



Atelier Pop Culture - la newsletter mensuelle

Culture jeu vidéo

J'ai assisté début octobre à un événement professionnel jeu vidéo à Angoulême, organisé par l'association SO Games. Ça m'a rappelé qu'on ne parle pas souvent de ces structures dans les milieux culturels.

Comment contacter des studios de jeu vidéo ? Qui sont-ils, où sont-ils, quels sont leurs réseaux ?

Ces questions peuvent sembler sans importance, et pourtant. Régulièrement des structures culturelles veulent faire intervenir des créateurs et créatrices de jeux, sans la moindre idée de comment les contacter.

En France, une bonne partie des studios (et pas mal de freelances aussi) sont regroupés dans des clusters professionnels, répartis par territoire. Les régions ont leur cluster "officiel" : Capital Games pour l'Île-de-France, Push Start en Occitanie, SO Games en Nouvelle-Aquitaine, etc. Ces structures régionales ont pour but le développement économique de leurs adhérents, elles représentent des studios, des professionnels, et œuvrent pour leur représentativité au sein des instances décisionnaires (comprendre : lobbying).

En complément, il existe plusieurs associations plus réduites en taille (mais pas en volonté !), dont les objectifs croisent ceux des clusters régionaux. Lyon Game Dev, Sud PICCEL ou encore Toulouse Game Dev - au bureau duquel j'ai œuvré durant six ans - en sont de bons exemples. Les adhérents de ces associations plus locales le sont souvent également au sein des associations régionales.

Aussi, si vous cherchez à entrer en contact avec des développeurs et développeuses de jeux vidéo, n'hésitez pas à envoyer un mail à ces structures !

Évidemment, vous pouvez aussi m'adresser vos demandes, je me ferai un plaisir de vous accompagner et d'activer mon réseau au besoin. De là à vous proposer une table ronde que je pourrais modérer, il n'y a qu'un pas :)

Bonne lecture,

L'actu Atelier Pop Culture et Ludistart



La période octobre-novembre-décembre est traditionnellement la plus dense dans mon activité !

Les interventions pour ce mois d'octobre :

- notre **exposition** sur le jeu vidéo comme objet culturel habille les grilles de la médiathèque en construction de Vaucresson (92)
- **tournoi** Mario Kart au cinéma de Muret (31)
- **conférence** sur l'esport à la médiathèque Émile Bernard d'Asnières (92)
- **journée jeu vidéo**, tournois et débat sur le jeu vidéo en famille à Pontenx-les-Forges (40)
- **conférence** sur l'histoire du jeu vidéo à la médiathèque de Muret (31)
- **formation** Arts et jeux vidéo à la médiathèque départementale de la Lozère (48)
- **week-end jeu vidéo** et tournois sur l'événement Blagnac Culture Geek (31)

Pour celles et ceux qui suivent mon parcours un peu plus personnel, je ne travaille plus chez TavroxGames, le studio dans lequel j'étais depuis trois ans. Vu ce que j'arrivais à accomplir en bossant la médiation jeu vidéo les soirs et les week-ends, qu'est-ce que ça va être maintenant que ça passe **à temps plein** !

Ce mois-ci j'ai joué à...

Titre : Dave the Diver
Genre : aventure et gestion
Studio : Mintrocket
Éditeur : -
Prix : 19,99€
Joué sur : PC, dispo sur Switch
PEGI : 7



Dave the Diver ([bande annonce](#)) est un jeu d'aventure et de gestion.

Mais surtout, ce jeu est une folie pure.

Dave est un bonhomme très sympathique qui a une passion : la plongée. Lorsqu'il croise un ami à lui qui décide d'ouvrir un restaurant de sushi, tout s'emboîte : Dave va s'atteler à la pêche sous-marine le jour et gérer le restaurant le soir ! Et son pote ? Il est investisseur, et un investisseur ne met pas les mains dans le cambouis/à la pâte/dans les sashimis voyons.

La boucle de gameplay est efficace : on peut plonger deux fois par jour (au début), matin puis après-midi, et le soir on fait le service. Avec l'argent du resto et des poissons non utilisés en cuisine qu'on peut revendre, on améliore l'équipement de plongée, on pose des petites annonces pour embaucher du personnel pour la cuisine et le service, on lance de la R&D pour trouver de nouvelles recettes. Tout ceci rapporte encore plus d'argent, qu'on va investir à nouveau pour améliorer l'équipement de plongée, acheter une plus belle déco pour le resto, former le personnel pour qu'il soit plus performant. Et ainsi de suite.

Dit comme ça, ça ressemble à un jeu de gestion un peu sympa. Mais c'est sans compter sur toutes les aventures vécues sous l'eau ! Des animaux marins en veux-tu en voilà, une civilisation oubliée d'hommes et femmes sirènes, des combats de boss contre des créatures géantes, comme cet immense bernard l'hermite qui utilise un camion de chantier comme coquille.

Mais ce n'est pas tout ! Il y a aussi des armes à trouver et améliorer pour mieux se défendre sous l'eau contre les créatures agressives mais aussi contre des humains qui le sont tout autant, un mini-jeu de rythme musical à base de K-pop, des clients "spéciaux" qui veulent des plats spécifiques dans le resto (des genre de boss, mais dans la partie resto donc), une ribambelle de personnages secondaires tous plus fous et rigolos les uns que les autres, un chef sushi à la classe incroyable, des cinématiques en pixel art super marrantes, des quêtes principales, des quêtes annexes, de la photographie sous-marine, des mini-jeux de casino, des cartes à collectionner pour chaque espèce de poisson présente dans le jeu, et même des courses d'hippocampes, comme on jouerait aux courses hippiques.

On chasse des requins, on récolte du minerai, on visite une cité antique, on sert de la bière aux clients, on nage, on explore, on embauche, on traverse des zones spéciales durant les nuits de tempête, on capture des méduses...

Dave the diver est plus que complet, il est généreux à la limite de l'écœurement. Les courses d'hippocampes par exemple. Il ne s'agit pas juste de parier dessus. On peut aussi en capturer nous-même et les proposer à la course. Et mieux, quand on fait "courir"

nos bestioles, on doit gérer la course en jouant sur la vitesse et l'endurance de nos petits chevaux sous-marins ! Et tout ça, c'est au bout de 9h de jeu, sur les 30 heures annoncées pour le terminer.

Dave the Diver est incroyable. Une nouvelle mécanique, un nouveau personnage, un nouveau boss, une nouvelle zone à découvrir toutes les demi-heures. Parce que, s'il est généreux à souhaits, Dave the diver est en plus bien rythmé : il distille ses nouveautés au compte-goutte régulièrement, de sorte qu'on ne se sente pas noyés dans un jeu tout de suite trop dense ou trop complexe.

Jeu solo qui demande un peu d'investissement en temps, il ne sera pas pour toutes les médiathèques mais c'est une intense recommandation pour ma part. Aussi intense que l'aventure qu'il promet.



Un peu d'actu



- Van Gogh Museum, Amsterdam. Un bâtiment à la gloire d'un des peintres les plus marquants de l'Histoire. À gauche, les Tournesols et la Nuit étoilée, à droite Moissons en Provence, Pikachu et Ronflex. [Fruit d'un partenariat entre Nintendo et le](#)

[musée](#) à l'occasion de ses 50 ans, **l'exposition temporaire Pokémon X Van Gogh** est visible jusqu'à janvier prochain.

- Anniversaire encore, **Steam**, la plateforme en ligne qui a révolutionné le jeu vidéo PC **souffle vingt bougies** ! Leader incontesté à ce jour de la vente de jeux PC dématérialisés, Steam est l'enfant de Valve, le studio qui a développé entre autres les jeux Half-Life, Team Fortress, Portal, Left 4 Dead et Counter Strike, tous ou presque figurant au panthéon du jeu vidéo. À l'époque, Valve a souhaité s'émanciper de son éditeur, Sierra On-Line, en créant sa propre boutique en ligne. Quelques années plus tard, CD Projekt (The Witcher, Cyberpunk 2077) fera de même avec sa boutique Good Old Games (devenue [GOG](#)).
- Exposition encore, **Assassin's Creed Mirage**, dernier épisode en date de la saga culte, sort tout juste des foudres du studio bordelais d'Ubisoft. Sortie accompagnée d'**une courte exposition** à la [salle Capitulaire et cour Mably de Bordeaux](#).
- Ubisoft encore, **un partenariat a été annoncé avec le château de Versailles pour le prochain Just Dance**. L'occasion d'intégrer dans le jeu un niveau inspiré du château, et de faire danser en costume d'époque sur du baroque modernisé.



Dans les médias



Level Designer
Les level designers, qui sont-ils, que font-ils, quels sont leurs réseaux ?
[Présentation et interview](#) pour en savoir plus sur ces



Je déteste sincèrement ces jeux.
Les clickers—qui ~~sont-ils, que son...~~ forment une catégorie de jeux un peu particulière. Gameplay



NFT : après l'emballement, qu'en reste-t-il ?
Article qui ne parle pas tout à fait de jeu vidéo, une fois n'est pas coutume. Mais pas loin ! Les

constructeurs de niveaux de jeux vidéo.

minimaliste et addictif, ils ne sont pas les jeux auxquels on pense en premier quand on parle de jeu vidéo. Et pourtant, ils exercent une sorte de fascination... le YouTubeur Ascuns [en parle dans cette vidéo](#). Si je ne partage pas tout à fait son avis sur ces jeux, la présentation vaut le coup.

NFT, comme toute technologie innovante, ont été intégrés dans plusieurs jeux, dont du Ubisoft. **Que reste-t-il aujourd'hui de ces jetons non fongibles** dont on parlait tant il y a deux ans déjà ? Plus rien. Mais lisez [l'article \(payant\) du Monde](#) pour en savoir plus, y compris sur les quelques rêveurs qui y croient encore !

Une p'tite anecdote pour terminer ?



Cortana est le nom de "l'assistante de productivité personnel" de Windows. Depuis 2014, elle est à Microsoft ce que Siri est à Apple, ce qu'Alexa est à Amazon. Une sorte d'IA intégrée à Windows, censée aider les utilisateurs dans leur quotidien.

Mais d'où vient ce nom, Cortana ? D'un jeu vidéo pardi !

Et pas n'importe lequel : Cortana est le nom de l'intelligence artificielle culte de la non moins culte saga Halo. Dans cette série de FPS (sauf exception) se déroulant dans un univers de science-fiction, on joue Master Chief, un super-soldat créé pour protéger l'humanité des Covenant, alliance extraterrestre menaçant l'espèce humaine et plus globalement toute vie dans l'univers. Entre deux combats à coups de fusils d'assaut, pistolets à plasma et grenades à fragmentation, Master Chief est aidé de Cortana, une IA particulièrement évoluée qui lui apparaît sous la forme d'un hologramme féminin.

Halo est une licence créée par Bungie Studio, acquis par Microsoft en 2000. Si aujourd'hui, la saga a un peu perdu de sa superbe, elle est une forte référence vidéoludique, qui a marqué une génération de joueurs.

Les ingénieurs de Microsoft ont utilisé le nom de code Cortana pour désigner leur projet, en référence à l'IA d'Halo donc, temporairement. Sauf que l'info a fuité, les fans de la saga ont fait pression pour que le nom soit définitif, et ont eu gain de cause.

C'est ainsi qu'aujourd'hui, l'IA de Windows porte le nom de ce personnage de jeu vidéo !



Bon mois d'octobre 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 vous êtes abonné à la newsletter d'Atelier Pop Culture.

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

