

La presse spécialisée en jeu vidéo

*Problématisation, histoire et enjeux
Pratiques d'enquête des journalistes*

Boris Krywicki (Liège Game Lab, Université de Liège)

Twitter : @Bkrywicki

Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo

23 avril 2020, [Twitch.tv/liegegamelab](https://www.twitch.tv/liegegamelab)



Plan de la séance

0) Module 6 du MOOC « Introduction à la culture vidéoludique »
(« La presse de jeu vidéo »)

1) **Problématisation de l'objet : histoire économique et enjeux épistémologiques**

PAUSE

2) **Étudier les pratiques d'enquête des journalistes spécialisés. Pourquoi ? Comment ? Premiers résultats**

PAUSE

3) **Chasse au trésor sur <http://abandonware-magazines.org> (avec des clés Steam à gagner !!!)**

0) Rappel : Module 6 du MOOC

I. 6 périodes de l'histoire de la presse JV

Arrivée de Tilt

Modèle News – preview – test

Âge d'or (enthousiasme, amis de papier)

Arrivée d'Internet, ton plus professionnel

Concentration, rachat de Joystick etc. et croissance des pures players

Diversification

II. Modèles économiques

Financement par les pages de pub (peu de « produits externes »)

Spécificités de la pub sur internet

Baisse des revenus pub

Abonnement mécène, paywall (premium, mise en valeur), publi-reportages

III. Modèle en tryptique

News : sources internes à l'industrie

VS. Canard PC distanciation et humour + remise en perspective

Preview, enjeu capital de la précommande

Tests : au départ rôle de contrôle technique puis thématiques récurrentes

Importance de la note, enjeu économique, de légitimité

New Game Journalism

Autonomisation de l'industrie et résistance des journalistes

0) Rappel : Module 6 du MOOC

IV. Fonctions de la presse JV

Informier : Agenda setting et gate-keeping (et marge de manœuvre)

Capital ludique (exemple d'Ape Escape)

Connaissances externes au jeu qui en éclairent l'intérieur

Critiquer : déterminer des canons qualitatifs, élaborer des critères

Prédominance de l'esthétique

Trier, aider les joueurs à se définir et se repérer

Classer les jeux en genres, parfois en créer de nouveaux

Accompagner : rôle d'incubateur dans la polarisation AAA vs. Indé

Braid comme modèle à suivre

Vocabulaire d'orpailleur

Co-construire : avec les lecteurs, façonner une culture partagée

Histoire et mémoire (jeux cultes, anecdotes inoubliables...)

Contributions (« classified information », récompenses, suggestions...)

Position de médiateur de la presse : coopère à la fois avec industrie et joueurs

V. Importance de la vidéo

Lien avec le *Let's Play* (voir module sur les Détournements de Fanny Barnabé)

Presse jeu vidéo et jeu secondaire

Présence dominante des captures d'écran

Passages narratifs des tests, mises en situation

Les sites de jeux vidéo sont des précurseurs du *let's play*

Gaming Live de jeuxvideo.com, vidéo-tests de jeuxvideo.fr, Gameblog...

Imposent le jeu vidéo comme un objet qui se regarde plus qu'il ne se lit

Chroniques : sortir du modèle news-preview-test

Croissance de Twitch : les sites de jeux vidéo se mettent au live

Montrer des séquences représentatives des jeux (complément au test)

Chaînes Twitch spécialisées dans un seul jeu (médias « hyper-spécialisés »)

Organisation de la télé traditionnelle

Mise en avant de la personnalité des animateurs

Lieu de référence pour s'informer sur un jeu en particulier (meta...)

Montre l'élargissement du jeu vidéo et de ses publics

VI. Célébration et réflexivité

Critique de célébration (durant l'âge d'or)

Lecteur Modèle passionné de jeux vidéo, volonté de rassemblement

Notes élevées en pourcentage, Lendemains qui chantent

Humour potache (trombinoscopes, ours détournés, éditoriaux délirants...)

Réflexivité (presse jeu vidéo contemporaine)

Responsabiliser le lecteur, lui inculquer le coût de l'exigence

Dénoncer les pratiques des confrères vues comme non-déontologiques

Réflexivité dans des espaces externes (forums de jeuxvideo.com et Gameblog...)

Ou dans des espaces internes (Gamekult)

Lecteur Modèle et Réflexivité illustrent les rapports de force entre médias



1) Problématisation de l'objet

A) État de l'art

- La presse jeu vidéo est rarement étudiée en tant que sous-champ journalistique. Elle est plus volontiers convoquée comme **source historique**. Elle occupe une posture secondaire, est envisagée comme un **espace de construction** d'une culture vidéoludique partagée (Consalvo, 2007), d'un « habitus de gamer » (Kirkpatrick, 2015 : 67). Les auteurs s'intéressent majoritairement aux **usages qu'en font les joueurs-lecteurs** (Ivory, 2006 ; King, 2007 ; Joeckel, 2007).
- La figure du journaliste de jeu vidéo, elle, est ainsi principalement étudiée du point de vue de son rôle de **prescripteur**, d'évaluateur d'œuvres culturelles charriant des **enjeux commerciaux** (Noyer, 2001 ; Carlson, 2009 ; Zagal, Ladd et Johnson, 2009). Les chercheuses et chercheurs rappellent la **proximité économique avec l'industrie** qui sous-tend cet espace spécialisé, la comparant directement à la presse féminine (Consalvo, 2007 : 22) ou « lifestyle » (Ribbens et Steegen, 2012 : 3 vers. num.).

1) Problématisation de l'objet

A) État de l'art

- Lorsque ces travaux citent des journalistes spécialisés, il épinglent surtout des **critiques internes** de la profession, qui appellent à y injecter **plus d'exigence et de créativité** (Gillen, 2004 ; McCrea, 2007 ; Costikyan, 2008) se plaignent du manque de profondeur (Stuart, 2005) et de la pauvreté d'écriture (Buffa, 2006) des médias vidéoludiques, de leur dépendance envers les « relations presse » de l'industrie (Jenkins, 2010).
- Ainsi, les rares académiques qui se penchent sur la presse jeu vidéo concluent qu'elle incarne une forme de « **sous-journalisme** » (cf. journalisme sportif), qui ne se fonderait pas sur les principes fondamentaux de la profession (Nieborg et Sihvonen, 2009). Au contraire, elle défierait « les notions journalistiques traditionnelles d'objectivité et d'indépendance » (Ribbens et Steegen, 2012 : 3 vers. num.) et pourrait être considérée comme une « **presse enthousiaste** » (Carlson, 2009 : 12).

1) Problématisation de l'objet

B) Histoire économique

- **Ces critiques sont-elles fondées ? S'appliquent-elles à la presse française ?** Des éléments de réponse sont à puiser dans une histoire de la presse jeu vidéo qui mettrait en tension son **rapport économique à l'industrie** avec le ton et la **liberté éditoriale des journalistes spécialisés**.
- **L'âge d'or** de la diffusion des magazines (cf. MOOC, séance 1) laisse à des jeunes passionnés l'opportunité de travailler dans un rythme effrenné. **Bulle d'anarchie, capital ludique** > capital journalistique.

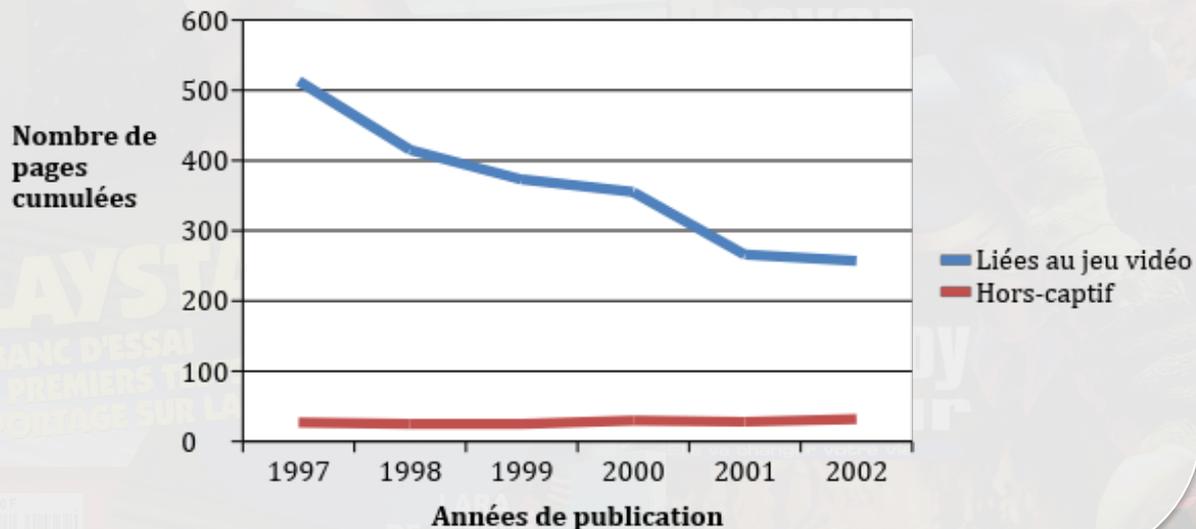
« Soyons clairs : si, dans un test, on a cinq fautes d'orthographe par ligne, ce qui est à peu près le niveau des journalistes que j'engageais à l'époque, le public, ça ne le gêne pas [...] Par contre si vous dites qu'il y a sept coups spéciaux alors qu'en fait il y en a huit, vous recevez 3.000 lettres d'insultes ! C'est le problème de la presse spécialisée : la seule chose qui compte véritablement, c'est la connaissance du sujet [...] si on écrit bien, c'est un bonus ».

HUYGHUES-LACOUR Alain, « Play Paris – évolution de la presse JV » (conférence enregistrée à la Play Paris Powered by PAX le 21 avril 2018), *Youtube.com*, [en ligne] https://www.youtube.com/watch?v=FK_LjSXZ8WM (à partir de 8m 20s).

1) Problématisation de l'objet

B) Histoire économique

- Une pression financière : l'absence de publicité **hors-captif** (cf. graphique, pubs de *Joystick*)
- Dans les années 1990, coopérer avec les éditeurs est **indispensable** pour recevoir des versions des tests de leurs jeux ou accéder à des previews, alors synonymes de réelle **valeur ajoutée**. Parfois, des bras de fer musclés se jouent entre les deux parties.



1) Problématisation de l'objet

B) Histoire économique

- Rappel de l'importance centrale du **cycle** (cf. MOOC).

NEWS => PREVIEW => TEST

Gatekeeping en milieu de chaîne, « Événements suscités » (Charaudeau, 1997)

18

LES NEWS EUROPÉENNES

Loin du prolifique et turbulent Japon, l'Europe et ses mystères. Ici on parle de news (prononcez "niouzes") et l'on en apprend de belles sur la PlayStation.

32

LES PREVIEWS

D'après Madame Irma, il s'agit là des sorties imminentes. Accrochez-vous, Psygnosis et les autres mettent le turbo !

56

LE ZAPPING DES TESTS

Un rapide tour d'horizon des jeux de dernière minute ou de dernière catégorie.

1) Problématisation de l'objet

B) Histoire économique

- Prédominance de la **Culture du produit** => Relais ; Secret ; Tout-fait

« On est tellement élevés, dans la culture jeu vidéo, à penser que tout tourne autour du produit que, ce qui a longtemps servi de scoop et d'investigation dans la presse jeu vidéo, c'était d'obtenir des *leaks* ou des informations sur la sortie, sur le concept d'une console avant qu'elle soit annoncée. Et je pense que ça en dit très très long sur le malentendu de ce secteur [...] On ne pense pas au fait que les éditeurs ont réussi à mettre en place une espèce de structure de pensée dans laquelle tout tourne autour de la question du produit. [...] C'est-à-dire que quand on arrive dans [cette] presse on ne se pose même pas la question de ce dont on va parler. C'est une évidence, on va parler de produits commerciaux qui sont toujours déjà là ».

Entretien avec William Audureau du 19 janvier 2018

- Une « **censure invisible** » (Durand, 2006) dans la presse de jeu vidéo ? L'accompagnement promotionnel y accompagnerait une telle place qu'il étoufferait la plupart des velléités de traiter autrement le sujet – « un encouragement non senti à parler dans un certain sens » (Durand, 2006 : 16).



1) Problématisation de l'objet

B) Histoire économique

- L'interchangeabilité construite par Future France.



1) Problématisation de l'objet

C) Enjeux épistémologiques

- Si l'on se contente de définir le journalisme vidéoludique par la négative, en se concentrant sur ses écarts avec la déontologie et sa proximité économique, on reproduit une **violence symbolique** (Bourdieu et Passeron, 1970) déjà très prégnante.
- Plutôt que d'étudier un sous-champ à part comme une bête curieuse, on peut prendre le contrepied de la recherche, éviter d'ostraciser les pratiques professionnelles d'un domaine donné, chercher à les comprendre **sans présupposé définitoire**.
- On peut également partir d'un constat sensible : **il y a de l'enquête dans la presse jeu vidéo**. Depuis quand ? Comment est apparue cette forme journalistique requérant l'indépendance dans une presse si proche de l'industrie qu'elle couvre ? Qu'est-ce qui la rend possible ? **Ce n'est pas parce qu'une pratique semble minoritaire qu'elle s'avère insignifiante.**

Les armées de l'ombre

Une vue d'ensemble des conditions de travail des traducteurs français

LE BARON Julie, *Canard PC* n°402, janvier 2020

Quantic Dream, un fleuron du jeu vidéo français aux méthodes de management contestées

William Audureau, *Le Monde Pixels*, 14 janvier 2018

Après des années de relation compliquée, Bungie et Activision se séparent

Loïc Ralet, *Jeuxvideo.com*, 11 janvier 2019

Dans « Animal Crossing New Horizons », on ne plaisante pas avec le commerce de navets

Corentin Lamy, *Le Monde Pixels*, 16 avril 2020



Ecoles de gaming, pièges à gamins ?

FLÉCHON Cécile, *Gamekult.com*, 22 décembre 2018

Financement participatif : le changement, c'est maintenant !

DELAHAYE Sébastien, *Canard PC* n°357, avril 2017

PAUSE

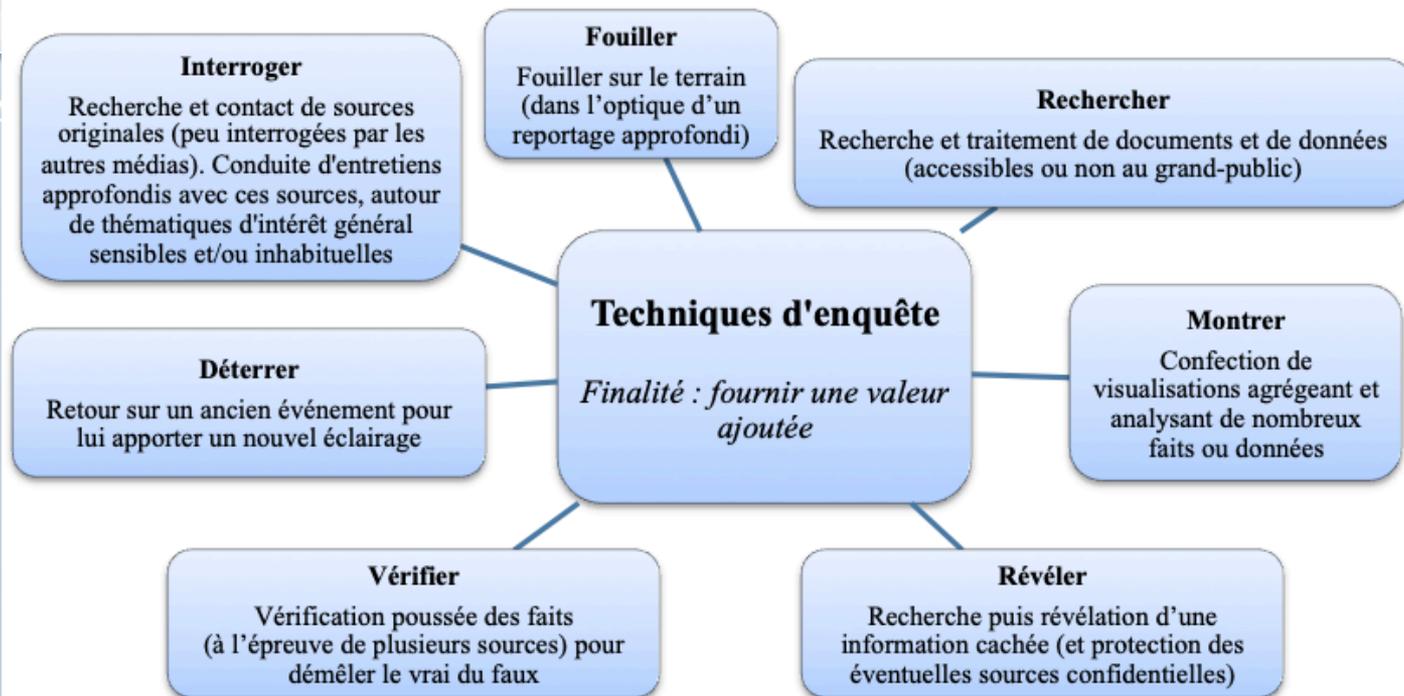


CAFAY

2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- Techniques d'enquête



2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- **Capital ludique** (voir séance 4 du MOOC)

Capital ludique

Capital ludique psychomoteur

Capacités d'exécution "techniques" d'un acteur ; sa faculté à "bien jouer" selon les règles établies par le jeu. Il peut concerner un jeu en particulier ou la maîtrise de périphériques (manette, clavier, accessoire...) Dans les conversations populaires autour du jeu vidéo, il est communément appelé "skill".

Capital ludique encyclopédique

Connaissances théoriques qu'un acteur développe à propos de l'industrie du jeu vidéo en général, avec une optique transversale, aussi bien à propos des oeuvres et de leurs créateurs (équipes de développement, historique de l'apparition d'un genre de jeu donné...) que des machines. Il fait nécessairement appel à des informations « du passé », intériorisées puis potentiellement reconvoquées dans des contextes nouveaux.

Capital ludique spécifique

Connaissances qu'un acteur accumule à propos d'un jeu en particulier, qui peuvent être internes (par exemple, connaître un niveau par cœur) ou externes (voir l'exemple du *metagame* des jeux multijoueurs compétitifs ci-dessus).



2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- **Capital journalistique**

L'ensemble des normes déontologiques, des pratiques professionnelles qu'un acteur a intériorisées pour se définir comme journaliste – par opposition à toute une série d'autres métiers (publicitaire, communicant, rédacteur...) – et des ressources (symboliques, sociales et culturelles) qu'il est en mesure de mobiliser pour se démarquer de ses pairs (en respectant les règles déontologiques, en publiant des informations exclusives...)

Sous-types de dispositions (ressources)	<i>Symboliques</i> (reconnaissance)	<i>Sociales</i> (carnet d'adresses)	<i>Culturelles</i> (connaissances)
Moyens d'acquisition du capital journalistique	- Respecter les règles déontologiques ¹⁴⁵	- Publier des informations exclusives et/ou originales	- Utiliser des supports attractifs et adaptés à la matière traitée
	- Voir ses informations reprises par d'autres journalistes		- Devenir une référence grâce à son expertise
	- Multiplier les collaborations et/ou les domaines d'expertise		
Finalités	Se sentir/être reconnu comme journaliste		

2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- **Débordement du cycle**

Là où le gatekeeping de la presse spécialisée s'avère la plupart du temps guidé par l'influence des acteurs de l'industrie, les débordements **se passent de ces informations clé sur porte** pour **approfondir** un sujet que le journaliste estime digne d'intérêt, abordé avec un **angle ciselé**.

Le « débordement » **outrepasse le cycle** et met en lien **capitaux ludique et journalistique**. Il provient davantage de l'« **information recherchée** » que celle qui est « reçue » (Agnès, 2008 : 69), refuse le relais quantitatif au profit de l'exploration qualitative.

Attitude « **active** » et « **passive** » (Vanesse, 2019), qui distingue ainsi les moments où le journaliste recueille des faits et données de sa propre initiative de ceux où les éléments lui arrivent directement, sans effort de sa part.

2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- **Débordement du cycle**

« Il y a un cycle, dans le jeu vidéo, [...] enfin, vous voyez le schéma, quoi, c'est "news, previews, test" et puis basta. Et le jeu n'existe plus après. Et moi, **ce qui m'intéresse, c'est d'en parler, du jeu vidéo**. Et c'est un des plus gros reproches, je trouve, qu'on pourrait faire à la presse [jeu vidéo] classique : dès que c'est sorti, les gens n'en parlent plus alors que ça continue pendant très longtemps, le jeu continue d'exister et, en plus, **il change en cours de route**, de plus en plus avec le temps, avec les fonctions en ligne, les mises à jour et surtout l'engouement du public, parfois, les choses changent. Du coup, je trouve que le schéma commercial du jeu vidéo, en tout cas pour la presse jeu vidéo, n'est... pas ennuyeux mais toujours très **linéaire**, quoi. Et moi, ce qui m'intéresse, c'est de parler des choses et quand je veux parler d'un truc un mois après on me dit "ah, c'est sorti de l'actu". Alors que non, c'est pas comme le cinéma où le truc sort de salle, **il continue, en fait** »



2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- **Débordement du cycle :**

S'inscrire dans une rubrique classique et la dynamiter...

Dr. Loser, « Dr. Loser teste Bioshock 2 », NoFrag [en ligne], 13 février 2010
Non signé, « L'œuf ou le pigeon », *Canard PC*, n°369, p.7, 30 octobre 2017

En revanche, même si le scénario était très mal raconté, l'ambiance était absolument splendide et ça tombe bien puisque c'est exactement la même qu'on retrouvera dans Bioshock 2. Alors, est-ce que ça vaut le coup d'y retourner ? La réponse est peut-être un peu plus complexe que vous ne l'imaginez :

C'est la même chose que le premier en moins réussi

C'est la même chose que le premier en moins réussi. C'est la même chose que le premier en moins réussi.

C'est la même chose que le premier en moins réussi. C'est la même chose que le premier en moins réussi.

C'est la même chose que le premier en moins réussi. C'est la même chose que le premier en moins réussi.

C'est la même chose que le premier en moins réussi. C'est la même chose que le premier en moins réussi.

C'est la même chose que le premier en moins réussi. C'est la même chose que le premier en moins réussi.

C'est la même chose que le premier en moins réussi. C'est la même chose que le premier en moins réussi.

C'est la même chose que le premier en moins réussi. C'est la même chose que le premier en moins réussi.

C'est la même chose que le premier en moins réussi. C'est la même chose que le premier en moins réussi.

C'est la même chose que le premier en moins réussi.

L'ŒUF OU LE PIGEON



Après la résurrection forcée des années 1980 à coups de synthwave, de néons et de palettes de couleurs uniquement constituées de variations de rose et d'orange, Bandai est sur les starting-blocks pour relancer les années 1990. Comme un comique à bout de souffle qui remonterait sur les planches pour rejouer de vieux sketches, Bandai annonce en fanfare le retour du Tamagochi. Mais si, vous savez, ces œufs avec trois boutons dessus et un écran LCD d'environ 10 × 20 pixels, eh bien les voilà qui reviennent pour le plaisir des petits et des... ah attendez, je vérifie... ah non, le plaisir de personne, pardon, tout le monde s'en fout. D'autant plus que ce retour en fanfare a déjà eu lieu par le passé : en 2014, par exemple, avec les Tamagochi Friends, sortis dans l'indifférence générale. La seule explication qui nous vient en tête est que même Bandai s'en foutait au point de l'oublier.

2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- **Débordement du cycle :**

... Ou proposer une forme d'article qui sort des sentiers battus de la communication (**hors-cycle**) :

TURCEV Nicolas, « Peut on copyrighter le gameplay ? », *Gamekult.com*, [en ligne], 16 juillet 2018

FRANCOIS Yann, « Bioshock Infinite – Rappel de phare », *JV*, n°1, novembre 2013

Un studio peut-il s'arroger l'exclusivité sur des mécaniques de jeu ? A l'heure des clones en pagaille et de la fièvre du battle royale, les développeurs cherchent de plus en plus à protéger leurs jeux des faussaires opportunistes, et pour cela n'hésitent pas parfois à les poursuivre en justice pour violation du copyright ou du droit d'auteur. Mais si les composantes audio et graphiques du jeu vidéo sont solidement protégées par le droit, il demeure plus difficile de faire reconnaître la paternité sur un genre ou un gameplay spécifique.

RETOUR SUR...

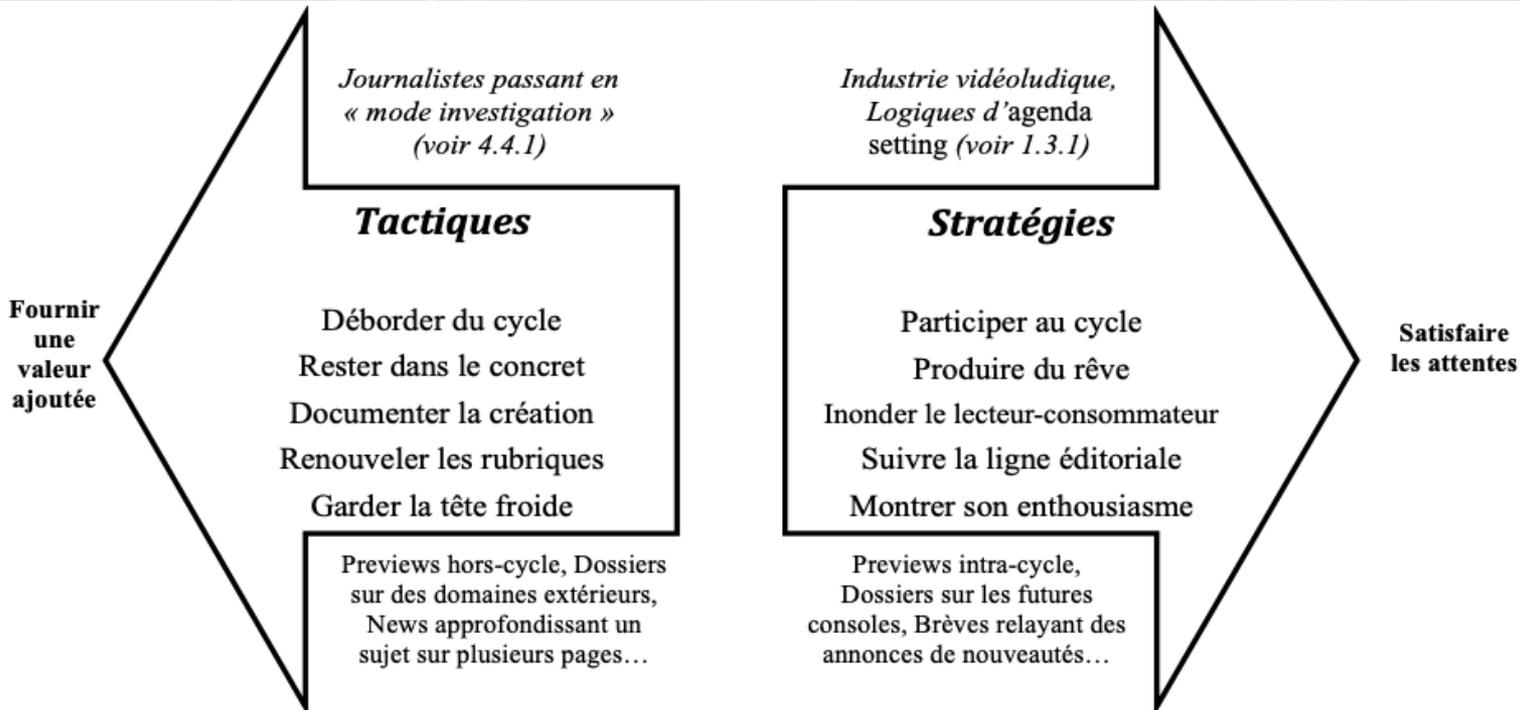
BIOSHOCK INFINITE
RAPPEL DE PHARE

Un blockbuster peut-il, en une seule scène, se faire le reflet de son joueur ? En une séquence aussi brève que métaphysique, le jeu de Ken Levine impose l'une des plus belles mises en abyme du jeu vidéo.

2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- **Tactiques et stratégies, « valeur ajoutée »**



2) Etudier les techniques d'enquête

A) Outils théoriques

- **Méthodologie**

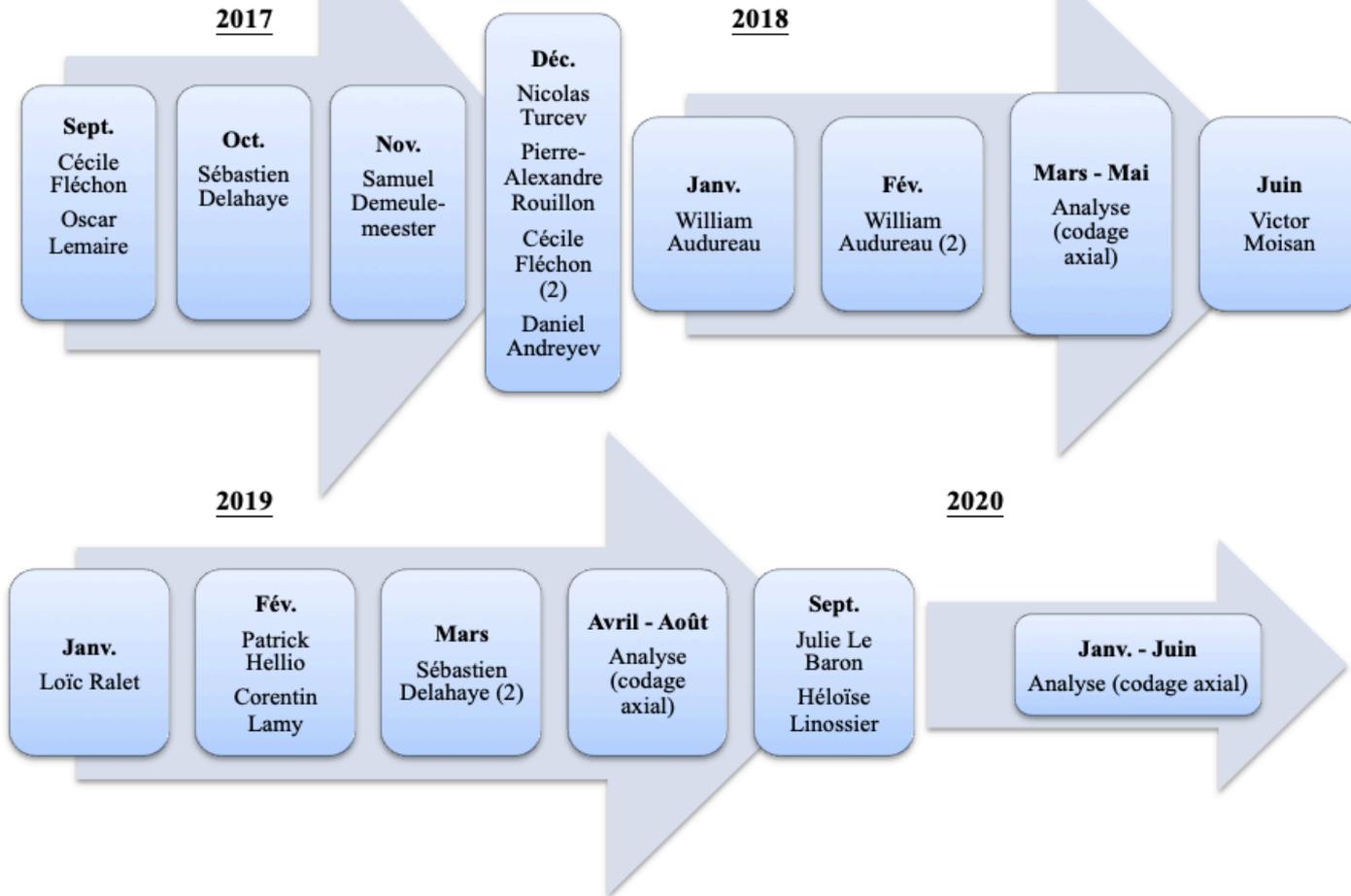
Perspective généalogique (Serres, 1992 , Molinier et Di Crosta, 2017)

Etudes de texte : Carottages (Kirkpatrick, 2015 ; Krichane, 2018) au sein d'une **vingtaine de titres** (*Tilt, Joystick, Player One, PC Jeux, Magazines officiels, Jeuxvideo.com, JV, Le Monde Pixels...*) répartis selon **trois périodes différentes** : **avant, pendant et après Future France**.

Analyses qui scrutent les sept techniques d'enquête (trois niveaux de satisfaction) à travers **quatre éléments** : **Paratextes** (Ringoot, 2014) ; **Formes saillantes** (Bonhomme, 2014) ; **Lecteur Modèle** (Eco, 1979) ; **articulation des capitaux journalistiques et ludiques**.

Etude des journalistes : Pas d'étude de terrain mais **17 entretiens compréhensifs** (Kaufmann, 1999) avec **14 informateurs** (11 hommes, 3 femmes) analysés en **théorisation ancrée** (Lejeune, 2014). Secondés par **23 entretiens complémentaires**. **Observation participante** sur Twitter.

Processus d'entretien



Théorisation ancrée

Propriétés	Catégories
Connexion calendaire	Se structurer
Ne pas se montrer dupe	Définir sa posture
Reconnaître le cycle	Appartenir au milieu
Regretter l'indigence du cycle	Se définir à contre-courant
Ressentir une culture du produit	Déplorer
Se passer des éditeurs	Se démarquer
Se sentir inférieur aux journalistes hors-jeu vidéo	Douter

« Jusqu'ici, chez l'ensemble des informateurs, le goût pour le travail vient de la découverte, plus ou moins progressive, de leurs rubriques ou de leurs genres journalistiques de prédilection. Si cette découverte provient en partie de la lecture de la presse (spécialisée ou non – par exemple, Demeulemeester aime lire de l'investigation et aime en faire), elle s'enclenche pour de bon une fois que le journaliste passe à la pratique. Parfois, au préalable, en écrivant « en amateur », ce qui donne un premier avant-goût du métier sans révéler toutes ses contraintes ; parfois avec le temps, en expérimentant les genres classiques pour mieux se mettre à les déprécier ou, plutôt, à apprécier *autre chose*. S'il peut être plaisant, par exemple chez William Audureau, de s'accomoder des contraintes éditoriales pour tenter d'y accomplir un travail dont on est satisfait, c'est vraiment la liberté éditoriale (dans son cas, plus précisément, l'espace attribué et le choix des sujets) ou la relève de défis journalistiques (par exemple, l'enquête) qui va passionner les journalistes et leur donner le goût de leur travail » (extrait du compte-rendu de codage axial intitulé « Prendre goût à son travail », rédigé le 7 mars 2018).

PAUSE



CAFAY



2) Etudier les techniques d'enquête

B) Hypothèses de travail

De plus en plus d'acteurs de la presse vidéoludique pratiquant l'enquête **se définissent comme journalistes** et aspirent à être reconnus comme tels. Pour ce faire, **ils ne s'appuient plus uniquement sur leur capital ludique** (à l'instar des acteurs des magazines de l'âge d'or) **mais articulent avec leur capital journalistique**. Cette dynamique apparaît dans les textes, qui mobilisent des techniques d'enquête plus fréquemment qu'auparavant, et cherchent à proposer une **valeur ajoutée** qui découle moins de la posture de l'auteur passionné que de la fructification de ressources proprement journalistiques. **L'apparition de ce phénomène a été facilitée par la débâcle de l'éditeur Future France**, en ce que l'interchangeabilité des publications de l'éditeur a agi en tant que contre-exemple pour une série d'acteurs du milieu.

2) Etudier les techniques d'enquête

B) Hypothèses de travail

L'expérience des journalistes spécialisés en jeux vidéo actuels pratiquant l'enquête est traversée de **moments de résistance et d'espaces de liberté** qui mettent en tension la carence en capital symbolique de leur sous-champ ainsi que le développement de leurs propres capitaux ludiques et journalistiques. Ce vécu s'opère dans une **dialectique entre la volonté de s'épanouir dans leur spécialité et le refus de s'enfermer à l'intérieur de cette dernière**, de manière difficilement réversible. Il découle d'une volonté de ces acteurs de **conserver leur goût pour leur travail**, notamment grâce à l'utilisation des **techniques d'enquête**, motivée par une quête de valeur ajoutée.

2) Etudier les techniques d'enquête

B) Hypothèses de travail

- **Rôle adaptatif des journalistes : l'exemple des astuces**
Les sites spécialisés jettent l'éponge

Bloqué dans un jeu ? N'hésitez pas à faire appel à la communauté de Gameblog pour vous aider ! Vous pouvez consulter les **solutions** existantes pour ce jeu, les **astuces**, les **codes** ou même poser vos **questions** à la communauté si vous avez besoin d'une réponse à un problème précis, pour vos jeux Xbox One, 360, PS4 ou PS3, Wii U, PS Vita, PSP, 3DS, PC, ou même iPhone et autres Android. Utilisez la recherche ci-dessous avec le nom du jeu et votre question pour trouver votre solution (ex. : "Candy Crush niveau 92").

« Degré zéro » de l'expression journalistique

« Je n'ai jamais aimé les solutions. J'ai fait celle de *Final Fantasy VIII*, au tout début de ma carrière j'ai clairement compris que c'est quelque chose qui ne m'intéressait pas, en fait. En termes d'écriture, c'est... c'est... je ne sais pas comment dire ça poliment. C'est cristallin, on va dire, il n'y a pas de style, pas d'envie. Voilà, c'est comme un test de jeu vidéo qui vous parle des graphismes, de l'animation et du son quoi, ce n'est pas très intéressant »

(Entretien du 21 décembre 2017 avec Daniel Andreyev)

📺 Guide vidéo 100% (1 à 10)

Partager sur :  

<https://www.youtube.com/watch?v=uMz4JQZGTV8> <https://www.youtube.com/watch?v=jsZTdD-EdTK>
<https://www.youtube.com/watch?v=6R-2ziUS8yl> <https://www.youtube.com/watch?v=Mo3KjAq6jeY>
<https://www.youtube.com/watch?v=0FqsCy3muyI> <https://www.youtube.com/watch?v=1N-0Eoq-Apk>
https://www.youtube.com/watch?v=zNgeU_9lk-g <https://www.youtube.com/watch?v=zhUSTSaOlGM>
https://www.youtube.com/watch?v=lx6eyB4_dzs <https://www.youtube.com/watch?v=xMqCr86VXP4>
Ce guide vidéo est une contribution de **pitinicki**.

Voir sa chaîne.

Vidéastes jeux vidéo

Walkthrough, glitch, speedruns...

Médias hyper-spécialisés

Stratégies, Metagame, Compétitions...

2) Etudier les techniques d'enquête

C) En pratique

- Evaluer les techniques d'enquête

7.1 PLONGÉES QUANTITATIVES DANS *TILT* ET *JOYSTICK*

7.1.1 LES GENRES BROUILLENT LES PISTES

7.1.2 L'OBSOLESCENCE DE L'EXPERTISE

7.1.3 LES FICELLES DU MÉTIER

7.1.4 CHANGER D'OPTIQUE

7.1.5 LE RAPPORT AU CYCLE COMME CLÉ DE LECTURE DE L'ENQUÊTE

7.2 L'AUTRE PRÉCURSEUR DES ANNÉES 1980

7.2.1 *ST MAGAZINE* : ENQUÊTER POUR ACCOMPAGNER

7.2.2 *GÉNÉRATION 4* : ENQUÊTER POUR INONDER

7.3 TAMISER L'ÂGE D'OR

7.3.1 « MORDRE LA MAIN QUI NOURRIT »

7.3.2 MOINS DE RÊVES, PLUS DE FAITS

ST MAGAZINE	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer	Lecteur Modèle
« L'affaire du vrai faux catalogue d'Atari France » (n°12 pp.14-15 Lavoisard) 1987	Une dizaine de boutiquiers et éditeurs interrogés, discours direct (parfois détourné ou moqué). Entretiens conduits pour l'enquête (hors-cycle)	/	Décryptage du catalogue sur lequel se centre l'article mais n'est pas croisé avec d'autres documents. Citations de phrases du catalogue qui "prêtent à sourire" (p.15)	/	Oui ! Démonstration d'une arnaque, catalogue bidonné qui porte directement préjudice à Atari, constructeur de la machine que couvre le magazine. Accord avec MEMSOFT (p.15) qui n'en est nulle part, appelle à la vigilance des lecteurs	Parcours exhaustif et méthodique du catalogue, chiffres, listings, exemples précis éditeur par éditeur.	/	N'aime pas l'enquête brute et factuelle "à la Mediapart" (synthèse des faits qui va droit au bout) => récit emballé dans un imaginaire de films d'espionnage (autodestruction du message de mission p.14, signature d'agent avec nom de code...) abandonné à mi-parcours. Mal renseigné sur la prolifération des softs pour ST (p.14)

2) Etudier les techniques d'enquête

C) En pratique

- Cartographier les traces de l'enquête

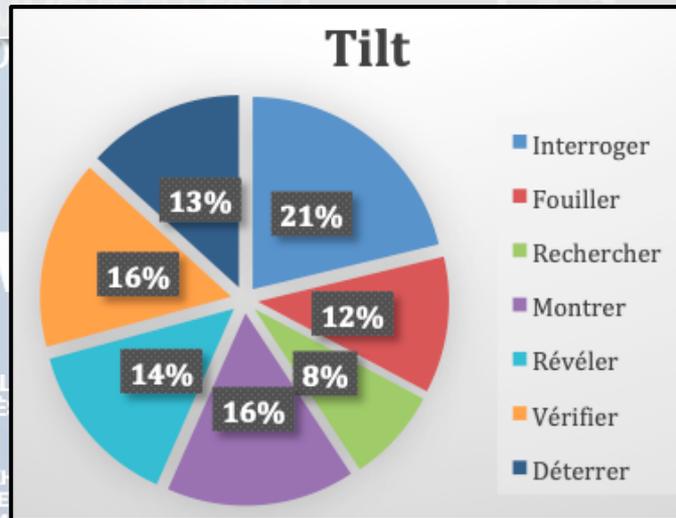
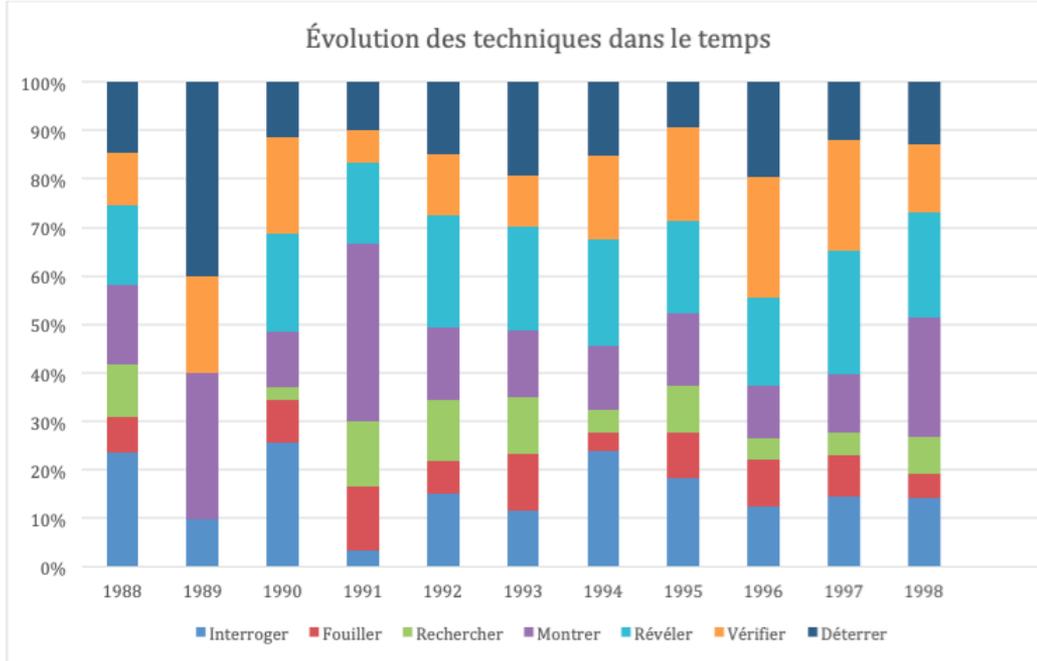


Fig. X – Évolution de la répartition proportionnelle des techniques d'enquête dans la presse du premier groupe (Tilt, ST Magazine, Génération 4, Joystick, Player One, Mega Force, Super Power, Consoles +)¹⁰¹

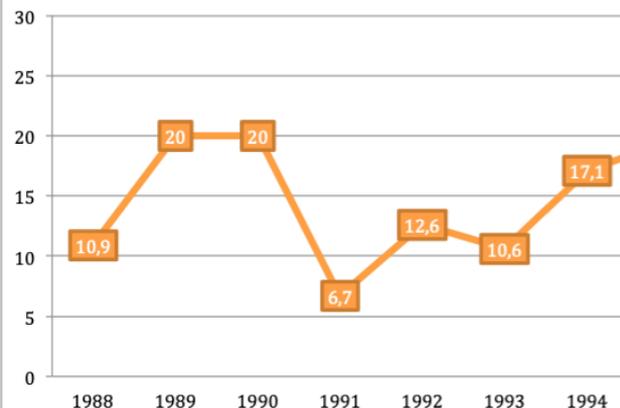


2) Etudier les techniques d'enquête

C) En pratique

- **Généalogie des techniques**

Vérifier



Mai 1983
Interroger, Vérifier
(CHAZOULE Olivier,
« Apocalypse-vidéo »,
Tilt n°5)

Mai 1988
Rechercher
(HERMELIN
François et al.,
« Pixy
Symphonies »,
Tilt n°54)

Septembre 1992
Fouiller
HAUTEFEUILLE
Olivier et al.,
« Le vrai prix d'un
PC », *Tilt* n°105

Novembre 1987
Révéler
(SCHERER Denis,
« Cité des sciences.
Nef du futur », *Tilt*
n°47)

Juillet 1988
Montrer, Déterrer
(MEISTERMANN
Nathalie, « Moi Jane,
toi micro ! »,
Tilt n°56)

2) Etudier les techniques d'enquête

D) Premiers résultats et conclusion

- **Tilt et Joystick** : deux manières opposées de concevoir le capital journalistique :

Photo et capture d'écran tirées d'un reportage de *Josystick* (REMY Mathilde, « Activate 98 – L'ECTS d'Activision », n°96, pp.52-58, septembre 1998)¹⁰.

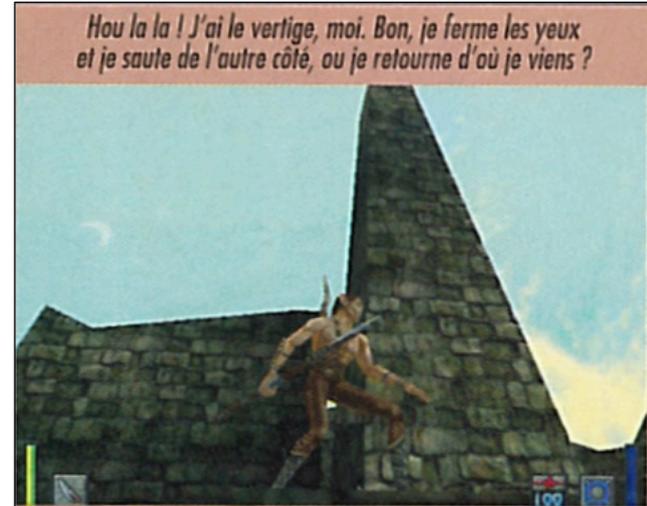
Actuel APOCALYPSE-VIDEO

Dépansions nerveuses, tics permanents, pulsions violentes. A peine nés, les jeux vidéo se voient accusés de tous les maux. Danger réel ou phénomène de rejet ? Le progrès dérange mais les prophètes du cataclysme vidéo-maniaque ne font guère recette.

CHAZOULE Olivier, « Apocalypse-vidéo », *Tilt*, n°5, pp.28-30, 46, 48 et 82, mai 1983.



Scoop ! Exclusivité mondiale ! La première image de *Dark Reign II* ! Regardez attentivement le bout d'écran, à gauche du mec en pyjama... Ah merde. On ne voit rien. Oups. Désolée.



2) Etudier les techniques d'enquête

D) Premiers résultats et conclusion

- L'investigation technique et le « Montrer »

Visualisations de données présentes dans *Tilt* (à gauche ; n°105, p.109) et *Joystick* (au milieu et à droite ; n°78, p.43 et 50).

Enquête boutique

FNAC
(PARIS
17EME)

L'accueil est bon, mais pressé. Le vendeur ne s'étend pas sur les produits, mais vous remet plutôt un dossier explicatif.

Là encore, on vous annoncera qu'il n'est pas nécessaire d'acheter un PC puissant, ce qui est en fait faux.

Configurations proposées :
PC Commodore 386 25 MHz
SVGA DD 40 MO : 10 000 F
Conclusion : des prix vraiment peu compétitifs. On entre un peu dans le domaine des PC de marque.



LE COMPARATIF DIRECT3D

Hyperblade nous a permis de comparer les différences visuelles des cartes sous Direct3D. En 1 la technologie PowerVR, en 2 Direct3D soft (sans carte), en 3 la technologie 3Dfx, en 4 le chip Rage II, en 5 le chip Virge. A vous de choisir !

BENCHS DE L'APOCALYPSE 3D SUR UN PENTIUM 166

- 1 million de polygones déplacés à la seconde
- 60 millions de pixels déplacés à la seconde (sans Bi-linear filtering)
- Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs > 60 frames/sec

SLI

Naturellement, ce nouveau modèle embarque la technologie SLI. Ceux qui auront les moyens de se procurer deux cartes graphiques 7800 GTX et un processeur haut de gamme posséderont tout simplement le PC de jeu le plus puissant au monde.

SILENCE

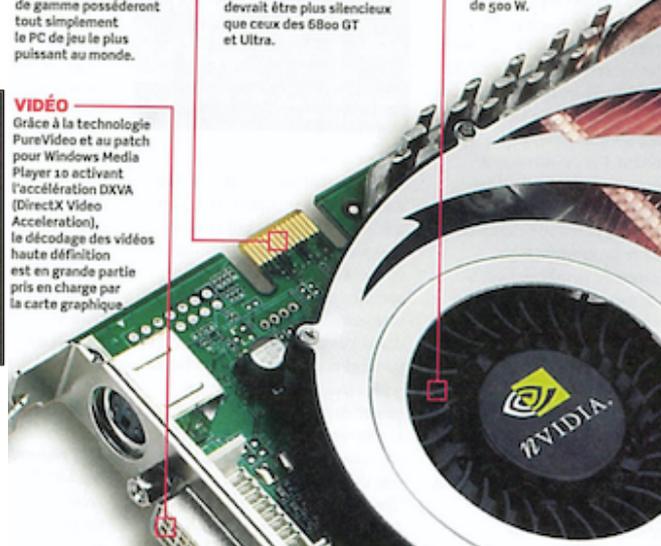
nVIDIA semble avoir tiré des leçons du passé. Fini les systèmes de refroidissement bruyants et occupant deux slots dans le PC ! La GeForce 7800 GTX garde la ligne et son ventilateur devrait être plus silencieux que ceux des 6800 GT et Ultra.

CONSOMMATION

C'est dorénavant devenu une habitude : il faudra alimenter la carte en courant électrique via un connecteur dédié. Pour se monter une machine à l'abri de toute défaillance électrique, il paraît raisonnable de s'équiper d'une alimentation de 500 W.

VIDÉO

Grâce à la technologie PureVideo et au patch pour Windows Media Player 10 activant l'accélération DXVA (DirectX Video Acceleration), le décodage des vidéos haute définition est en grande partie pris en charge par la carte graphique.



2) Etudier les techniques d'enquête

D) Premiers résultats et conclusion

- Raconter et incarner le jeu vidéo, contre le fantôme trompeur

« Les métiers du jeu vidéo »
(*Player one*, n°42, pp.40-49, avril 1994)

« La création d'entreprise est un sport. Difficile et parfois dangereux. Surtout dans le secteur du logiciel où tout bouge à une vitesse effrayante. Conception, édition, distribution, choix d'un standard, la jungle du soft rend fou. Ceux qui s'en sortent sont les plus forts. Tilt les a rencontrés ».

DESMEDT Patrice, « J'ai même rencontré des soft-men heureux... », *Tilt*, n°22, p.25, juin 1985.

PROFESSION : CRÉATEUR DE JEUX VIDÉO

Le développement d'un jeu requiert énormément de temps. Pendant des mois, une équipe (plus ou moins nombreuse selon le genre de jeu, son envergure et ses supports) travaille d'arrache-pied tous les jours pour que les fans de jeux puissent enfin s'éclater sur leurs consoles de prédilection.

Mais, au fait, examinons qui fait quoi.



Pascal Pinteau et l'une de ses créations pour le design du jeu *Time Cop*.

rencontrer à chacun des niveaux. En complément, l'auteur a effectué une multitude de dessins et de plans afin que toute l'équipe partage la même vision du jeu. Bien sûr, tout cela est susceptible de modifications. Mais le socle du jeu, c'est bien le scénario !

— FORMATION : pas de véritable formation de base. Pascal vous conseille néanmoins d'avoir une solide culture, laquelle sera litté-

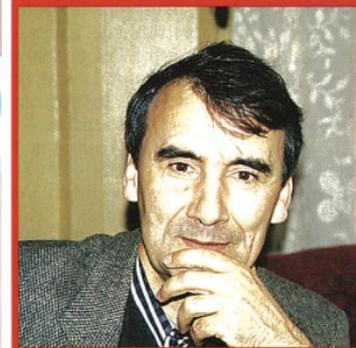
LE SCÉNARISTE

écrit mon premier scénario

2) Etudier les techniques d'enquête

D) Premiers résultats et conclusion

- Le changement d'optique et l'apparition de connaissances extérieures



Dr Jean-Paul Thomas, directeur de recherches au CNRS.

VRAI FAUX

Les extra-terrestres existent vraiment !

VRAI

Moi-même j'en ai vu. Lors d'une petite fête organisée pour l'anniversaire de Pinky, où nous avons fortement arrosé ses 26 ans. Ils sont arrivés vers 5 heures du matin, ils sont très grands, verts, avec une trompe rose et des longues tentacules, après, je ne me souviens plus de rien... j'ai vomi et j'ai dû m'endormir.

BARON Cyrille, « Bureau 13, bizarre, vous avez dit "bizarre" », Joystick, n°59, p.98-100, avril 1995.

BARON Cyrille, « OVNI soit qui mal y pense », Joystick, n°59, pp.101-102, avril 1995.

Comme l'avance Roland Barthes dans ses "Mythologies" : "Le mystère des soucoupes volantes a d'abord été tout terrestre : on supposait que la soucoupe venait de l'inconnu soviétique, de ce monde aussi privé d'intentions claires qu'une planète. (...) Si la soucoupe d'engin soviétique est devenue si facilement engin martien, c'est qu'en fait la mythologie occidentale attribue au monde communiste l'altérité même d'une planète : l'URSS est un monde intermédiaire entre la Terre et Mars".

HERR PROFESSOR MOULINEX VON KLOUG

Après l'enfer, Take 2 s'intéresse aux phénomènes paranormaux. Du coup, nous aussi car le jeu bénéficie d'un scénario attachant et original.

TIPS JEU

Dans le bureau du shérif, arrangez-vous pour que la poubelle prenne feu et pour que l'armoire de l'extincteur soit bloquée...

De tous les phénomènes inexplicables, dit phénomènes paranormaux, les OVNI sont probablement ceux ayant été le plus étudiés ces dernières années. Même si l'on ne peut que regretter l'absence de rigueur scientifique dans la majorité de ces études, les OVNI ont toutefois intéressé quelques organismes officiels.

2) Etudier les techniques d'enquête

D) Premiers résultats et conclusion

- **Piste actuelle : le rapport au cycle comme clé de lecture de l'enquête**

Hors-cycle ne signifie pas toujours enquête ! Importance des enquêtes intra-cycles.

Se passer des éditeurs

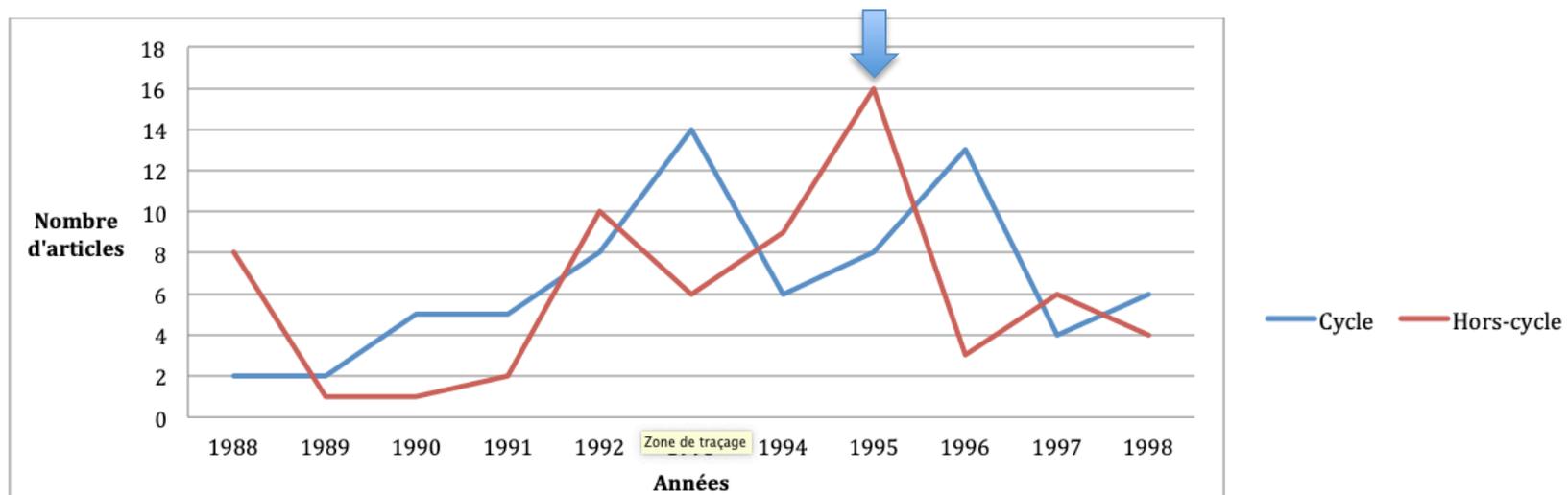
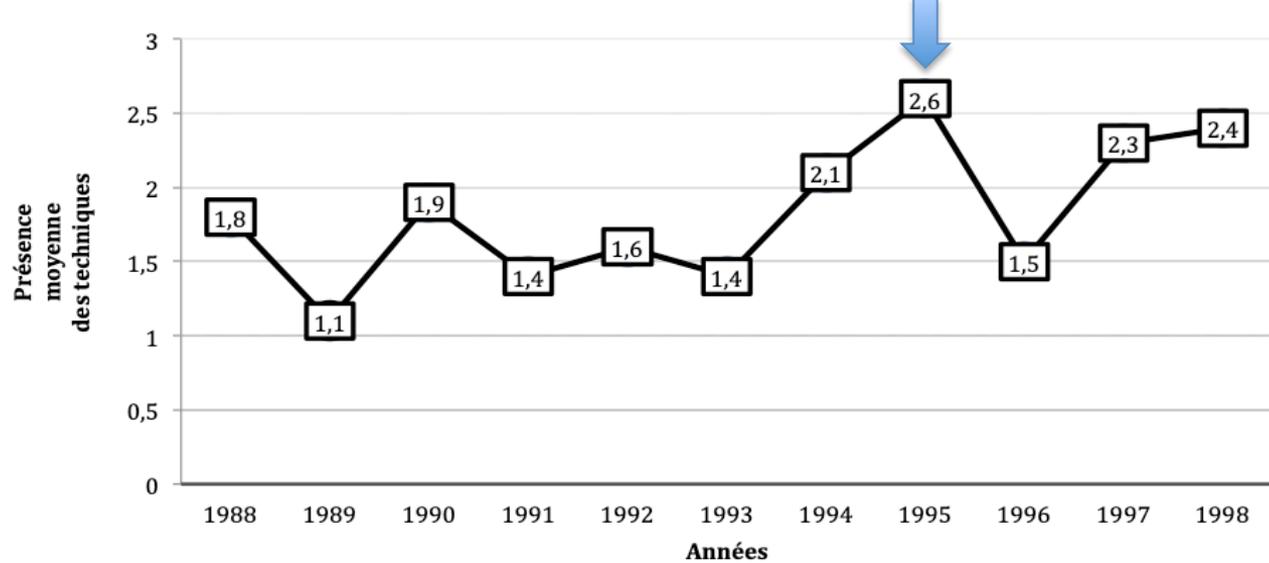
« Avant tout, je tiens à préciser quelques points qui me tiennent particulièrement à cœur. Qu'il soit bien reconnu que ce dossier, comme le précédent, m'a demandé énormément de temps et de recherches (le mot n'est pas trop fort) en l'absence malheureuse d'interlocuteur et d'infos techniques fiables chez Atari France. J'ai donc été obligé de travailler avec les documents suivants : les plans du Mega STE et la doc anglaise du 21 avril 89 (non officielle !) sur le futur TT de l'époque ! »

CENTAUR HARDMASTER, « Dossier : le hardware du Mega STE », ST Magazine, n°52, p.130, juin 1991.

Jouer le jeu sans se être dupe

« Ce que beaucoup présentent comme une simple tactique, visant à faire beaucoup parler [de l'éditeur Virgin], repose sur plusieurs considérations, différentes selon les membres de l'équipe. La première est essentiellement d'ordre temporel ! En effet, chaque journée et chaque heure passée à recevoir des visites non essentielles signifie une perte de temps cruciale. Sachant qu'ils n'ont pas pris de vacances depuis trois ans et qu'ils se font régulièrement des journées à rallonge, on peut aisément comprendre cette réaction »

Non signé, « Reportage Heart of Darkness. Que la lumière soit ! », Génération 4, n°79, p.78, juillet-août 1995.



2) Etudier les techniques d'enquête

D) Premiers résultats et conclusion

- **Piste actuelle** : le rapport au cycle comme clé de lecture de l'enquête

L'enquête comme **rapport de force** :

Combler un vide informatif laissé par l'industrie et/ou les confrères et consœurs journalistes, **bouscul**er les attentes habituelles d'un lecteur-consommateur, **secouer** la routine éditoriale d'une rédaction pour refuser le ronronnement de la zone de confort berçante.

Propriétés en lien avec ces observations : Prendre goût à son travail, Travailler beaucoup volontairement, S'intéresser à des domaines hors-jeu vidéo, Fournir une valeur ajoutée, Ne pas faire comme les autres, Se définir comme journaliste professionnel, Trouver de l'inédit, Se réclamer des préceptes de l'enquête...

Bibliographie sélective

- DOZO Björn-Olav, KRYWICKI Boris, « La presse vidéoludique », in BLANDIN Claire (dir.) Manuel d'analyse de la presse magazine, Armand Colin, pp.213-227, 2018.
- CONSALVO Mia, *Cheating :Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge MIT Press, 2007.
- COSTIKYAN Greg, « Game Criticism, Why we need it and Why reviews aren't it », Playthisthing.com, [en ligne] <https://bit.ly/2TPHRK6>, snapshot du 15 décembre 2008.
- GILLEN Kieron, « The new Game journalism », in *Kieron Gillen's Workblog*, [en ligne] <http://gillen.cream.org/wordpress/html/assorted-essays/the-new-games-journalism/>, 2004.
- GURSOY Ayse, « Game Worlds : A study of Video Game Criticism », Mémoire de Matser, Massachusetts Institute of Technology, 2013.
- IVORY James, « Still a Man's Game : Gener representation in Online reviews of Video games », in *Mass Communication & Society*, vol.9 (1), pp.103-114, 2006.
- JOECKEL Sven, « The impact of experience : the influences of user and online review ratings on the performance of video games in the US market », Colloque « Digra 2007 – Situated Play » (Tokyo), [en ligne] <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.08365.pdf>, 2007.
- KIRKPATRICK Graeme, *The formation of gaming culture*, Palgrave MacMillan, 2015.
- MCCREA Christian, « Fear and loading in game journalism », in *Escapist Magazine*, [en ligne] https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_108/1318-Fear-and-Loading-in-Game-Journalism, 31 juillet 2007.
- NIEBORG David, SIHVONEN Tanja, « The new gatekeepers : the occupational ideology of game journalism », in *Breaking new ground : Innovation in Games, play, practice and Theory*, Proceedings of Digra, 2009.
- NOYER Jacques, « La presse vidéo-ludique : le jeu de la médiation », in *Médiamorphoses*, vol.3, pp.69-77, 2001.
- RIBBENS Wannes, STEEGEN Ruben, « A qualitative inquiry and a quantitative vol.1 (2), 2012, pp.209-229.
- STUART Keith, « State of play : Is there a role for New Game Journalism », in *The Guardian*, [en ligne] <https://bit.ly/2YcwBpP>, snapshot du 22 février 2005.
- ZAGAL José, LADD Amanda, JOHNSON Terris, « Characterizing and Understanding Game Reviews », in *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, 2009.

PAUSE



CAFAY



3) Chasse au trésor !

Clés Steam à gagner :



3) Chasse au trésor !

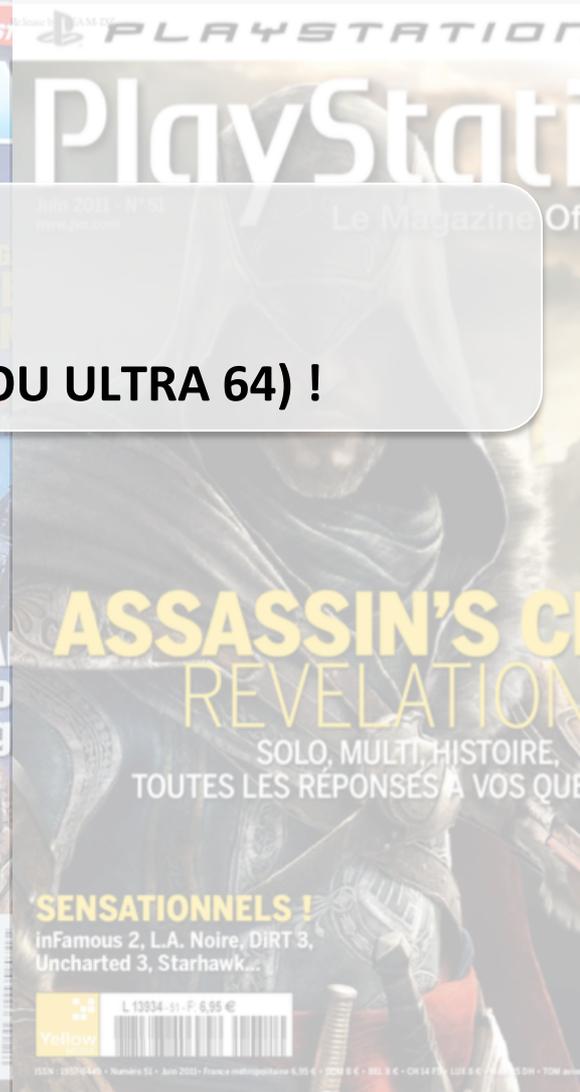
Déroulement

- Tous les participants.es se rendent sur <http://abandonware-magazines.org>. À mon top, j'annonce un « élément » à retrouver parmi les pages de tous les magazines qui composent le site (par exemple, « une couverture qui représente Mario »). La première personne à identifier un élément valide (lien de la page en .jpg) marque un point.
- J'en profiterai pour donner quelques éléments de contexte ou anecdotes entre chaque réponse, histoire que tout le monde « reprenne son souffle ».
- À l'issue du concours (10 défis), celui ou celle avec le **plus de points** remporte **trois clés Steam** au choix parmi les jeux présentés. Le ou la seconde en gagne deux. Le ou la troisième remporte le jeu qu'il reste.

3) Chasse au trésor !

Défi #1

UNE COUVERTURE DÉDIÉE À LA NINTENDO 64 (OU ULTRA 64) !



Le jeu complet : SYBERIA 2, DEYOND
CD 1 CRIMSON SKIES CD 2 DIVINITY, SONIC ADVENTURE DX, GANGLA

CJFIIX

USIF
RE
LINES

ans le sang !

orrow
4
t nam
Hawk 4
nager...

E, TACTIQUE
AGUE
e du sport !

SCOOP !
WARHAMMER
40K DAWN OF WAR
Les premières images
du RTS adapté
du mytique
au de plateau !



Le seul mensuel des consoles NINTENDO™

N°33 Juin 93 - 30F

SUPER POWER

“Putain, 1 an...”

Ma console de Nintendo dans 1 an !

ULTRA 64

2 CD GRATUITS AVEC CE NUMÉRO

30FF ■ JAN 1993 ■ BELGIQUE ■ 1993 ■ LUXEMBOURG ■ 1993 ■ SUISSE ■ 9.30FF ■ CANADA ■ 6.95 (Can)

PLAYSTATION

PlayStation

Jun 2011 - N° 51
www.jvm.com

Le Magazine Of

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

SOLO, MULTI, HISTOIRE,
TOUTES LES RÉPONSES À VOS QUESTIONS

SENSATIONNELS !
inFamous 2, L.A. Noire, DIRT 3,
Uncharted 3, Starhawk...

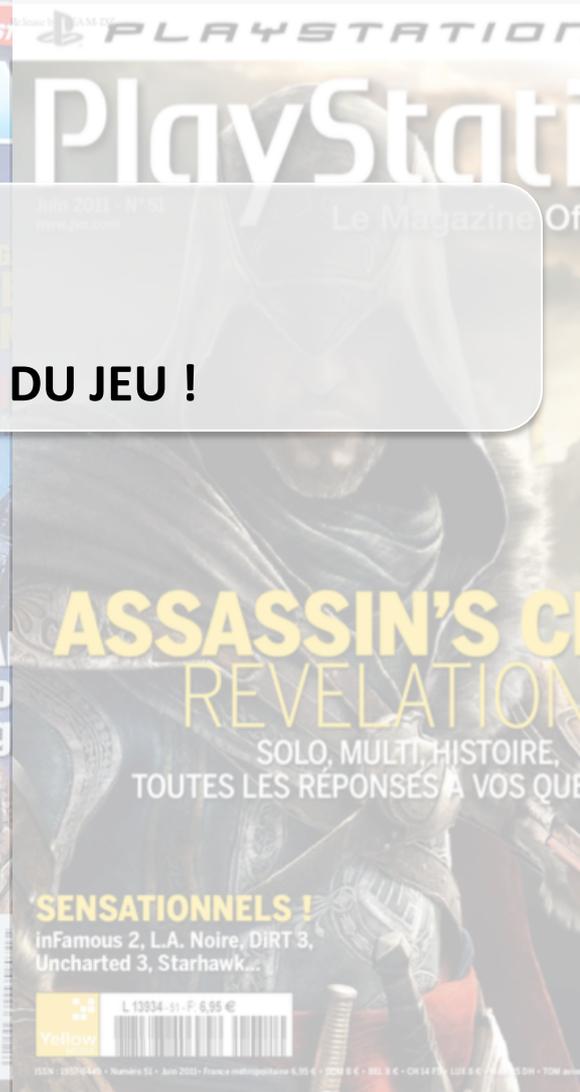
Yellow L 13934-51-F: 6,95 €

ISSN : 12976-448 - Numéro 51 - Juin 2011 - France multiplateaux 6,95 € - 100% S & C - CH 34 F. LUX 6 € - 100% S & C - TOM 6 €

3) Chasse au trésor !

Défi #2

UNE SOLUCE AVEC UN PLAN DES NIVEAUX DU JEU !



MEGA

MEGA FORCE

MEGA force

le 1^{er} mensuel des consoles SEGA

PlayStation

juin 2011 - N° 51

LEVEL 1 LE FUTUR

Vous allez commencer sur la surface de la planète. Dès le début du jeu, presque aussitôt à votre droite, vous pourrez collecter plusieurs bombes qui vous serviront plus tard à faire sauter de nombreuses portes et, par la suite, à détruire l'effroyable machine à remonter dans le temps.

Vous devrez vous débarrasser d'un ennemi imposant et gênant, c'est une sorte de robot géant surmonté d'un canon pour le moins redoutable. La seule manière de vous en débarrasser, sera de lui lancer un maximum de grenades. Juste en dessous de son canon, il y a une partie orange qui dépasse, c'est là qu'il faudra faire un carnage. Après cette brève interruption, continuez à vous diriger vers la droite, il vous faudra de temps à autre éviter des avions - hélicoptères -



réfrigérateur - robot lance-bombes, qui n'hésiteront pas à vous lancer à la figure leur triste cargaison. Ensuite, vous devrez rentrer dans le centre souterrain lui-même. Il vous suffit de suivre le plan pour ne pas vous perdre dans ce labyrinthe. Il est assez difficile de venir à bout de vos agresseurs à la grenade, mais heureusement, vous découvrirez un uzi qui vous facilitera les choses. Suivant le niveau de difficulté que vous avez choisi, cette arme se trouvera plus ou moins loin de vous.



LE, TACTIQUE
AGUE
e du sport !

T 05737-75-F: 6,00 €
2 CD GRATUITS AVEC CE NUMERO

LAS VEGAS SEGA C'EST GAGNÉ

La part du lion au plus grand salon des jeux vidéo

N° 25 • FÉVRIER 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95\$ (Can)

SENSATIONNELS
inFamous 2, L.A. Noire, DIRT 3,
Uncharted 3, Starhawk...

L 13934-51-F: 6,95 €
Yellow

3) Chasse au trésor !

Défi #3

UNE EDITO SIGNÉ ALAIN HUYGHUES-LACOUR !



CJFLIX

USIF
RE
LINES

ans le sang !

orrow
4
tnam
Hawk 4
nager...

E, TACTIQUE
AGUE
e du sport !



SCOOP !
WARHAMMER 40K DAWN OF WAR
Les premières images du RTS adapté du mytique jeu de plateau !



2 CD GRATUITS AVEC CE NUMERO

FÉVRIER 1994 NUMÉRO
MEGA FORCE

Démo La nouve console



MD + ME
C'est dans la



Rod Coussens

DOSSIER
UN JEU SOUS
COMMENT ET
ÇA COUTE ?

LAS V
SEGA
La part de

N°25 - FÉVRIER 1994



Ce mois-ci, j'aimerais vous parler d'un événement historique qui s'est produit aux US fin octobre. En effet, les cinq premières places du hit-parade des jeux ont été occupées par les différentes versions de Pokémon (Game Boy et N64). Tu le crois ça ? Près de 20 millions de jeux Pokémon se sont déjà vendus dans le monde, et c'est loin d'être fini. La série a donc fait un malheur aux US et au Japon, maintenant l'Europe devrait suivre. Le jeu a déjà démarré en force en France et Nintendo compte en vendre un million la première année, à comparer avec le record de ventes dans notre pays détenu par Grand Turismo sur PS (500 000 unités) ! Alors que cela vous plaise ou non, vous n'avez pas fini d'entendre parler de Pikachu et de ses potes. Personnellement, Pokémon n'est pas ma tasse de thé, mais je dois

GAME GEAR - MASTER SYSTEM

GA

es SEGA

MEG
UND ZERO TE
SON

ART OF FIGH
va débarquer sur M

ALA
La so
mag

É
es jeux vidéo

NADA 6,95€ (Café)

PLAYSTATION

PlayStation

Le Magazine Of

Jun 2011 - N° 51
www.jvm.com

ASSASSIN'S C REVELATION

SOLO, MULTI, HISTOIRE,
TOUTES LES RÉPONSES À VOS QUE

SENSATIONNELS !

inFamous 2, L.A. Noire, DIRT 3,
Uncharted 3, Starhawk...

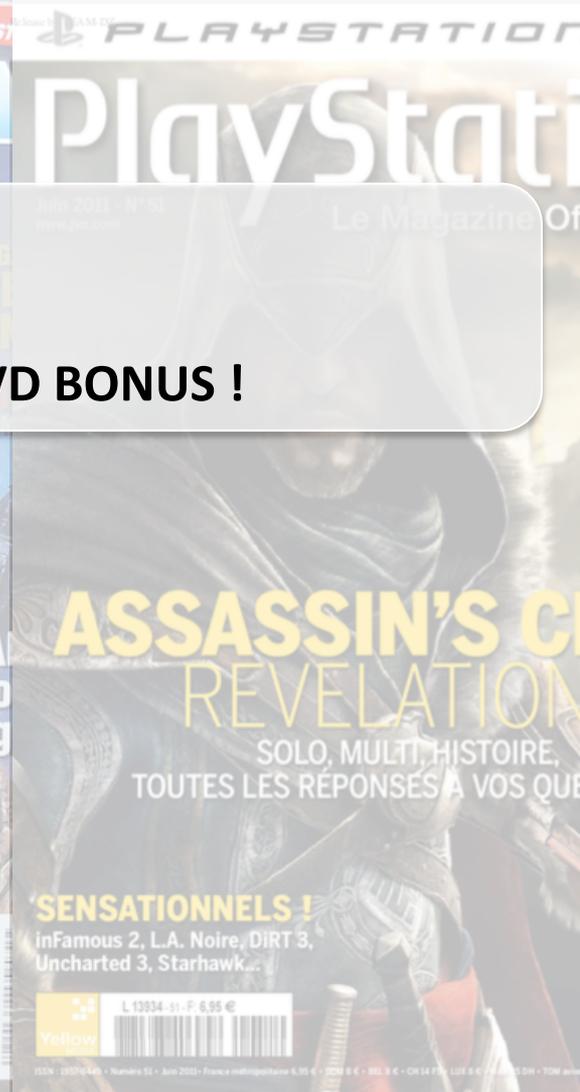


ISSN 1393-449 - Numéro 51 - Juin 2011 - France multiplateau 6,95 € - ISSN 8 € - BEL 9 € - CH 14 F - LUX 8 € - ...

3) Chasse au trésor !

Défi #4

UNE COUVERTURE QUI ANNONCE UN CD/DVD BONUS !



Le jeu complet : SYBERIA 2, DEYON
CD 1 CRIMSON SKIES CD 2 DIVINITY, SONIC ADVENTURE DX, GANGL

CJFI IX

USIF
RE
LINES

ans le sang !

orrow
4
tnam
Hawk 4
nager...

E, TACTIQUE
AGUE
e du sport !

N°129 Décembre 99 LE MENUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4

PC CD-Rom

POUR ALLER PLUS LOIN
La solution complète
et les cartes de
Age of Empires II : Age of Kings

Nouveau!
28^F
Prix découverte ~~42^F~~

2 CD-ROM PC / 14 démos jouables

SUR LE CD

- Déjà ! **Tomb Raider IV**
La dernière partie et la vidéo Limit avec Lucy Arden
- Déjà ! **Dungeon Keeper 2**
Mais aussi...
Nocturne
SEGA Rally 2
Age of Empires II...

VIDEO Half-Life Opposing Force

LE JEU DU MOIS
THEME PARK WORLD



Créez votre parc d'attractions et testez les manèges !

PRATIQUE !
Le guide de Noël 99
Les 30 jeux et bonnes affaires selon Gen4 PC

ET AILLEURS...
Bolo • Final Fantasy VIII
Makatsuno • Team Fortress 2
Messiah • Duke Hudson Forever
Half-Life • Opposing Force
Fifa 2000

TOMB RAIDER
LA RÉVÉLATION FINALE
WE LOVE LARA !
Lara Croft, en chair et en os,
vous dévoile le jeu
La démo **EXCLUSIVE** sur le CD

T 05737-75-F: 6,00 €



2 CD GRATUITS AVEC CE NUM

L 9338-129-28,00 F



PLAYSTATION

PlayStation

Le Magazine Officiel

Juin 2011 - N° 51
www.jvn.com



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

SOLO, MULTI, HISTOIRE,
TOUTES LES RÉPONSES À VOS QUESTIONS

SENSATIONNELS !
inFamous 2, L.A. Noire, DIRT 3,
Uncharted 3, Starhawk...

Yellow L 13934-51-F: 6,95 €





Fig. 17 – Titres de presse spécialisés lancés par Edicorp Publications et arrêtés moins de cinq ans après leur lancement (liste non-exhaustive)

Nom du magazine	Mois du premier numéro	Mois du dernier numéro
X64 Magazine	Octobre/novembre 1997	Avril 2000
Total Play	Décembre 1997	Mars 2001
Next Games	Mai 1998	Novembre 1998
Computer arts	Mai 1998	Septembre 2000
PlayPower	Juin 1998	Février 2001
PC Max	Juin 1998	Juin 2003
Game On	Juin 1999	Avril 2000
Computer music	Juin 1999	Janvier 2001
Consoles Max	Juin 1999	Janvier 2004
Future music	Juillet-août 2000	Janvier 2001



3) Chasse au trésor !

Défi #6

UN TEST AVEC UNE NOTE D'AU MOINS 95% !



CJFI X

USIF
RE
LINES

ans le sang !

orrow
4
tman
Hawk 4
nager...

E, TACTIQUE
AGUE
e du sport !



SCOOP !
WARHAMMER
40K DAWN OF WAR
Les incroyables images
du RTS online
de la semaine
sur de plaisir !



2 CD GRATUITS AVEC CE NUMERO

MEGA FORCE
FÉVRIER 1994 NUMÉRO 1

Déme
La nouve
console



MD + ME
C'est dans la



Rod Coussens

DOSSIER
UN JEU SOUS
COMMENT ET
ÇA COUTE ?

LAS
SEGA
La part du

N°25 - FÉVRIER 1994

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS ALTERNATIVEMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: INFINIS + 3
SAUVEGARDES

- PRESENTATION** 95%
Une introduction amusante, un écran-titre très beau. L'épilogue du jeu est hilarant.
- GRAPHISMES** 99%
Issus de la technologie Silicon Graphics, c'est du jamais vu sur Super Nintendo. De la folie!
- ANIMATION** 97%
Des mouvements de sprites très bien décomposés. Voyez Donkey ou Diddy nager...
- MUSIQUE** 95%
En rapport avec chacun des niveaux, on voyage à travers l'Afrique et on plonge dans le "Grand Bleu".
- BRUITAGES** 95%
Une multitude de sons digitalisés d'une qualité extrêmement soignée. Une réalisation parfaite.
- DUREE DE VIE** 94%
Si on s'en tient uniquement aux niveaux, on joue quelques heures. Si on recherche tous les niveaux secrets, on en a pour des mois, voire des années.
- JOUABILITE** 100%
Parfaite, comme tous les jeux de Nintendo.
- INTERET** 150%
Donkey Kong Country éclate tout ce qui se fait sur consoles. Un avant-goût de ce que seront les jeux sur les nouvelles machines du marché. Un top!

LE GEAR - MASTER SYSTEM
SEGA
MEGA
ZERO TI
SON
AT OF FIGH
va débarquer sur M
ALA
La so
mag
jeux vidéo

PLAYSTATION
PlayStat
Le Magazine Of
Juin 2011 - N° 51
www.jvn.com

ASSASSIN'S C
REVELATION
SOLO, MULTI, HISTOIRE,
TOUTES LES RÉPONSES À VOS QUE

SENSATIONNELS !
inFamous 2, L.A. Noire, DIRT 3,
Uncharted 3, Starhawk...

L 13934 - 51 - F: 6,95 €

Yellow

ISSN : 12976-449 - Numéro 51 - Juin 2011 - France multiplateforme 6,95 € - DVD 8 € - BNC 9 € - CD 14 € - LUS 8 € - 100% DVD - TOM

3) Chasse au trésor !

Défi #7

UNE PUBLICITÉ POUR UN JEU VIDÉO (AVEC DE L'HUMOUR) !

Le jeu complet : **CD 1** CRIMSON SKIES **CD 2** DIVINITY, SONIC ADVENTURE DX, GANGLAND

Les démos jouables : **SYBERIA 2, BEYOND**

CIEFLIX

ans le sang !

row
4
nam
Hawk 4
nager...

E, TACTIQUE
AGUE
e du sport !

SCOOP !
WARHAMMER
40K DAWN OF WAR
Les premières images du RTS adapté du jeu de plateau !

T 05737-75 - F: 6,00 €

2 CD GRATUITS AVEC CE NUMERO

FÉVRIER 1994 NUMÉRO 25

MEGA DRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

LES VEGAS SEGA C'EST GAGNÉ

La part du lion au plus grand salon des jeux vidéo

MD + MEGA CD
C'est dans la poche !

EXCLUSIF
Le big boss d'Acclaim Europe dit tout sur **SRA JAM**

DOSSIER
UN JEU SOUS LICENCE :
COMMENT ET COMBIEN
ÇA COUTE ?

ALAN...
La so
mag

MD + MEGA CD

Le 1^{er} mensuel consacré aux consoles SEGA

Dément
La nouvelle console SEGA

GROUND ZERO TI
SON

PLAYSTATION

Le Magazine Of

June 2001 - N° 51
www.pst.com

ASSASSIN'S CREED REVELATION

SOLO, MULTI, HISTOIRE,
TOUTES LES RÉPONSES À VOS QUESTIONS

SENSATIONNELS !
inFamous 2, L.A. Noire, DIRT 3,
Uncharted 3, Starhawk...

Yellow L 13934 - \$1 - F: 6,95 €

ISSN : 12976-449 - Numéro 51 - Juin 2001 - France multiplateau 6,95 € - CAN 8 € - BEL 8 € - CH 14 F - LUX 8 € - AUT 10 € - DM 10 €



DEPUIS QUAND NE VOUS ÊTES
VOUS PAS AUTANT AMUSÉ DANS L'EAU?



Des eaux déchaînées. Des navires aux performances démoniaques. Des explosions en chaîne. Simplement un jour comme les autres dans les mers du Dragon. Un jour d'affrontement naval sans règles ni pitié. Serez-vous de taille pour cette bataille navale nouvelle génération ? A bord de navires ultra-rapides et lourdement armés, embarquez pour 28 missions de destruction massive ou plongez dans un mode multi-joueurs ravageur pour tester votre arsenal sur vos meilleurs amis.



www.xbox.com/fr/bloodwake

PLAY! MORE. PLAY! BLOOD WAKE!



Votre petit frère regrettera longtemps
d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.



Sonic & Knuckles



Dans Sonic & Knuckles, il vous suffit de choisir d'être Sonic ou Knuckles pour ne plus avoir le même jeu. Et si par chance, votre



C'est plus fort que toi

petit frère n'a pas encore échangé vos jeux Sonic 2 et Sonic 3, vous saurez alors à quel point Knuckles peut métamorphoser ces jeux.

3) Chasse au trésor !

Défi #8

UNE COUVERTURE QUI ANNONCE UNE ENQUÊTE !



CJFI

USIF
RE
LINES
dans le sang !

arrow
4
tnam
Hawk 4
nager...

E, TACTIQUE
AGUE
e du sport !

NUMÉRO SPÉCIAL CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

LA GUERRE DES CONSOLES VOL. 4

Quel avenir pour la Dreamcast ?
Découvrez ses premiers jeux

Qui a gagné la guerre des consoles ?

Quelles consoles pour demain ?

TESTS EXCLUSIFS !
BANJO-KAZOOIE ET F-ZERO X (N64)

ENQUETE
Le piratage en question

COUPS DE CHAUCUR
Soulcalibur, Spike, King of Fighters 98, Kikao, Rival Schools, Real Bout Dominated Mind, Mortal Kombat 4, Pocket Fighter...
Tous les jeux de baston de l'été !

Tous les jeux de l'été
Quest 64 (N64), Oil Road Challenge (N64), Metal Slug 2 (Neo Geo), Granstream Saga (PS), Lunar (PS), Langrisser 5 (Sat), Castlevania (Sat)...

TIPS SPÉCIAL FOOT

T 06737-75-P
2 CD GRATUITS AVEC

PlayStation

Le Magazine Officiel

Julien 2011 - N° 51
www.jvm.com

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

SOLO, MULTI, HISTOIRE,
TOUTES LES RÉPONSES À VOS QUESTIONS

SENSATIONNELS !
inFamous 2, L.A. Noire, DIRT 3, Uncharted 3, Starhawk...

L 13934 - 51 - F. 6,95 €

3) Chasse au trésor !

Défi #9

LE DERNIER NUMÉRO D'UN MAGAZINE !



CJFI DX

USIF
RE
LINES

ans le sang !

orrow
4
t nam
Hawk 4
nager...

E, TACTIQUE
AGUE
e du sport !

SCOOP
WARHAMMER
40K DAWN OF WAR
Les nouvelles images
du RTS édité
en français
jusqu'à présent !



2 CD GRATUITS AVEC CE N°

joystick N° 260 H - Spécial Noël 2012

NUMÉRO 260 H - SPÉCIAL NOËL 2012

joystick

Joueur exigeant depuis 1990

**DERNIER
NUMÉRO**
avant la fin
du monde

REPORTAGE
CD PROJEKT
VISITE DANS LA MÉGAPOLE
DES CYBERPOLONAIS

INTERVIEW
PROJECT ETERNITY
LE RPG QUI NOUS REND
BALDUR DE PARTOUT

ENQUÊTE
JEUX VIOÉS ET POLITIQUE
LE DOSSIER CHANT,
C'EST MAINTENANT



mcs



Numéro 260 H - Spécial Noël 2012 - France métropolitaine 7,95 € / BELGIUM / CH 10,95 € / DAN 12,50 € / ESP 12,95 € / EUR 13,00 € / GBR 13,00 € / GRE 13,00 € / IRL 13,00 € / ITA 13,00 € / JPN 13,00 € / KOR 13,00 € / LUX 8 € / NLD 8 € / NOR 13,00 € / POL 13,00 € / PRT 13,00 € / RUS 13,00 € / SWE 13,00 € / SUI 13,00 € / TUR 13,00 € / USA 13,00 €

PlayStation

Le Magazine Officiel

Juin 2011 - N° 51
www.jvm.com



Yellow



ISSN 1257-449 - Numéro 51 - Juin 2011 - France métropolitaine 6,95 € - BELGIUM / CH 10,95 € / DAN 12,50 € / ESP 12,95 € / EUR 13,00 € / GBR 13,00 € / GRE 13,00 € / IRL 13,00 € / ITA 13,00 € / JPN 13,00 € / KOR 13,00 € / LUX 8 € / NLD 8 € / NOR 13,00 € / POL 13,00 € / PRT 13,00 € / RUS 13,00 € / SWE 13,00 € / SUI 13,00 € / TUR 13,00 € / USA 13,00 €

3) Chasse au trésor !

Défi #10

UNE PAGE CONTENANT AU MOINS 10 SCREENSHOTS !



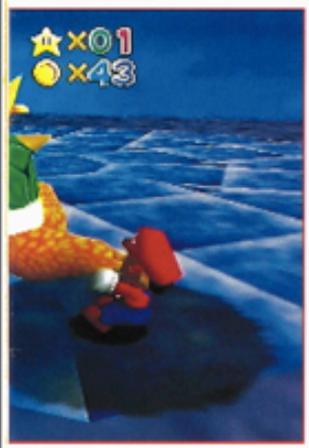
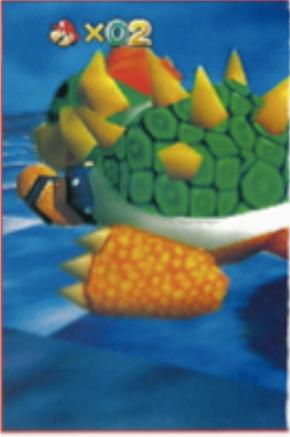
(« Le combat contre Koopa », *Consoles +*, n°50, pp.28-29, janvier 1996)



Photos 14, 15, 16:
... pour finalement le lâcher, et le laisser s'écraser au sol, à l'autre bout de l'aire de combat.



Photo 1:
après s'être fait brûler une fois les fesses, Mario a compris la technique! Il court et contourne l'énorme Koopa.



Photos 5, 6, 7, 8:
Mario contourne son adversaire, puis s'empare de la queue de ce dernier...



CJFI X

FÉLICITATIONS !

le 1^{er} mensuel des consoles SEGA

PlayStation

Le Magazine Officiel

Julien 2011 - N° 51
www.jvn.com



HOLLOW KNIGHT



PSYCHONAUTS

