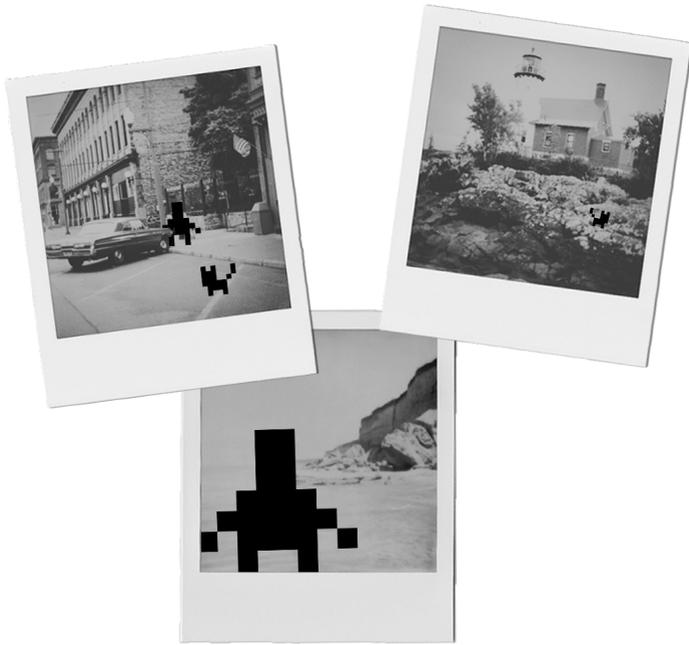


Glitchw



Glitchw!!



**JEUX GRATUITS - TEST DE QUADRILATERAL COWBOY - CONTRE LA
PERSONNALISATION DANS LES PARTY GAMES - VROOM VROOM BITSY- MOTS
CROISÉS - LEXIQUE: GAME JAM - UN FILM RECOMMANDÉ**

JEUX GRATUITS

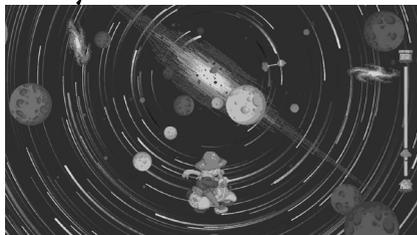
Une sélection de jeux gratuits de qualité

Helltaker



La vie est injuste. Malgré toutes mes tentatives, je n'ai jamais réussi à invoquer une succube. Mais quand le héros de Helltaker décide de se bâtir un harem de démons, il trouve direct un passage vers les enfers. Il ne lui reste plus qu'à se frayer un chemin en écartant rochers et monstres en un nombre de déplacements limités, petit casse-tête, puis à séduire les créatures. Et le tout avec des graphismes léchés, de la musique entraînante et plein de surprises. Et moi ?
PC Windows, Mac & Linux / Anglais, traduction amateur FR existante

Galaxy Rushroom



Galaxy Rushroom est simple : vous allez slalomer entre des astéroïdes pour vous rendre à la supérette de l'espace. Mais quand le jeu accélère et la musique s'emporte, le flow s'installe.

PC Windows / Anglais, mais jouable sans compréhension de la langue

GUN GODZ n'est pas qu'un bon FPS rétro, c'est aussi sa BO faite de rap extraterrestre qui vaut le détour.

Oui, la musique semble être le thème de cette page. Je devrais peut-être écrire un zine zik et y parler de jeu vidéo.

PC Windows & Mac / Trois mots d'anglais

GUN GODZ



Glitchy Glitchy!!

Bienvenue dans ce premier numéro de Glitchy Glitchy!! Pourquoi ce nom ? Cela fait quelques années que mon projet de zine jeu vidéo murît, mais le titre m'est venu naturellement, au début de ma réflexion. Le glitch, le bug, évoque quelque chose d'inhabituel, d'inattendu. J'ai l'intention de traiter des sujets parfois moins traditionnels, de faire découvrir des jeux relativement inconnus, et je trouve que ce titre le reflète. Aussi ça sonne bien, et les doubles points d'exclamation je trouve ça plutôt cool.

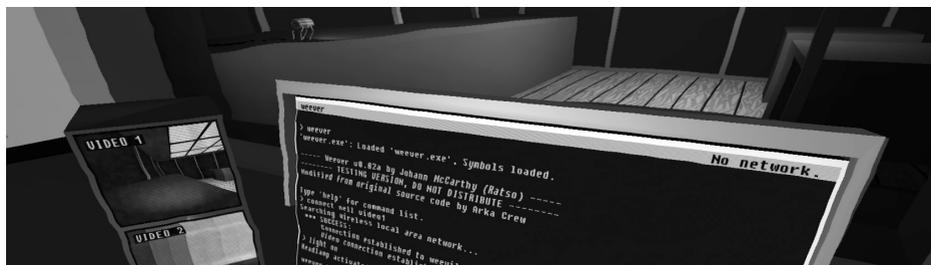
Pourquoi la couverture présente-t-elle un zine du "jeu numérique" et pas du "jeu vidéo" ? Comme écrit plus haut, j'ai l'intention de présenter des propositions expérimentales, et certaines peuvent s'affranchir de l'adjectif "vidéo" en ne faisant pas usage d'images. Face aux oeuvres plus sérieuses et moins interactives, j'aurais également pu remplacer le terme "jeu" par une alternative, mais l'énoncé serait devenu plus confus. Le mot, en français, a de toute façon une définition assez large. Le jeu vidéo en tant qu'appellation sera un thème à explorer dans un futur numéro !

Lucas

SOMMAIRE

4. Test: Quadrilateral Cowboy
6. Contre la personnalisation dans les Party Game
8. Vroom Vroom Bitsy
 11. Bitsy: Les créations
12. Mots croisés
14. Lexique : Game Jam
15. Ça suffit les jeux vidéos ! Remerciements

Test: **Quadrilateral Cowboy**



Sur le toit de l'immeuble où se cache notre repaire, je joue une partie de badminton. Alors que je cours pour intercepter le volant, les corbeaux qui nous regardent s'envolent pour se poser un peu plus loin. Je fais attention à limiter la puissance de mes coups. Pas question de faire tomber le projectile de notre terrain, celui-ci est placé tellement haut que je n'en vois pas le sol.

En y réfléchissant, je n'ai que peu de souvenir de ce sol, de la terre. Je vis dans une caravane empilée sur des dizaines d'autres, placées au centre d'une immense tour brutaliste en O. Lorsque je « travaille », c'est sur un gigantesque funiculaire en mouvement, à l'assaut d'un ballon dirigeable, ou même dans un ascenseur spatial.

Si la référence à ma profession est mise entre guillemets, c'est que celle-ci n'est pas approuvée par les autorités. Déçues des innombrables refus que nos offres de mains d'œuvre ont reçus, mes amies et moi avons décidé de gagner nos vies par nos propres moyens, en cambriolant. Nos expertises distinctes et notre sens de l'organisation nous permettent de braver les systèmes de sécurité les plus sophistiqués.

Ma spécialité à moi, c'est le hacking. C'est avec mon PC sous le bras et une multitude de gadgets dans mon sac à dos que j'arrive sur les lieux du délit à venir. Je pose ma moto volante et suis le plan que j'ai établi avec précision. Je force une porte avec une gigantesque pince hydraulique, son écran LED m'indiquant que 3 minutes me sont allouées avant qu'elle ne lâche et m'enferme. J'arrive devant mon premier vrai obstacle, une porte barreaudée. Je prends Nell, mon robot télécommandé, et le jette entre les barres de la porte. Il tombe au sol avec un bruit métallique.

Je pose au sol mon ordinateur et un téléviseur portatif affichant ce que voit mon robot. Avec quelques lignes de commande, je lui demande de faire un tour sur lui-même afin que je scanne la pièce. Juste à côté de la porte se trouve une

datajack, une prise à laquelle je peux me connecter pour pirater des objets environnants. Suivant mes nouvelles instructions, Nell s'en approche, s'y branche, puis m'ouvre la porte. Je ramasse mon équipement et poursuis mon expédition.

J'aperçois maintenant mon objectif : une salle de conférence, et sa table sur laquelle se trouvent les documents que je dois acquérir. La seule chose m'en séparant est une série de lasers. Le moindre contact avec l'un d'entre eux et le système d'alarme se déclencherait. Je n'ai pas l'intention de jouer à esquiver les tirs de la tourelle que j'aperçois dans un angle, prête à être déployée. Je vais donc faire les choses plus finement.

Devant l'armée de lasers, je pose une valise. J'appuie sur un bouton et celle-ci se déplie, révélant le fusil de précision caché à l'intérieur. Je rentre quelques coordonnées dans l'interface textuelle de mon ordinateur et le fusil se braque, pointant entre les lasers jusqu'à un interrupteur situé de l'autre côté de la salle de conférence. Lorsque je lui ordonne de tirer, il fait mouche et actionne la désactivation des faisceaux rouges. Les documents sont miens. J'adore quand un plan se déroule sans accroc.

Soudain, j'entends un violent CLUNK se réverbérer dans les couloirs du bâtiment. Je n'ai vraisemblablement pas bien tenu compte de mon temps alloué. Les documents dans ma poche ne me sont pas utiles si je suis enfermée jusqu'à l'arrivée du concierge demain matin. La pièce est pourvue d'une gigantesque baie vitrée et, devant l'absence d'alternatives, je fais le choix du risque pour m'échapper. Je saisis une chaise design dont le prix doit être mirobolant et la jette contre la vitre qui éclate. L'alarme retentit instantanément, et j'entends les balles fuser près de mes oreilles alors que je me jette en aval. Plus haut, je vois que les dirigeables policiers ont été dépêchés. L'un d'entre eux tire un missile pour m'intercepter. Je fonce tête baissée, ressent l'explosion derrière moi. Cinq missiles se plantent dans le sol alors que je saute sur ma moto et décolle dans le bruit et la fumée.

C'est saine et sauve que je me dirige vers le marché noir. Grâce à l'argent obtenu à l'issue du casse, je vais pouvoir investir dans une jambe bionique ou un katana électrique.

Les aventures de hackers et de cambrioleurs, bien exécutées, sont parmi les plus palpitantes. Quadrilateral Cowboy nous permet d'incarner les deux simultanément, le tout emballé dans un univers original. Ses niveaux courts qui pardonnent les erreurs peuvent donner une impression de simplicité, mais le support de mods et l'invitation au speedrun rallongent et complexifient l'aventure pour ceux qui le désirent.

CONTRE LA PERSONNALISATION DANS LES PARTY GAMES

Incroyable opportunité qu'est la personnalisation de son avatar dans le jeu vidéo ! Un chauve joueur de GTA V peut raser le crâne des trois protagonistes afin de mieux s'y identifier. Une joueuse de Skyrim peut s'affranchir du monde réel et se glisser dans la peau d'un orque verdâtre. Dans les jeux multijoueurs, modifier son apparence peut permettre d'affirmer son identité. Ainsi, un amateur d'Overwatch peut investir 15€ dans une skin de biker et montrer aux autres joueurs qu'il aime la moto et gaspiller son argent. Mais il existe un univers où une importante régulation est nécessaire : celui des party games.

Si je me fie à Wikipédia, les party games ont pour objectif de rassembler des joueurs dans un cadre social, autour d'un concept simple et amusant. Ils doivent évidemment être divertissants, mais aussi faciliter l'interaction, faire que le moment soit partagé. Pour ça il faut qu'il soit accessible mais aussi rapide à prendre en main. On a donc des règles rapides à comprendre, mais aussi une mise en place express. Pas question de devoir traficoter des paramètres pendant des heures, ni d'imposer une narration inutile. Pas de temps morts. Alors pourquoi proposer aux joueurs de perdre leur temps en déguisant leur avatar avec moustaches, chapeaux, robes et chaussettes excentriques ?

Mario Kart était à une époque très respectable. Il suffisait de choisir l'un des quelques personnages aux attributs différents pour ensuite lancer une course. Toad était rapide, Bowser assez lourd pour envoyer ses adversaires valdinguer... Si on n'avait pas choisi son personnage sur des critères esthétiques, on faisait un choix rapide à partir d'un style de jeu, sans s'attarder pour autant. Mais depuis son épisode 3DS, Monsieur Kart a mal tourné. On nous propose désormais de personnaliser notre véhicule. Quel châssis, quelles roues, quel deltaplane ? Il y a des centaines de combinaisons possibles, toutes impactant votre conduite ! Soit je passe 20 minutes à comparer des statistiques au lieu de jouer, soit je prends les premières options disponibles, au risque de me retrouver avec un chariot complètement déséquilibré qui me laissera à la traîne. Et cet affront n'aurait pas été moins ignoble si la personnalisation n'était que visuelle !

Le très sympathique STARWHAL offre énormément d'options purement cosmétiques pour la création de son avatar. Super ! Sauf quand je veux jouer

avec des amis et qu'ils exigent un quart d'heure pour essayer tous les tutus et sombreros. Pas si grave ? Imaginez si vos camarades insistaient pour essayer 50 casquettes avant de débiter chaque partie de pétanque. Tout ce que je peux faire pour combattre l'ennui, c'est voir s'il existe une corde de pendu pour mon personnage, histoire de faire passer le message.



La solution est simple. Au niveau des joueurs, j'aimerais que l'on signe un moratoire interdisant l'attardement sur ces écrans. Après tout, nous avons décidé de jouer. Si on voulait se déguiser, on serait allés à la Foir'Fouille ou Gifi essayer des costumes de pirate. Malheureusement pour les gens comme moi dont les amis sont des gougnaftiers attardés, la négociation est impossible (ne vous inquiétez pas, ils ne vont pas se vexer devant cet article, ils ne savent pas lire).

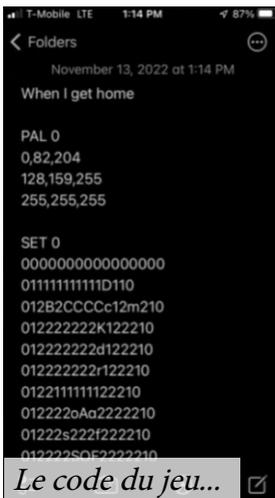
Je me tourne alors vers les développeurs. Hop, fini les bêtises. Prenez exemple sur Towerfall, Overcooked ou Super Smash Bros, qui ne proposent qu'une poignée d'options. Les crétins sont ravis de pouvoir incarner un renard en fauteuil roulant ou d'enfiler un pôtit chapeau sur la tête de leur Pikachu, et moi je peux jouer. Mieux encore, faites comme les Jackbox Party Pack qui imposent un avatar aléatoire à chaque partie (c'est rapide) ou qui laissent les joueurs se dessiner (c'est ludique, hahaha je me suis gribouillé avec la bite à l'air).

S'il vous plaît, pensez-y, sinon ça risque de très mal finir (je vais souffler du nez d'un air passif-agressif).

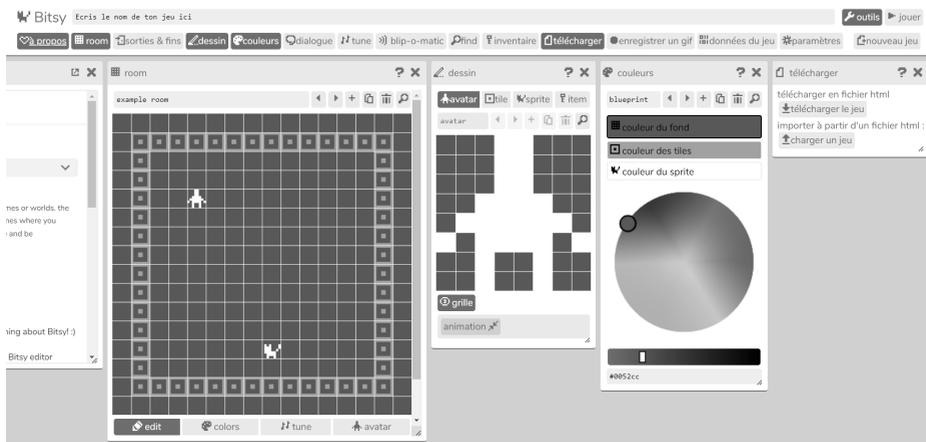
VROOM VROOM BITSY

Dans Vroom Vroom, découvrez un moteur de jeu, son histoire, ses usages, et les créations qui en sont issues.

Tous les jours, pour se rendre à son travail, Adam Le Doux prenait le bus. Plutôt que de passer son trajet à scroller sur Twitter et lire des articles vite oubliés, il aurait préféré en profiter pour créer des jeux. Mais sortir son ordinateur n'était pas très pratique, et utiliser les notes de son smartphone afin de prévoir sa prochaine session de programmation n'apportait pas la satisfaction de voir un jeu achevé à la fin de son voyage. Il bricole donc un outil synchronisant son application Notes à son site internet, interprétant des suites de caractères pour les transformer en expérience jouable. Il n'a désormais plus qu'à écrire sur son téléphone pour voir le résultat s'afficher sur son navigateur web. En peu de temps, un premier jeu était né.



Le résultat est très simple, une courte vignette autobiographique. Un appartement fait de quelques pixels et peu de couleurs, quelques objets avec lesquels interagir... Plus qu'un jeu, c'est un poème interactif, la retranscription d'un instant. Quand sa femme (qui ne sait pas programmer) lui demande si elle peut elle aussi créer un jeu, Adam simplifie l'usage de son outil et crée ce qu'il nomme Bitsy. Accessible via un site web, le nouveau moteur de jeu permet de créer un petit monde avec ses personnages pixelisés et un peu de texte, facilement créé, facilement exporté et partagé.

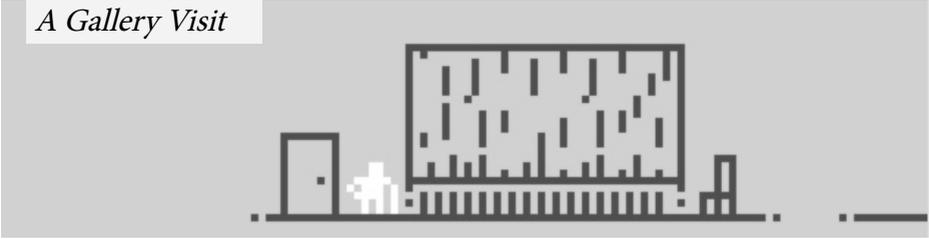


L'interface actuelle de Bitsy

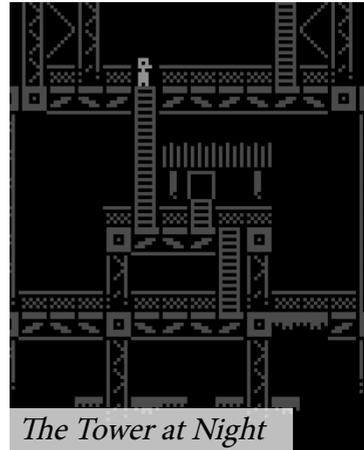
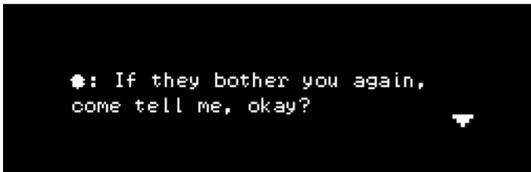
Depuis, Bitsy a évolué et connaît un certain succès, probablement dû en grande partie à sa facilité d'utilisation. Dès l'ouverture d'un projet, celui-ci est jouable. Et il est ensuite facile de l'étoffer : Bitsy intègre d'office des outils simples de création de sprites, de musique, de bruitages... Pas non plus besoin d'avoir des connaissances informatiques avancées, tout le jeu pouvant être programmé en quelques clics. Et le moteur a été traduit dans de nombreuses langues, incluant le français.

Ce qui fait la valeur de Bitsy, c'est aussi, d'après Adam, sa communauté. Déjà parce que c'est elle qui crée les milliers de jeux issus du moteur. C'est aussi cette communauté qui fait évoluer Bitsy grâce aux hacks, des morceaux de code à ajouter à son jeu pour étendre les possibilités. L'un permet de jouer des voix à la Animal Crossing durant les dialogues, un autre ajoute un système de gravité. Il y a aussi ces outils, comme Pixsy, qui permet de convertir une photo en zone de jeu. Et quand Adam a rendu sa création open-source, il est devenu possible d'en créer des variantes. Citons comme exemples Bitsy 3D ou Bitsy HD, qui permettent de créer de magnifiques dioramas pixelisés ou de doubler la définition des créations. De nouveaux moteurs s'inspirent depuis du Bitsy original, tel Binksi, très similaire en surface, mais qui ajoute des outils pour gérer choix et narration.

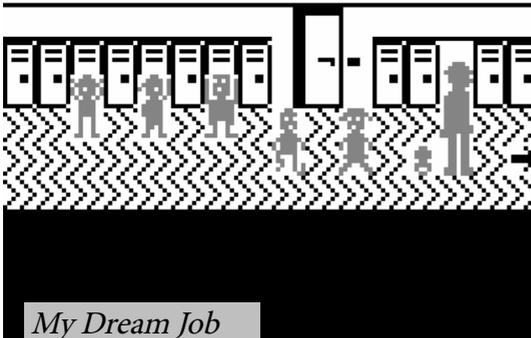
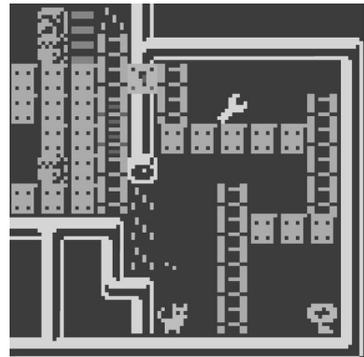
Et cette communauté n'offre pas qu'un enrichissement logiciel, mais aussi culturel, grâce aux valeurs d'inclusivité qu'elle partage. Les créations sont souvent intimes, traitent de l'expérience de personnes aux parcours de vie variés, et invitent leur public à partager à leur tour.

A Gallery Visit

Aujourd'hui, bien que moins centralisée qu'elle n'ait pu l'être par le passé, la communauté Bitsy existe toujours. On la trouve sur les réseaux sociaux et sur itch.io, où se tient chaque mois la Bitsy Jam, l'occasion de créer dans un temps restreint un jeu au thème proposé et de le partager avec les autres participants. Pour les curieux, ceux qui ont toujours voulu créer un jeu sans savoir par où commencer, pour ceux qui veulent s'exprimer ou enfin finir un projet grâce à des limites imposées, c'est le moment parfait pour découvrir Bitsy.

*Exhibitionism**The Tower at Night*

☛: If they bother you again,
come tell me, okay?

*My Dream Job**Oh I'm a Cat Now I Guess*

BITSY: LES CRÉATIONS

Pour mieux découvrir le moteur, une sélection de titres intéressants

En Anglais

When I get home par *Iedoux*, le tout premier jeu Bitsy !

The Tower at Night par *G.P.*, l'ascension d'une tour mystérieuse et l'un des Bitsys préférés d'Adam Le Doux.

What Was Found In The Underground par *Lucas Vially*, c'est moi qui l'ai fait mais franchement je pense qu'il est sympa. a mediter!!!!

Awaken par *cubehero*, un court-métrage se parcourant comme un flipbook.

On Spotify, music-as-a-service, and losing a favourite song par *George Larkwright*, un essai sur les plateformes de streaming et la possession de musique.

My Dream Job: How I Survived Job Hunting in Animation par *BubblyOasis*, témoignage des déboires de l'auteure, dédiant sa vie à un job dans le cinéma d'animation qu'elle n'obtiendra jamais.

Oh I'm a Cat Now I Guess par *Max Okland*, se rapprochant plus d'un jeu classique avec ses mécaniques d'exploration et sa durée relativement élevée.

A Gallery Visit par *scumslug*, un musée rempli d'oeuvres à découvrir.

Sans texte

Maintenance Mode par *The Green Herring*, une histoire SF racontée sans dialogues.

head in the clouds par *andimlenny*, une mini-blague.

En Français

Une nuit d'été par *Paulette*, un haïku interactif.

∞ Protocoles ∞ par *Léo Mirland*, une routine numérique jouée via l'interface d'un ordinateur futuriste.

Exhibitionism par *Dja_Redona*, la foule d'un vernissage et l'occasion de découvrir l'évolution graphique proposée par certains hacks.

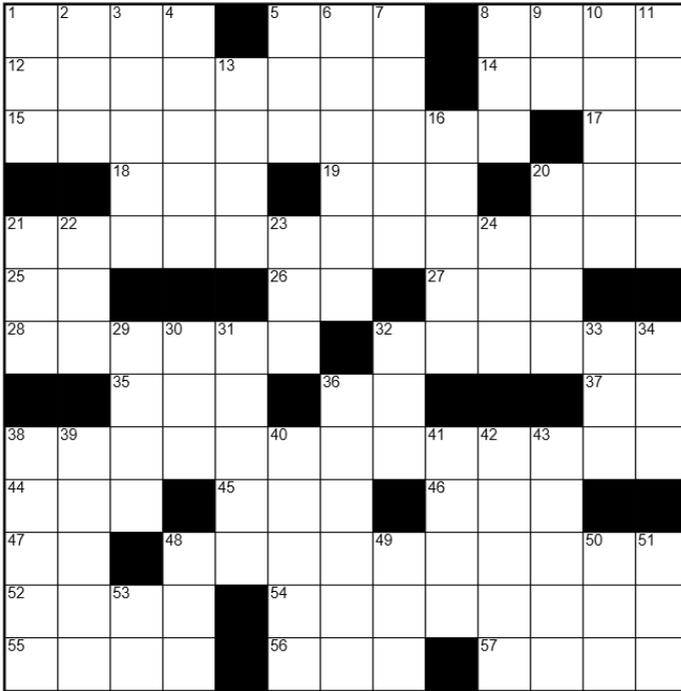
Baise Lesbienne! par *Velvet*, la recherche d'un gode dans une chambre en bazar.

Dégivre ta bagnole par *axoona*, je n'ai jamais joué à PowerWash Simulator mais je dirais qu'on a ici la même chose réalisée sur Bitsy.

POKEMOMCORE par *rrrrroseazerty*, une partie du monde du premier Pokémon, fidèlement reproduit, maintenant en pleine révolution.

Retrouvez les liens vers ces jeux sur www.cybergnose.cafe/links/gg1

MOTS CROISÉS



Horizontal

- | | |
|--|--|
| <p>1. Une tasse en anglais</p> <p>5. Phénomène précédant la mort</p> <p>8. Drogue connue sous les noms <i>ice</i>, <i>crystal</i>, <i>Tina</i>...</p> <p>12. Pas grossièrement</p> <p>14. Bâtit un mur</p> <p>15. Type de jeu dans lequel le carnaval a assez duré</p> <p>17. Métal souvent utilisé comme monnaie dans les fictions</p> <p>18. Relatif à l'urine</p> <p>19. Bruit d'un gravier rebondissant sur une vitre</p> <p>20. Oiseau voleur et bavard</p> <p>21. Vernissage virtuel via Bitsy</p> | <p>25. Ordinateur</p> <p>26. Moi en anglais</p> <p>27. Service de messagerie instantanée au célèbre wizz</p> <p>28. Rendu pâle par le choc</p> <p>32. Illustrations</p> <p>35. Nom de famille des artistes Stan, Bruce, et Rochelle</p> <p>36. Télévision</p> <p>37. Article défini et premier mot dans la fenêtre sur la couverture de ce zine</p> <p>38. Musée virtuel via Bitsy</p> <p>44. Technologie d'écran de la pince hydraulique de Quadrilateral Cowboy</p> <p>45. Archive les programmes de (36-horizontal) depuis 1975</p> |
|--|--|

46. Incapacité totale de travail
47. Ancêtre du navigateur web Edge
48. Déshabillage et émission de télévision
52. Fractureur du temps dans League of Legends

Vertical

1. Grande agence de presse française
2. Agence de renseignement la plus connue des États-Unis
3. Effet constituant un analogue cinématique au rayonnement des trous noirs (pas compris)
4. État post-malaxation
5. Végétal version courte
6. Incompétent
7. Plainte ponctuant la tirade d'un jaloux n'ayant pas séduit de démons
8. Envoi d'image par téléphone mobile
9. Participe passé d'avoir
10. Nombre de protagonistes dans GTA V
11. Ce que se bâtit le héros de Helltaker (pas un mur)
13. Mind your own business
16. Commerce en ligne avec un minimum de syllabes (mais pas de lettres)
20. Première moitié du tennis de table
21. Entreprise publique locale
22. Format de fichier des roms Switch
23. Chant à la gloire des illettrés
24. Agence de renseignement des États-Unis spécialisée en informatique
29. Petit nom du chef de la Russie

54. Femme de l'Empire ottoman
55. Nintendo DS Lite
56. Entre les yeux et la bouche
57. Surnom de Stéphane
30. Pronom inclusif
31. Comme un crime mais en moins grave
32. Poison ____, super-vilaine amatrice de jardinage
33. Au milieu des pixélisés
34. Il faut en gagner deux pour remporter un match de tennis (de pas table)
36. Insulte
38. Extraterrestre
39. Fan de jeux vidéo, figurines et virginité +d
40. Tourner ___ ___d
41. Prénom du protagoniste de Mafia II
42. Objets dans les jeux vidéo
43. Ville en allemand
48. Note musicale sous les pieds
49. Prêt à taux zéro
50. Syndicat national des écoles
51. Service en ligne pour les étudiants étrangers en France
53. Kiloseconde

**S
O
L
U
T
I
O
N**

F	E	T	S	Z	N	S	D	N
E	N	A	O	T	O	O	K	E
S	A	V	A	P	I	S	T	E
I	L	I	N	A	L	D	A	G
T	L	E	R	V	L	E	E	V
L	E	V	L	E	E	L	I	P
S	E	G	A	M	E	V	L	I
N	S	M	E	M	E	C	P	C
M	N	I	S	T	I	O	H	X
S	N	I	S	P	O	C	O	P
O	R	A	M	E	S	V	A	V
A	R	A	M	E	N	T	M	E
M	E	L	E	V	L	E	P	A

LEXIQUE: **GAME JAM**

Photos de Jason Krüger



Sans explication, je mentionne page 10 l'existence d'une game jam. Mais c'est quoi exactement ?

Le mot « jam » vient du jazz et des « jam sessions », où des musiciens se réunissent pour jouer ensemble, en improvisant. Tant qu'à « game », c'est un terme désignant une activité pratiquée par les enfants et les adultes n'ayant pas achevé leur processus de développement intellectuel.



La game jam, c'est donc lorsque des individus se réunissent pour créer un (voire plus qu'un) jeu. Parfois seuls, parfois en équipe (composée de connaissances ou d'inconnus), se réunissant physiquement ou via internet, les participants composent souvent avec plusieurs contraintes. Temps limité, outils ou thème imposé, ces restrictions permettent de stimuler la créativité.

Par exemple, la dernière Bitsy Jam proposait à ses participants de créer un jeu utilisant Bitsy ou l'un des moteurs s'en inspirant, en près d'une semaine, avec le thème « close the window » (ferme la fenêtre). 15 créations en sont issues.

ÇA SUFFIT LES JEUX VIDÉOS !

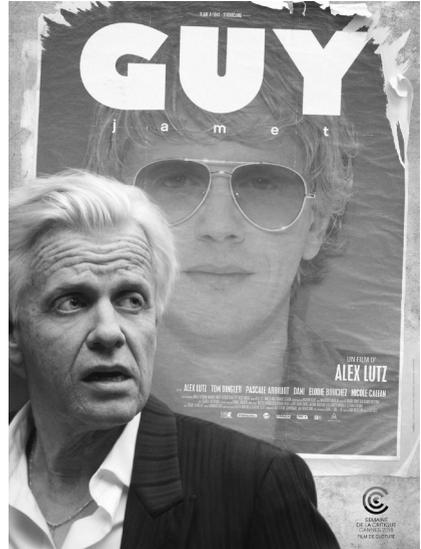
Pour finir, une recommandation non-vidéoludique

GUY

En 2017, le jeune réalisateur Gauthier apprend de sa mère décédée qu'il est le fils de Guy Jamet, le chanteur de variétés ayant connu la gloire près d'un demi-siècle plus tôt. Pour se rapprocher de ce père qu'il ne connaît pas, il tourne Guy, un documentaire intimiste suivant l'artiste dans sa tournée et sa vie personnelle. Comme un épisode de Strip-Tease, c'est parfois drôle, idiot, ou touchant.

Guy, c'est aussi un fauxcumentaire. Ses personnages n'ont jamais existé, Guy est en réalité un Alex Lutz au visage artificiellement vieilli, qui écrit et interprète avec brio le vieux fatigué. Les auteurs ont ainsi un contrôle complet sur le récit, et en font, finalement, le meilleur des épisodes de Strip-Tease.

En Français



Merci à Adam Le Doux et aux membres du Pang Pang Club pour leur aide dans la rédaction du dossier Bitsy.

Merci à Kenney (assets UI), Robert Jablonski (police RDJ-Hand), Ivan Shimko et Rochelle Lee (photos polaroid) pour leurs ressources libres.

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

La reproduction de ce zine est autorisée et encouragée. Fichiers disponibles sur www.cybergnose.cafe



QUELQUES
CARTES