



LE PIRATE DU MOIS

IL N'A PAS LES DROITS,  
MAIS IL S'EN FOUT



**Son pseudo :** Jul.  
**Son ter-ter :** Apple Store & Google Play Store, 200k téléchargements. La nouvelle app dédiée du rappeur marseillais a,

en trois jours de lancement, chipé à Netflix et TikTok la 1<sup>re</sup> place des téléchargements mobile. Qu'est-ce qu'on y trouve? Beaucoup de choses déjà proposées ailleurs (fils sociaux, dates de tournée, clips...), et une poignée de goodies maison, comme les Julmoji (c'est bien ce que vous croyez). Digne héritier de Taylor Swift, Shakira ou Kendji Girac, Jul est loin d'être le premier à tenter de fédérer sa fan base. Mais certain.e.s le soupçonner d'un peu plus que ça – ces apps gourmandes en données perso (exemple: les emoji nécessitent un accès au clavier, donc à tout ce qu'on y tape) étant potentiellement de colossaux outils de phishing. Wesh alors, on espionne ses fans?



BD  
**BALANCE TA CORP**

**La meilleure BD au stylo-bille qu'on ait lue, même si ça s'est joué de peu avec la dernière page de votre agenda de quatrième.**

You're just another brick in the wall.» Dans *Stum*, BD étourdissante, les indésirables de la société sont compacté.e.s en briques pour bâtir la tour non d'argent, mais de tripes, où loge le patron de la grande entreprise AG-Corp.

Tout devient organique sous les coups de stylo à bille de Yann Taillefer. Les corps, les objets, les bâtiments s'entrechoquent et se déforment, prennent l'aspect de muqueuses malmenées. Dans ce monde crasseux qui expose les entrailles du nôtre, AG-Corp gère tout. On suit un de ses employés modèles qui, peu récompensé pour ses efforts, se retrouve en une journée licencié, cocufié et sans cesse brutalisé. Le destin d'une souris servant de cobaye à de sadiques scientifiques et de sa tumeur inoculée par AG-Corp le vengera. Une BD à lire en prévision de la prochaine journée j'aime ma boîte. P.-É.P.

*Stum* de Yann Taillefer, éd. Requins Marteaux et Super Loto, 104 p., 20 €.



JEU VIDÉO  
**VAIDE RETRO**

**Rien de tel qu'un retour à la case départ pour éviter de répéter les mêmes erreurs.**

Quand il fait son introspection, le jeu vidéo narratif tend à revenir aux fondamentaux. Un beat'em all 2D, une tapisserie en pixels 16-bit et de la difficulté qui redonne un sens aux mots «game over»: signes qu'il fait le bilan, calmement, au risque de capitaliser sur la nostalgie ayant changé divers publics (réacs, rock critics snobs, geeks atteints du syndrome de Peter Pan...)

en masse de zombies conservateurs – un phénomène désigné jadis par le terme naïvement inoffensif de «rétromania». *Driven Out* convoque aussi de vieilles amours, mais au nom d'un bilan plus large: celui de l'épopée occidentale. Notre avatar vit à la ferme, arrache un glaive Excalibur-style et prend le chemin de sa destinée. L'histoire de tous ces gus sauveurs de mondes, appelés Luke ou Perceval. Sauf que le petit fermier, cette fois, est une petite fermière. Alors que les autres détournements de la légende arthurienne, de *Raiponce* à *Shrek*, féminisaient leurs univers avec des princesses cool et bigarrées – mais des princesses tout de même –, un jeu profite de son remastering pour convier une fille à la Table ronde (et rase). Au lieu de corriger en parodiant à gros traits de Stabilo, voilà qu'on rembobine pour ajouter la grande absente à l'équation de départ. Les zombies ne sont peut-être pas seuls à regarder dans le rétro. Y.S.

*Driven Out* de Jens Kolhammar, sur PS4/Xbox One/PC, 12,50 € (No Pest Productions).

BIENVENUE  
AU CLUB DES 5

Ceux.Celles qui nous chauffent et pourquoi.



5 VOIR

**Klaus**, Sergio Pablos avec Jason Schwartzman, J. K. Simmons, dispo sur Netflix.

Parce que Noël ne commence plus quand vous voyez des pubs de jouets à la télé (qui la regarde?), mais quand vous apercevez de la neige sur la homepage de votre plateforme de stream.



4 REGARDER

**The Crown**, Peter Morgan, saison 3 avec Olivia Colman, Tobias Menzies, dispo sur Netflix.

Pour redécouvrir un Buckingham Palace allégé en drama et recasté à neuf (enfin, plutôt à vieux) avec une galerie de nouveaux visages middle-aged pour la smala royale version 60's/70's.



3 ÉCOUTER

**Soleil enculé**, Arlt (Objet Disque).

Parce que ce matin, en voyant le temps qu'il faisait, vous avez prononcé exactement le titre du nouvel album de ce duo de chansonniers toujours aussi étranges, drôles, détraqués et entêtants.



2 VISITER

**Affiches cubaines**. Cinéma et révolution, jusqu'au 2 février 2020 au Musée des Arts Décoratifs, Paris-1<sup>er</sup>.

Parce que les designers ne sont jamais autant inspiré.e.s que pour deux choses: les affiches de film et la propagande totalitaire, ce qui tombe bien puisque Cuba a précisément excellé dans les deux.



1 JOUER

**The Wanderer**, PC/Mac/Switch/Android/iOS, 15 €, La Belle Games/ARTE.

Parce que l'adaptation de classique littéraire est le nouveau nec plus ultra du jeu indé chics, et que cette plongée poético-minimaliste dans la peau de la créature de Frankenstein en est la preuve (mort-)vivante.





JEUX VIDÉO

## "The Wanderer" : le superbe et déchirant retour de la créature de Frankenstein

Nouvelle et très singulière adaptation du roman de Mary Shelley, le jeu du studio parisien La Belle Games édité par Arte nous met à la place de la créature du docteur Frankenstein, qui erre à travers l'Europe en quête d'un peu de bienveillance et d'humanité.

Et aussi : une virée traumatisante dans le parc d'attractions de "The Park" et la difficile vie d'un dieu du mal dans l'étonnamment stimulant "Sea Salt".

Vous êtes un monstre, mais vous ne le savez pas. Pas encore, en tout cas, pas lorsque le jeu débute et que vous faites vos premiers pas dans ses superbes décors à l'allure très picturale – la peinture du XIXe siècle est une influence revendiquée. Pas avant d'avoir rencontré d'autres personnages et d'avoir pris conscience, à l'hostilité mêlée de terreur que votre apparence suscite chez eux, qu'il doit y avoir un problème quelque part. Au départ, d'ailleurs, vous n'avez aucune idée de qui (de ce que) vous pouvez bien être et vous ne comprenez même pas la langue de ceux qui vous entourent. Vous débarquez, vous hésitez, vous tâtonnez. Et, peu à peu, vous commencez à comprendre à quel point vous êtes seul au monde.



## Migrant

Pour être tout à fait honnête, au début de l'aventure *The Wanderer : Frankenstein's Creature*, le joueur qui a lu le titre jusqu'au bout a quand même un peu d'avance sur le personnage qu'il dirige, mais probablement aussi quelques idées préconçues qui risquent de rendre l'expérience d'autant plus surprenante. Car, en adaptant *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley, les développeurs du studio parisien La Belle Games, ont dépouillé le mythe de toutes les surcouches qui s'y sont agrégées au fil des décennies et des œuvres qui se sont appropriées l'histoire du docteur Frankenstein et de sa créature. Mieux : du roman conçu comme un enchevêtrement de voix, le jeu n'en garde qu'une : celle du monstre, perdu et triste, qui, ici, traverse une Europe au cœur de pierre en quête d'humanité tel un migrant d'aujourd'hui. Car, oui, dans le contexte actuel, *The Wanderer* se révèle un jeu éminemment politique.



(© DR)

## Floraison

L'expérience, cependant, est d'abord sensorielle. C'est une affaire de formes et de couleurs, de lumières et de sons, de déambulations à la surface – c'est important – de l'image en essayant (ou peut-être au contraire, parfois, non), d'y laisser une impression, une trace de notre passage. Ici, on tourne autour d'un arbre en s'arrêtant aux bons endroits pour provoquer... quoi ? Une illumination ? Une floraison ? Ailleurs, on s'interpose entre un faon et le serpent qui le menaçait. Plus loin, on ira jouer au ballon avec des enfants qui,

par chance, ne semblent pas effrayés par notre apparence. L'enjeu, au fond, est toujours le même : entrer en relation (avec des formes, un système, des êtres vivants), faire partie de quelque chose – certains diraient s'intégrer. La belle réussite de *The Wanderer* tient d'abord à sa parfaite cohérence : ludique, esthétique, théorique et donc, également, politique. Mais l'une de ses autres qualités tient à sa simplicité.



(© DR)

## Football

Ce n'est pas faire injure à *The Wanderer* que de dire qu'il ne ressemble pas aux autres jeux. Ou alors à ceux, éminemment singuliers, du studio belge *Tale of Tales* (soit le couple Auriea Harvey - Michael Samyn). Et puis, soudain, voilà qu'il bascule au contraire dans le pur mini-jeu vidéo, comme quand il nous demande de jouer de la musique en cliquant sur la bonne couleur de note au bon moment ou de rechercher à l'écran des indices pour résoudre une énigme. Mais s'il emprunte ainsi au *rhythm game* ou au jeu d'aventure point & click (et même au jeu de foot, en exagérant à peine), c'est toujours avec un petit écart, un peu ailleurs, autrement ou sur un autre ton. Et généralement avec un sentiment de provisoire et d'irréalité, comme lorsque *The Wanderer* nous fait jouer de l'orgue ou retrouver des porteurs de ballons colorés dans une ville en fête pour entamer une joyeuse procession au milieu des habitants masqués.



(© DR)

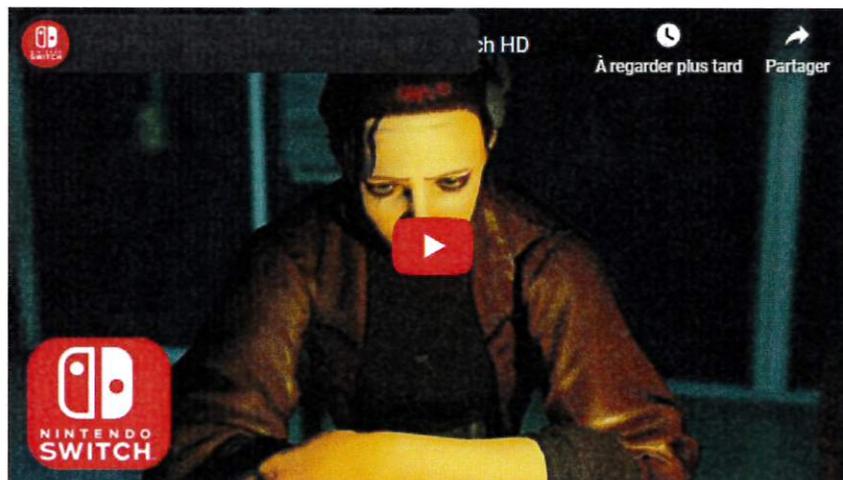
## Masque

Jouer à *The Wanderer*, c'est aussi, comme souvent, faire des choix, et influencer par là même sur la manière dont évoluera le récit. Dans la peau de la créature, va-t-on faire confiance et oser se montrer à cette famille que l'on a observée (et aidé, secrètement) tout l'hiver durant ? Et à cette jeune femme, avec qui un doux sentiment semble en train de naître au cours de la fête costumée et qui, comme tous ceux qui l'entourent, est persuadée que notre visage tout couturé est en réalité un masque ? La fin du jeu, aussi, pourra prendre différents chemins selon nos décisions, mais il n'est pas du tout sûr qu'un véritable happy end fasse partie des options envisageables, car *The Wanderer* reste un jeu sombre et plutôt désespéré. C'est pourtant aussi, paradoxalement, l'un des plus lumineux du moment. Par son style graphique (presque littéralement éblouissant, parfois, avec ses blancs) et par l'assurance étonnante dont font preuve ses auteurs dans la tenue du récit interactif et la mise en œuvre de quelques idées ludiques fortes tout en conservant un parti pris général d'économie de moyens. Si le jeu se révèle si marquant, c'est justement parce qu'il n'en fait pas trop. Incidemment, ce *The Wanderer* que l'on n'attendait pas aussi haut vient aussi confirmer l'excellence de la politique éditoriale d'Arte en matière de jeux vidéo après des titres comme *Californium*, *Vectronom*, *Vandals*, *Type : Rider*, *Homo Machina* ou encore *Enterre-moi mon amour*. Mine de rien, la chaîne culturelle pourrait bien être en train de devenir l'un des tout meilleurs éditeurs de jeux vidéo français. Ça non plus, ce n'était pas prévu.

***The Wanderer : Frankenstein's Creature*, La Belle Games / Arte, sur PC (Windows) et Mac, environ 15€. A paraître sur iOS, Android et Switch.**

## Et aussi :

### The Park



Ceci est un aveu : l'auteur de ces lignes, qui possède pourtant une certaine expérience en la matière, n'avait jamais eu aussi peur en pratiquant un jeu sur une console portable. Disponible depuis plusieurs années sur PS4, Xbox One et PC mais fraîchement adapté sur la Switch, *The Park*, qui nous fait visiter à la nuit tombante un parc d'attraction délabré et possiblement hanté dans la peau d'une femme recherchant son enfant n'est pas un jeu d'épouvante tout à fait comme les autres. L'une de ses meilleures idées un rien sacrilège dans un monde vidéoludique obsédé par la "durée de vie" : ne justement pas durer trop longtemps. Là où tant d'autres s'égarer en s'étirant, le jeu des Norvégiens de Funcom suit sa ligne sans en dévier une heure et demie durant. C'est une expérience bouclée, un *ride* à faire d'une traite, en s'y plongeant du début à la fin comme on le ferait pour un film. Un exemple qui mériterait d'être davantage suivi.

**Sur Switch, Funcom, environ 10€. Egalement disponible sur PS4, Xbox One et PC (Windows).**

## Sea Salt



Les gangsters de *GTA* et le tueur à gages de *Hitman* n'étaient que des enfants de chœur à côté de ce que *Sea Salt* nous propose de devenir : un véritable dieu du mal, qui sème la terreur et la désolation en envoyant ses minions s'en prendre à la population. Mais attention : sous ses airs de défouloirs au style soigneusement crado, le titre du mini-studio suédois Y/CJ/Y, plutôt *Pikmin dark* que *Gauntlet* des temps modernes, exige du joueur qu'il organise soigneusement ses assauts sous peine de vite mordre la poussière. Et c'est ainsi que ce que l'on prenait pour une bonne blague vaguement subversive devient, sur le plan tactique, l'un des jeux les plus stimulants du moment.

**Sur Switch, Xbox One et PC (Windows), Y/CJ/Y Games, environ 15€.**

Par Nicolas Turcev, le 04.11.2019 à 17h14 (mis à jour le 04.11.2019 à 18h00)

## JEUX VIDÉO

# La Paris Games Week 2019 en 10 adaptations

J'ACHÈTE L'ARTICLE [1.50 €]

J'aime

Tweet

Partager

IMPRIMER ▼

AFFICHAGE ▼

### Thématiques

JEU VIDÉO  
PARIS GAMES WEEK  
MANGA  
ADAPTATION  
BANDE DESSINÉE



Capture d'écran du jeu "The Wanderer: Frankenstein's Creature" - Photo ARTE - LA BELLE GAMES

### Livres cités (6)



Frankenstein ou  
le prométhée  
moderne chez  
Gallimard, Paris

**Le plus grand salon français dédié au jeu vidéo a fermé ses portes le 3 novembre. Une dizaine de titres inspirés de la littérature y étaient présentés.**

L'édition 2019 de la Paris Games Week, le plus grand salon français dédié au jeu vidéo, s'est clôturé, dimanche 3 novembre. Les organisateurs ont recensé 317000 visiteurs venus découvrir les nouveautés qui se retrouveront sous le sapin. Au menu de cette grand-messe annuelle du secteur, les habituels blockbusters, quelques jeux indépendants plus confidentiels, et parmi eux, une dizaine de titres inspirés de la littérature.

### Réveiller la bête

Arte a créé l'événement avec la présentation de *The Wanderer : Frankenstein's Creature*, une adaptation libre du roman de Mary Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne* (réédité en poche le 7 novembre chez Gallimard) développée par La Belle Games. Paru sur PC pendant le salon, ce jeu d'aventure place le joueur dans le rôle du monstre qui donne son nom au jeu, vagabond sans mémoire ni passé. "Pour forger le destin de cet être artificiel ignorant du Bien

comme du Mal, il vous faudra partir explorer le vaste monde et traverser joies et tourments", indique la chaîne sur son site.

Le studio français Cyanide s'est lui aussi illustré avec sa créature, le terrifiant et tentaculaire Cthulhu dans *L'appel de Cthulhu*. Paru en 2018, le titre propose un jeu d'enquête horrifique et angoissant fondé sur la mythologie lovecraftienne.

### **La ferme des animaux**

Très attendu par les amateurs de BD et de jeu vidéo, l'adaptation du polar bestial *Blacksad* de Juan Díaz Canales et Juanjo Guarnido (Dargaud) a fait une apparition remarquée à Paris Expo, où un graffeur a réalisé un large portrait du héros, John. Développé par les Madrilènes de Pendulo Studios et édité par Microïds, filiale de Média-Participations, le titre se présente sous la forme d'un jeu d'enquête classique, dans la veine des adaptations de *Sherlock Holmes*. *Blacksad : Under the Skin* sera disponible en téléchargement sur Xbox One, PS4 et PC le 5 novembre, puis en édition physique à partir du 14 novembre.

Un autre chat, plus loufoque, se promenait dans les allées du salon. Le jeu mobile *Garfield Rush*, adapté de la célèbre série de comics trip humoristiques de Jim Davis (Dargaud) s'est paresseusement glissé dans l'enceinte de la Paris Games Week, bien qu'il soit disponible depuis janvier 2019 sur les principales plateformes d'applications. Le joueur doit guider le célèbre chat rouquin dans la ville et esquiver les obstacles tout en ramassant le maximum de bonus.

### **Les fleurs du mal**

Comme à son habitude, Ubisoft a dégainé les jeux issus de sa franchise *Tom Clancy's*, du nom de l'écrivain américain de romans d'espionnage, pour épater les amateurs de canons rutilants et d'intrigues politico-militaires. L'éditeur présentait deux titres déjà parus, *Rainbow Six Siege*, dont le mode multijoueur en ligne continue de séduire après 4 ans de commercialisation, ainsi que *Ghost Recon Breakpoint*. Les ventes de ce dernier, paru le 4 octobre, ont grandement déçu Ubisoft, qui a dû revoir à la baisse ses objectifs de chiffre d'affaires pour l'année fiscale 2019-2020.

### **Raging Bull**

Côté Japon, le stand de Bandai Namco faisait la part belle aux jeux de combat adaptés de mangas populaires. Les visiteurs pouvaient notamment s'essayer à *My Hero One's Justice 2* (2020), inspiré du shonen *My Hero Academia* de Kohei Horikoshi (Ki-oon), ainsi qu'à *One Punch Man : A Hero Nobody Knows*, transposition vidéoludique du manga humoristique de ONE et Yusuke Murata (Kurokawa).

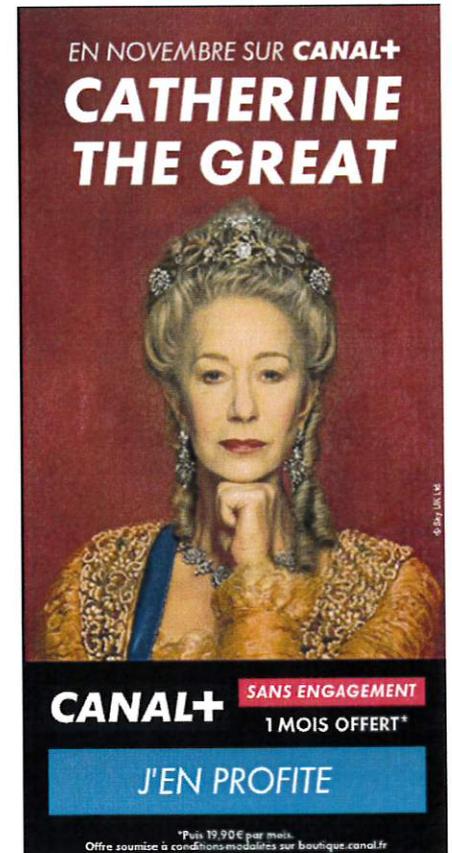
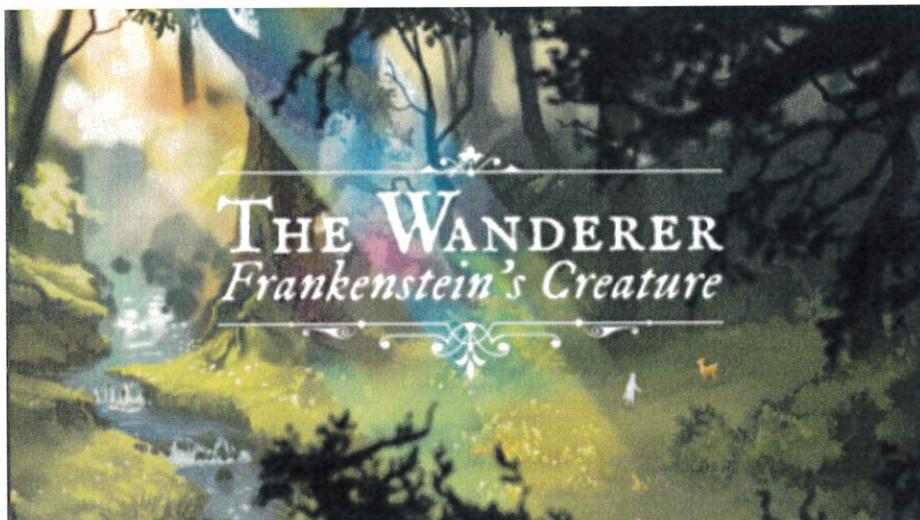
*One Piece* (Glénat) et *Dragon Ball* (Glénat), les deux plus juteuses licences de l'industrie du manga, se sont également illustrées. *One Piece Pirate Warriors 4* (2020) et *Dragon Ball Z : Kakarot* (17 janvier 2020) proposent tous les deux de revivre la trame originale du matériau source dans un mélange de jeu d'action et de jeu de rôle.

# Un jeu vidéo où la créature de Frankenstein est entre nos mains

Clara Vincent - 31.10.2019 | Edition - Economie - Jeux video - adaptation littérature - Mary Shelley Frankenstein



En cette journée du 31 octobre où les monstres sortent de leur tanière, la figure du conte populaire de Mary Shelley écrit en 1818 ne devrait pas déroger à la règle. Un jeu coproduit par La Belle Games et ARTE France fait en effet ressurgir la créature de Frankenstein. Proposant une réadaptation du roman originel, le jeu se veut à la fois interactif et philosophique.



Disponible dès aujourd'hui sur PC et MAC au prix de 14,99 €, *The Wanderer : Frankenstein's creature* invite le joueur à se mettre dans la peau de la créature et à en réécrire son histoire. Entre recherche de ses origines et mise en confrontation avec la nature, le jeu se construit à la manière d'une quête identitaire. Ce, avec des paysages d'un graphisme digne des tableaux romantiques du XIXe siècle.

De nombreuses énigmes à choix multiples seront tout au long du parcours proposées au joueur, et permettront à son avatar d'accroître sa connaissance du monde. Le jeu offre plusieurs fins possibles, et engage le joueur à faire appel à sa propre sensibilité.

Présentation :

// Dans un voyage mélancolique rappelant les peintures romantiques du XIXe siècle, *The Wanderer : Frankenstein's creature* propose au joueur d'écrire sa propre version du célèbre roman. Il incarne la « Créature », un être sensible et naïf, sans mémoire et sans passé. En découvrant le monde à la recherche de son créateur, il explore ses émotions et écrit les premières pages de son histoire. Ses expériences — brutales, tragiques ou joyeuses — et ses choix rapprochent le joueur de la vérité. À mille lieues des contes d'épouvante, un périple tout en sensibilité dans un monde parfois splendide, parfois menaçant. //

*The Wanderer : Frankenstein's creature* sera disponible dès novembre 2019 sur mobile et tablette, et en 2020 sur Nintendo Switch.



**The Wanderer: Frankenstein's creature**

Scénario : Thibaut de Corday

Game design: Thomas Sandmeier

Direction artistique : Charles Boury

Musique originale : Alex Burnett

## Technologies

### L'application VR Palestine permet de visiter virtuellement la Cisjordanie occupée

En août dernier, Israël a interdit la visite officielle sur son sol de deux représentantes du Congrès américain critiques de sa politique. Des développeurs palestiniens ont donc décidé de reconstituer virtuellement le tour qu'elles auraient dû effectuer en Cisjordanie occupée.

Ilhan Omar et Rashida Tlaib, les deux premières femmes musulmanes élues au Congrès et membres de l'aile gauche du Parti démocrate américain, n'avaient pas reçu l'aval d'Israël pour effectuer une visite officielle dans le pays et les Territoires palestiniens occupés, en raison de leur soutien à la campagne de boycott de l'Etat hébreu et à la suite d'un appel du président Donald Trump. Mais les Palestiniens ont trouvé un moyen de leur montrer leur réalité et par là même, d'offrir à voir au monde entier ce que les deux élues américaines auraient dû visiter.

Gratuite, l'application VR Palestine propose des clips vidéo de 4 à 12 minutes qui montrent Jérusalem-Est, Hébron, Bethléem et d'autres endroits des Territoires palestiniens occupés par Israël depuis 1967 où Ilhan Omar et Rashida Tlaib avaient prévu de se rendre. «Nous voulions faire le tour qu'elles étaient prêtes à faire et le rendre plus accessible», a expliqué Salem Baramah, directeur exécutif du Palestine Institute for Public Diplomacy, qui a pensé l'application.

«Généralement, les gens qui ont le privilège de venir et de voir la réalité en Palestine finissent par changer



d'avis sur cet endroit. Mais beaucoup n'ont pas la possibilité de venir, alors nous voulions leur montrer», ajoute-t-il. Les élues américaines ont été interdites d'entrée car elles voulaient «constater l'impact des politiques américaines et spécifiquement du soutien (des Etats-Unis) aux politiques israéliennes injustes», note Diana Buttu, qui avait participé à la préparation de leur visite.

«C'est une jolie façon, pas juste pour Mmes Tlaib et Omar, de vivre le tour qu'elles auraient dû suivre, mais aussi pour les autres membres du Congrès de voir la réalité, la Palestine et ce que nous y vivons», explique M. Baramah. Israël a justifié sa décision en août par l'existence d'une loi israélienne permettant depuis 2017 d'interdire l'entrée aux partisans du mouvement BDS (Boycott, Désinvestissement, Sanctions) qui appelle au boycott économique, culturel ou scientifique d'Israël afin de protester contre l'occupation des Territoires palestiniens.

La colonisation par Israël de la Cisjordanie occupée et de Jérusalem-Est annexée s'est poursuivie sous tous les gouvernements israéliens depuis 1967, mais elle s'est accélérée ces dernières années sous l'impulsion du Premier ministre Benjamin Netanyahu et avec la bienveillance de son allié à Washington, Donald Trump.

## En Bref...

### «The Wanderer: Frankenstein's creature»: le nouveau jeu vidéo d'ARTE revisite le mythe de Frankenstein

Le 10<sup>ème</sup> et nouveau jeu vidéo d'ARTE, «The Wanderer: Frankenstein's creature», qui revisite le mythe de Frankenstein, sera disponible jeudi 31 octobre sur PC/Mac, en novembre sur mobile et tablette, et début 2020 sur Nintendo Switch. Variation libre et inspirée du roman de Mary Shelley, le nouveau jeu vidéo édité et coproduit par ARTE invite à une déambulation hypnotique dans la peau de la créature de Frankenstein, âme innocente à la recherche de son créateur et tourmentée par le rejet des hommes. «The Wanderer: Frankenstein's creature» propose au joueur d'écrire sa propre version du célèbre roman. Il incarne la «Créature», un être sensible et naïf, sans mémoire et sans passé.

### Twitter n'acceptera plus aucune publicité à caractère politique

Twitter n'acceptera plus aucune publicité à caractère politique, a annoncé jeudi Jack Dorsey, le co-fondateur du réseau social. «Nous avons pris la décision de mettre fin à toute publicité politique sur Twitter dans le monde entier. Nous pensons que la portée d'un message politique doit se mériter pas s'acheter», a tweeté Jack Dorsey avant une longue série de micro-messages expliquant plus en détail sa décision. Il explique qu'un message politique gagne en audience grâce à des abonnements à un compte ou des retweets. «Payer pour avoir de l'audience supprime ce choix et impose aux gens des messages politiques parfaitement optimisés et ciblés», estime M. Dorsey, ajoutant: «Nous estimons que cette décision ne doit pas être polluée par l'argent».



## PGW 2019 : ARTE présentera ses deux derniers titres durant l'événement

PC Switch Mac

30/10/2019 à 17:30

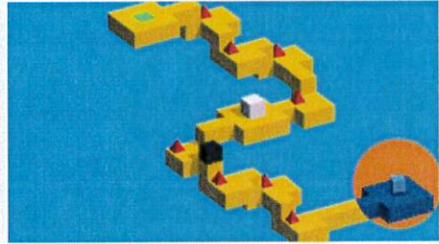
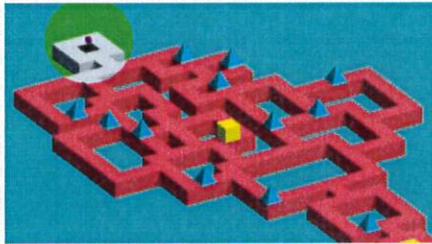
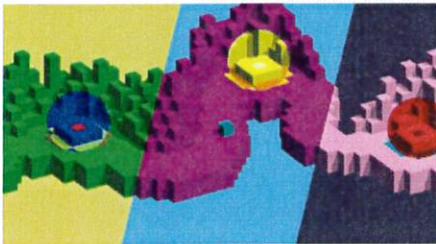
A l'occasion de la Paris Games Week 2019 qui vient d'ouvrir ses portes, la chaîne culturelle ARTE en profite pour présenter ses deux dernières productions : *The Wanderer: Frankenstein's Creature* et *Vectronom*.

Manifestant depuis longtemps un intérêt certain pour les œuvres vidéoludiques, ARTE a récemment pris part à la réalisation d'une web série intitulée *RETROGAMING : Made in France*, traitant des productions françaises. La chaîne a parallèlement décidé, une nouvelle fois, de s'atteler à la création de jeux ; les curieux auront ainsi l'occasion de découvrir deux œuvres aux contenus bien différents.

*The Wanderer: Frankenstein's Creature* conte l'histoire du classique *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley. Le titre promet un voyage émouvant au cœur de l'Europe, sur les traces des origines de la créature. Il sera disponible demain, 31 octobre, sur PC et Mac, via la plateforme Steam.



Dans un tout autre genre, *Vectronom* s'est annoncé comme un jeu d'énigmes rythmiques aux couleurs chatoyantes qui mettra à rude épreuve vos capacités de réflexion. Le joueur est convié, au fil des sonorités, à franchir des niveaux de plus en plus complexes, et pour le moins hypnotisants. Le titre est disponible sur PC et Switch depuis le 29 mai dernier.



RETROUVEZ LA WEBSÉRIE RETROGAMING : MADE IN FRANCE PRODUITE PAR ARTE

RETROUVEZ TOUTES LES INFORMATIONS DE LA PARIS GAMES WEEK 2019

Mis à jour le 30/10/2019



Par Tiraxa, Rédaction jeuxvideo.com

Paris Games Week PC Nintendo Switch Mac Aventure +

### COMMENTAIRES

TOUS LES COMMENTAIRES (15)

Vous devez être connecté pour poster un commentaire.



simunye

il y a 11 heures

J'ai pris en promo A Fisherman's Tale le jeu VR de Arte mais pas encore testé

0 Répondre



Docrates-sama

il y a 17 heures

Vivement le Point'n Click sur "Derrick contre Superman" !

1 Répondre



AsmoSama

il y a 17 heures

On dirait bien que ARTE est qualitatif sur tout les front 😊

4 Répondre



**AT-CG-AT-AT-CG**

il y a 19 heures

Arte sont au top

4

1

Répondre



**Tracer4**

il y a 19 heures

Arte qui diffuse parfois des films d'auteur superbe y'a pas mieux sur le paysage audiovisuelle

7

0

Répondre



**MisterSpoil**

il y a 20 heures

Arte > le reste du parc télévisuel français

11

0

Répondre

[Afficher 1 réponse](#)



**ZeKingofblairo**

il y a 21 heures

Meilleure chaîne de la TNT 😊

22

1

Répondre



**Saybah**

il y a 22 heures

Attend ARTE fait des jeux vidéos ? J'ai rien compris haha

4

0

Répondre



**VousEtesBetes**

il y a 22 heures

J'aime beaucoup les graphismes de Frankenstein 😊

1

0

Répondre



**PotestaKiziteur**

il y a 22 heures

le premier a l'air super

1

0

Répondre



**Bande-annonce** The Wanderer: Frankenstein's Creature - la fable poétique d'ARTE et La Belle Games

## Ce nouveau jeu d'aventure narratif français se trouve une date de sortie.

Après [Enterre-moi](#), [mon Amour](#) et [A Fisherman's Tale](#), ARTE a trouvé un nouveau jeu à propulser sur le devant de la scène indépendante: [The Wanderer: Frankenstein's Creature](#). Il s'agit d'un jeu narratif présentant sous un nouvel angle la créature de Mary Shelley. D'après Cédric Bache ( La Belle Games ): "Le sujet du livre n'est pas tant l'histoire du monstre que nous connaissons du cinéma hollywoodien, qu'une réflexion sur ce que signifie être humain. Lorsque l'âme d'un enfant se retrouve dans un corps d'adulte, et que ce même enfant ne comprend pas la manière dont le monde fonctionne." Le joueur incarne un être effectuant une sorte de voyage initiatique à la recherche de ses origines et de son humanité. La musique et le décor changent selon les émotions du personnage, et accentuent l'atmosphère poétique de ce jeu. [The Wanderer: Frankenstein's Creature](#) s'annonce donc comme un titre à suivre pour les fans du genre.

Le jeu sera disponible à partir du 31 octobre sur [PC](#).

Mis à jour le 10/10/2019



Par [meakaya](#), Rédaction [jeuxvideo.com](#) 



PC

Mac

Aventure

La Belle Games

ARTE France

+



## The Wanderer : Frankenstein's Creature

Genre : Aventure narrative | Éditeur : ARTE France | Disponible : 31 octobre 2019

PC

RÉSUMÉ

TEST

VIDÉOS

IMAGES

CRITIQUES



# THE WANDERER : FRANKENSTEIN'S CREATURE, LA BELLE AVEUGLE

UN POINT AND CLICK ENIVRANT COPRODUIT PAR ARTE

TESTÉ POUR PC

Par Far Away , le 4 novembre 2019 à 17h00

Librement adapté de l'oeuvre *Frankenstein ou le Prométhée moderne* écrite par Mary Shelley en 1818, *The Wanderer* délaisse l'enchâssement des récits inhérent à la nature épistolaire du roman pour nous conter l'histoire d'une vie, celle d'un être isolé et difforme qui s'éveille sans même connaître son nom. Cultivant jusqu'ici une certaine discrétion, ce *point & click* minimaliste s'était au moins fait remarquer grâce à son goût du romantisme inspiré des toiles du XIXe siècle. Mais avec une telle source de fantasmes en modèle, une réinterprétation labellisée Frankenstein ne pouvait se satisfaire d'un bel écran vide de sens. Entre la créature vagabonde au regard d'enfant - peu à peu voilé par la brutalité du monde - et notre propre affect, les échanges suivent le rythme des saisons, charriant les illusions comme les remords. Coproduite par le studio français La Belle Games et Arte (le *puzzle game* musical *Vectronum*, l'hommage à Philip K. Dick *Californium*), cette surprise indé réussit à peindre l'imaginaire en s'emparant du thème le plus connecté au réel : l'incommunicabilité des êtres.

Condition de test :  
Ce test a été réalisé sur PC grâce à un code fourni par l'éditeur, juste avant la projection de Massacreuse à la tronçonneuse. Autre ambiance.



**THE WANDERER :  
FRANKENSTEIN'S CREATURE**

AVENTURE NARRATIVE

31 octobre 2019

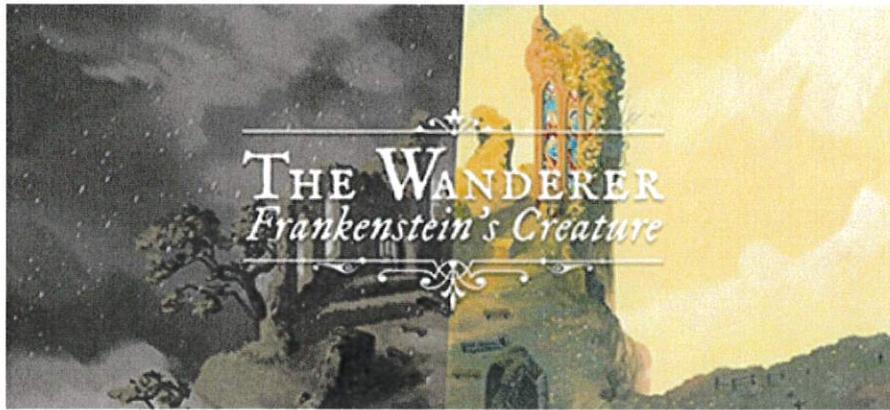
PC

Partager



COMMENTER (5)

Est-ce un songe ? Une lucarne en face d'un autre monde ? Un présent alternatif ? À vous de voir. Ici le fantastique s'arrête où votre esprit le décide. Tour à tour manifeste pictural, conte bucolique, plongée dans une cité aux mille horizons, parabole sur la différence, **The Wanderer : Frankenstein's Creature** lorgne plus le roman d'apprentissage universel que l'éclat gothique du matériau original. Attention à ne pas se laisser abuser par une sortie en pleine semaine d'Halloween. Ici les frissons proviennent moins du "monstre" - jamais physiquement décrit - que de la solitude qui l'entoure. Le mythe du savant fou n'est qu'en arrière-plan. La houle de la science-fiction reste à distance. Ce sont les similitudes entre le récit de l'enfant maudit de Frankenstein, sous la plume de Shelley, et celui du buvard créé par le duo Arte / La Belle Games qui permettront aux joueurs d'exhumer leurs souvenirs de lecteurs. Cependant il n'y a pas lieu d'avoir le roman à l'esprit pour apprécier le voyage.



#### Dernières actus

La Nintendo Switch est à l'Agon...

(TEST) Seagate Gears 5 et Star W...

Aromasound : Big Ben, le bruit e...

Neon Abyss, un shoot PC en démo...

Remnant: From the Ashes, le mill...

Publié le Vendredi 1 novembre 2019 à 10:20:00 par Cedric Gasperini

## The Wanderer: Frankenstein's Creature, un jeu signé ARTE

### La comedia del Arte

Coproducteur et éditeur du jeu, ARTE vient de sortir *The Wanderer: Frankenstein's Creature*, un jeu d'aventure narratif. Le titre, développé par le studio La Belle Games, est désormais disponible sur PC et Mac. Le jeu sortira dans le courant du mois sur iOS et Android, ainsi que sur Nintendo Switch en 2020.

Basé sur le roman de Mary Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, le jeu vous promène à travers l'Europe dans le but de découvrir l'origine et la vraie nature de l'homme.

Il aura fallu 3 années pour réaliser le jeu, avec ses décors peints à la main à l'aquarelle, et travailler sur les ambiances, la musique, les lumières, les couleurs...

