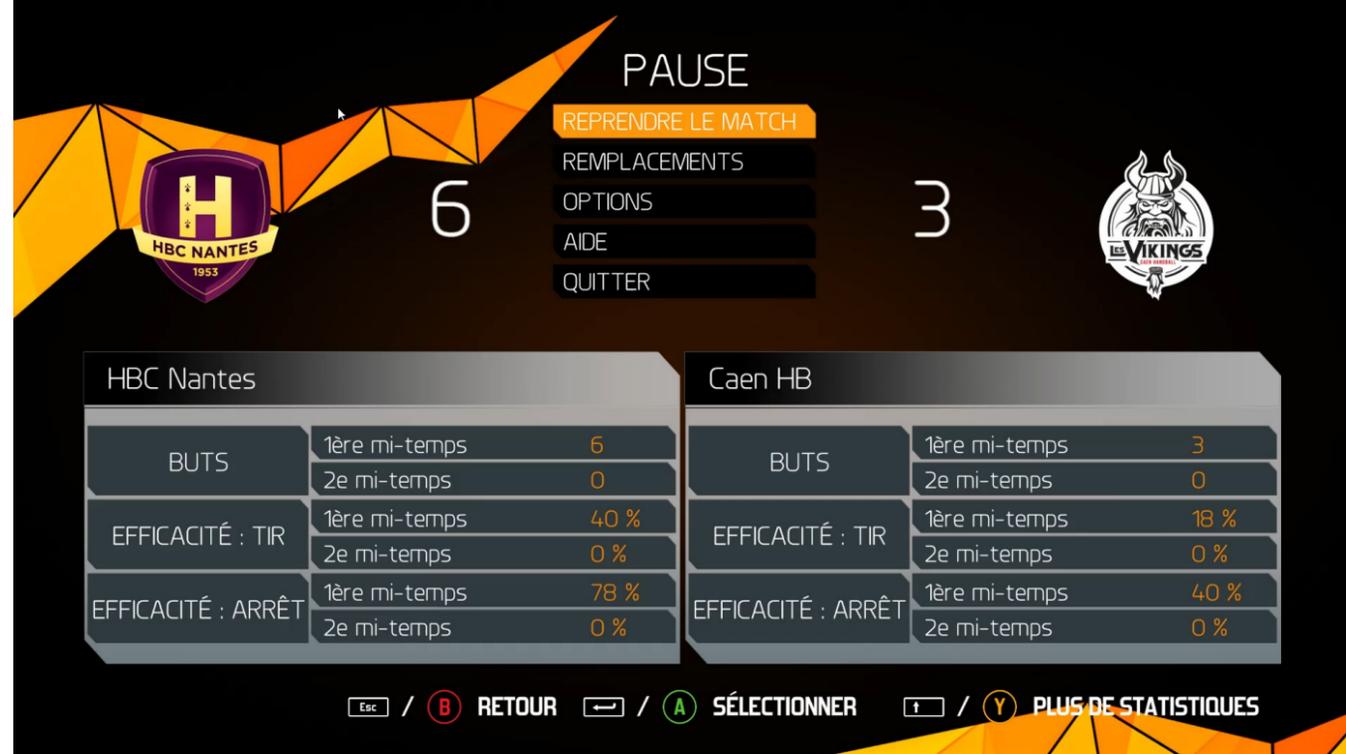
Et si l'on se réfère à l'échelle mondiale, il faut bien admettre que le handball est pour le moins discret. Malgré son statut de sport olympique, il est surtout pratiqué en Europe, un peu en Afrique, ainsi que dans quelques pays asiatiques et d'Amérique du Sud. Il est cependant complètement snobé aux Etats-Unis et au Royaume-Uni, patrie des studios Electronic Arts et 2K Games qui sont les producteurs des principales licences des sports évoqués plus haut. Dès lors, l'entrée du handball dans le monde des simulations sportives ne pouvait se faire que sur une initiative indépendante. En effet, si l'on considère le budget lié à la complexité de développement de ce type de jeu (animations détaillées, physique de balle et collisions entre joueurs extrêmement précises), la probable absence de ventes sur l'un des plus gros marchés du jeu vidéo aura probablement freiné toute initiative venant des circuits classiques de l'industrie.

C'est donc en 2010 qu'internet voit fleurir un trailer de jeu de handball. Sur ce trailer, nulle image de gameplay. Seule une cinématique associée à un titre, "Handball Challenge", viendra éveiller l'intérêt des amateurs. Quelques semaines plus tard le studio Neutron Games fondé en 2007, rassure

avec la sortie d'une première démo. On y joue un handballeur seul, face au gardien, dans ce qui ressemble à un tutoriel permettant de se familiariser avec les commandes de base. Celles-ci paraissent d'ailleurs efficaces, pensées par de vrais passionnés de Hand.

La mécanique de tir notamment : Un bouton pour prendre une extension puis un "ciblage" qui fait penser à certaines phases de pénalty dans les jeux de foot. C'est un choix audacieux qui a le mérite de fonctionner correctement et de bien retranscrire ce qu'il se passe dans la tête d'un joueur allant au shoot. Malgré les interrogations liées à l'absence d'interactions entre deux joueurs, les amoureux de hand ont donc tout lieu d'être enthousiastes. Handball Challenge 2012 sort donc le 28 octobre 2011. Le résultat est malheureusement mitigé. Si l'on peut passer l'éponge sur un aspect graphique très logiquement en retrait, certaines erreurs paraissent plus gênantes. Notamment une caméra aux fraises lors des changements de côté (la caméra par défaut choisissant de se placer dans le sens du jeu). On retiendra tout de même des bases solides sur lesquelles construire : cette mécanique de shoot bien pensée et un gameplay de défense qui reproduit efficacement ce qu'on peut ressentir comme dynamique lorsque l'on regarde ou vit un match de handball. On peut par exemple lancer des "combinaisons", des suites de mouvement de l'ensemble des joueurs qui doivent déboucher sur une occasion de tir. Même si le choix d'une combinaison de touches rend la manoeuvre fastidieuse (gâchettes + choix à la croix directionnelle).

Si les chiffres de ventes sont difficiles à obtenir, la licence fait un bruit suffisant pour attirer l'attention de l'éditeur français Big Ben pour la sortie du jeu suivant. Neutron Games s'engouffre donc très tôt dans cette grande tradition des simulations sportives qui sont les sorties régulières >>



avec très peu d'évolution. Il faut cependant évoquer que c'est l'occasion pour Neutron Games de sortir son jeu sur consoles, mais aussi d'acquiescer les sacro-saintes licences, qui auront le mérite de donner aux joueurs l'occasion de jouer tous leurs athlètes professionnels favoris, puisque la majorité des championnats sont représentés.

Sans doute dans l'optique d'y mettre plus de moyens, Big Ben rachète ensuite la licence et la confie à un studio français, Eko Software, pour une fournée désormais sobriement baptisée "Handball 2016".

Si l'aspect graphique ou les animations ont bénéficié d'une progression considérable, le gameplay est quant à lui toujours un peu tâtonnant. Les mécaniques de jeu d'attaque se voient reprises et améliorées depuis le jeu de Neutron Games. En effet, le tir ciblé est toujours là et les mécaniques de combinaisons introduites dans l'opus de 2014 sont facilitées par l'usage de la croix directionnelle et mènent même désormais à des séquences de tir ralenti relativement appréciables. Elles manquent cependant de précision et on ressent une certaine incohérence entre le rythme voulu par le jeu et le rythme auquel le gameplay permet de construire les actions.

Il est d'ailleurs intéressant d'observer l'IA des équipes adverses car dès lors qu'on a tenté d'exploiter cette mécanique de combinaisons, on remarque que l'IA du jeu s'en sert à la perfection et joue comme les développeurs aimeraient qu'on joue à leur jeu. Pourtant, après de nombreuses tentatives, exploiter cette mécanique s'est avéré pour le moins complexe manette en main. Les trajectoires de courses et timing de passes s'affichent à même le terrain, ce qui paraît être un bon choix pour initier à ces différents mouvements. Ce qui l'est moins, c'est de ne tolérer aucun écart ni sur les trajectoires, ni sur le timing de passe. Dans un jeu où la maniabilité est déjà discutable (prenez pour exemple que les passes sont loin d'être instantanées), il paraît tout bonnement impensable de ne pas avoir prévu un minimum de souplesse à l'égard de ces

paramètres. Preuve s'il en est, il a été impossible lors du test d'amener au bout une des actions les plus simples du handball qui est la prise d'intervalles (les joueurs vont fixer la défense un à un vers l'avant et passent sur le côté vers le joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur prenne le tir). Or si cet exemple est très représentatif du problème, c'est que ce genre d'action devrait être le B.A BA d'une phase d'attaque et certainement pas aussi complexe à mettre en œuvre. Le résultat étant que le jeu, sans utiliser ces délicates manœuvres à la croix directionnelle, n'a aucun sens puisqu'on se contentera de manier un joueur, puis de faire la passe sur un coéquipier qui recevra la balle arrêté (essayez de faire ça sur un vrai match de hand et je vous garantis que vous aurez plus de mal à échapper à votre coach qu'à l'équipe adverse).

Le constat n'est malheureusement pas meilleur pour ce qui est des phases de défense. Exit les mécaniques de "neutralisation" pensées pour Handball Challenge 2014. Elles se voient remplacées par un trio de touches "bloquer" (pour bloquer simplement les tirs), "intercepter" et une étrange commande "Pousser", action interdite au handball et qui donne naturellement lieu à une expulsion de 2min même dans le jeu. Au-delà du fait que cela ne représente absolument pas une simulation fidèle de ce qu'il se passe lors d'une défense au handball, cela ne fonctionne pas non plus d'un point de vue ludique et le joueur devrait vite s'interroger sur la façon de défendre correctement sans trouver une solution satisfaisante.

On ressent l'absence d'une vraie expertise handballistique au sein des équipes d'Eko Software. A moins que l'idée du contact et de la neutralisation d'un attaquant, action tout à fait légitime et très fréquente, ne représente tout simplement un défi trop grand techniquement pour les équipes d'Eko Software. Et pour cause il s'agit là d'un aspect réellement complexe qu'il ne s'agirait pas de sous-estimer. On est probablement sur un niveau de gestion des collisions et des interactions entre joueurs qui seraient plus proches



d'un jeu de lutte ou de combat (pensez UFC mais sans les tatanes) que les simples coups d'épaule d'un FIFA ou même les interactions légèrement plus complexes d'un NBA2K (qui fait pourtant des merveilles).

Enfin, il est impossible de ne pas évoquer ce dernier clou dans le cercueil de cette simulation qu'on pourra d'ailleurs enterrer dans le trou béant laissé par l'absence de tout tutoriel. Le joueur nouveau venu arrivera sur un menu proposant les différents modes, mais devra faire immédiatement ses armes sur un vrai match. Avec un gameplay qu'il ne connaît pas et qui, a fortiori et comme nous venons de le constater, n'est pas évident voire assez complexe à prendre en main. Il y a fort à parier que 90% des joueurs, qu'ils pratiquent le handball ou non, se détourneront très vite d'un jeu qui ne leur accorde aucune courbe de difficulté. Le jeu ne proposant par ailleurs aucun niveau de difficulté, les seuls paramètres sur lesquels on pourra jouer seront d'affronter des équipes faibles avec des équipes plus fortes (mais quel joueur va aller naturellement sur ce type de rencontre lorsqu'il veut vivre des affrontements entre les équipes les plus représentatives de son sport ?) ou encore de désactiver les règles des 3 secondes ou du jeu passif en attaque (qui limite respectivement le temps pendant lequel on peut garder la balle en main et le temps pendant lequel une attaque peut durer). On aurait d'ailleurs tendance à conseiller cette dernière méthode pour prendre en main ce fameux gameplay. Si l'on pardonnera donc plus aisément les erreurs liées à l'adaptation d'un sport nouveau, on aura accueilli ce manque d'un aspect essentiel de tout jeu vidéo avec plus de circonspection. Peut être les équipes d'Eko Software auront elle manquées de temps pour la sortie de Handball 2016, mais la structure identique du jeu dans Handball 2017 auront tôt fait d'écarter cette hypothèse. Handball 2017 justement, sort donc en novembre 2016. Il n'y aura pas grand-chose à dire puisqu'il s'agit plus ou moins du même jeu. Le mapping des touches en attaque a été revu pour un trio étrange permettant d'orienter le tir (Y pour tirer

droit et X et B pour désaxer sur la gauche ou sur la droite) et l'on saute désormais en combinant avec la gâchette gauche. Malheureusement c'est un choix hautement contestable qui va à l'encontre de l'instinct naturel chronologique d'un saut qui précède le tir. Et comme le jeu semble à nouveau vouloir se passer de tutoriel, il réussit l'exploit de rendre confus son gameplay pour les nouveaux venus mais aussi pour ceux qui se seraient éventuellement habitués au gameplay des opus précédents. Pour ces raisons, on aurait tendance à conseiller la version de 2016. On regrettera que Big Ben et Eko Software (qui a été racheté par Big Ben en 2018), n'aient pas profité de cette occasion d'un opus 2017 pour itérer sur un gameplay certes problématique mais améliorable, plutôt que de tenter un pari sur un nouveau mapping des touches sans toucher à ce qui présente de réels problèmes.

La licence ne donne plus de nouvelles depuis Handball 2017 et l'on ne s'en étonnera guère après s'être renseigné sur les chiffres de ventes, qui doivent probablement atteindre quelques dizaines de milliers si l'on étend aux ventes physiques. Plus inquiétant, les ventes semblent diminuer avec chaque nouvel opus (du moins sur Steam), ce qui semble confirmer que Big Ben et Eko Software n'ont pas réussi à engager une dynamique positive d'itération et d'amélioration souhaitable pour un jeu qui proposait quelque chose de nouveau. On se consolera en observant qu'Eko Software semble être devenu le studio préféré par Big Ben pour les simulations sportives. En témoignent les deux épisodes récents de simulations de rugby (Rugby 18 et Rugby 20). La réception critique et les ventes ne semblent à première vue pas plus engageantes que sur la série Handball. Il restera à espérer pour chacune des séries une remise en question et qu'un épisode "jalón" sortira, chose qu'on observe également sur les autres licences de sport finalement. Les sorties annuelles n'étant qu'un moyen comme un autre de supporter financièrement le développement continu de ces simulations qui sont si agréables à jouer lorsque l'on tombe sur un bon cru. ■Makusu

# FINAL FANTASY VII REMAKE



Quand on m'a dit « on va faire un magazine », je me suis immédiatement représenté les clés gratuites de jeux pas encore sortis que l'on allait recevoir. Et bien, visiblement, ça ne marche pas comme ça. En tout cas c'est ce que m'a dit le chargé de communication un peu énervé de Square Enix. Bon, qu'à cela ne tienne, il semblerait que les versions de FF7R soient sorties en avance. Je vais donc faire comme les plus grands journalistes bravants les ridicules embargos et me débrouiller moi-même ! Une fois la clé rentrée sur Steam, on est d'abord surpris par la petitesse de l'installation. On aimerait applaudir le souci d'optimisation de SquareSoft, mais force est de constater que la raison principale est probablement plus dans le downgrade graphique. On ne va pas y aller par quatre chemins : il est violent. Si la cinématique d'intro est quasiment semblable à celle de la démo, le reste n'était que pur mensonge : adieu la 3D temps réel et bonjour les plans fixes ! Si les doublages ont également sauté au passage, on est par contre ravis du système de combat qui a vraisemblablement été revu pour plaire aux amateurs du genre : fini le beat'em all à la sauce smashing de bouton, nous avons ici à faire à du bon vieux tour par tour actif classique, où il est cependant possible d'accélérer le temps. Un changement qui n'est pas pour nous déplaire. Adieu également le remplissage à base de grille laser à passer au bon moment, le jeu va ici à l'essentiel en se concentrant sur le principal : son scénario. Si l'on pouvait craindre la rallonge artificielle de la partie midgar, il n'en est rien, celle-ci se boucle en 7h. Et c'est l'autre grosse surprise de ce FF7 Remake : ils ont finalement réussi à mettre l'entièreté du jeu ! Quelle joie de ne pas devoir attendre de trop nombreuses années pour voir la fin des aventures de Cloud ! Malgré le sévère downgrade graphique, SquareSoft ne nous a pas menti sur la marchandise et ce remake est extrêmement fidèle à l'original. On regrettera certaines mécaniques archaïques (combat aléatoire, ...) mais après tout, n'est-ce pas cela que l'on attendait d'un remake d'un bon vieux JRPG ? **ZePil0t**



LE CHEF D'ŒUVRE DISPARU

# HACHETTE NATURE INTERACTIVE 2

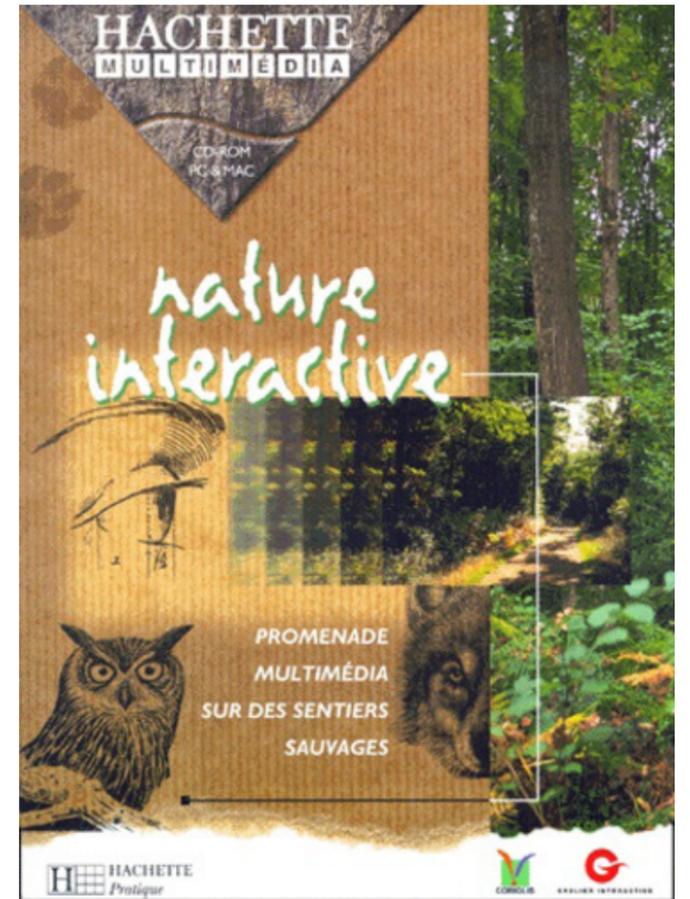
Par Killy L'Infidèle

En 2000 les joueurs les plus mainstream jouaient à Diablo II, Deus Ex ou Vagrant Story. Des petites bouchées sympathiques, mais qui n'arrivaient pas à la cheville du chef d'œuvre méconnu qu'était Hachette Nature Interactive. Injustement méconnu dans l'histoire du jeu vidéo, ce titre aurait pu redistribuer les cartes du domaine avec une suite, jamais réalisée. Voici son histoire.

Édité par Hachette sous la forme de cette étrange relique nommée CD-Rom, Hachette Nature Interactive est une aventure de longue haleine proposant au joueur de fouler du pied la beauté sauvage de la France des sentiers. Dans différents biomes, le but est donc de progresser de chemins de traverses en routes herbacées afin d'observer faune, flore et ciels épurés. Ancêtre mal référencé des Far Cry et autres mondes ouverts travaillés jusque dans le moindre gravier, Hachette Nature Interactive ne reculait devant aucun sacrifice pour immerger le joueur dans son univers. Le plus léger clic sur un buisson ou dans la direction du cri paniqué d'un oiseau aboutissait à l'explication précise du narrateur. De quoi emmagasiner des connaissances, des anecdotes, bref devenir l'explorateur muet d'un monde immobile. Car oui, finis les rêves fous, tout se passait dans des décors fixes sur la base d'une progression écran par écran, digne de certains jeux VR actuels. Quand je vous disais que ce titre était un précurseur qui s'ignore. Bref, après avoir mis un coup de pression à tous les autres logiciels du moment, Hachette Nature Interactive ne pouvait pas s'éteindre dans une indifférence coupable. C'est là qu'est né le projet Evolution, appellation désignant une suite autrement plus ambitieuse, aussi connue en interne via le code "H24" pour le nombre d'heures consécutives passées par certains développeurs dans les locaux. La volonté derrière cette production était claire, devenir certes le leader de la simulation de balade ludo-éducative, mais aussi marquer l'industrie par les ambitions déployées. Comme le chef de projet l'a hurlé à l'époque, selon des sources qui préfèrent rester anonymes : « On va les faire couiner pour une bonne raison ces piafs ! » Tout un programme.

## HACHETTE À LA MAISON

La ligne est claire à défaut d'être originale, faire tout en



mieux. Terminée la progression écran par écran sur base de jpg un peu trop compressés, Hachette Nature Interactive 2 proposera un monde ouvert à l'échelle de la France où le joueur pourra se balader selon son bon vouloir dans n'importe quel endroit du pays et donc scruter, écouter, observer toute la faune et la flore sans autre limite que la curiosité. Soit une map de 540 000 km<sup>2</sup>, environ 11 000 fois plus étendue que celle de The Witcher 3. Autant dire que le travail se présentait comme colossal.

Rien d'insurmontable pour les têtes pensantes d'époque qui se trouvaient à la tête d'un budget de plusieurs millions d'euros après avoir vendu une statue de chouette en or. Comme le souligne l'un des développeurs de cette suite, que nous appellerons Jean-Guy (la personne, pas la suite) : « Jean-Jacques [là aussi un nom d'emprunt ndr] est arrivé un matin au bureau en racontant qu'il avait trébuché sur un machin en se promenant en forêt le week-end précédent. Il avait trouvé ça particulièrement moche et son chien avait commencé à ronger l'objet, mais il avait quand même décidé de le garder [l'objet, pas le chien. Enfin si le chien aussi, >>



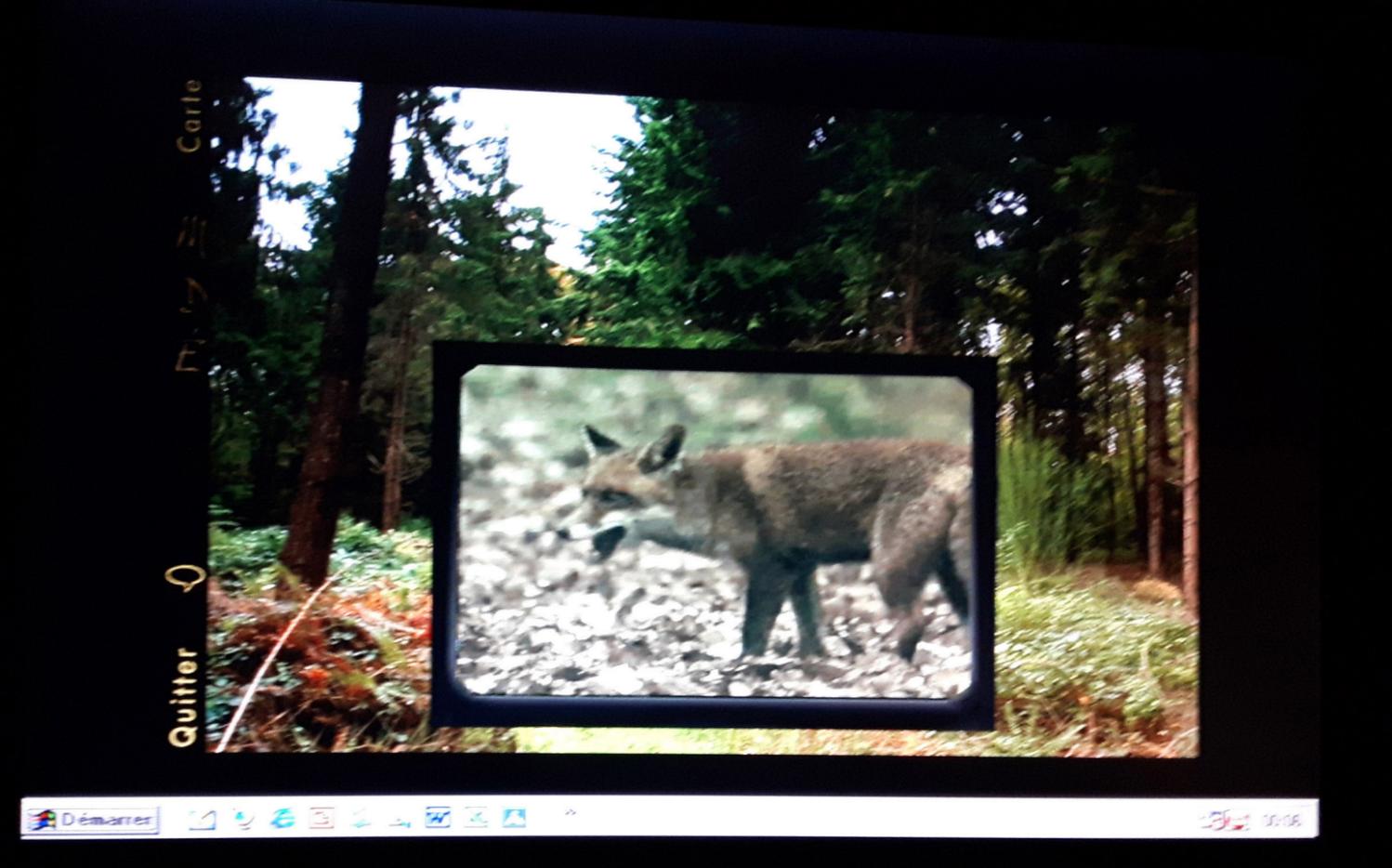
Jean-Jacques et son chien (vue d'artiste)

vous voyez, ndlr]. » Le rapport avec la fameuse énigme de la Chouette d'Or, qui n'a encore jamais été résolue, semble toutefois assez éloigné et n'expliquerait pas ce soudain gain de trésorerie du studio nous confie un ancien employé qui dit « s'y connaître en bonnes intuitions ». Bref, du haut de cette somme rondelette, toutes les options sont envisageables. À peine la construction de la gigantesque map entamée, Jean-Jacques a une illumination. L'exploration, c'est bien sympathique, mais il est nécessaire de garder le joueur captif d'une certaine rythmique, de cette science de l'immersion. En quelques mots, il faut l'impliquer dans l'univers de polygones qui l'entoure. Certains auraient choisi la voix de la collection, voire de l'analyse, avec pourquoi pas un herbier à constituer au fur et à mesure de la collecte de plantes sauvages ou un carnet de croquis comme témoignage d'une plongée dans les mystères du renard, de la loutre, que dis-je, du ragondin. Mais Jean-Jacques n'est pas un homme de peu. Lui, sa vision passe par la japanimation.

## LIKE A ROBOT

« Je regardais souvent Goldorak en mangeant des biscottes. » Cette lettre d'amour à l'animation japonaise, c'est lui qui nous la confie dans une émotion palpable. De cette expérience de vie, Jean-Jacques conserve un but ancré tout au fond de ses synapses : un jour, il fera du jeu vidéo avec des gros robots. Mais comment concilier admiration du rouge-gorge au fin fond de la Drôme et châssis mécanique de plusieurs mètres de haut ? La réponse est plus simple qu'elle le paraît, il suffit de les faire cohabiter. Là est la force des esprits qui ne s'embarrassent pas de

problématiques inutiles. L'idée est de faire de Hachette Nature Interactive 2 une fresque questionnant l'écologie-même, où le monde sauvage est un canevas et le mecha géant l'oeuvre qui s'y accroche. Les documents de travail que nous avons pu nous procurer indiquent que le concept de game design était limpide. Tout reposait sur une gestion cause-conséquence de dialogues entamés entre le joueur et la nature environnante. Afin que vous puissiez imaginer une situation de jeu, mettons que vous vous baladiez sur un sentier fleuri du côté de La Chapelle-Sous-Uchon et que le gazouillis d'un merle vous attire. Après avoir analysé le type d'animal poussant ce hurlement et vous être renseigné sur la taxonomie le concernant, il est possible de décrypter ses propos. Là peut se créer un embranchement avec différents types de conséquences sur la narration, à l'image des jeux estampillés Telltale, encore une fois avec un sacré coup - de génie - d'avance. Si malgré la bonne foi de chacun, la discussion tourne au vinaigre et que le petit oiseau commence à évoquer un futur massacre d'une partie de l'humanité en représailles, libre à vous de régler le différend via l'utilisation d'un mecha. Plus étonnant, il semblerait - si l'on en croit quelques croquis - que les animaux avaient eux aussi la capacité de faire appel à des robots, les bien nommés "Mechanimals". Devaient donc s'en suivre des affrontements épiques aux commandes de ces engins, le tout à même la map, à l'image de Xenoblade Chronicles X. Toujours précurseur, jamais suiveur, aurait pu être l'épithète de ce projet. D'où les mots amères de Jean-Célestin [prénom modifié également, ndlr] : « Bah nous voulions juste essayer de mettre nos passions ensemble. Je ne sais pas, tiens,



Hachette Nature Interactive, premier du nom (screenshot en ultra, mais sans RTX)

prenons un exemple : imaginons que vous, vous aimez la belote et le rallye automobile. Si vous faites un jeu, il y a des chances que vous imaginiez un gameplay où il faut valider un segment de spéciale sous le temps scratch, afin de pouvoir jouer le prochain tour d'atout au checkpoint. Logique. J'ai encore du mal à comprendre les raisons de notre échec. » Le destin sûrement.

## LE PÉROU DE SECOURS

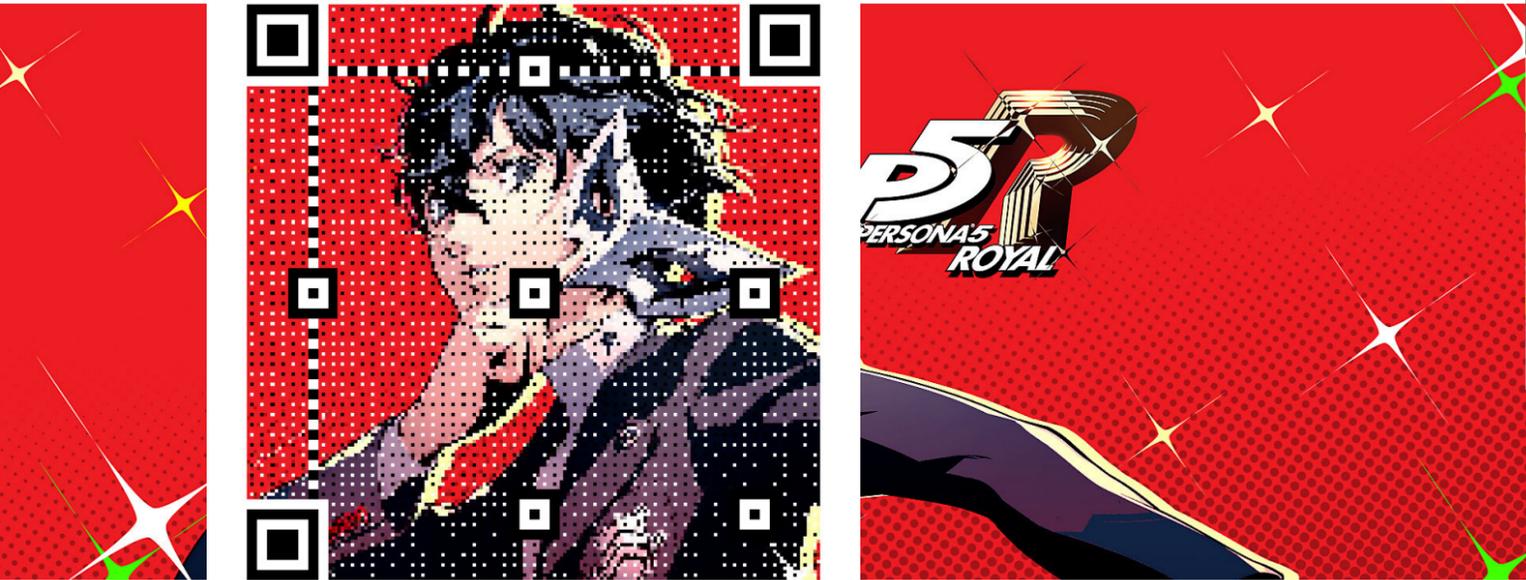
Car oui, si vous n'avez jamais entendu parler de ce jeu, c'est tout à fait normal. La production n'est jamais arrivée à son terme. Pire, tout ce qui a trait au jeu a disparu des registres et certains employés ne peuvent être contactés sous leur nom d'époque. Les témoignages récoltés ici sont rares et inédits. La raison vient d'un détournement d'une partie des fonds nécessaires au développement vers un projet concurrent, lui aussi auréolé d'une licence bien connue des amateurs de grands frissons : le mystérieux "Encarta Fighting Madness". Œuvre visionnaire qui elle non plus ne verra jamais le jour, suite à des allégations - décrites comme absurdes par Jean-Jacques - de Microsoft expliquant que ce choix de design était, je cite, "complètement con". Il est toujours triste de voir disparaître le témoignage sincère d'une époque, la preuve d'une avancée du jeu vidéo qui, à cause de la vision étriquée de certains et du détournement d'autres, aura pris du retard. C'est dans le fond d'un bar à pisco, dans l'un des quartiers chauds de Nuevo Chimbote au Pérou, que nous avons eu la conclusion de cette histoire déchirante. Jean-Jean [prénom modifié ndlr], ancien lead artist du projet Hachette Nature Interactive 2, n'a en effet pas eu le choix de cet exil. Il était au

courant de toute l'histoire et a subi des pressions de la part des anciens dirigeants, qui lui réclamaient 6 tickets repas touchés lors d'un travail au noir destiné à fournir des assets à EFM. « C'est au moins douze chicharones ici ! » s'exclame-t-il avec des trémolos dans sa voix à peine teintée d'un léger accent. Plus intéressant, il dévoile la fin de l'aventure : « On était tous abasourdis. Surtout Jean-Charles et Jean-Eudes [prénoms fictifs ndlr] qui étaient partis étudier du mecha-design dans un studio d'animation à Fukuoka pendant 1 heure... tout ce travail pour rien. » Il poursuit : « On avait de quoi révolutionner le jeu vidéo. Mais tout est parti à la poubelle. Sauf une partie du code qui semble-t-il a servi pour plusieurs projets d'envergure de studios internationaux comme Q\*\*\* D\*\*\*, U\*\*\*t M\*\*\*| ou encore P\*\*\* G\*\*\*. Qui bien sûr s'en défend. Rien que d'y repenser, j'entends encore les solos de cornemuse que jouait Jean-Charles [prénom modifié ndlr] les soirs de milestones dépassées. » Il termine : « Merci de rappeler ce pan d'histoire. Désormais je peux tourner la page et me consacrer à mon appli de tri de pierres étonnantes en montagne que j'ai appelée "Team Rocher" pour la petite référence à Pokémon ». Bon vent l'artiste ! Et bon vent aussi à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à cette fable moderne avortée qu'a été Hachette Nature Interactive 2 : le vol lent du mécha, le soir au-dessus des pins. ■

CRITIQUE BONUS (À EMPORTER)

# PERSONA 5 ROYAL

Par Wailordo



Un an après son lancement, découvrez le jeu qui a **révolutionné** le genre Visual Novel dans une toute nouvelle édition premium Sugardaddy Collector Box !

Vous, lecteur, vous demandez sûrement que-ce-que ce QR code fait ici. Eh bien c'est simple c'est un lien vers la future superbe critique de Persona 5 Royal. Pourquoi diantre un QR code et non la critique en bonne et due forme ? Et bien c'est très simple dans la situation actuelle, ma commande de Persona 5 Royal est arrivée en retard et je n'ai donc pas pu finir la critique de ce jeu, alors certes j'aurais pu tout simplement vous faire croire que j'avais fini le jeu et vous proposer une critique sur la petite partie du jeu que j'avais faite mais le peu d'éthique journalistique que j'ai m'en a empêché. Alors je vous entends déjà à travers ce mémo « oui c'est un scandale, proposer un magazine en kit c'est vraiment pas professionnel » et bien oui en effet comme tout ce magazine ça ne l'est pas mais je vous dirais que rendre cette article visible plus tard vous permettra de retourner sur ce superbe magazine, que vous ne tenez pas dans vos mains (étant donnée sa nature de PDF) pour lire et relire ses incroyables articles, afin de découvrir la probable meilleure critique que vous n'avez jamais lue de toute votre vie. Ou pas mais pour le savoir il faudra venir la lire (disponible bientôt je promets). ▀

[Ce QR code est également un lien cliquable grâce à la magie de l'informatique, nldr]



Précommandez dès maintenant pour recevoir le costume officiel de la Cosy Académie (limité aux 100 premiers clients)





# REJOUER

---

## 20 ANS APRÈS

**56** *Star Wars Episode 1 Racer*

---

## TRY AGAIN

**57** *Neverwinter Nights*

---

## PORTRAIT DE FAMILLE

**58** *Les jaquettes moches*

---

## DE TOUT TEMPS

**60** *Le poisson*

---

## VUE SUBJECTIVE

**62** *Final Fantasy XV*

---

## L'HISTOIRE

**64** *L'art majeur du démineur*

---

## HORS-JEU

**66** *Double page de jeux, Jean-Vidéo en crochet, Dernier train pour Busan, Jodorowsky's Dune, Hommage à Dark Souls*

---

# AVRIL 2000

Par Gnurf

Pendant que le premier film Pokémon envahit les salles obscures, Colin Mac Rae Rally remporte le rallye de Catalogne, autant dire que toute l'actualité tourne autour du jeu vidéo... Du côté des jeux stricto sensu, avril 2000 c'était Majora's Mask, mais comme vous connaissez déjà tout de celui-là, on va dire que c'était plutôt ça.

## STAR WARS EPISODE I: RACER

ADAPTATION



FILM

Il faut bien comprendre qu'en 2000, l'expression "adaptation de film en jeu" était presque aussi facilement associée à "grosse daube" que l'expression "adaptation de jeu en film", bien plus encore qu'aujourd'hui, d'autant que chaque blockbuster avait droit à son jeu dérivé. Dérivé oui, comme un mug ou un pin's.

GAMEPLAY



VITESSE

Hormis le compteur qui affiche des nombres affolants, c'est la fluidité du défilement des textures qui donne le vertige : on a une impression de danger permanent et une grisante sensation de vitesse, aidée par un sound design extraordinaire.

RÉSULTAT



CARTON

Hors, il se trouve que cette adaptation-là fera exception. Avec 3.12 millions d'exemplaire écoulés il est le jeu de course de science fiction le mieux vendu de l'histoire, devant WipeOut et F-Zero. Le jeu est beau, agréable à jouer, utilise astucieusement la licence dont il est issu et est, bien entendu, jouable en multi local. Que demander de plus ?

VÉHICULES



PODS

L'autre spécificité du jeu ce sont ces véhicules improbables, directement tirés du film. On a l'impression qu'il s'agit d'une paire de réacteurs d'avion fixés à une nacelle et qu'ils vont se briser voire exploser au moindre choc (c'est quasiment ce qu'il se passe !). Fort heureusement, on peut les customiser avant la course et les réparer pendant. Gratifiant.

Après l'écriture de cet article, nous avons appris que Lucasfilm et Aspyr travaillaient sur un portage du jeu pour PS4 et Switch. Le nom de Tide Pod Racer aurait été évoqué pour plaire aux millennials.

# NEVERWINTER NIGHTS

Par Gnurf

En plus des premières démonstrations de gameplay de Baldur's Gate III, c'est ce mois pascal qui m'a poussé à m'intéresser de nouveau à Neverwinter Nights. En effet, à l'instar d'un certain fils de charpentier, ce jeu de rôle fût attendu comme l'élu, porté aux nues dès la sortie d'un premier teaser (distribué avec Throne of Bhaal, l'add on de Baldur's Gate II), puis fustigé par la vindicte populaire et, enfin, crucifié en place publique, à une époque où un grand empire régnait sur le monde du RPG occidental sans se rendre compte que la crise de foi qu'il venait de vivre annonçait déjà le début de sa fin. Il faut savoir que l'ancien testament, constitué de la série des Baldur's Gate, Fallout, Planescape : Torment et autres

Icewind Dale, avait introduit aux cRPG ma génération trop jeune pour avoir correctement profité des Gold Box et encore moins des premiers Ultima et Wizardry. Bien sûr, Bioware n'était pas seul à la tête de cet empire, mais formait un triumvirat de choc avec Black Isle et Interplay et leur nouvelle campagne s'annonçait triomphante. Neverwinter Nights ouvrait le passage vers la 3D de notre genre favori, mais un autre "3" attisait plus encore nos convoitises : la 3ème édition de Donjons et Dragons servirait de base aux règles et avec elle son système D20, une plus grande complexité dans les combats et des combinaisons de classes à donner le tournis aux amateurs de Kensai-mages de Baldur's Gate II. Cerise sur le TACO, Neverwinter Nights promettait aux praticiens de jeux de rôle sur table des outils pour créer leurs propres campagnes et même y mettre un maître du jeu comme en vrai. L'élu, on vous dit. Et puis, le jeu sort, n'est franchement pas mauvais, mais peine à tenir la comparaison avec le jeu de nos rêves avec sa durée de vie famélique, ses personnages superficiels et ses options de combat pas si nombreuses que ça, sans compter que finalement, la 3D c'est pas pratique, ni aussi beau que les panoramas fantastiques des Baldur's Gate... Une fonctionnalité en revanche, tiendra ses promesses : et c'est l'éditeur de niveaux. En créant tout d'abord une communauté de moddeurs acharnés digne de Warcraft 3 ou Morrowind, mais aussi en permettant au développeur de créer du contenu additionnel facilement. Et quand on crée plus facilement, on

“ L'élu, on vous dit ”



Mais comment ça marche déjà ces trucs ?

itère davantage et la qualité est au rendez-vous. C'est le cas pour les trois expansions : Shadows of Undrentide, Hordes of the Underdark et Kingmaker, toutes trois sorties dans les deux ans qui ont suivi la parution du jeu et lui ont redonné de belles couleurs. Mais ça c'était à l'époque.

Aujourd'hui, pas de temps pour le fanboyisme exacerbé, je suis devenu un professionnel, j'analyse froidement les qualités intrinsèques de ce que j'ai entre les mains. Me voilà donc à fouiller les étages les plus interlopes de mon étagère à jeux, celle dans laquelle se trouvaient encore quelques disquettes 3.5" avant mon dernier déménagement, pour y

déterrer, entre l'intégrale Icewind Dale et Neverwinter Nights 2 (j'aurais voulu trouver des exemples plus rigolo mais que voulez vous, mon étagère à jeux est bien rangée) deux pochettes et un boîtier de cd vierge contenant les trois CD du jeu, l'antique boîtier en carton n'ayant pas survécu aux ravages du temps (en fouillant davantage, je peux quand

même vous dire que j'ai encore le cd de Sydney 2000). Trois CD. Environ 2 Go de jeu. À peine un patch mineur en 2020. Que vais-je y trouver ? L'amorce bien planquée du déclin d'un des plus grands acteurs du RPG ? Les prémisses d'Anthem ? Ou bien un pas-si-mal-que-ça-au-fond, nourri sans doute de ma condescendance pour ce qu'il faut bien désormais appeler du retrogaming ? Cette confrontation avec mon moi adolescent laissait entrevoir bien des révélations sur le jeune joueur qui servait de chrysalide colérique, certes, mais également émerveillée, au vieux game designer que je suis devenu. Après tout, c'est en ruinant mon année de première sur Baldur's Gate 2, occupé que j'étais à en extraire le moindre dialogue succulent, que je me suis soudainement vu à la place des gens les ayant écrits. « Ça doit être cool comme job. » Huit ans plus tard, j'écrivais à mon tour les dialogues d'un RPG et, dix ans encore après, je me retrouve à analyser cette période, voilà qui devrait être intéressant.

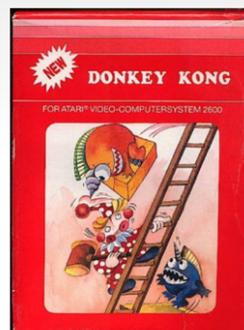
Bon, par contre ça doit bien faire deux PC que j'ai plus de lecteur de disques optiques sur mes machines, du coup je n'ai pas pu installer le jeu pour le tester. Tant pis !

# LES JAQUETTES MOCHES

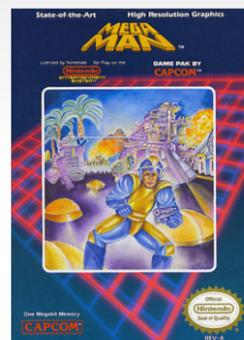
Tous les mois, on met en boîte l'histoire des grandes familles du jeu vidéo

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les jaquettes moches ne sont pas cantonnées aux mauvais jeux, bien au contraire. Ici on peut trouver d'excellents jeux récents comme Batman Arkham City (dont la boîte nous rappelle BIEN les qualités du jeu), tout comme des jeux rétros dont l'âge n'a toujours pas eu d'impact sur leur popularité et dont les couvertures des versions nord-américaines hantent encore nos nuits chaque jour comme Ico ou Mega Man.

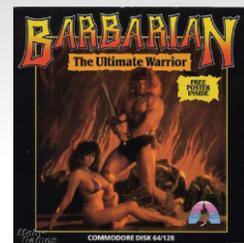
D'autres jaquettes frisent le ridicule, comme cette "boîteception" de Castlevania : Dawn Of Sorrow ou bien ce montage ignoble qui donne l'impression d'avoir affaire à 3 jeux flashes aléatoires au sein d'un CD, alors qu'il s'agit en réalité de 3 chefs-d'œuvres ayant eu un impact plus que majeur dans l'industrie (oui c'est de toi dont on parle The Orange Box). On peut terminer avec un bonne dose de sexisme (Barbarian et TES Arena) et surtout, SURTOUT, ce vieil homme qui joue du banjo sur une rocking chair pour illustrer... Un shoot'em up spatial! Bravo à toi Phalanx! **Taïgo**



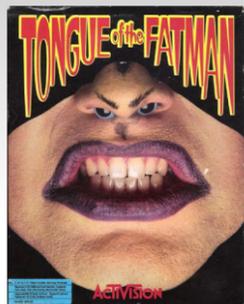
•1982•



•1987•



•1987•



•1989•



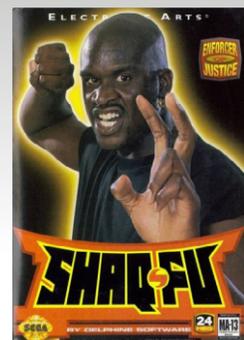
•1991•



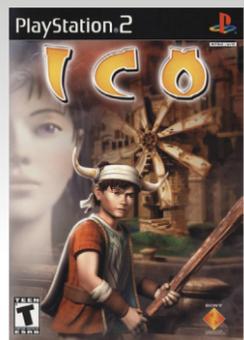
•1992•



•1994•



•1994•



•2001•



•2005•



•2007•



•2011•



Enfin en librairie !

# PRESQU'ATORZE™

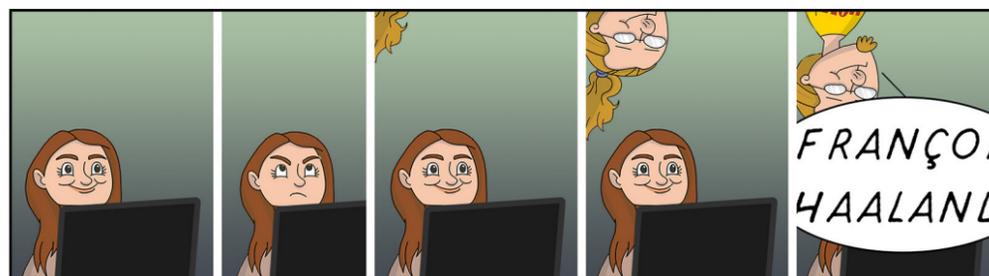
LE comic strip officiel<sup>1</sup> de JV le Mag !



- De l'**action** !
- Des **cascades** !
- Des **tocards** !

Et, pour la première fois réunie en un seul volume, de l'intégrale François Haaland !

<sup>1</sup>Absolument pas officiel  
<sup>2</sup>Killy vendu séparément



# LE POISSON

Par Valérian Mar

**D**e tout temps, le poisson est l'ennemi que l'on croise dans les niveaux sous-marins. Avez-vous souvenir, un jour, d'un poisson qui vous ait aidé ? Ce ne sont pas les premiers souvenirs qui me viennent, même si ça m'a permis de passer le pont du troll dans Monkey Island. Un des rares poissons qui aident le perso principal est Manbo dans le Zelda Link's Awakening lui apprenant quelques notes à l'ocarina permettant de se téléporter chez Monique pour faire le plein de soins.

Les jeux qui ont des niveaux dans l'eau peuvent avoir des poissons comme ennemis, Tomb Raider II ou Yooka-Laylee and the impossible Lair, où il nous faut éviter tous les poissons, même ceux qui paraissent inoffensifs.

Dans Maneater, les rôles sont inversés, vous êtes le prédateur, l'ennemi sera principalement l'être humain tandis que vous jouerez le requin. On n'échappe pas à la règle, il y aura tout de même quelques poissons comme ennemis.

Le poisson est également lié à la pêche, utilisé comme ressource pour nourrir les personnages, donner divers bonus de stats dans World of Warcraft, ou comme dans Stardew Valley où le poisson sert à la cuisine, à avancer dans le centre communautaire et également comme cadeau. Oui, certains personnages aiment le poisson et leur en offrir quotidiennement vous permet d'augmenter leur amitié.

D'avantage premier degré, il y a également tous les simulateurs de pêche tel que Fishing Sim world où le but est de faire les plus grosses prises.

Dans Stranded Deep, le poisson a deux rôles. Celui de votre survie grâce à la pêche et également de votre mort où les requins rôdent entre les îles, n'attendant que de vous dévorer. On retrouve le même principe dans Subnautica, les poissons jouent ici un troisième rôle. Ils font office de décor dans cette vaste planète composée d'océans. Lors des premières plongées, on voit naviguer autour de nous de nombreux poissons, de toutes couleurs et, lorsqu'il fait nuit, on peut en voir certains briller. Le genre de jeu qui vous réconcilie avec l'eau. ■



1



2



3



4



5

- 1. Yooka-Laylee and the impossible Lair
- 2. Stardew Valley
- 3. Tomb Raider II
- 4. The Monkey Island
- 5. World of Warcraft

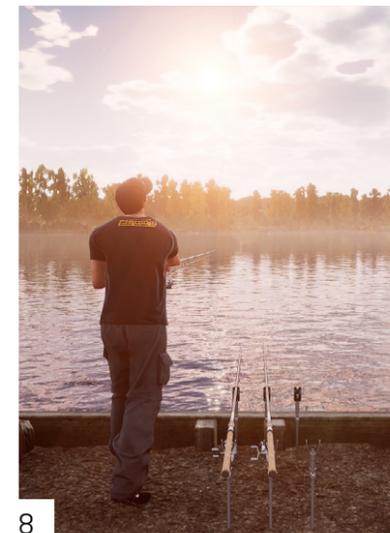
- 6. Subnautica
- 7. Stranded Deep
- 8. Fishing Sim World
- 9. Maneater
- 10. Link's Awakening



6



7



8



9



10



ATTENTION  
**VUE SUBJECTIVE**  
 SPOILERS



## FINAL FANTASY XV

# FRIENDLY FRANKENSTEIN XV

À sa sortie fin 2016, Final Fantasy XV, annoncé initialement en 2006 sous le nom de Final Fantasy Versus XIII évoque la créature du roman de Mary Shelley. Fabriquée à base de morceaux de cadavres des différentes versions du jeu avec des sutures grossières, la création est boîteuse et peu engageante, néanmoins elle a quelque chose à nous dire, un message un peu "meta".

Par DrBaat



**P**our le comprendre il faut embrasser son scénario, pas trop fort quand même car le pauvre semble plus fragile qu'un diabétique de 80 ans atteint du coronavirus. Fidèle aux clichés du JRPG le royaume (les gentils) est en guerre contre l'empire (les méchants), afin de mettre un terme au conflit il est décidé que le héros, le prince Noctis, épouserait une princesse de l'empire. La demoiselle n'est pas une inconnue car il s'agit d'une amie d'enfance qu'il n'a pas vue depuis une dizaine d'années. Noctis part donc en road trip / enterrement de vie de garçon avec ses 3 amis afin de faire du camping, de la pêche et chasser des monstres (EVG classique quoi).

Durant cette phase de jeu open world chaque protagoniste à son rôle, comme dans un vrai groupe d'amis : le blagueur, le cuisinier, le conducteur de la bagnole, celui qui prend les photos... 1er twist du scénario, cette histoire de mariage n'était qu'une ruse de l'empire pour mener une attaque surprise, le roi, père de Noctis, porteur d'un puissant anneau magique meurt et la princesse est portée disparue ; le héros est donc missionné pour récupérer armes magiques et invocations afin d'aller se venger en terrassant Arduyn, chancelier de l'empire ayant fomenté ce plan. Ce twist n'apporte aucun changement de gameplay on y recherche armes, invocations et un peu la princesse sans aucune notion d'urgence ou de bouleversement ; la petite troupe continue de camper, pique-niquer et taquiner le goujon tandis que le monde est censé s'écrouler. Le scénario nous conduit donc par la suite à retrouver la princesse Luna qui après nous avoir remis l'anneau magique symbole de pouvoir du royaume de Lucis, meurt suite à l'attaque de l'empire. C'est là le premier vrai twist, une fois remis ce symbole de pouvoir et de responsabilité, le gameplay change radicalement.

Alors que la première partie est un open world solaire voyant le joueur se déplacer en berline, la classieuse Regalia, la 2è partie plus sombre, se déroule en train, ne s'arrêtant que pour des donjons ou combats un peu nuls. Cette métaphore de la perte de la liberté une fois les responsabilités acceptées nous ferait presque apparaître Noctis tel un salaryman

prenant chaque jour son train pour Shinjuku. À la fin du trajet ferroviaire Noctis décide d'hiberner dans une autre dimension durant 10 ans. À son retour il reconnecte avec ses amis comme si de rien n'était et va défaire son némésis. C'est bien là que toutes les pièces du puzzle se mettent en place : Noctis a disparu 10 ans, comme la durée de développement de FF15, ses amis comme le joueur l'ont attendu 10 ans. Passés de la vingtaine à la trentaine les héros (tout comme certains joueurs et probablement quelques dev) ont probablement évolué dans leurs vies personnelles délaissant les road trips au profit des responsabilités de leur train-train quotidien.

*“ Le jeu a fini par avoir comme sujet principal la bromance entre ses 4 héros ”*

Il semble évident en regardant la communication de Square Enix que le jeu avait pour objectif initial de narrer la romance entre Luna et Noctis mais qu'il a fini par avoir comme sujet principal la bromance entre ses 4 héros. Le jeu vous propose d'ailleurs symboliquement de revoir vos photos du road trip entre amis juste avant le boss final. Dernier élément appuyant ce sentiment : la musique, plus particulièrement la reprise de "Stand by Me" interprétée par Florence and the Machine. Les paroles pouvant se traduire comme « tiens toi près de moi quand le monde s'écroule » ou bien « soutenez moi quand le monde s'écroule ». La chanson n'est jamais diffusée en présence du love interest du héros mais seulement en présence de l'équipe de potes. La chanson parle donc bien plus de la relation à son groupe de copains qu'à sa fiancée.

Bref le message de FF15, adressé aux joueurs (et aux dev ayant bossé sur le projet) est tout simplement que durant les dix ans séparant l'annonce du projet de sa sortie, nous avons accumulé cheveux blancs, responsabilités et contraintes, nous avons perdu un peu de d'insouciance et passé un peu moins de temps à faire des road trips avec la team et un peu plus dans le train en allant bosser. Mais les vrais amis seront toujours là, quelles que soient les circonstances prêts à repartir pour un tour. On croirait ce proverbe tiré du bro code de Barney Stinson. Et pour savoir ce que nous racontera FF16 : wait for it. ■

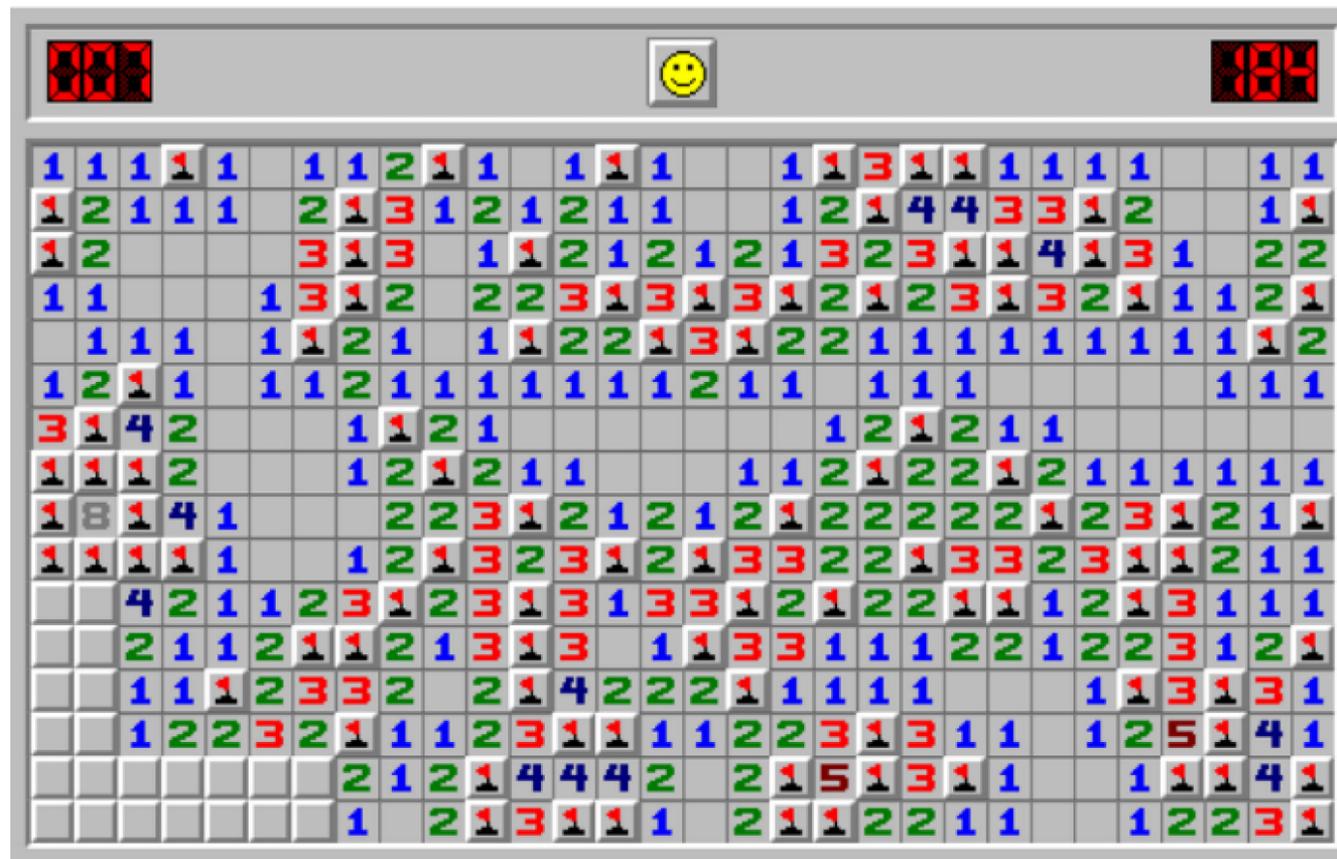
# L'HISTOIRE

## LE DÉMINEUR

### L'ART MAJEUR DU DÉMINEUR

« Commencer à penser, c'est commencer d'être miné » (Albert Camus)

Par montreuillois



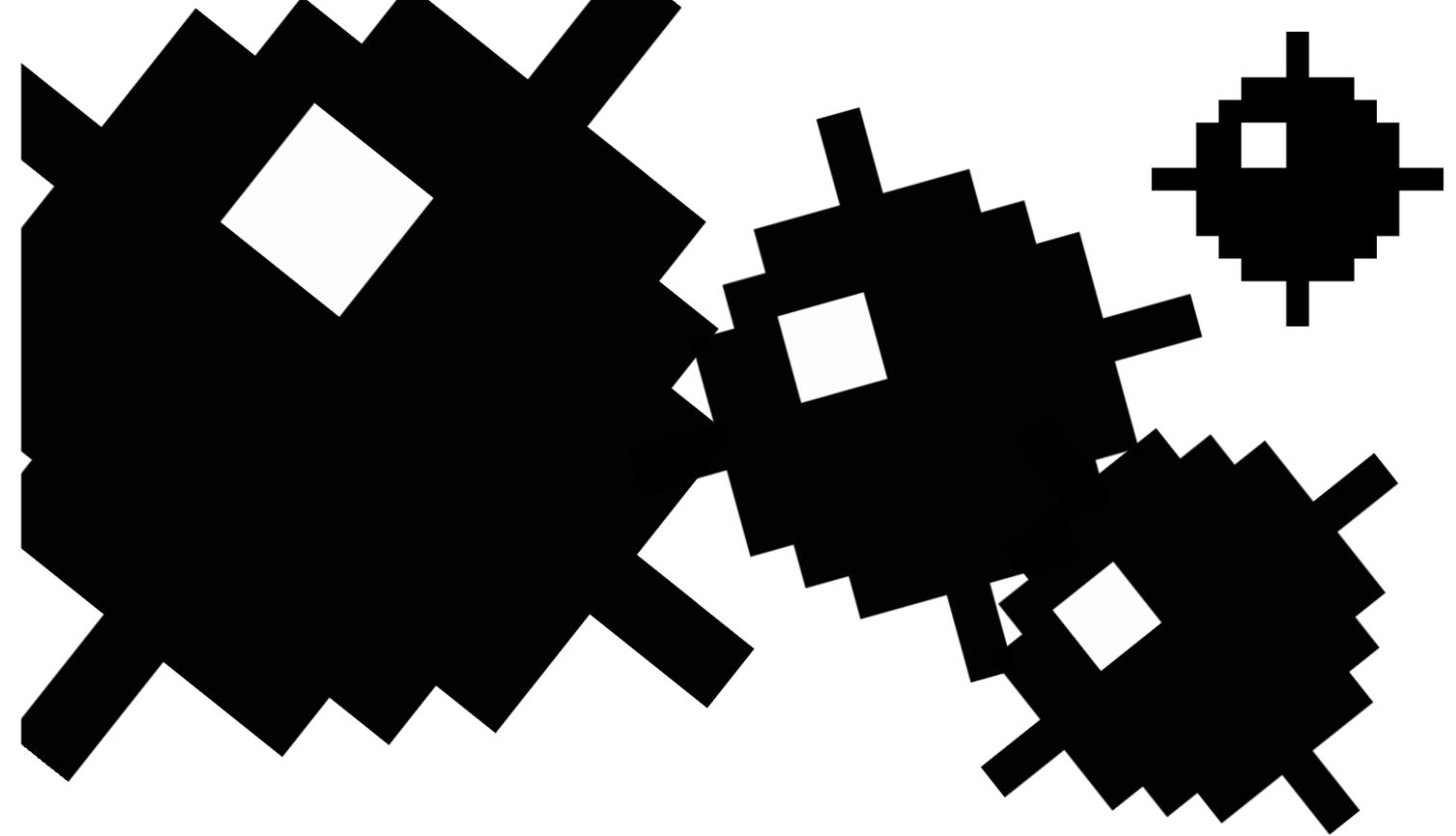
Nous sommes en août 1995, c'est votre premier jour à la COGIP.

Hier soir, vous avez accommodé les restes de votre ratatouille de deux saucisses industrielles, jetées dans le fond d'une gamelle tupperware. Le tintement du micro-ondes, la petite blague sur vos capacités culinaires peu fécondes, vous reprenez place dans votre bureau privatif (l'ancêtre de l'open space). Après avoir expédié cette gamelle et votre barre de Milky Way, vous errez sur le bureau Windows. Michel, le mec de l'informatique, celui qui n'a pas manqué d'asseoir son pouvoir sur votre égo, parce qu'il a créé votre session, a mis en place toute une batterie de « mesures de protection des systèmes d'information », vous empêchant d'installer DOOM sur votre bécane. Vous aviez pourtant prévu les 5 disquettes d'installation, mais Michel et son système bien rôdé n'avait pas prévu qu'il vous plongerait comme, non pas des milliers, mais des centaines de millions d'autres personnes dans ce tourbillon

de divertissement vidéoludique malgré lui. Oui, à la portée de deux clics de votre souris-à-boule se trouve "Démineur", parmi les jeux les plus joués au Monde.

La grille de cases grises et ce petit smiley vous contemplent de haut, vous hésitez. Sur quelle case cliquer en premier ? Les plus fins stratèges de votre étage ne vous le diront que dans un an (le jour de votre promotion au stade d'assistant-stagiaire administratif de niveau 4) : « les coins, c'est beaucoup plus sûr pour l'ouverture ».

Peu à peu, vous découvrez l'astuce du clic-droit/clic-gauche pour découvrir plusieurs cases d'un seul coup, jonglez avec aisance sur l'utilisation des drapeaux rouges. Vous y trouverez un plaisir certain et votre temps moyen sur les grilles niveau "Débutant" et "Intermédiaire" aura été raccourci de 37% en moyenne, suite à cette découverte. Cela vous grise, au point de vous risquer de temps à autres sur les grilles de niveau "Expert" (480 cases, tout de même). Mais comme vous êtes plutôt peu enclin aux échecs



réguliers, le contrat "MESSIOR" ayant du mal à se boucler, vous restez sur le niveau "Intermédiaire". Rapidement, vos clics frénétiques et votre allure étrangement trop intriguée par votre tube cathodique de 15 pouces éveillent vos responsables de secteur. On vous attribue un autre poste, vous perdez votre "Hall of Fame", vos meilleurs temps. Précautionneux, vous aviez tout noté sur un post-it raturé, dissimulé entre deux numéros de téléphone. Néanmoins, vous craignez que la personne qui vous succèdera sur votre ancien ordinateur découvre votre forfait.

#### MINE ET RÔLE

Désormais, vous êtes dos au couloir, dans un bureau ouvert et ce lundi 5 janvier 1998, à la sortie du pot de nouvelle année, votre responsable vous surprend vous lancer une petite partie avant de plier votre attaché-case. Tantôt contrarié, il sourit et se penche sur votre ordinateur, une bourrade sur l'épaule. Il vous apprend une manipulation : « il faut taper X, puis Y, puis Z, Z à nouveau, enfin Y... ENTRÉE puis... MAJUSCULE ». Vous ne voyez rien, de prime abord, mais lorsqu'il vous montre ce petit pixel dans le coin supérieur gauche de votre grille qui change de couleur et révèle ce qu'il se dissimule sous votre pointeur (bombe ou pas), votre monde s'effondre. C'est une triche innommable. Vous avez un responsable ivre qui vous murmure votre nouvelle attribution professionnelle, mais vos oreilles bourdonnent. Tout est gâché, dans une émanation de sangria. Vous vous mettez alors au "Solitaire".

Vos gamelles n'ont plus la même saveur. Oui, c'est aussi un des deux seuls jeux intégrés à Windows, depuis sa troisième version, mais vous passez d'un jeu à la sanction immédiate

et implacable à un jeu au long cours, laissant une place beaucoup trop longue à l'anticipation. Même votre sueur n'a plus le même goût.

Vous démissionnez. ▀

#### QUELQUES ANECDOTES

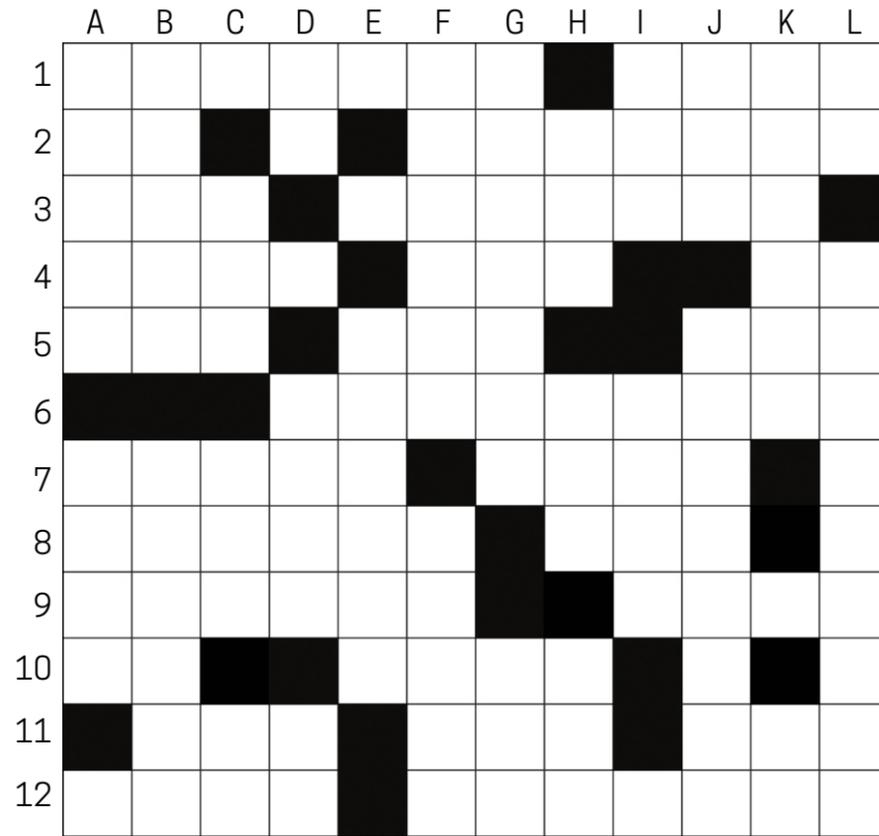
"Minesweeper" est tiré d'un jeu des années 60, mais son essor est intimement lié à Windows 3.0, en 1990.

Les records mondiaux sont de 0,49 seconde pour la grille "Débutant", 7,03 secondes pour le niveau "Intermédiaire" et de 31,133 secondes en "Expert", tous détenus par un certain Kamil Murański.

Il existe des versions "rondes", des versions tridimensionnelles, même des versions "physiques".

En 2010, l'Oscar du meilleur film est remis à Kathryn Bigelow pour le film "Démineurs" ("The Hurt Locker", outre-Atlantique), film qui n'a pourtant rien à voir avec le jeu éponyme.

L'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (du Cnam), autrement baptisée "ENJMIN", n'allez pas chercher plus loin.



**HORIZONTALEMENT**

- 1 : Vêtements Japonais traditionnels / Poseur de parquet semi-pro
- 2 : La VR anglaise / Héloïse en mettrait dans le café de Kévin, pendant les 13/14
- 3 : Myst en moins bien / Future rédac' cheffe
- 4 : Échoue / Salut à César / Sud-Est
- 5 : Langue bantoue / Manga de Masakazu Katsura / « Plus vite que la lumière » au Québec
- 6 : Ne plus réfréner un processus
- 7 : Yann en a perdu un / Automata
- 8 : Écrit quelque part / Elle fait le point sur le coronavirus régulièrement en France
- 9 : Zones différenciées par le climat dans les jeux vidéo / Manière d'être
- 10 : États généraux / Trouvaille au tour par tour de Microprose et désormais genre à lui-seul
- 11 : Période chronologique / Interjection de corrida / Le Sakazaki de Fatal Fury et K.O.F.
- 12 : PON! / Particule hypothétique

**VERTICALEMENT**

- A : Sophie / Milliardaire vaporeux
- B : Leur état à 23h après un bouclage / Dressa
- C : Myst en moins bien / Si vous avez la fibre, vous y êtes raccordés / Retweet
- D : Pas de l'argent gratuit / Daron FPS / La société aux lootboxes
- E : Le passable Warren Spector dans un passable monde Cyberpunk
- F : Rarement bien modélisés dans les jeux / Étoffe de laine à tissu croisé, portée par Ezio Auditore
- G : On se demande s'il n'écrit pas encore sous pseudo / Réaction des twitchos quand Deez termine un niveau
- H : Age of Empires / Refusa la vérité / Il me parle d'aventure
- I : Bureau d'Orientation de la Normalisation en Informatique / «... we go again» (CJ)
- J : Ununseptium / Crié par Sylvain, après 50 tentatives infructueuses dans un tuto
- K : Quand l'équipe première du Stade Brestois n'est plus disponible / Salut de rappeur
- L : Moteur d'Epic / Prise de niveau

**LES 7 DIFFÉRENCES**

Selon toi, quelle version de Final Fantasy VIII date de 2020 ?



**ÉNIGME**

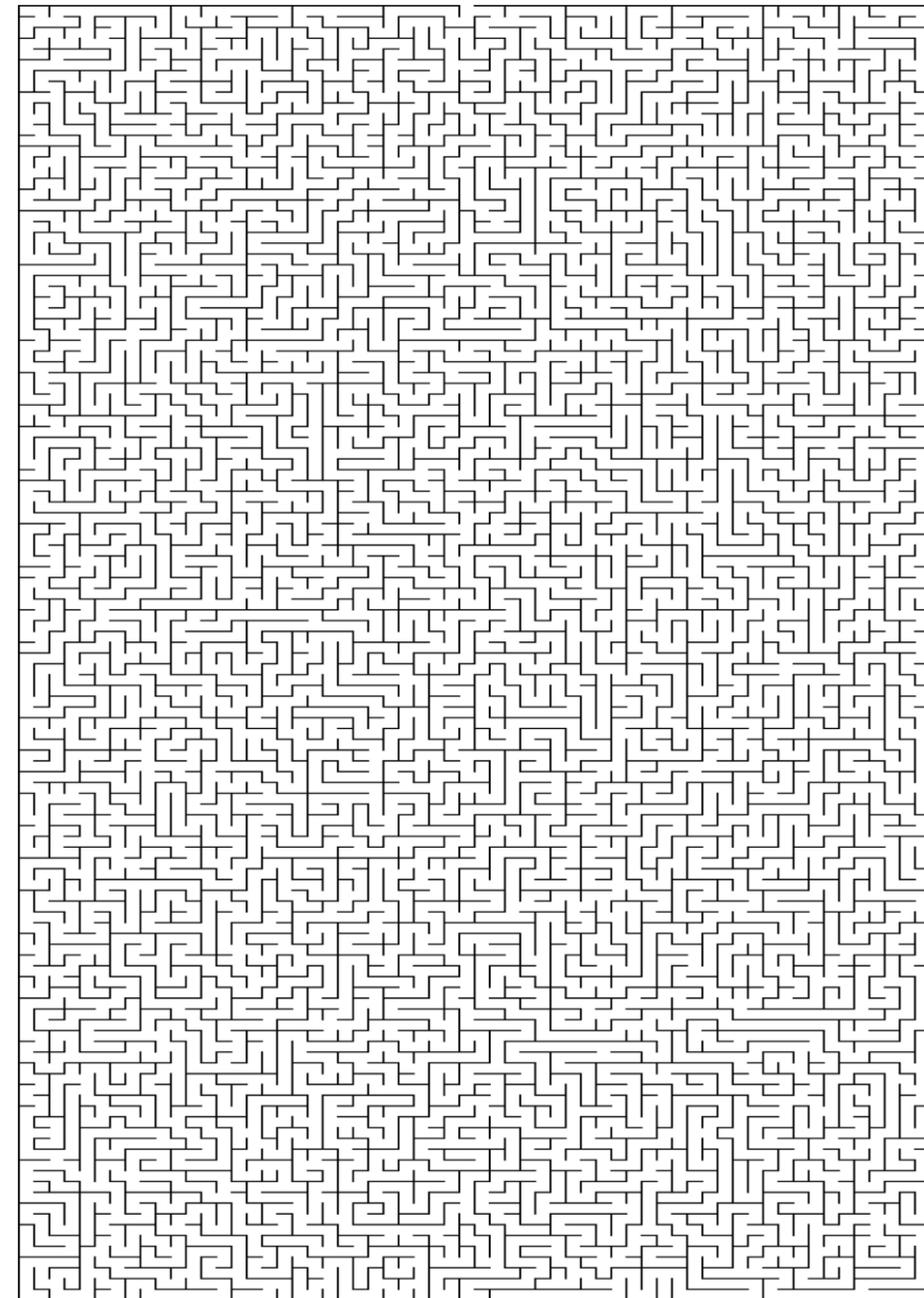
Leila est montée sur sa licorne et galope aussi vite que possible. Pourtant, elle n'arrive pas à rattraper le plombier devant elle, qui est à dos de Yoshi, alors que Link, à côté, semble aller très vite, en criant « EPONAAA ! »

Pourquoi ?

Réponses dans le prochain numéro

**LABYRINTHE**

Avec ton doigt sur l'écran, aide Sylvain à trouver la sortie de la rédaction



# LE PORTE-CLÉ JEAN VIDÉO

Par Titlili

Lorsque Titlili m'a demandé de faire une intro pour son papier, j'ai d'abord hésité car je n'y connais absolument rien en crochet, couture, tricot ou autre. Pour tout dire, je galère déjà à m'habiller seul. Et puis j'ai compris : je suis là pour vous proposer un jeu. Imaginez que vous êtes votre grand-mère. Vous adorez vos petits-enfants, les suivez sur Facebook tant bien que mal, mais ne comprenez absolument rien quand ils déclarent : « *OMG le remake d'FFVII sur PS4 déchire !! Je suis sûr que Cloud et Aerith vont finir ensemble !* » Pourtant ça semble important. Vous essayez, vous plissez les yeux, peut-être une mauvaise orthographe ? Non, c'est bel et bien un jargon que vous ne maîtrisez pas et vous vous sentez alors dériver, loin de votre famille et pourtant si proche, sans pouvoir parler leur langue. Vous vous demandez ce que ça fait d'être largué à ce point ? Eh bien, lisez donc le tuto qui suit, prenez-vous la tête un bon coup et, si vous ne pigez toujours rien, demandez à votre grand-mère, elle saura. **Gnurf**

## Matériel

- Un crochet de 1,25 ou 1,5 mm
- Coton crochetable en 1,25 mm - orange, noir & blanc (ex : Déco8 de Distrifil)
- Ouate de rembourrage
- Cordelière ou attache pour porte-clé
- Ciseaux, épingles et aiguille à tapisserie

## Méthode

**Rangs aller-retour :** À la fin de chaque rang, faites 1 ml pour tourner, puis crochetez le rang suivant en retour. La ml pour tourner ne sera pas indiquée.

**Rangs spirale :** Crochetez en rond, sans fermer les rangs par 1 mc. Aidez-vous d'un MM pour visualiser le départ de chaque rang.

## Lexique

- CM :** cercle magique
- MM :** marqueur de maille
- R :** rang
- ml :** maille en l'air
- mc :** maille coulée
- ms :** maille serrée
- dbr :** demi-bride
- aug :** augmentation (2 ms dans la même maille)
- dim :** diminution (rabattre 2 ms ensemble)

## Dimension

~8,5 cm x 7 cm x 1,5 cm avec le matériel conseillé.



## Tutoriel

### Corps (x2) :

En coton orange. Crocheter en rangs aller-retour. Laisser au moins 30 cm de fil au départ.

- R1 : 1 chaînette de 15 ml + 1ml (15)
- R2 : 1 aug, 13 ms, 1 aug (17)
- R3 : 1 aug, 15 ms, 1 aug (19)
- R4 : 1 aug, 8 ms, 1 aug, 8 ms, 1 aug (22)
- R5 : 1 aug, 20 ms, 1 aug (24)
- R6 : 1 aug, 22 ms, 1 aug (26)
- R7 : 1 aug, 6 ms, 1 aug, 10 ms, 1 aug, 6 ms, 1 aug (30)
- R8 : 1 aug, 28 ms, 1 aug (32)
- R9 : 1 aug, 30 ms, 1 aug (34)
- R10 : 1 aug, 32 ms, 1 aug (36)
- R11-19 : 36 ms (36)
- R20 : 1 dim, 32 ms, 1 dim (34)
- R21-22 : 34 ms (34)
- R23 : 1 dim, 30 ms, 1 dim (32)
- R24 : 13 ms, laisser le reste du rang en attente et tourner (13)
- R25 : 1 dim, 9 ms, 1 dim (11)
- R26 : 1 dim, 7 ms, 1 dim (9)
- R27 : 1 dim, 5 ms, 1 dim. Couper et sécuriser le fil. (7)
- Revenir au R24 et refaire les rangs 24-27 sur l'autre côté du corps.
- R0 : Reprendre le fil du départ et crocheter sur l'autre face de la chaînette : 3 mc, 9 ms, 1 mc. (9)
- Couper et sécuriser les fils.

### Antenne (x4) :

En coton orange. Crocheter en rangs aller-retour. Faire 2 ml à la fin du rang pour tourner.

- R1 : 1 chaînette de 16 ml + 2 ml (16)
- R2 : 16 dbr (16)

Couper et sécuriser les fils.

Superposer 2 antennes et faire un contour commun en ms : Partir du coin en bas à droite, faire une triple aug en haut de l'antenne (= 3 ms dans la même maille), finir le tour dans le coin en bas à gauche.

Couper et sécuriser les fils.

### Pad (x1) :

En coton blanc. Crocheter en rangs aller-retour.

- R1 : 1 chaînette de 6 ml + 1 ml (6)
- R2-8 : 6 ms (6)

Faire un rang en ms sur tout le contour du pad (= les 4 côtés). NB : Faire une triple augmentation dans chaque coin. Couper et sécuriser le fil.

Faire un contour en ms, avec le coton noir. NB : Faire 1 aug en dbr dans chaque coin. Couper le fil en laissant une bonne longueur pour la broderie.

Broder le nez avec le fil noir (4 à 5 mailles juste sous la bordure).

Broder la bouche en noir (bon courage 😊).

### Yeux (x2) :

En coton blanc puis noir. Crocheter en rangs spirale.

- R1, en blanc : 6 ms dans un CM (6)

Coupez le fil blanc en laissant assez de longueur pour la broderie.

R2, en noir : 2 aug, (1 ms + 1 dbr) dans la maille suivante, (1 aug en dbr) dans la maille suivante, (1 aug en dbr) dans la maille suivante, (1 dbr + 1ms) dans la dernière maille (12)

R3 : 4 mc, 1 ms, 1 aug, 1 dbr, 1 aug en dbr, 1 dbr, 1 aug, 1 ms, 1 mc (15)

R4 : 4 mc, 1 ms, (1 ms + 1 dbr) dans la maille suivante, 2 dbr, aug en dbr, 2 dbr, aug en dbr, 2 dbr, (1 dbr, 1 ms) dans la maille suivante, 1 ms (20)

R5 : 2 ms, (1aug, 4 ms) x 4, 1 aug, 2 ms (25)

Couper le fil en laissant assez de longueur pour la couture.

Reprendre le fil blanc et broder le point et « la lune » dans les yeux.

### Assemblage :

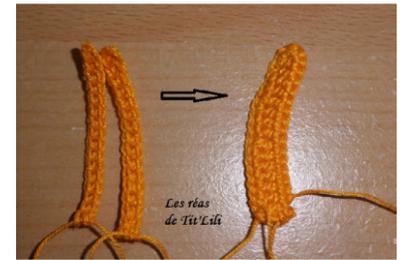
- Épingler puis coudre le pad et les yeux sur une face du corps.

- Fabriquer une cordelière ou prendre une attache pour porte-clé.

- Superposer les 2 faces du corps en emprisonnant, à l'aide d'épingles, les antennes et l'attache pour porte-clé.

- Avec le fil noir, faire un contour en ms (corps + antennes). Pour le corps, ne crochetez pas à travers les 2 épaisseurs, mais seulement à travers les 2 brins les plus au centre. Veillez à bien coincer l'attache pour porte-clé. Pour incurver les antennes, vous pouvez faire 1 dim sur le côté droit et 1 aug sur le gauche. Faites aussi 1 à 2 aug en haut des antennes. Rembourrer légèrement le corps de votre Jean-Vidéo, avant de terminer complètement le contour.

- Couper, sécuriser et rentrer les fils restants.



Patron au crochet offert par **Les réas de Tit'Lili**, après autorisation expresse des ayants-droit du personnage Jean Vidéo.

Ce tutoriel est destiné à un usage personnel. Vous n'êtes pas autorisés à partager/diffuser, modifier, traduire ou vendre tout ou partie de ce tutoriel ou de ses photos. La vente d'items réalisés à partir de ce tutoriel est également interdite.

Pour toute question concernant ce tutoriel, n'hésitez pas à me contacter @Titlili sur le discord de JVleMag.



## DERNIER TRAIN POUR BUSAN

Lorsque j'ai cherché sur quel film écrire pour la rubrique Influence(s), j'ai tout de suite pensé à Dernier train pour Busan, qui se trouve être le dernier film qui m'a fortement marquée mais également, à mon sens, un parfait candidat pour ce genre d'exercice.

Le jeu vidéo est cité de manière très littérale, frontale au début du film avec l'apparition de deux consoles Nintendo. La Wii que Seok-woo offre à sa fille Soo-ahn. Ainsi que la 3DS qu'on aperçoit à la fois sur le siège dans le train mais également sur des panneaux publicitaires à la gare de Séoul.

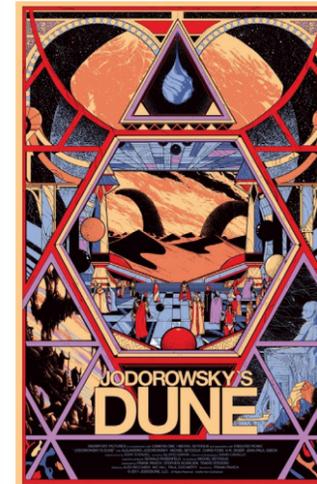
Une grande partie du film se déroule dans le fameux train KTX que les protagonistes empruntent pour se rendre à Busan. Pour paraphraser le réalisateur, le train propose un espace clos et répétitif, des wagons et des compartiments identiques. Pour ses scènes d'action, il a fait le choix de limiter le nombre de coupes afin de permettre aux spectateurs de se repérer plus facilement. Ce qui permet, en outre, de se rapprocher de la fluidité des caméras dans les jeux vidéo.

Une scène en particulier semble vraiment faire écho au médium : la traversée du train, de la voiture 9 à la 13. Dans cette scène Seok-woo (le père), Sang-hwa (le mari de Seong-kyeong, la femme enceinte) et Yong-guk (le joueur de baseball) décident de traverser les wagons, remplis d'infectés, qui les séparent du reste du groupe. Ils s'équipent donc d'objets pouvant faire office d'armes et d'armures, pour se défendre et éviter, autant que possible, les éventuelles morsures. Chaque voiture, comportant un nombre variable d'« ennemis », représente un nouveau challenge que nos protagonistes vont devoir relever de manière frontale et/ou stratégique. Pour finir je vous recommande chaudement le visionnage de Dernier train pour Busan, si ce n'est pas déjà fait. Les relations entre les personnages sont très belles et justes. Le rythme est maîtrisé de bout en bout. La photographie et le jeu d'acteur sont incroyables. **•Steamplume**

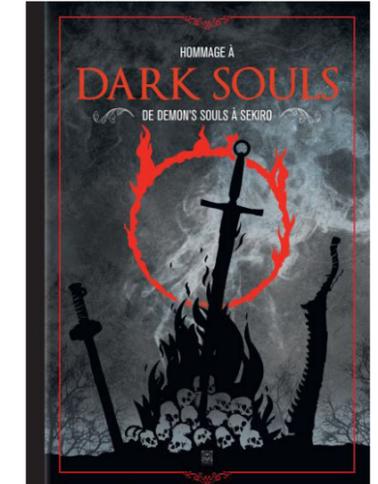
Réalisation Sang-Ho Yeon  
Avec Gong Yoo, Yumi Jung, Ma Dong-seok, ...  
Sortie 17 août 2016

## LE PITCH

Un virus inconnu se répand en Corée du Sud, l'état d'urgence est décrété. Les passagers du train KTX se livrent à une lutte sans merci afin de survivre jusqu'à Busan, l'unique ville où ils seront en sécurité...



**Jodorowsky's Dune** est un documentaire sur le meilleur film de science fiction jamais réalisé, littéralement. Car Dune de Jodorowsky est l'un des cas les plus célèbres de film culte car mort dans l'œuf avant d'avoir pu rejoindre les salles de cinéma. Ce documentaire adopte une narration assez particulière (pas dans sa forme mais dans le choix de l'utiliser ici). En effet, le film nous présente le film dans l'ordre chronologique des événements presque à la manière d'un making of. On nous montre la création de l'équipe créative, la recherche d'acteurs, les discussions avec les studios et tout cela est épique. Chaque situation, chaque événement, chaque rencontre est incroyable. Le docu est ponctué de différentes "scènes" du film (des morceaux de story-board animé) vraiment magnifiques. Durant tout le film la question que l'on se pose c'est : « *Que serait devenu le cinéma moderne si ce film était sorti ?* » Car il tient autant du blockbuster à la Star Wars qui a totalement forgé le cinéma moderne que de la nouvelle vague morte avec cette arrivée des blockbusters. Le cinéma aurait été totalement différent et c'est réellement fascinant à imaginer. En parlant d'imagination le film qui aurait pu se vouloir déprimant, à la manière d'un Lost in la Mancha en montrant ce film si impressionnant mourir, se veut en réalité une immense ode à la création. On se sent investi d'une envie créatrice à la fin de ce documentaire, il nous invite à créer et nous pousse à ne jamais abandonner, peu important les obstacles qui se trouvent sur notre route, car ce que ce film nous montre c'est que la création trouve toujours un chemin. **•Wailordo**



**Hommage à Dark Souls : De Demon's Souls à Sekiro** est un petit livre, issu de la collaboration de plusieurs écrivains, qui réussit l'impressionnant tour de force d'offrir en l'espace de 127 petites pages un guide très complet de l'univers de From Software sur l'ensemble de ses jeux sortis depuis la révolution que fut Demon's Souls pour le studio. Le livre traite donc l'ensemble des jeux en nous parlant de leur genèse dans l'esprit de Miyazaki, mais aussi les œuvres qui les ont inspirés et leur histoire en détail. Le livre propose un vrai travail d'analyse des thématiques et des éléments récurrents qui traversent la saga. Il ne se consacre pas exclusivement aux jeux en eux-mêmes mais aussi à l'énorme cercle d'influence qui ont inspiré ces jeux et aux jeux qui se sont eux-mêmes inspirés des Souls. Certes il n'est pas aussi complet que les livres sur la saga que l'on peut trouver chez Third Editions, mais même pour un prix modeste il n'en est pas moins un bel objet, très complet et très bien documenté sur l'une des sagas les plus importantes de la décennie, rempli d'infos et adapté autant aux fans qu'à ceux qui ne connaissent rien aux Souls. **•Wailordo**