

Le collectif au complet ou presque au complet, disons.

Tous les jeux et toute l'actu de One Life Remains sont sur leur site.

One Life Remains ■ Insert coin

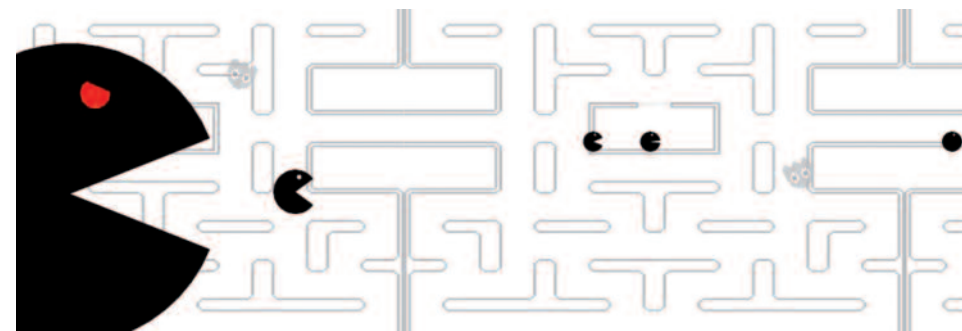
DERNIÈRE VIE

Il ne nous reste qu'une vie. Une vie pour trouver du sens, une vie pour donner du sens, une vie pour voir le jeu autrement. One Life Remains.

Nous sommes en 31 après Pac Man, toute la planète jeu est occupée par de féroces financiers. Toute? Non! Car un petit collectif peuplé d'irréductibles développeurs indé résiste encore et toujours à l'envahisseur. Son nom? One Life Remains. À l'heure où le marché du jeu vidéo subit la dure loi des softs triple A, et où même les développeurs indépendants succombent aux sirènes enjôleuses des dieux de la finance qui formatent l'industrie, il est toujours bon de rappeler qu'il existe encore des développeurs qui font des jeux... par passion. Les petits Frenchies de One Life Remains se définissent eux-mêmes comme une « frange radicale du jeu indé » qui ne prétend à rien sinon à se bâtir une identité forte. En un an d'activité, le groupe a créé environ une dizaine de jeux dispos sur leur site (www.oneliferemains.com) ou des plateformes comme Kongregate. Pour pénétrer leur univers en douceur, Brice Roy, game designer du collectif, m'a invité à tester PacMad, un jeu d'ar-

cade dans lequel votre avatar, un Pac Man, doit échapper à un énorme Pac Man qui veut le bouffer, en mangeant d'autres petits Pac Man. C'est simple, c'est fou, diablement funky, mais pas franchement radical. Et tandis que je me disais qu'au fond, tout ça était assez sage, comme une grosse baffa, je me suis mangé And The Rhino Says en pleine gueule... Comment dire? C'est un jeu (j'en suis presque sûr), où il est question de ramener son ombre à une

mouche. À chaque fois que vous y parvenez, la mouche change de place et le décor commence à se décoller et à partir en lambeaux. C'est surprenant, dérangent, à la fois interactif et contemplatif au possible, et pour le coup, vachement plus radical. « En fait, nous avons une double approche du jeu, continue Brice. D'un côté, on fait des jeux indé innovants, et que de l'autre on fait des jeux expérimentaux. D'autres sont dans le même cas. Cactus



PacMad, plus qu'un jeu d'arcade sous acide... Une véritable course contre la mort!



Des mouches, un écran qui se déconstruit... Mais WTF??

par exemple, faits des softs souvent super-barrés, mais il lui arrive également de faire des jeux normaux (rires). En effet, si One Life Remains n'a pas lésiné sur les protos de jeux déjantés, ils ne s'interdisent pas non plus d'en faire de plus conventionnels, voire même de les commercialiser. Le jour de ma visite, les codeurs du crew travaillaient d'ailleurs sur une version iPhone de leur jeu Super Tiny Leap, un titre plateforme aux mécaniques plutôt familières, où tout le challenge consiste à amener son personnage le plus haut possible avant de mourir. Le concept n'est pas nouveau mais « ici le joueur ne contrôle pas son avatar, mais son environnement ». Il pose des blocs et tente de guider son personnage vers le ciel. Un peu comme un Lemmings mais version plateforme. À ce stade de mon reportage, je venais de comprendre que la recherche de radicalité est une recherche d'originalité. One Life Remains peut faire un jeu presque comme les autres, à condition qu'il y ait un petit truc qui au fond, change tout. Je pensais avoir compris la philosophie du collectif jusqu'à ce qu'ils me montrent... Generations (dont le premier proto a été conçu pendant le ArtGameweekend 2010). Là pour le coup, calez-vous bien dans votre fauteuil, c'est du très lourd. Il s'agit d'une sorte de Tetris, ou au lieu d'aligner les blocs pour les détruire, il s'agit de les empiler jusqu'à atteindre le ciel. Pour le moment, ça va. Durant vos folles empilades, vous devez tenter de raccorder divers « points de ressources » qui vous allouent de nouveaux blocs pour continuer la partie; rien de plus normal. Mais le petit détail, qui rend ce jeu tellement dément, c'est qu'il est, je cite: « impossible de terminer une partie de son vivant ». Plus vous jouez longtemps, plus le temps se fige. Pour qu'il reprenne son cours normal, vous devez laisser de côté votre partie pendant quelque temps. « Avec Generations, nous souhaitons poser la question suivante: peut-on léguer une sauvegarde? Et peut-on prendre du plaisir sur un jeu que l'on finira pas? Peu de joueurs terminent réellement leurs jeux au fond. Et même si le projet se veut provocateur (il faut 250 ans pour finir une partie), il n'est pas fou. Un joueur qui reprend une partie de SimCity après cinq ans de pause, n'éprouve-t-il pas du plaisir? ». Voilà. Après ça je crois comprendre ce que veut dire le mot radical.

LUCKY

INTERVIEW

BRICE ROY,
Co-fondateur et game designer de One Life Remains.

« Nous revendiquons une démarche artistique tout en créant de vrais jeux. »



JOYSTICK: Pourquoi vous considérez-vous comme un collectif indépendant et non comme un studio?

Brice Roy: C'est une vraie question. Déjà du point de vue de notre statut, nous sommes une association et non une entreprise. Ensuite pour nous, la notion de collectif est, sinon nébuleuse, au moins de volatile. D'un jeu sur l'autre, les équipes changent, mais la volonté de faire des softs autrement, demeure. Ça donne des trucs souvent improbables, et parfois fous. Sur And The Rhino Says, c'est notre sound designer qui signe les graphismes.

JOYSTICK: Vous participez à de nombreux événements décalés sur le jeu. C'est votre côté radical?

B.R.: Pas spécialement. Regarde Notch et son Minecraft ou le studio 2D Boy. Beaucoup d'indé font des jeux, les commercialisent et c'est très bien! Il y a de tout dans le jeu indé. Mais lier art et jeu nous plaît, surtout l'idée que le jeu puisse être une sorte de spectacle. Nous allons d'ailleurs exposer And The Rhino Says pour trois mois au théâtre de l'Agora à partir d'octobre.

JOYSTICK: Le jeu comme art donc?

B.R.: Nous revendiquons une démarche artistique mais nous créons avant tout des jeux. Ça n'a rien de dingue. Un jeu peut être bon et intriguer les amateurs d'art. Dans les années 80, des cri-

tiques d'art voyaient en Pac Man une critique de l'ultra capitalisme, car à sa mort, il se mange lui-même. Pourtant le jeu, tu vois... c'est Pac Man! Quand tu joues, tu penses pas économie ou cannibalisme. Tu veux juste finir le niveau!

JOYSTICK: Dans votre PacMad, les Pac Man qui se mangent entre eux, la référence est évidente alors. Mais vous faites référence à quoi, aux critiques ou à Pac Man?

B.R.: Les deux! Mais au final, c'est assez anecdotique. Au sein de One Life Remains, nous créons des jeux pour ce qu'ils sont: des objets ludiques. Avant même de commencer le développement de Pac Mad, nous souhaitions faire un jeu d'arcade. Notre idée fondatrice était simple: faire un soft basé sur une vitesse qui accélère sans cesse. Ce pitch nous fait penser à la critique ultra-capitaliste qui court vers une consommation toujours plus effrénée, ce qui nous amène à penser aux polémiques Pac Maniennes, et voilà. D'un coup, notre personnage était tout trouvé, tout comme le design fou du jeu. Mais nous n'attendons pas à ce que le joueur se rende compte de ça, ça n'est pas nécessaire pour apprécier le divertissement en lui-même, alors nous n'en parlons nulle part quand nous présentons le jeu en question. Notre plus belle récompense, c'est que le joueur prenne plaisir à décrocher un high score. Et s'il se dit que notre concept est barré, c'est la cerise sur le gâteau.

JOYSTICK: Ça vous plaît qu'un joueur n'ait pas un contrôle total de son avatar, non?

B.R.: Beaucoup. D'ailleurs, parfois on fait même des jeux où le joueur croit qu'il contrôle son avatar, puis petit à petit il le perd. Dans Dive, vous dirigez votre sphère. Et petit à petit, à mesure que tu récoltes des items et que tu progresses, ta sphère accélère en rythme avec la musique et se met à pulser devant elle en cadence avec le beat. Il y a en quelque sorte une... automatisation progressive de ton personnage! (rires)

JOYSTICK: Vous êtes un peu dingues, non??

B.R.: :)