



Atelier Pop Culture - la newsletter mensuelle

Culture jeu vidéo

Un concept très intéressant a pris forme en 2022, lorsque le studio Digital Eclipse a sorti Atari 50: The Anniversary Celebration ([bande-annonce](#)). Un projet à la fois ludique et patrimonial pour fêter les 50 ans d'une entreprise majeure de l'histoire du jeu vidéo. Une compilation de jeux classiques d'Atari, présentés sous la forme d'une frise chronologique agrémentée d'archives diverses : interviews, extraits de documentaires, scans de modes d'emplois et d'affiches publicitaires, etc.

Lorsque j'ai joué à Atari 50: The Anniversary Celebration, je découvrais avec enthousiasme un objet vidéoludique à la croisée entre compilation de jeux, documentaire et musée.

Et Digital Eclipse a remis ça cette année !

C'est au tour de Karateka, sorti en 1984 et premier jeu édité de Jordan Mechner (créateur du légendaire Prince of Persia), d'être valorisé par le studio dans un objet hybride.

The Making of Karateka ([bande-annonce](#)) est donc une compilation des différentes versions du jeu permettant de voir - de jouer ! - son évolution, accompagnée de documents divers et variés : documents de design, vidéos d'époque, interviews, etc. Là aussi, nous sommes **au croisement de la compilation de jeux, du musée interactif et du documentaire**.

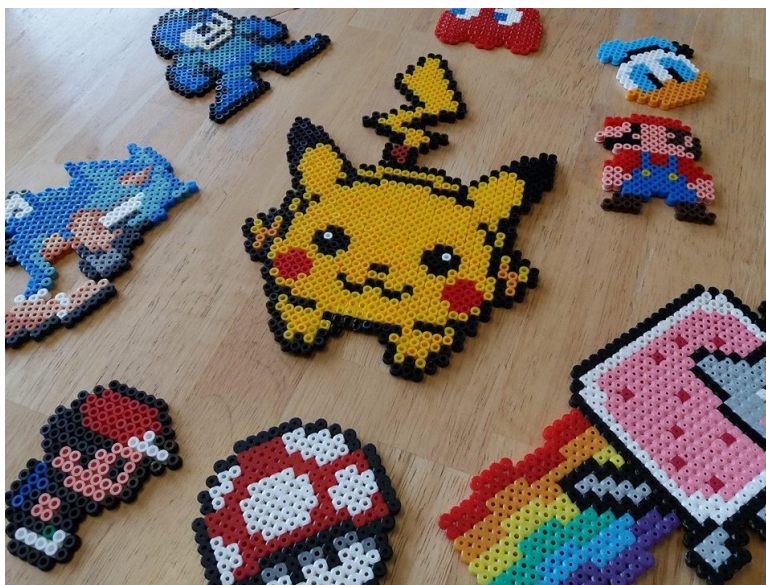
Ce faisant, Digital Eclipse lance sa nouvelle collection, [Gold Master Series](#), promettant une série de "documentaires interactifs explorant les plus grands créateurs de jeux vidéo et leurs créations".

Un format original et hyper intéressant pour les amateurs d'histoire du jeu vidéo, une collection que je vais suivre avec attention. De là à imaginer bientôt **des jeux vidéo rangés au milieu des fonds documentaires** des médiathèques, il n'y a qu'un pas...

Bonne rentrée à toutes et à tous,
Bonne lecture,

- Niki

L'actu Atelier Pop Culture et Ludistart



C'est la rentrée, y compris pour Ludistart et mon activité d'indépendant !

Tout se relance, il faut s'assurer d'être prêt pour les projets et prestations à venir (et elles sont nombreuses, abonnez-vous à la newsletter de [Ludistart](#) !), on reprend contact avec les ami.e.s bibliothécaires et animateur.rice.s jeu vidéo. La vie professionnelle reprend son souffle.

Mais avant même de parler du tunnel d'interventions d'octobre-décembre, j'ai déjà des projets sur le feu : un travail de **consulting sur les liens entre salles de cinéma et jeu vidéo** commandé par un exploitant de salles, et une **recherche d'intervenants sur la thématique "musique et jeu vidéo"** pour un festival en 2024 ; envoyez vos recommandations si vous en avez !

Ce mois-ci j'ai joué à...



Titre : [TMNT Shredder's Revenge](#)
Genre : beat'em up
Studio : Tribute Games
Éditeur : Dotemu
Prix : 24,99€
Joué sur : PC, dispo sur PlayStation, Xbox et Switch
PEGI : 12

Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge ([bande-annonce](#)) est un beat'em up se déroulant dans l'univers des Tortues Ninja, créatures bien connues des enfants des années 90. Si les Tortues originales sont nées en 1984 sous la plume de Kevin Eastman et Peter Laird, dans des comics indépendants en noir et blanc mariant une ambiance sombre à un fond satirique, la licence a ensuite évolué en un ensemble d'adaptations (dessin animés, films, film d'animation, jeux vidéo...) et de produits dérivés en tout genre. Le côté punk des BD d'origine a laissé place à des personnages acidulés et bien plus grand public, mais, eh, on vit dans un monde capitaliste.

Alors, à l'heure où le néo-rétro se développe à toute vitesse dans le paysage vidéoludique ([Streets of Rage 4](#), [Windjammers 2](#), [Metal Slug Tactics](#), [Double Dragon Gaiden: Rise of the Dragon...](#)), c'est chez l'éditeur français Dotemu, habitué aux revivals de jeux des années 80/90 qu'on trouve ce Shredder's Revenge, jeu-hommage notamment à TMNT IV: Turtles in Time (1991).

Sorti en 2022, **Shredder's Revenge est un beat'em up très cool** qui vous place aux commandes des personnages de l'univers Tortues Ninja. En plus de Leonardo, Michelangelo, Donatello et Raphaël, vous pouvez jouer maître Splinter et April O'Neil, avant de débloquent d'autres personnages, dont le très chouette Casey Jones. **Chaque personnage a ses propres forces et faiblesses**, entre la portée, la vitesse et la puissance de leurs coups. Ils se jouent donc différemment, et il est intéressant de **tester des combinaisons différentes en multijoueur**.

Mais alors, on fait quoi avec notre personnage, dans un beat'em up ? **On se bagarre !** On traverse les niveaux de la ville de New York de gauche à droite, en fracassant tous les ennemis qui croisent notre chemin ainsi que le mobilier urbain qui cache souvent des bonus, et ce jusqu'à atteindre le boss de fin de niveau. **La variété des ennemis** demande de s'adapter à leurs attaques (certains soldats du clan Foot ont des attaques à distance ou des boucliers de protection, d'autres nous chargent, etc.) et il faudra bien observer les mouvements et attaques des boss de fin de niveau pour jouer de leurs faiblesses. À parler des ennemis, j'en profite pour évoquer **l'humour omniprésent du jeu**, les adversaires étant régulièrement dans des situations très drôles.

En 16 niveaux bien rythmés, **le jeu se finit en trois heures environ**. Avec le plaisir de **rejouer chacun d'entre eux** pour tester de nouveaux personnages, en solo ou en multijoueur local. **Un multijoueur très amusant** par ailleurs, qui demande de **communiquer entre les joueurs** pour se répartir les ennemis, occuper efficacement l'espace, et se sauver l'un.e l'autre quand la barre de vie est trop basse.

Le PEGI 12 me semble un peu exagéré ; s'il s'agit bien d'un jeu où les coups de tatane sont à la base du gameplay, l'aspect cartoon, coloré et pixelartisé de ce jeu dénué de sang le rend **accessible à un public pré-ado**.

Un jeu réussi, fun et rigolo, adapté aux séances de jeu courtes et au multijoueur effréné que **je conseille sans hésiter aux médiathèques et ludothèques !**



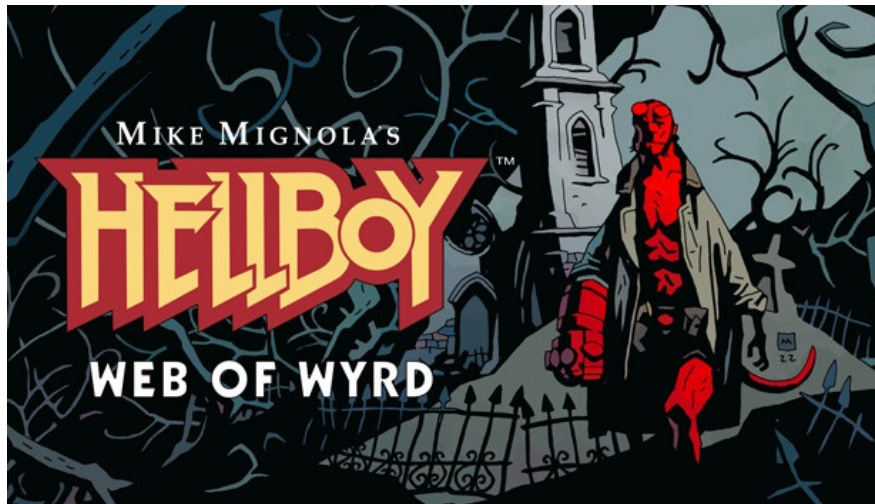
Un peu d'actu



- À la surprise générale, Nintendo a annoncé la sortie d'une **version Switch de Red Dead Redemption** cet été. Une nouvelle opportunité de [\(re\)découvrir ce western culte de Rockstar](#), le studio derrière la saga GTA.
- Vous avez eu la flemme de lire l'intro ? Hop je remets ça ici : **le studio Digital Eclipse sort donc The Making of Karateka**, projet à la croisée entre la compilation, le documentaire, le musée virtuel et la mission de conservation du patrimoine. Vous avez religieusement lu l'intro ? Voici l'info bonus : **une version physique du jeu est prévue** par Limited Run Games à une date encore non annoncée. Camarades amateurs de jeux en boîte, prenez votre mal en patience, ça arrive.
- **L'EVO** est l'**événement international phare du jeu de combat**. La dernière édition a eu lieu début août, pour trois jours de compétitions effrénées à Las Vegas. Avec l'événement, **son lot d'annonces** ; on a notamment appris que Street Fighter 6 accueillerait des skins Tortues Ninja (en partenariat avec [le magnifique film d'animation](#) sorti cet été), que le jeu de combat culte Killer Instinct serait mis à jour

pour fêter ses 10 ans d'existence, et Riot Games a dévoilé plus d'informations sur [son fameux "Project L"](#), le jeu de combat se déroulant dans l'univers de League of Legends.

- Vous aimez les beaux dessins ? West of Dead ([bande-annonce](#)) du studio Upstream Arcade était déjà une lettre d'amour assumée à l'art de Mike Mignola, dont le personnage de comics Hellboy est une référence de la pop culture. La lettre en question a fait mouche puisque le studio en a obtenu la licence et **un jeu [Hellboy: Web of Wyrd](#) est attendu dans quelques semaines.**



Dans les médias



La France dans les jeux vidéo : nos régions ont du gameplay
Une émission de 53 minutes sur France Inter pour parler de **la façon dont la France est représentée dans les jeux vidéo**, vous en rêviez ? [C'est disponible ici.](#)



« Chants of Sennaar », le jeu dans lequel on finit par donner sa langue au chat
Chants of Sennaar vient de sortir. Un jeu d'énigme français (les toulousains de Rundisc) propulsé par un éditeur français lui aussi (Focus Entertainment), aux graphismes moebiusiens sur une thématique



The Legend of Zelda : quels sont les 16 jeux disponibles sur Switch ?
Vous avez déjà terminé Zelda: Tears of the Kingdom, et trois fois Zelda: Breath of the Wild ? Pas de panique, vous pouvez **étancher votre soif d'aventure avec les quatorze autres Zelda disponibles sur Switch**, que [Quest](#)

Une p'tite anecdote pour terminer ?



Space Invaders est un jeu inscrit au patrimoine vidéoludique. Shoot'em up développé par Taito en 1978, il a marqué les esprits des joueurs d'arcade japonais de l'époque et reste une référence au même titre que Tetris ou Pac-Man. Le jeu nous fait combattre une invasion extraterrestre, créatures inspirées de la Guerre des Mondes de H. G. Wells prenant la forme de pieuvres et crabes géants. Crédité comme étant le premier jeu de shoot à écran fixe et le premier jeu à populariser la recherche d'un high-score grâce à son système de sauvegarde de points, Space Invaders est **un carton absolu en salle d'arcade** où les japonais déversent des tonnes de pièces de 100 yens pour y jouer. À tel point que, **pour l'anecdote, le jeu a provoqué en 1979 et 1980 une pénurie de pièces de 100 yens**, allant jusqu'à paralyser le métro de Tokyo dont on payait normalement l'accès avec ces mêmes pièces !

Sauf que... **cette histoire est fausse**. Pour une fois dans cette newsletter, on debunk une anecdote connue, mais qui est en fait une légende urbaine.

En effet, plusieurs éléments viennent contredire cette histoire pourtant savoureuse :

- le gouvernement japonais avait volontairement réduit sa production de pièces de 100 yens en 1978 et 1979
- quand bien même les bornes attirent la petite monnaie, celle-ci est ensuite déposée à la banque par les exploitants des salles et se retrouve irrémédiablement à nouveau en circulation
- un chercheur a [publié son travail sur le sujet](#) et explique que Toshihiro Nishikado, le développeur de Space Invaders, était

particulièrement sceptique à propos de cette légende urbaine ; de plus, les témoignages de l'époque indiquent que dans le quotidien des japonais, cette prétendue pénurie n'a pas été ressentie particulièrement.

Dans le jeu vidéo comme ailleurs, certaines histoires sont trop belles pour être vraies !



Bon mois de septembre à tous, on se retrouve début novembre !

Atelier Pop Culture

contact@atelierpopculture.fr

© 2023 Atelier Pop Culture - Tous droits réservés

Vous recevez cet email car vous êtes abonné à la newsletter d'Atelier Pop Culture.

[Voir cet email dans le navigateur](#) | [Se désabonner](#)

