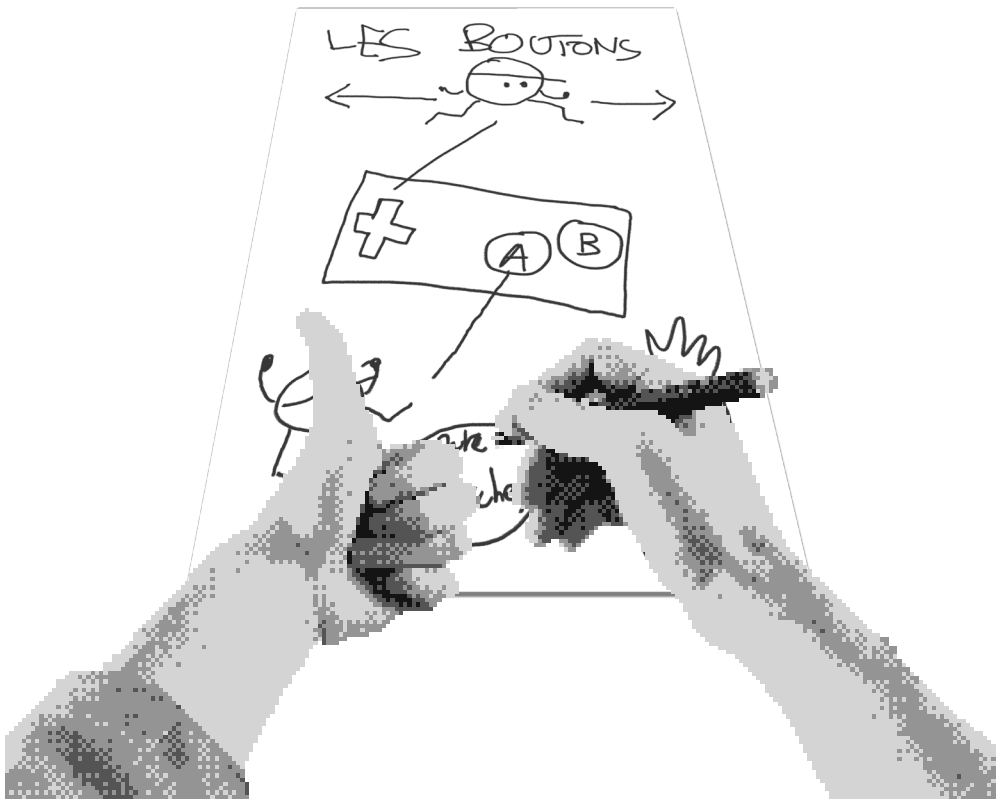


# Glitchy

LE ZINE DU JEU NUMÉRIQUE  
#2

# Glitchy!!



**JEUX GRATUITS - TEST DE SPIRITFARER - MANUELS ARTISANAUX - ACHÉVONS LES ACHIEVEMENTS - MOTS CROISÉS - UNE SÉRIE BD RECOMMANDÉE**

# JEUX GRATUITS

Une sélection de jeux gratuits de qualité

## Marvel Snap



Ça y est, Marvel Snap est le meilleur jeu vidéo de cartes à collectionner. Déjà parce que l'univers Marvel, qu'on l'aime ou non, dispose de centaines (milliers ?) de personnages très variés, l'idéal pour les décliner en cartes.

Parce que le jeu est extrêmement simple : des capacités aux textes courts et limpides, des decks de 12 cartes et des parties de 3 minutes qui rendent le jeu accessible et poussent à l'expérimentation.

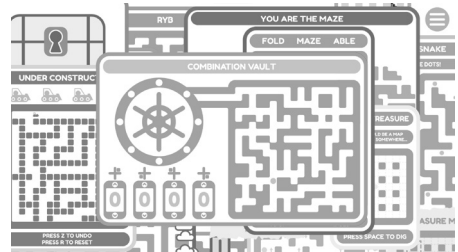
Mais surtout parce qu'on touche au génie avec le Snap, un cube dont on peut doubler la valeur pour augmenter l'enjeu du duel. Quand la victoire semble sûre, c'est l'occasion de gagner plus. Quand elle est plus incertaine, c'est un moyen de bluffer et pousser l'adversaire à battre en retraite. Car on peut, à tout moment, abandonner un combat et ne perdre que les points actuellement mis en jeu, avant qu'ils n'augmentent. Même dans la défaite, Marvel Snap offre le sentiment d'avoir gagné. C'est pas rien.

*Mobile Android & iOS, PC Windows & Mac / Français disponible*

20 Small Mazes vous propose d'explorer calmement vingt petits labyrinthes (oui). Visuellement sympathiques, ils proposent tous une mécanique unique. Un coup il faudra trouver une carte au trésor pour le résoudre, une autre fois c'est le dédale même qu'on contrôle. Un moment sympa.

*PC Windows / Anglais*

## 20 Small Mazes



## WORDWARD DRAW



On part d'un mot de quatre lettres, et on en trouve un nouveau en changeant une lettre ou réarrangeant leur ordre, et ce afin de compléter une liste mystérieuse. On tatonne, on fait des plans, on s'égare. De quoi se creuser les méninges et élargir son vocabulaire.

*PC Windows & Web / Anglais*

# Glitchy Glitchy!!

Deuxième numéro de Glitchy Glitchy!!

Changement majeur : la police d'écriture est maintenant plus petite. J'avais fait le choix d'une police large afin de rendre le zine plus accessible aux lecteurs ayant des problèmes de vision. Autre effet positif : ceux qui lisent peu seront moins intimidés par du texte en gros caractère. Ça correspond à mon objectif de faire découvrir des aspects plus méconnus du jeu numérique à des joueurs non-experts.

Mais si je souhaite écrire des articles plus longs ou les illustrer davantage, ça passe moins. L'article sur les manuels artisanaux de ce numéro fait ici 5 pages et aurait presque rempli le numéro sans changement de taille de police ! L'autre solution aurait été d'augmenter le nombre de pages. Mais pour un zine auto-financé, l'ajout d'une feuille A4 sur une centaine d'exemplaires a un coût non-négligeable.

Je pense donc avoir trouvé une solution correcte. Si jamais le texte est maintenant trop petit, contactez-moi et je rectifierai le tir sur le prochain numéro.

Ah, sauf que si vous lisez cet édit, ça veut dire qu'il est assez gros. Pas de plainte recevable, donc.

Lucas

---

## SOMMAIRE

- 4. Test : Spiritfarer
  - 7. Manuels : la nouvelle valse
  - 12. Achéons les Achievements
  - 14. Mots croisés
  - 15. Ça suffit les jeux vidéos !
- Remerciements

## Test: *Spiritfarer*

J'ai essayé *Animal Crossing*, et je voulais l'aimer. Un jeu qui me promettait un petit cocon fait d'amitié, de jardinage au soleil, de morceaux de guitare appréciés en petit comité... Tout s'annonçait bien et pourtant, après une heure de jeu, je ramassais des coquillages sur une plage déserte. Pour seule compagnie, la nuit et le remous des vagues noires.

Depuis, j'ai compris qu'*Animal Crossing* n'est pas pour moi, simplement parce que ce n'est pas vraiment un jeu. Ce n'est pas une épopée, c'est un lieu qu'on visite. Ce n'est pas une histoire de rencontres, mais des gens qu'on croise. Et, même ça pourrait me plaire, mais l'île est vide. La plupart des lieux que je peux visiter sont des boutiques proposant des produits peu intéressants. Je peux me déguiser, équiper mon logement, mais tout cela n'a qu'une fonction esthétique. Un réchaud ne me permettra pas de cuisiner, un jeu de société n'est destiné qu'à être posé sur une table, juste présenté. Je suis coupé de la civilisation, et ici, je ne peux que secouer des arbres, visiter Gifi, ou faire un tour chez Zara. Ah, non ! Je peux aussi rencontrer les locaux, qui sont tous définis par... Ce qu'ils aiment acheter. Lui aime faire la sieste (il achète des pyjamas, des coussins), elle est hautaine (elle accumule du mobilier luxueux), l'autre adore la musique (collection de vinyles). Je ne m'évade pas, je suis juste sur l'île où les activités principales sont l'achat d'objet et leur disposition dans un intérieur. Quand la nuit tombe et les magasins ferment, il ne reste plus rien.

Des années plus tard, sans que je ne le soupçonne, c'est *Spiritfarer* qui m'a procuré l'expérience que je recherchais alors. J'y ai exploré un monde inconnu, vécu avec des animaux anthropomorphes, et, fait du jardinage.



On y incarne Stella, jeune femme parcourant un archipel à bord d'un bateau. Chaque île offre quelque chose : du bois à couper, des baies à cueillir, des grottes à explorer ou des habitants avec qui échanger... Parfois, quelqu'un a besoin de mon aide, et je l'invite à me rejoindre sur mon bateau. Ce peut être une lionne syndicaliste ou une grenouille gastronome qui s'installe avec moi. Je lui construis une maison, je fais pousser des légumes pour lui préparer le plat de son enfance, ou nous nous installons pour une leçon où l'autre m'apprend à jouer son morceau préféré.

Chaque personnage que j'accueille est davantage qu'une liste d'intérêts. Mon avatar a avec eux des discussions, où ils se livrent ouvertement ou avec réserve. Ils ont tous un passé, des désirs, des regrets. Aucun n'est parfait, certains sont franchement mauvais. Il y en a un qui tous les jours fait des travaux bruyants, il y aussi l'amoureux infidèle ou la brute intimidante. En anglais, on dit « Two wrongs don't make a right ». En gros, faire le mal ne combat pas le mal. Et ça semble parfois être le sujet du jeu, dans lequel Stella traite chacun avec gentillesse, malgré ses défauts.

Ce sont ces individus qui font le cœur de l'expérience. Ils sont au centre de son histoire, mais ce sont aussi eux qui m'envoient faire leurs commissions. Parfois, une quête peut s'accomplir sans quitter le bateau. D'abord étroit, je ne peux pas y faire bien plus que de la pêche. Puis je l'agrandis, j'y construis des appartements privés, un jardin, un poulailler, et je crée une grande ville flottante. Chaque matin, je sors de mon hamac, sonne la cloche, et fais le tour du propriétaire afin de tout entretenir, de cuisiner ce que l'un demande ou faire un câlin à l'autre. Parfois, j'ai besoin d'un élément absent sur notre navire, et je le lance vers une des nombreuses îles. J'y minerai de l'or, ou je trouverai le témoin du passage de cette personne que je cherche partout. Dans Spiritfarer, je visite un monde où chaque île a son identité, toujours plaisante à visiter.



Mais finalement, alterner entre toutes ces recherches, ces confections, ces cueillettes, transforme le jeu en grande to-do list. Et ce n'est pas une mauvaise chose. Un nouvel habitant a besoin de sa propre petite maison style cabane ? Je dirige notre bateau vers l'île remplie de chênes la plus proche. Notre vaisseau se déplace seul, mais le chemin est long. Alors j'en profite pour cultiver les légumes favoris de mes résidents, pour faire fondre les lingots dont j'ai besoin pour construire un moulin. Une fois arrivé, je vais couper les arbres. Il faudra encore que je coupe mes bûches en planches avant de pouvoir achever le bâtiment. Il y a un véritable plaisir à jongler entre toutes les missions elles-mêmes découpées en une multitude de tâches, à utiliser le temps d'un voyage comme excuse pour travailler vers un objectif moins urgent. L'enchaînement des activités permet une

répétitivité variée, qui peut se jouer en semi-automatisme et qui crée ce calme, ce cocon que j'espérais découvrir dans Animal Crossing. Tout ce que j'y cherchais, je le trouve en mieux dans Spiritfarer. J'y retrouve certaines logiques (la vie avec des amis animaux, les petites activités manuelles comme la pêche, une certaine lenteur...) ici interprétées d'une façon plus chargée de sens, plus intéressante à mon goût. Mais je dois reconnaître une autre différence, majeure. Quand Animal Crossing se joue éternellement, Spiritfarer a une fin. Ça tombe bien, on y parle de la mort.

Charon a pris sa retraite et a transmis ses responsabilités à Stella. Les résidents de son bateau, ce sont les âmes perdues des limbes. Elle prend soin d'eux jusqu'à ce qu'ils soient prêts à être amenés à la mort, la vraie, la définitive. C'est le détail qui donne toute son importance à mes actions. Les petits gestes, les moments partagés, ont une autre intensité quand ce sont les derniers. Mes quêtes sont finalement des soins palliatifs qui visent à donner du sens aux derniers moments de mes amis et patients, parfois malades, souvent juste déjà morts sans pouvoir l'accepter.

Quand un des résidents est prêt à partir, nous naviguons jusqu'au Seuil éternel, où l'eau devient rouge. À deux sur une barque, nous échangeons quelques mots pour se rassurer et dire au revoir. Sous l'arche où les morts deviennent morts, nous nous prenons une dernière fois dans les bras. Puis je suis seul à nouveau, pour seule compagnie les étoiles où une nouvelle constellation apparaît, en souvenir de mon ami disparu. Chaque disparition est touchante. L'un est mort trop tôt, l'autre aurait mérité une vie différente, un dernier me manquera. La mise en scène de ces derniers moments suit toujours le même schéma mais reste poignante. Me pensant préparé, je suis pourtant chaque fois pris de court, dévasté par l'émotion des adieux. Quand Animal Crossing ne propose qu'une vie vaine et plate, Spiritfarer offre une mort riche et vivante, jusqu'à la fin.

**PC Windows, Mac & Linux, Xbox One & Series, Playstation 4 & 5,  
Nintendo Switch / Français disponible**



# MANUELS

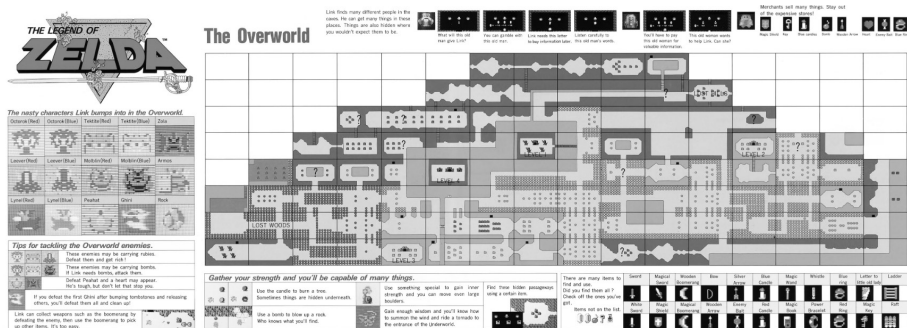
## LA NOUVELLE VALSE

« Les traîtres, les chiens, les salauds ! »

C'est ces mots que Rowan a dû prononcer avec un accent So British, que Peter a dû cracher entre deux serments d'allégeance\*. Les manuels de la 3DS commençaient déjà à s'amincir, puis ils se sont faits plus rares sur Wii U. Aujourd'hui, les boîtes de jeux Switch sont complètement vides.

Peter et Rowan ont bien remarqué leur disparition, et ils ne vont pas se laisser faire. Tremble Nintendo, tremblez boîtes stériles et livrets absents !

Les manuels de jeux existent depuis les premières consoles. Ils expliquent comment jouer, donnent des conseils, offrent parfois davantage. Le premier Legend of Zelda est une parfaite démonstration de la générosité de l'époque : son manuel narre les détails du scénario avec un texte accompagné d'illustrations exclusives, et contient des conseils et astuces dignes d'un guide. Le livret de 50 pages est aussi accompagné d'une carte dépliant. Elle représente une partie du monde et invite, avec des instructions, à en dessiner le reste. Lancer le jeu sans consulter ces documents, c'est faire face à un monde aride, confus, composé de pixels parfois peu évocateurs. Mais avec ses ressources, Zelda guide le joueur, devient une épopée chargée de plus de sens, et se double d'un jeu de cartographie. Le manuel a transformé le jeu.



Mais aujourd'hui, plus aucun livret dans les boîtes. Ils sont devenus obsolètes. Les jeux ont évolué techniquement et peuvent maintenant s'apprendre via les tutoriels. Les joueurs aussi ont changé et maîtrisent une grammaire vidéoludique devenue évidente. Pour ce qui est des détails de l'histoire, ça se passe dans le jeu, quitte à fourrer plein de livres virtuels dedans. De toute façon, ça coûte de l'argent le papier. À l'époque où le kilo de coquillettes approche des 2€, les éditeurs doivent couper les frais autant que possible. Et puis, tout le monde télécharge aujourd'hui, alors on le mettrait où ce manuel ? Un PDF ? N'importe quoi.

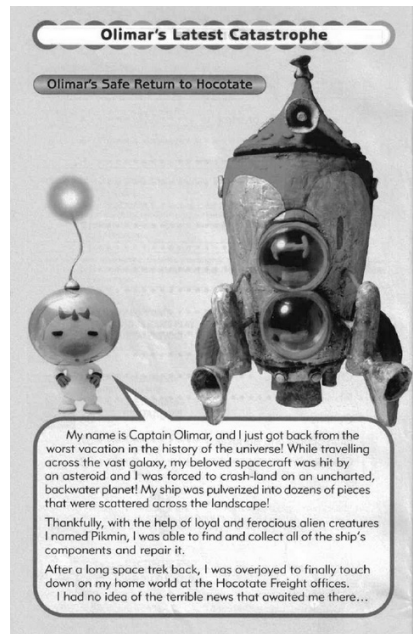
\*Rien ne me laisse penser que Peter est un patriote, je voulais juste dire qu'il est américain.

À vrai dire, on les trouve encore, mais plutôt dans des éditions spéciales, comme celles de Fangamer ou Limited Run, qui reçoivent des efforts de conception peu rentables lorsque l'on s'adresse au grand public. Elles sont destinées à des joueurs attachés aux physiques, ceux qui aiment imaginer un jeu ou s'y replonger en parcourant des pages. Et pour tous les titres qui n'ont pas eu la chance de ce traitement spécial, il reste un dernier recours : des manuels artisanaux, créés par des fans, vendus seuls afin de se glisser dans la boîte correspondante.

Ils sont principalement distribués via Etsy, proposés par des créateurs aux styles variés. HalcyonInkAndImage se dédie à Mario avec des pages denses d'informations. Retrondo a une approche traditionnelle mais propose ses créations au public allemand. 2Old4Gaming, quant à lui, concentre ses efforts aux jeux de la Playstation. Mais la star du milieu, c'est Rowan et sa boutique MBPUK. Il crée ses manuels depuis 2018, approximativement la même période que celle à laquelle Peter fait ses débuts avant de se faire connaître sous le nom de Nosey Tengu.

Pas de compétition entre les créateurs, les relations sont bonnes. Après tout, s'ils fabriquent des manuels, c'est d'abord pour remplir leurs boîtes. Plus d'auteurs, c'est plus de manuels. Ainsi, Rowan et Peter entretiennent une très bonne relation. Ils discutent, échangent leurs dernières créations, et partagent les idées qu'ils ont pour de prochains livrets. D'une façon, c'est la première étape de leurs processus de création : depuis qu'ils ont simultanément publié un manuel pour le même jeu, ils cherchent à ne pas marcher sur les pieds de l'autre.

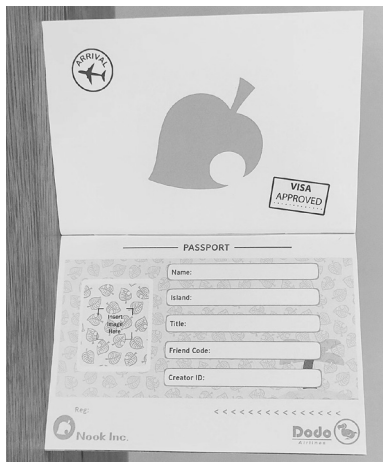
Une fois qu'ils ont chacun décidé du jeu sur lequel ils vont travailler, il faut déterminer ce que contiendra le manuel. Une première piste pour Rowan, c'est les précédents titres de la série, s'il y en a et qu'ils ont des manuels. Qu'incluent-ils ? Comment ? Avec quel style ? Il est possible de les utiliser comme référence pour composer une suite. Sans pour autant piocher dedans, Peter aussi aime s'inspirer des œuvres passées, comme il m'explique au sujet du manuel de Pikmin 2 sur GameCube : « J'avais trouvé les images vraiment géniales quand j'étais gosse. Il y a plein de figurines d'argiles qui illustrent tout le livret. J'avais trouvé ça vraiment unique, et un exemple d'à quel point les manuels peuvent être créatifs en matière de design et d'illustrations. J'adore ça. Et quand je fais mes livrets, c'est un peu mon objectif. Je veux être aussi créatif que quelque chose de ce genre. Pas forcément de la même façon, mais dans le même état d'esprit. »





C'est cet état d'esprit qui permettra de créer des manuels originaux. Mais pour les remplir, il faut d'abord connaître le jeu, et donc y jouer, beaucoup. S'immerger dans le jeu permet évidemment de maîtriser son contenu mais aussi de découvrir l'atmosphère, le style qui devra être retranscrit sur papier. C'est le moment où les idées émergent, où un brouillon de la structure du manuel se forme. Parfois un gimmick apparaît, sinon une section qui pourrait avoir sa place.

Pour son manuel dédié au mode Salmon Run de Splatoon 3, Peter crée Splats & Strats. Inspiré par Tips & Tricks (un défunt magazine américain proposant cheat codes et astuces vidéoludiques), son manuel prend la forme d'un mini magazine. Pour Animal Crossing : New Horizon, Rowan a pour idée d'inclure une page passeport, personnalisable. De ce point de départ, tout le livret devient un pass délivré par Dodo Airlines, la compagnie aérienne du jeu. Les idées se mélangent aux informations les plus importantes à transmettre, aux ressources disponibles, et créent un tout qui décidera de la forme et du contenu final du manuel. Souvent, le processus implique d'explorer plusieurs voies pour finalement trouver la bonne, faite de toutes les idées accumulées en chemin.



À ce niveau d'avancement, Rowan sait s'il travaille sur un manuel d'instruction ou un livret. Bien que généralement interchangeables, les deux termes ont pour lui une signification différente. Les manuels d'instructions ont pour objectif principal d'informer. « Habituellement, un manuel contient des sections histoire, contrôles, et une page de notes. Peut-être aussi une page personnages, des infos sur une mécanique... » La forme est, donc, également plus classique.

Quant aux livrets, ils se chargent de couvrir les autres possibles. Chez MBPUK, ils sont souvent remplis de checklists, servant à suivre sa progression sur papier. Mais on peut imaginer n'importe quel contenu dépassant l'aspect informatif des manuels, comme une bande dessinée ou un livret de jeux sur papier.

Rowan a créé cette catégorisation, mais il n'est pas sectaire. Ses manuels d'instructions incluent des cartes à compléter, des courriers factices, et toutes sortes d'idées rendant la lecture plus ludique. Et ses livrets ne sont pas vides d'informations !

Tant qu'à Peter, il ne tient pas autant à cette distinction. Il ne se limite pas pour mélanger dans ses projets les informations des manuels et le divertissement des livrets. Son manuel LiveALive, par exemple, propose une section recettes expliquant comment cuisiner des plats inspirés par le jeu.

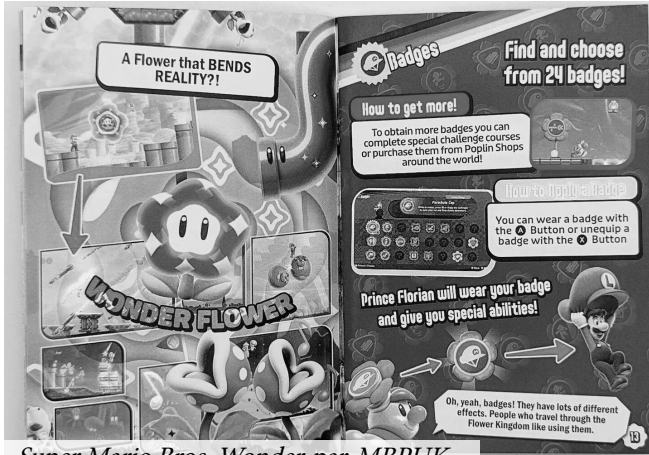
« J'aime ne pas trop me restreindre créativement, et j'aime essayer de faire quelque chose de différent avec chaque livret. Certains d'entre eux sont des manuels bien plus directs, mais parfois, j'aime ajouter d'autres éléments. Je cherche toujours à trouver un équilibre. J'essaie d'ajouter du contenu qui serait dans un manuel d'instruction, mais ensuite je vais aussi chercher à ajouter quelque chose d'inattendu ou différent, juste histoire de le rendre plus fun. »

La suite du processus de création, c'est plus de design, d'écriture, de mise en page. Mais alors que Rowan travaille généralement seul, Peter a l'habitude d'assembler une équipe. Comme Clooney avant un casse, il réunit les artistes et designers parfaits pour son projet. Et au niveau du résultat, ça se ressent. Les manuels de Rowan, bien que remplis d'idées modernes, ont une apparence authentique et traditionnelle qui leur permet de ressembler aux manuels d'antan. Ceux de Peter sont souvent plus loufoques. En harmonisant les contenus et les styles graphiques variés, il crée des œuvres avec une identité plus forte, rappelant l'inspiration zine de ses origines, l'époque où il faisait lui-même ses impressions et distribuait ses manuels gratuitement.

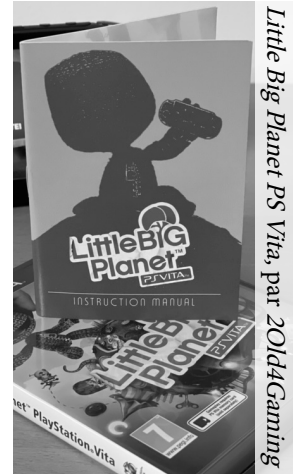
Vous l'aurez remarqué par les jeux que je mentionne dans cet article, la plupart des manuels artisanaux sont créés pour la Switch. Il y a bien un petit milieu de créateurs PlayStation (principalement pour la PS Vita qui a son nombre d'aficionados), mais rien d'équivalent à la console de Nintendo. Rowan a sa théorie : « Nintendo en faisait davantage. Quand tu achetais un jeu Nintendo 64, ta boîte était remplie de trucs. Puis ça a diminué. Mais ils étaient les derniers à avoir des manuels, même après Sony et Microsoft. » Les nostalgiques, les collectionneurs, auraient donc été conditionnés à désirer du physique dans leur Nintendo.

De façon compréhensible, ses travaux ne sont plus dispos gratis. Imprimer des centaines d'exemplaires pour ensuite payer des frais de port (pour envoyer un produit ayant demandé des heures de travail non rémunérées) était difficilement viable sur le long terme. Aujourd'hui, Peter, comme Rowan, vend ses manuels pour une dizaine d'euros. Le prix peut sembler élevé, particulièrement pour un produit qui était fourni sans frais par le passé. Mais en matière de produits dérivés pour geeks, on est pas plus cher qu'une figurine Funko Pop, les yeux globuleux en moins. L'auto-édition à petite échelle a également un coût non-négligeable, et ce n'est pas ce prix qui enrichit les créateurs. Peter a longtemps produit ses manuels à perte, et ce n'est que récemment qu'il a commencé à générer un léger profit. Rowan, prolifique, gagne assez pour que son activité commence à lui rapporter plus que son travail de pompier à mi-temps. Un apport confortable, sans être extravagant.

Malgré tout, Rowan aimerait pouvoir développer son activité davantage. Ses créations lui ont permis d'être repéré, et certains développeurs indépendant lui font déjà appel pour designer le manuel de l'édition physique de leurs jeux. Il rêve aussi d'une plus grande structure, de la possibilité d'engager certains associés, et d'ainsi pouvoir créer davantage. Ou même, qui sait, d'un jour travailler main dans la main avec Nintendo. Mais ces horizons semblent bien lointains.



*Super Mario Bros. Wonder, par MBPUK*



*Little Big Planet PS Vita, par 201d4Gaming*

À priori d'autant plus lointain quand on connaît l'attachement de Nintendo à ses propriétés intellectuelles. La firme japonaise est connue pour ses menaces d'ordre légale à l'encontre des projets fans. Mais quand je lui demande si il s'en soucie, Rowan semble décontracté : « Ce que je fais, c'est comme un magazine. Je prends juste les infos que j'ai pu réunir, je les mets dans un livret, et par chance il se trouve que ça rentre dans une boîte de Switch. L'objectif est qu'ils aient l'air aussi officiels que possible parce que ça complémente mieux le jeu, mais je fais toujours en sorte qu'il soit évident qu'ils ne sont pas officiels. Je me suis renseigné moi-même, et des volontaires ont fait de leur mieux pour voir, et ils ont dit que ça devrait être OK. » Peter aussi ne se sent pas menacé : « C'est l'une des raisons pour lesquelles je ne vendais pas mes livrets au début. D'une façon, j'avais peur de Nintendo. Mais quand j'ai fait mon premier manuel pour ARMS, j'en ai envoyé un à Nintendo, par curiosité. Quelques temps plus tard, j'ai reçu une lettre de leur part. Je me suis dit « Oh non, c'est une mise en demeure ? » Mais c'était juste quelqu'un de leur équipe des relations publiques qui l'avait trouvé vraiment cool. Ça m'a fait plaisir, et ça m'a encouragé à continuer. Je ne pense pas que Nintendo soit enclin à s'en prendre à des créateurs comme moi ou Rowan, parce qu'on ne fait pas beaucoup d'argent avec leurs licences, et ce qu'on fait avec est généralement très créatif. Mais je pense que ça dépend de l'attention et des sommes que l'on obtient. Je ne m'en fais plus. Je veux juste que mes projets aient du succès, sans pour autant que Nintendo ne s'en rende compte. »

Retrouvez des liens vers les manuels de MBPUK, Nosey Tengu et 201d4Gaming sur <https://cybergnose.cafe/links/gg2>  
Ces manuels sont tous en anglais

# ACHEVONS LES ACHIEVEMENTS

Ça y est, j'ai atteint le final de *War Conflict: Breakpoint*, et mon camarade Gabriel est mal en point. Dans les bras de mon avatar, il me confie de dernières paroles : « La générale Toroki... Elle n'a jamais trahi l'escadron... C'était un hologramme... Trouve la source... ». J'essuie une larme alors qu'il disparaît en une explosion de particule, repensant à tous les- DING ! Dans un coin de mon écran, une notification s'accapare mon attention : « GABRIEEEL ! +700 gamerpoints *Assistez à la mort de Gabriel* »

J'ai du mal à comprendre à quoi ils servent, ces succès (achievements pour les anglophones). Sans doute à rendre mon expérience encore meilleure, pleine de réussites de hardcore gamer qui joue en difficulté maximale. Normalement, ce qui me satisfait, c'est la qualité du chemin ayant mené à ce climax, du gameplay lors du combat final où je suis forcé à combattre Gabriel, ami de toujours, contrôlé de force par les immondes Xcorgs. Mais non, à priori, c'est pas assez pour les gamers. Il en faut plus, mettre des récompenses sur les événements pour que l'on puisse réaliser à quel point on est vraiment trop forts.

## BILINGUE



**+200 gamerpoints**  
Sais dire « succès » en anglais

Difficile de faire plus infantilisant que ces notifications de succès qui ne semblent être là que pour broser les joueurs dans le sens du poil. J'aimerais bien pouvoir les ignorer, tout simplement, mais c'est impossible quand ils nuisent à l'expérience. Ils rompent souvent l'immersion, un peu comme quand je reçois un SMS de ma grand-mère alors que j'utilise mon smartphone pour me masturber dans les toilettes du bureau. Combien de fois mon avatar a-t-il dit « Mon dieu... Qu'ai-je fait ? » en regardant ses mains ensanglantées, tout ça pour que dans le coin de mon écran, soudain, surgisse un « Criminel +500 gamerpoints *Tuez les civils du salon de coiffure* ». Ça en devient comique, là. T'inquiètes pas mon cher *War Conflict*, je suis assez content d'avoir entamé mon premier génocide, pas besoin de forcer pour me balancer plus de dopamine je suis déjà au max.

## MI-CHEMIN



**+500 gamerpoints**  
A lu la moitié de l'article sur les succès

Le problème, c'est qu'il y a des détraqués qui mégakiffent ça. Sur Steam, des joueurs s'organisent. Les achievement hunters zinzins font des listes des jeux qui rapportent le plus, le plus facilement. Un visual novel à 2€ ? Parfait, il suffit d'activer la lecture automatique pour gagner 30 succès sans rien faire. Un platformer qui se finit en quelques minutes ? Du pain béni. Et il y a même des jeux qui visent clairement ces joueurs, comme la série des *ZUP!* Sur la page du premier épisode de la série de puzzle game médiocres, les arguments de vente sont peu nombreux : seule la présence de 110 achievements est mise en avant. Mais les clients sont conquis, ravis d'avoir facilement complété le jeu à 100 %. *Welcome Back to 2007* pousse le vice encore plus loin : 2023 succès, et la possibilité de tous les gagner en cliquant sur un bouton du menu. J'ai quand même trouvé un joueur déçu, se plaignant ainsi : « Le bouton qui donne tous les succès retire vraiment tout l'intérêt qu'il pourrait y avoir à jouer au jeu. » Chapeau Sherlock.

Et pourtant, parfois, je les aime bien ces succès. Ils peuvent être l'occasion de redécouvrir un jeu sous de nouvelles facettes, de se donner des défis et des pistes pour découvrir du contenu inconnu. Mais même dans cette situation, je préférerais que ce ne soit qu'une option disponible après l'avoir fini, une sorte de New Game+ qui ne viendrait pas m'embêter lorsque j'en suis encore à la découverte. Il y a aussi ces jeux qui intègrent réellement les succès dans leur expérience, comme *Achievement Unlocked*. Dans ce jeu Flash, simple au point de ne proposer qu'un simple écran dans lequel déplacer un éléphant bleu, l'objectif est de compléter une liste de succès. Il faut expérimenter en tentant tous types d'actions, interpréter le nom des achievements non complétés (Not Listening, par exemple, nécessite que le joueur désactive le son). L'auteur met au cœur du jeu l'unique chose qui peut rendre les succès intéressants : la curiosité et la découverte.

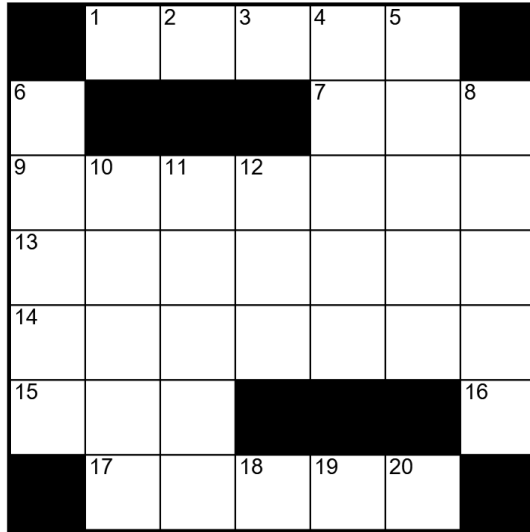
Après réflexion, je retire donc ce que j'ai dit. Allez-y, continuez avec les succès ! Mais seulement s'ils servent à enrichir l'expérience, plutôt qu'à simuler une tape dans le dos accompagnée d'un « Bravo, t'es vraiment trop fort en jeu vidéo. »

The screenshot shows the game 'Achievement Unlocked' in progress. The main area is a puzzle level with a grey background and black obstacles. A small blue elephant is visible on the right side. The level is titled 'Achievement Unlocked, par jmtb02' and shows '47% Completed'. The level is divided into sections labeled '01', '02', '03', and '04'. At the bottom, there is a status bar for the 'Longevity' achievement, which is 'Programmed by jmtb02' and 'Stay alive for 30 seconds'. On the right side, there is a list of achievements with their IDs and descriptions:

- 037 Stayin' Alive (Stay alive for 15 seconds)
- 039 Longevity (Stay alive for 30 seconds)
- 040 Gone in a Flash
- 041 Wrecking Ball (Hit the center spiked platform)
- 042 In the Pit
- 043 Pit Hot Trick
- 044 10 Pin Pit
- 045 Double Play Pit
- 046 Triple Play Pit
- 047 Horizontal Confusion (Hold both the left and right keys)
- 048 Vertical Confusion
- 049 Total Confusion
- 050 My Favourite Spot
- 051 10 Seconds (Play for 10 seconds)
- 052 30 Seconds (Play for 30 seconds)

At the bottom right, there are controls for 'Mute', 'Quality', and 'Hint?'.

# MOTS CROISÉS



## Horizontal

- Pseudo de Rowan
- Arbre producteur de pignons
- Un exemple de mot espagnol (par exemple)
- Sujet de l'article illustré en couverture
- Inverse de l'inverse d'« inverse »
- « roi » en vieux français ou en jeune portugais
- Seconde partie de (8-vertical)

## Vertical

- Inverse de « downer »
- À accumuler dans beaucoup de jeux de tirs
- Geindre
- Demi-pseudo de Peter
- Sœur de Michael Jackson dont le prénom ressemble à Ginette
- Désir
- cHaNgEmEnT QuI Falt qU'On pArLe cOmMe çA À 15 aNs

## SOLUTION



# ÇA SUFFIT LES JEUX VIDÉOS !

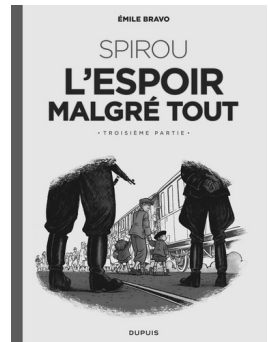
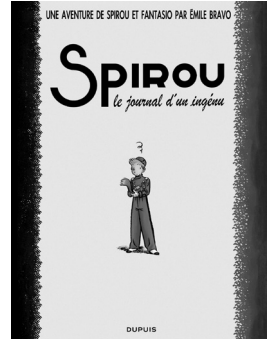
Pour finir, une recommandation non-vidéoludique

## **SPIROU par Bravo**

Dans *Journal d'un Ingénu*, Émile Bravo raconte en BD les origines de Spirou : d'où viennent son nom, son style vestimentaire, son ami Fantasio, son écureuil et son métier de journaliste. Et comme le jeune Spirou fait ses débuts en 1938, le récit parle aussi de nazisme, de communisme, de la guerre qui se profile.

Quelques années plus tard, Bravo reprend son récit avec *L'Espoir malgré tout*, une suite directe en 4 tomes. La guerre est là et pourtant la vie reste normale, malgré les privations et les discriminations. On nous montre comment les violences s'installent insidieusement, comment tout change trop doucement pour que le peuple s'offusque, comment la complaisance s'installe par haine ou facilité individuelle.

Aujourd'hui, ces cinq ouvrages construisent un récit qui, alors que l'extrême-droite monte en puissance et que les guerres se font plus proches chaque jour, a son importance.




---

Merci à Rowan et Peter d'avoir répondu à mes questions sur leur activité de création de manuels.

Merci à Alva et Eliot pour leurs travaux de relecture.

Merci à olivvy bee (image generator.net et son effet GB Camera utilisé en couverture) et jmviz (fork de Phil, logiciel de création de mots croisés)

Vous voulez suggérer un sujet que vous voudriez voir traité, vous porter volontaire pour l'illustration d'une couverture, faire part de vos impressions ?

Vous pouvez me contacter à [contact@cybergnose.cafe](mailto:contact@cybergnose.cafe)

La reproduction de ce zine est autorisée et encouragée. Fichiers disponibles sur <https://cybergnose.cafe>

# NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CHALLENGE  
CORE