

Indie Game Contest 2018

De la suite dans les indés

CANARD PC

Comme chaque année depuis trois ans, *Canard PC* était partenaire de l'Indie Game Contest, concours de jeux vidéo indépendants qui se déroule en marge du FEFFS, le Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg. C'était l'occasion, pour la rédaction, de poser ses doigts pleins de flammekueche sur quelques titres qui ne devraient pas trop tarder à sortir, dans tous les styles et de tous les pays. Les 16 jeux de la sélection étaient tous très bons, mais nous avons tout de même sélectionné trois titres qui nous ont tapé dans l'œil.

Par [Noel Malware](#) | le 23 octobre 2018



« En même temps, elle parle d'elle-même cette photo, non ? » – Ellen Replay, 2018

2019 sera en 2D avec des gros pixels, ou bien ne sera pas.

Nine Witches : Family Disruption. Des nazis, des sorcières et des X-Men. Est-il vraiment nécessaire d'en dire plus ? *Nine*

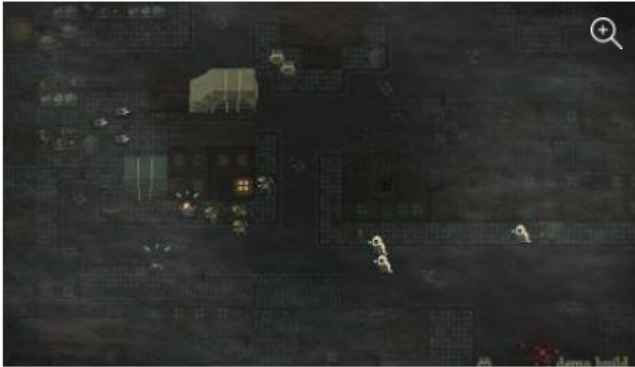
Witches ressemble aux *point and click* de la grande époque de LucasArts (graphismes

compris), mais va rapidement inclure quelques éléments nouveaux, notamment un peu de tir façon jeux d'arcade de la même époque. Dans la peau du professeur Alexei Krakovitz et de son assistant Akiro Kagasawa, le joueur va devoir enquêter sur une mystérieuse division SS, pendant la Seconde Guerre mondiale, afin de l'empêcher de réveiller d'anciennes malédictions. La démo, qui n'allait pas très loin, permettait tout de même de constater que les Argentins à l'origine du projet écrivent très, très bien et que le résultat s'annonce fort drôle.

Les gagnants du concours

Les quatre membres du jury (Matthieu Hurel, ex-de-chez-Gamekult-en-face, Sophie Krupa, journaliste du magazine *JV*, le youtubeur Doc Géraud et la journaliste Bounthavy Suvilay) se sont accordés pour donner l'Octopix d'or à *Nine Witches : Family Disruption*. Le prix du public, quant à lui, a été décerné à *The Textorcist*, un jeu en 2D qui vous propose d'incarner Ray Bibbia, un exorciste tout à fait conforme au film du même nom, dans un shoot-them-up ingénieux où il faut éviter les projectiles démoniaques en tapant des versets de la Bible sur son clavier. Les deux jeux qui remportent un prix ont donc en commun d'être strictement en 2D avec des gros pixels. J'ai essayé d'en tirer une conclusion sur la prochaine tendance des jeux vidéo indépendants, mais on m'a signalé que j'allais un peu trop vite en déclarant comme ça, tout de go, que 2019 sera en 2D avec des gros pixels, ou bien ne sera pas.

Crying Suns. « C'est comme FTL mais avec une histoire », s'ébahissent ceux qui ont pu s'essayer à *Crying Suns*. Effectivement, comme dans *FTL*, le joueur est propulsé aux commandes d'une flotte spatiale pour explorer un bout de galaxie généré de manière procédurale. Comme dans *FTL*, il doit livrer des combats contre des vaisseaux hostiles, faire des choix à chaque rencontre et améliorer progressivement son équipement pour faire face à des défis toujours plus grands. Sauf qu'ici, contrairement à son modèle, le tout est soutenu par un vrai scénario qui s'inspire d'Asimov, avec des histoires d'Empire galactique effondré dont il va falloir comprendre la chute au fil des parties. Pour ne rien gâcher, le jeu est très joli.



Sea Salt. Parmi la masse des projets inspirés de Lovecraft, *Sea Salt* tire son épingle du jeu en évitant de vous mettre dans la peau du traditionnel enquêteur voué à finir fou après avoir contemplé l'indicible, et vous propose, pour une fois, de jouer le rôle de l'indicible en question. Dans des décors en 2D (villes, cimetières, ports), vous incarnez une horde des créatures dégueulasses, composée de vers, d'insectes et de sorciers fous, avec pour seul but de nettoyer les cartes de toute trace d'humanité et d'accroître inexorablement la taille de votre bande au fil des niveaux. La démo n'est pas encore très bien équilibrée, ce qui est plutôt dommage pour un jeu aussi typé arcade, mais si les développeurs parviennent à affiner un peu la formule, le résultat pourrait devenir un chouette défouloir.

Trois questions à Théo Arbogast, responsable de la section Jeux Vidéo et Réalité Virtuelle du FEFFS

Canard PC : Pourquoi mettre du jeu vidéo dans un festival dédié au cinéma ?

Théo Arbogast : Je pense qu'il y a beaucoup de passerelles entre les deux médias. Ce sont deux médias qui se ressemblent, même si je considère pour ma part que le jeu vidéo est quelque chose de plus total que le cinéma, grâce à l'interactivité qu'il permet. Il y a beaucoup d'éléments en commun entre les jeux vidéo et le cinéma, notamment le fait que le jeu vidéo reprenne les codes, voire copie le cinéma assez souvent. Il y a également la dimension réalité virtuelle, présente dans notre section « Jeu vidéo & VR ». Là, c'est encore plus logique, puisque beaucoup – dont moi-même – pensons que la réalité virtuelle est l'avenir du cinéma.

Pourquoi est-ce que le prix étudiant a été remplacé cette année par le prix du public ?

Comme nous sommes un concours encore un peu jeune, on teste ce qui nous paraît le plus adéquat. L'an dernier, nous avions un prix étudiant, mais ça ne fonctionnait pas très bien. Du coup, nous avons décidé d'inclure les jeux des étudiants dans la catégorie principale – cette année, il y avait deux jeux faits par des étudiants dans la sélection finale – *Cendres* et *It's Paper Guy*. Pour ce qui est du prix du public, on s'est demandé pourquoi on n'y avait pas pensé avant : puisque le public peut essayer les jeux pendant une dizaine de jours, autant lui demander son avis.

Tu as été surpris par le choix du public et du jury ?

Oui et non. Comme tout le monde, j'avais mes favoris, sur lesquels je n'ai pas communiqué, mais *The Textorist*, le choix du public, me semble logique, parce que c'est un jeu très original et très simple d'accès, avec une patte graphique très sympa. Les gens ont immédiatement compris de quoi il s'agissait. Les contraintes du festival font que ce type de jeu est plus facilement accessible que les jeux narratifs, par exemple. Pour *Nine Witches*, ça ne m'étonne pas trop : c'est un jeu qui cristallise bien les goûts que j'imaginai des jurés, qui sont des gens d'horizons assez différents.