

Sommaire

Joueurs

La semaine du passionné p.2
Le baise-en-ville du joueur textuel p.4
Interview de Thomas p.7
Avis d'alterna-joueurs p.10

Actu

Concours TourDeJeu p.13
Nouveaux jeux p.14

Créateurs

Interview de Skatlan p.16
Gérer un jeu seul ou à plusieurs p.20
Comment trier ses idées p.23
Interview d'une joueuse devenue MJ p.24

Syd de Kaïber

Le Commandeur des Lumières Ocre est la pierre angulaire des secrets desseins des Fayes. Oublié depuis des Eons, ce personnage des mythes et légendes des contrées fantastiques va renaître, pour reprendre sa lame et son rôle de noble guerrier dans les dernières gestes à venir.

*Abnégation, détermination et foi le mèneront au long de son chemin.
Coeur pur et sans peur, il sera un phare brûlant dans les ténèbres de l'Ennemi...*

Sa quête sera longue et harassante mais, guidé par les Petites Reines de l'Automne, l'Elfe des Vents ira chercher les réponses, au nom de Silkion. Il en trouvera peut être certaines, loin, là-bas, dans l'Ouest crystéen...

"L'Eveil de Syd de Kaïber" est une aventure d'introduction idéale au monde de Silkion. Conseillée aux nouveaux joueurs.

Terminé : 1 fois.
Meilleur score : 2 vie(s) restante(s).

TOUR DE JEU
Concours

Fairylin
l'interview du
premier gagnant des
concours TourdeJeu
page 16

Quitter Statistiques Classement Chemin des Fayes Communauté

A propos

Alternazine vous est proposé par TourDeJeu et sa communauté.

TOUR DE JEU

TourDeJeu, le réseau des jeux en ligne alternatifs, vous propose un annuaire, de l'actualité et une communauté de joueurs et de créateurs de jeux.
www.tourdejeu.net

Pourquoi "alternatifs" ?

Les jeux en ligne sont très répandus sur internet désormais. Qu'est-ce qui différencie les jeux alternatifs des autres jeux en ligne ?

Par le passé, on les a appelés jeux par e-mail (ou pbem en anglais), jeux par correspondance (jpc), jeux PHP, jeux web asynchrones, jeux casual... Aujourd'hui, le consensus porte sur les jeux en ligne alternatifs car :

- les auteurs de ces jeux sont des **passionnés** indépendants : soit des amateurs, soit des petites structures,
- ils sont une véritable **alternative** aux MMORPG, aussi bien qu'aux "social games" auxquels on peut jouer sur Facebook,
- ils se jouent en **tour par tour** (parfois des micro-tours), sans avoir besoin que les autres joueurs soient connectés en même temps que vous.

Ce newsZine est là pour vous guider dans cet univers foisonnant et passionnant.

Oelita
Admin de TourDeJeu

La semaine du joueur passionné

Le passionné de jeux alternatifs est inscrit sur plusieurs jeux de types différents. Moi aussi. Ça me permet de profiter de différents rythmes de jeux. En ce moment, je suis actif sur quatre jeux. **Quatre jeux assez différents, quatre jeux passionnants.** Et cette semaine s'annonce très intense. Deux évènements majeurs. D'une part, avec mon clan, à **Daifen**, on prépare un gros coup, et d'autre part, mon petit joueur de tennis de table sur **ITTM** s'est inscrit à un tournoi dont il est le tenant du titre !

Le lundi, en attendant les résultats du tennis qui tombent à 10h, comme chaque matin, je commence par passer sur **650km**. C'est qu'il s'agit de ne pas abandonner mon Crusoë perdu sur son île pas si déserte que cela. J'utilise l'ensemble de mes points d'action (PA) glanés durant la nuit en moins de 10 minutes. Oui, ça ne traîne pas, et pourtant il faut soigner son perso, aller ramasser du bois, et se construire une nouvelle hache car le robinson peut être fort maladroit. Je vais traîner aussi sur le site annexe des troqueurs de 650km, il me faut absolument



exemple de fiche de personnage Daifen

plus de bois pour améliorer le toit de ma hutte. Je propose 100 silex, je verrai plus tard si quelqu'un est intéressé. Ce soir probablement, quand mes PA seront complètement régénérés. Il n'est pas encore 10h, je consulte mon mail, espérant avoir reçu des news de mes alliés de Daifen. C'est qu'on a prévu d'attaquer ce pénible voisin elfe au prochain tour. Celui qui nous nargue depuis un mois avec ses légions d'archers. Et pour le calmer définitivement, il faut qu'on mette la dernière touche à ce plan qu'on fomenté depuis 15 jours. Il paraît en plus que les orcs situés au sud de notre ennemi pourraient nous filer un coup de leur grosse main. Je n'aime pas les orcs, je n'ai pas confiance, pas confiance du tout.

Ah c'est l'heure du tennis de table, normalement le premier tour c'est du gâteau, voyons voir si McDoye, mon poulain, à fait son match... 11/4 11/5 11/5, c'est parfait. Hop, la suite demain ! En fin de journée, après avoir réalisé ma 2ème série d'actions sur mon île, je décide d'aller passer un peu de temps sur le forum de Daifen. Une rencontre IRL est prévue le mois prochain, et pour une fois, pas sur Paris. Ce serait sympa d'y aller, histoire de



écran de jeu 650km

Joueurs



écran de jeu Ultraball

rencontrer enfin mes alliés, et de revoir Findel, le créateur. Je poste quelques messages, puis je me remets sur ma chronique consacrée à l'empire Nain, dans la rubrique roleplay.

Mardi et mercredi, McDoye continue tranquillement son tournoi, sans perdre le moindre set ; les choses sérieuses vont commencer jeudi. Les tractations à Daifen continuent ; mardi, les orcs étaient avec nous ; mercredi, ce n'est plus le cas. L'attaque, c'est vendredi, il va falloir qu'ils se décident, et vite, ceux-là.

Jeudi, ça bouge, je découvre que les devs de 650km ont lancé un event spécial ! Une nouvelle ressource est à trouver en allant fouiller les ruines, Go Go Go ! Cool, j'ai trouvé de la houille, reste maintenant à trouver à quoi cela pourra servir sur cette île. En tout cas, mes trocs se passent bien, je progresse, je pourrai bientôt passer au niveau 34. A part ça, le plan d'attaque à Daifen est fini, on fait confiance aux orcs, et on met le paquet. J'ai déjà rempli mon formulaire d'ordres hier soir, je ne change plus rien. Il ne reste plus qu'à attendre patiemment, et à pleurer le mauvais résultat de McDoye qui vient de se faire sortir de son tournoi. Les statistiques du match annoncent qu'il a été particulièrement mauvais

au service et en contre coup droit. Eh bien cette semaine, il va donc s'entraîner au service, puisqu'il n'est pas encore assez bon. C'est fini pour cette semaine, le ping-pong.

La journée du vendredi est calme, je décide volontairement de ne pas traîner sur Daifen avant les résultats de 22h. Je passe donc une partie de ma soirée sur **Ultraball**, un jeu genre Bloodbowl. Il est temps de faire les ordres pour mon match de dimanche. Cette semaine, je

vais enfin pouvoir tester ma nouvelle technologie, le casque à pointes. Sûr que mes coups de boules vont faire un peu plus mal, niark niark. Je n'oublie pas d'essayer de recruter des rookies (mon centre de formation a des places disponibles), et surtout de revoir à la hausse le prix des places, car le spectacle annoncé devrait attirer les foules ! Je vais aussi rédiger une brève pour le blog de mon équipe d'Ultraball. J'y raconterai mes deux dernières victoires, mais aussi le départ de mon passeur fétiche.

Bon, c'est l'heure, et là c'est du sérieux. Toute notre alliance est sur MSN, et les messages crépitent. Une chose est sûre, on sera tous à l'IRL du mois prochain, et nul doute qu'on débriefera cette attaque autour d'un bon verre. Hop, les résultats sont la !

Classement	Progression	Joueurs	Entraîneur	Pays	Points
1	→	Roland SUCCURSALE	fabe	FR	986
2	→	Fedor KUZMIN	thr	RU	934
3	→	Lova N'ROCKETTA	fabe	FR	930
4	→	Jake HILL	fabe	GB	913
5	↔ (+2)	Nick TAKU	thr	FR	909
6	↔ (-1)	Shita MATSOU	ES_Youn_Bibi	FR	902
7	↔ (+2)	Frederic APPELGREEN	fredo	FR	896
8	→	H6-liv DEK-AHN-P6	fabe	FR	894
9	↔ (+1)	John HODGE	paranoid android	FR	892
10	↔ (-3)	Nakk FADA	fabe	FR	888

écran de jeu ITTM

Joueurs

Soulagement. Pour moi tout va bien, mes armées ont progressé, j'ai pris les territoires tant attendus, même si j'ai perdu plusieurs armées dans l'attaque du royaume elfe. Pas de mauvaises nouvelles des orcs, pas de bonnes non plus d'ailleurs. Retour sur MSN pour faire le point. Mes alliés confirment tous une chose, pas d'orcs en vue, ils n'ont finalement pas bougé. Ce n'est pas une

Daifen

<http://www.daifen.com/>

ITTM

malheureusement, jeu inactif en ce moment

650km

<http://www.650km.com/>

Ultraball 2100

<http://ultraball.ludimail.net/>

trahison totale, mais ça va laisser beaucoup de forces armées à notre ennemi. Le prochain tour risque d'être serré, il n'y aura plus d'effet de surprise cette fois-là. Avant de me déconnecter, un petit tour par la messagerie pour envoyer une petite missive à notre elfe. Il s'agit de lui expliquer avec une naïveté voulue les raisons de ma participation à cet infâme complot envers sa personne, et d'ajouter que promis, affaibli comme je suis, je laisse tomber l'affaire. On ne sait jamais, s'il peut concentrer ses forces sur quelqu'un d'autre, c'est toujours mieux non ?

La semaine se termine en douceur sur une défaite à Ultraball. Pas si efficace que ça, ce fameux casque. La semaine prochaine je prendrai moins de risques, retour à une tactique plus traditionnelle. Et vivement la suite de la Guerre contre les Elfes, c'est mardi le prochain tour !

YeDo

Admin de TourDeJeu

Le baise-en-ville du joueur textuel

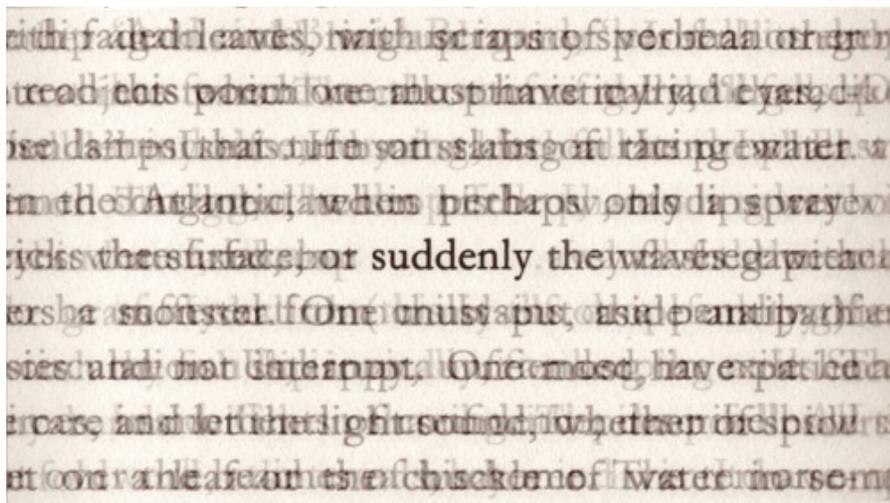
Quand on est joueur en ligne textuel, il arrive qu'on se pose pas mal de questions : le style, le vocabulaire, l'orthographe, la grammaire et la syntaxe aussi, mais pour ces trois derniers points, pas mal de forums se sont déjà donné la peine de recenser les outils pour, aussi je ne rappellerai que l'essentiel. Ce que je crois intéressant, c'est de fournir un petit listing des choses utiles pour aller plus loin, pas que pour "écrire correctement" ou "traquer les fautes", mais bien enrichir son vocabulaire, travailler la musicalité des mots, forger son style, bref, **exploiter toute la dimension littéraire** à laquelle les jeux de rôle textuels laissent la porte ouverte. Sans cesse sur le métier remettez votre ouvrage !

Les bases

Je commence donc par me débarrasser des choses qu'on dit déjà partout mais elles

n'en restent pas moins vraies et indispensables :

- Le jeu de rôle n'est pas qu'un jeu d'écriture, c'est tout autant et peut-être même surtout un **jeu de lecture** ! Lire qui, lire quoi ? D'abord, lire attentivement, relire, re-relire, s'imprégner des interventions de son, sa ou ses partenaires, afin d'y répondre plus que de façon factuelle, d'en trouver les points intéressants sur lesquels rebondir pour faire un récit intéressant dans sa globalité, de se rendre sensible aux éléments de style à développer pour donner une cohérence à l'ensemble, bref, en tirer tout ce qu'il y a de bon. Qu'il s'agisse d'un fil rouge à garder au long de la trame, d'une private joke, d'une reprise d'un effet, c'est évidemment à vous de juger. Il ne s'agit pas non plus d'avoir un récit sans solution de continuité entre les différents tours : les heurts, les surprises ne sont pas à



25/24 - Detanico & Lain, Courtesy galerie Martine Aboucaya, Paris

proscrire, au contraire ! C'est l'étude attentive de ce qui précède votre intervention qui vous aidera à déterminer le meilleur moment pour mettre ces éléments en place.

- Une fois le message ébauché : **se relire, se re-relire, et surtout se re-re-relire !** Car votre meilleur correcteur, c'est vous-même ! C'est l'exercice le plus difficile, d'abord parce qu'une fois qu'on a pondu son message et qu'on a sué sang et eau pour trouver l'inspiration, on n'a plus envie d'en entendre parler, mais aussi parce que même en se relisant de bon cœur, on va souvent très vite et on passe à côté des coquilles puisqu'à la longue on connaît son message sur le bout des doigts : les incohérences syntaxiques d'une phrase trop remaniée nous passent à côté, un mot oublié est remplacé par réflexe... Deux solutions pour tenter de vaincre cette énorme difficulté : la plus radicale et efficace consisterait à donner son texte à relire à quelqu'un d'autre, c'est loin d'être pratique on s'en doute, la seconde solution est plus simple et rapide, et surtout beaucoup plus efficace qu'on ne le croirait de prime abord : relisez-vous à voix haute ! Vous êtes sûrs de ne passer à côté de rien car chaque mot devra être prononcé et vous entendrez la moindre erreur : même si vous corrigez automatiquement vos fautes, l'incohérence entre ce que vous voyez et ce que vous dites ne vous échappera pas si vous vous appliquez à lire assez lentement et à mettre le ton.

- Pour **traquer la faute**, on cite souvent le correcteur de **Word**, qui présente le double avantage de relever les coquilles (voire certaines fautes de grammaire mais il n'est pas des plus fiables sur ce plan-là) et de vous fournir une sécurité si votre ordinateur plante (et puis une mauvaise manipulation sur un navigateur est si vite arrivée...), mais pour ceux qui aiment écrire directement sur navigateur,

Firefox dispose d'un correcteur tout aussi efficace, et sa fonction "Historique > Onglets récemment fermés" a sauvé la vie de plusieurs de mes messages... Question conjugaison, interrogez évidemment le **Bescherelle** (cf. 1), incontournable. Pour les orthographes incertaines, le **CNRTL** (cf. 2) et **Lexilogos** (cf. 3) seront vos meilleurs alliés.

Les aides supplémentaires

- A ceux qui veulent aller plus loin dans la **recherche de vocabulaire**, l'excellent **dictionnaire des synonymes** (cf. 4) de l'université de Caen rendra de précieux services.
- La musicalité de la langue est exploitable d'une manière assez unique sur le site du **BarBeRy** (cf. 5), **dictionnaire des rimes** "et bien plus encore" : chaque mot peut être décortiqué de plusieurs manières et les possibilités sont assez colossales lorsqu'on est à la recherche d'idées. Pour peu qu'on soit friand de hasards objectifs, le mode aléatoire s'avère très séduisant !
- Pour les maniaques, vous trouverez **ici** (cf. 6) un ensemble de **règles typographiques** toujours bonnes à connaître, notamment les règles d'espacement.

Derniers conseils

- **Clarté et concision** doivent être vos

Joueurs



Une des formes que peut prendre le BarBeRy

maîtres-mots : il ne s'agit pas de se cantonner à ce qu'on sait faire, au contraire, osez, expérimentez, c'est un jeu ! Mais tâchez de toujours vous demander si vous serez compris, si on aura plaisir à vous lire, si vous ouvrez assez de possibilités à votre ou vos partenaires : vous écrivez pour être lu, c'est bête à dire... mais ça signifie que vous n'écrivez pas que pour vous (sinon, pourquoi décider d'écrire à plusieurs plutôt que de faire sa popote tout seul chez soi ?), et que vous devez pouvoir vous mettre à la place de ceux qui devront vous répondre.

- Respect donc de vos partenaires mais aussi de l'histoire, en tâchant de ne pas forcer les choses à aller là où vous avez décidé trois manches à l'avance qu'elles iraient — ou à l'inverse de vous laisser porter sans jamais fournir l'effort de proposer d'autres choses que ce qu'on vous amène. Il s'agit donc de produire un

récit cohérent, au plan de l'intrigue, de la présentation, de la progression, du rythme. Attention, je n'ai pas dit uniforme ! Simplement, chaque élément doit trouver sa place de façon fluide et le lecteur, quel qu'il soit, doit pouvoir s'y retrouver et prendre plaisir à découvrir le récit construit.

- Pour **élargir le sujet**, je me permets de citer une certaine Milady Coulter,

qui, depuis les brumes d'un Collège désormais fermé (cf. 7) a décrit mieux que je ne le pourrais ce qu'elle considère être un "bon message". Jetez un œil, ça vaut le coup de voir les questions qu'elle soulève — à vous d'y apporter vos réponses, c'est ce qui fera votre originalité ! Mais je suis intimement convaincu que quand on veut écrire quelque chose d'intéressant, de joli, de drôle... on ne peut pas ne pas soulever les problèmes que Milady pointe.

- Mais surtout, **amusez-vous !!!** On a beau parler de recherche, d'effort, de perfectionnement, il s'agit d'un jeu : ce doit être une partie de plaisir avant tout, l'exercice doit rester secondaire. C'est là l'ambiguïté de tous les jeux : faire semblant de prendre le jeu au sérieux — mais ça, Pascal (cf. 8) en parle bien mieux que moi !

Aruarian
Animateur sur le forum
TourDeJeu

- (1) <http://www.bescherelle.com/>
- (2) <http://www.cnrtl.fr/>
- (3) http://www.lexilogos.com/francais_langue_dictionnaires.htm
- (4) <http://www.crisco.unicaen.fr/cgi-bin/cherches.cgi>
- (5) <http://www.barbery.net/lebarbery/index.htm#>
- (6) <http://www.interpc.fr/mapage/billaud/#docu>
- (7) <http://norsken.free.fr/forum/viewtopic.php?t=1814>
- (8) <http://www.philolog.fr/le-divertissement-pascal/>

Interview d'un joueur : Thomas

Bonjour. Merci d'avoir accepté cette interview pour AlternaZine. Pouvez-vous faire une petite présentation ?

Alors, je m'appelle Thomas, j'ai 25 ans, je suis étudiant en philosophie depuis le début de l'année, et je donne des cours de maths, physique, bio... à côté car avant ça j'ai fait 7 ans de médecine. Je joue de la flûte traversière depuis mes 7 ans à cause des Chevaliers du Zodiaque et j'ai toujours beaucoup aimé l'art, la littérature, etc. mais principalement la musique. J'ai eu internet tard, après mes concours de médecine, et je suis passé complètement à côté du phénomène des jeux alternatifs.

C'est un ami qui m'a mené aux jeux par forum, à l'époque j'avais déjà 21 ans. J'ai suivi ça de loin parce que je ne prenais pas trop le jeu par forum au sérieux : d'une part, je n'aimais pas les forums, et surtout je préférais lire les grands auteurs ! C'est quand j'ai vu qu'il y avait une vraie communauté derrière que ça m'a attiré, et je me suis inscrit à un jeu tout nouveau à l'époque, l'Echiquier, qui malheureusement s'est brusquement mis en hibernation, ce qui m'a contraint à mettre mes personnages au placard. Si il n'y avait pas eu cette pause, jamais je n'aurais pris l'initiative de monter mon propre jeu, je m'amusais trop bien là-bas !

J'ai aussi joué à quelques jeux alternatifs du genre Travian, Fondation, LiveonBankiz, un jeu de gargouilles aussi, mais je ne m'y suis pas autant investi, pour moi ça restait "un truc à cliquer".

Qu'est-ce qui vous a attiré dans les jeux par forum ?

J'ai beaucoup apprécié le fait que le niveau littéraire y soit assez soutenu, qu'il y ait des gens intéressés par l'écriture, parfois professionnellement d'ailleurs, mais même

ceux qui étaient "simples joueurs" étaient de bons joueurs. Par ailleurs il y avait sur l'Echiquier un très bon esprit et j'ai eu l'occasion de rencontrer des gens vraiment chouettes. En somme, ce qui m'a attiré était et reste principalement le côté littéraire : le fait qu'il y ait une rédaction soutenue, et que ça puisse être de la création de haut vol. Au même plan, j'ai aussi beaucoup été séduit par le côté interactif. Au début, ça m'inquiétait un peu quant à la qualité des textes mais en fait écrire à quatre mains ou plus donne une dynamique très particulière aux récits et c'est très plaisant d'attendre de voir comment sa propre histoire va s'écrire, d'avoir la surprise de ce que choisira l'autre joueur.

Aujourd'hui, quels rôles avez-vous dans le jeu par forum ?

Sur le mien, je joue beaucoup, j'ai une grosse poignée de personnages basiques et je joue le "conteur" du site, alternativement avec mon co-admin. Sur l'Echiquier, qui a repris, je joue deux rôles assez importants, celui de la Reine d'ébène et un des deux Jokers.

Comment jouer à ce style de jeu pas comme les autres ?

C'est vrai que ça demande du temps avant de comprendre le principe. J'ai toujours eu du mal à faire comprendre à mes amis comment ça marchait sans leur faire faire une partie ! Je crois qu'à la base, ce qu'il

faut c'est s'imprégner de l'univers. On fait souvent commencer le jeu avec la création du personnage, je crois qu'avant ça on oublie de préciser que ce personnage est là pour faire vivre un univers et en tirer parti. Beaucoup de personnages sont créés hors de tout contexte (ça me fait penser à un roman de Pirandello, *Six personnages en quête d'auteur*), mais en définitive il faut bien les adapter au lieu où l'on joue... Pour



moi la première chose consiste à se forger une vision globale de l'univers dans lequel on entre, de son histoire, de ses règles, de ses habitants...

Après quoi, deux solutions : créer un personnage très construit qu'on met à l'épreuve dans le jeu ou au contraire avoir un projet simple et pas trop délimité qui se révèle en cours de jeu, au fil des parties, avec un personnage qui se construit dans son jeu plutôt que dans sa fiche. Je suis en général plutôt partisan de la seconde option, qui est plus spontanée je trouve. J'ai beaucoup plus de mal avec la première car ça fige en quelque sorte le personnage, et souvent j'ai dû modifier la fiche car au fil des parties je réalisais que je m'étais trompé sur mon propre personnage ! Ça demande beaucoup de réflexion pour avoir fixé tous les détails d'un personnage, savoir comment il va réagir si on le déstabilise, etc., chose qui ne se rencontre d'ailleurs pas toujours : souvent on aime rester dans petites habitudes sur son forum — j'ai un ami qui appelle ça "jouer aux playmobils". En définitive si cette réflexion sur le personnage se fait en amont des parties, elle est très détachée de l'univers dans lequel il évoluera par la suite, ou du moins, elle l'est plus que lorsqu'elle est menée au fil des parties et donc guidée par les contraintes comme les possibilités du monde particulier dans lequel le personnage se développe.

Une fois que tout ça est établi, les parties sont assez faciles à mener : une fois qu'on voit clair dans la tête de son personnage et qu'on sait où l'univers peut nous permettre d'aller, la difficulté c'est d'écrire quelque chose d'intéressant et qui donne une partie dynamique. Relancer, surprendre... ça c'est quelque chose qui n'est jamais acquis, une question qu'on se pose à chaque message de chaque partie, et là pareil, deux options : anticiper et avoir une vision à longue échéance des parties, en ayant déjà la suite en tête alors que son partenaire n'a pas encore réagi, ou bien y aller complètement à l'instinct et se laisser guider par l'inspiration. Je suis plus adepte de la

seconde mais les deux ont leurs difficultés, la première, on risque de ne plus savoir s'adapter et de forcer la partie à aller là où on voulait qu'elle aille en ratant des possibilités intéressantes dans ce que proposait son partenaire (voire en lui démolissant une partie de son jeu), dans l'autre, on est un peu tributaire de l'inspiration du moment et on prend le risque de partir en free-style, ou de voir la qualité de ses interventions fluctuer de façon aléatoire.

Quel est l'intérêt de jouer à ce genre de jeux ?

L'intérêt est triple pour moi. D'une part, le côté bêtement ludique : parce que c'est amusant, parce que ça détend, parce que c'est un plaisir de s'investir dans quelque chose comme ça. Deuxièmement, pour le plaisir de faire ça avec des gens sympa, d'intégrer une communauté, d'échanger avec les autres, de se faire surprendre, d'avoir des parties inattendues et non-linéaires, avec tout l'imprévu qu'on n'a pas en jouant tout seul. Et enfin, pour le plaisir de l'écriture en elle-même, pour la recherche de l'exercice de style.

Quelles sont les qualités nécessaires pour jouer par forum ?

Je crois qu'il faut avant tout aimer écrire. C'est même plus que nécessaire, sinon, on n'est pas fait pour ce genre de jeu je crois. Il faut aussi absolument aimer lire (et pas que se lire soi-même !). Après, aimer jouer, aimer la surprise, aimer surprendre, être inspiré, être perfectionniste, c'est mieux, mais ce n'est pas nécessaire. Ce qu'il faut c'est garder conscience qu'on est deux et qu'on doit échanger avec son partenaire, pas écrire son histoire avec lui ou pire en dépit de lui, mais écrire une histoire commune. Chercher à avoir un produit fini cohérent, un vrai récit, plutôt que juste faire vivre son personnage, sinon les parties se réduisent à "X croise Y ils parlent ils s'aiment ou se détestent fin", avec passage à l'action pour illustrer quand on a pas peur de faire bobo à son personnage.

Auriez vous quelques conseils pour

Joueurs

ceux qui voudraient se lancer dans le jeu par forum ?

Je leur conseillerais de lire plein de livres ! Chercher leur inspiration partout, dans la musique, dans la poésie, la peinture, avoir envie de créer quelque chose. Et puis comme tout artiste finalement, rester humble, et toujours être prêt à se dépasser et se remettre en question, en particulier quand on n'est pas tout seul face à la création ! Et encore une fois, être prêt à se relire, se relire, se relire... chercher la petite bête, et potasser les messages des parties auxquelles on joue pour en tirer le meilleur parti. Voilà, après, techniquement, tout ce qu'il faut pour débiter est disponible un peu partout en ligne !

Pour clore cette interview, quelle question auriez-vous souhaité que l'on vous pose ?

J'aurais bien aimé parler "politique", c'est-à-dire des communautés plus larges de

joueurs : les différents annuaires, les fédérations, les acronymes : comment arrive-t-on (ou pas !) à se mettre d'accord et à définir des standards, à prendre conscience qu'on est plus qu'une dizaine d'aficionados sur un petit forum.

Merci d'avoir accepté cette interview pour faire découvrir les jeux par forums. Avez-vous un dernier mot à dire ?

Un dernier mot : merci ! Je trouve qu'on ne met pas souvent le joueur à l'honneur, paradoxalement, et c'est une bonne initiative selon moi.

Toshi
Interviewer

Si vous désirez contribuer à un prochain numéro d'AlternaZine, vous êtes les bienvenus ! Contactez Oelita ou Aruarian sur le forum de TourDeJeu.



Les AlternaJoueurs donnent leur avis

Jeu : **Middle Iwy Zone**

<http://www.tourdejeu.net/annu/fichejeu.php?id=7447>

Joueur : **Koghiba**

<http://www.tourdejeu.net/joueurs/joueur.php?idjoueur=23124>



Avis : Tout en s'appuyant sur des bases familières, MIZ a su créer son propre univers et sa propre histoire, plutôt riches et soignés. Quel que soit le type de personnage que l'on souhaite incarner, la crédibilité (dans le contexte, hein) est à peu près le seul maître-mot et les possibilités sont donc très nombreuses. Le niveau d'écriture demandé est bon, mais loin d'être réhébitoratoire, d'autant que la communauté et

le système de parrainage sont souvent là pour aider les joueurs en difficulté : l'équipe du forum, admins et modos, est aussi très présente et à l'écoute. Les règles de base sont plutôt simples et rapides à assimiler et, tant que l'on y met de la bonne volonté, il n'est pas difficile de s'intégrer parmi la communauté plutôt accueillante. En-dehors des quêtes et événements, il n'y a pas de limite de temps pour poster, ce qui a ses avantages et ses inconvénients. Toutefois, au fil des améliorations du forum et notamment avec la V3, faire évoluer son personnage est devenu peu à peu plus facile, ce qui fait que l'un des problèmes majeurs selon moi a pu être réglé. Globalement, il s'agit d'un bon forum : sa taille le rend difficile à gérer, si bien que certains défauts sont difficiles à corriger, mais l'équipe du forum ainsi que les joueurs font leur possible pour toujours améliorer et faire évoluer MIZ. Vous y serez le bienvenu. Mes notes : Richesse=5/5, Jouabilité=5/5, Ambiance=5/5

Jeu : **Tol Orëa, la Terre de l'Aube**

<http://www.tourdejeu.net/annu/fichejeu.php?id=6781>

Joueur : **Vilden Nyl'Dòròth**

<http://www.tourdejeu.net/joueurs/joueur.php?idjoueur=23164>



Avis : Dès l'arrivée sur ce forum, la design nous capte, nous fascine, nous éblouit : d'une simplicité pure, mais d'une efficacité redoutable pour nous plonger au sein de cet univers magique. Les images illustrant les lieux sont parfaitement trouvées pour nous faire rêver. On s'y croirait réellement ! Les

descriptions des paysages et des Kaerls sont précises, concises et fournissent des informations utiles sur le lieu. Contrairement à d'autres designs de forum, celui-ci est léger, agréable à la vue et, fait important, totalement déchargé d'images grossières et inutiles. À présent, creusons quelque peu. Le contexte de jeu est tout bonnement passionnant. Du fantastique à l'état pur comme on en trouve peu ces derniers temps. Passionné de dragon ? Ce forum est fait pour vous ! Certains trouvent que le fait de commencer au grade d'aspirant sans dragon est difficilement acceptable pour un nouveau venu. Je trouve au contraire que cette règle permet de "trier" les passionnés, des joueurs de passage. De plus, cela permet de se familiariser réellement avec l'univers avant de posséder son propre dragon. Car il faut

savoir qu'être Chevalier ou Maître-Dragon n'est pas à prendre à la légère et cette position n'est logiquement pas confiée aux premiers venus.

L'univers fantastique est donc parfaitement entretenu et étoffé. Univers grandement inspiré de "La Ballade de Pern" pour les connaisseurs. Un monument de la fantaisie, oeuvre de la célèbre romancière Anne McCaffrey. Les passages dans l'Interstice permettent de ne pas être handicapés par la restriction de n'être présent en rp qu'à un endroit à la fois. De plus le Liber Draconis (présent sur le forum) donne de nombreuses indications passionnantes sur la race draconique. Les zones de jeu sont nombreuses, oniriques et grandioses. Ce monde possède un extraordinaire potentiel et seul votre imagination en sera la limite.

Pour conclure cette critique, il faut savoir qu'il m'a rarement été possible d'arriver sur un forum rpg avec une telle ambiance et bonne entente entre les joueurs ! Les nouveaux arrivants sont immédiatement intégrés à la vie rp et hrp, notamment grâce à la chatbox très fréquentée (le langage sms y étant banni). Ils sont encadrés dès leur arrivée par un Maître qui leur enseignera l'art du dragonnier. En bref, un forum à ne pas rater pour les rêveurs, les écrivains en herbe et les passionnés de fantastique. Rarement un tel jeu aura retenu autant mon attention. Merci à Heryn Amlug, fondatrice de ce monde merveilleux, pour m'avoir permis de rêver un peu plus. Mes notes : Richesse=5/5, Jouabilité=5/5, Ambiance=5/5

Jeu : **Campagne de Russie**

<http://www.tourdejeu.net/annu/fichejeu.php?id=5783>

Joueur : **Leonardo**

<http://www.tourdejeu.net/joueurs/joueur.php?idjoueur=23129>



Avis : Il y a différentes façons de jouer avec les MMO et je trouve ma manière plus enrichissante pour le jeu et le RP car j'ai développé sur le jeu une unité qui essaie de coller à la réalité tactique de l'époque (organisation, hiérarchie, commandement etc...). La difficulté sur ce genre de jeu est de trouver un intérêt tactique au jeu tellement le public peut paraître volatile. Or comme à la guerre il se constitue des groupes par affinité et l'esprit de corps trouve son pendant dans l'esprit d'équipe et le jeu de rôle s'appuyant sur un background tant historique qu'héroïque... Ainsi quand on débarque on est éberlué par le désordre ambiant et pourtant à y regarder de plus près on retrouve les composantes d'une armée en campagne. Il y a les différentes catégories de troupes, ces dernières évoluent en expérience au cours des campagnes (c'est sur on est un peu loin du napoléonien pur) on spécialise les unités en fonctions de leurs potentialités et la le

tacticien trouve son bonheur.

Mais ce qui est le plus réaliste et le plus dur à encaisser pour des wargameurs c'est cet aspect impalpable du commandement. Effectivement commander ne se limite pas à pousser des pions sur une carte. Il faut au chef de guerre ce truc en plus qui fait qu'il va justement suivre le mouvement qu'on imprime à des pions et la souvent les joueurs de War Game se heurtent à l'aspect humain de l'art de la guerre. Ce qui fait qu'un chef est suivi parce qu'il inspire confiance, qu'un chef va seul monter une opération qu'un autre raterait parce qu'il arrive à sublimer ses troupes. Sur campagne de Russie on a essentiellement des meneurs mais peu de tacticiens. Je fais du racolage pour recruter sur les forums et les joueurs se sont dégoutés car rien ne se passait comme sur des war game normaux. Mais ce qui est amusant justement c'est que pour moi c'est ce qui se rapproche étonnamment des conditions de la réalité. On réalise des opérations dans des situations générales de chaos et les opérations planifiées au millimètre près sont parfois des réussites mais pas comme on l'attendait.

Maintenant j'ai mis une notation dure car effectivement l'ambiance est spéciale. Il faut adopter un profil bas et éviter le forum

Joueurs

si on aime la controverse. L'aspect jeu en cours de montage est aussi un peu désagréable avec des règles qui s'ajoutent et parfois se contredisent avec les abus que cela peut comporter et entraîner sur l'autorité de l'animation. Le but et le jeu pour ma part je l'ai développé dans l'armée

que j'ai élaboré et développé ce qui nous réussis pas mal je crois. Maintenant si cela vous donne envie je recrute dans le camp russe chez les pavlov.

Mes notes : Richesse=3/5, Jouabilité=3/5, Ambiance=1/5

Ces commentaires de joueurs ont été sélectionnés parmi ceux que donnent chaque jour les joueurs inscrits sur TourDeJeu. Vous aussi, donnez votre avis !

Mon profil d'alterna-joueur

Joueurs les plus actifs

Joueur	★	☆	✶
gilgamesh	4	4	21
altair09	7	7	11
Mr Pompkik	4	11	9
Natth	4	14	3
Feariel	4	6	10
Oelita	7	5	7
'Christa	3	6	10
Findel	2	6	8
YeDo	6	7	2
Toshi	1	1	13

Alterna-joueurs

 **Delta** joue à **Breaking Dawn (Twilight)**.
Pseudo : Delta. *Habitué(e)*.
"Sur le forum depuis Février 2009..."

 **Ewan Ranks** joue à **Vigilant le JdR**.
Pseudo : Ewan Ranks. *Passionné(e)*. *Team d'animation* !
"Né à Liverpool en 1924 d'un père faisant des petits boulots de ci de là et d'une mère femme de ménage, Ewan passa une scolarité normale, toujours dans la moyenne. Alors q..."

 **Nien** joue à **Hedêlhind**.
Pseudo : Keefey Asteis. *Passionné(e)*. *Team d'animation* !
"Je joue sur Hedêlhind depuis octobre. C'est le forum qui m'a remis sur les rails après plusieurs mois sans RP. J'ai tout de suite été attiré par la richesse de l'uni..."

 **SamC7** joue à **Cowboystown : Jeu de cowboys online**.
Pseudo : EllaSanada. *Habitué(e)*. **Classement** : 2.
"Ella Sanada, une fille venant du pays du soleil levant, voulant faire fortune ^^..."

Les alterna-joueurs sur TourDeJeu

- ▶ 14-03 **Ryoma Naruto** On avance doucement mais sûrement par Iki
- ▶ 13-03 **Inquisition Futuriste** Dépêchez-vous ! par Sir Edward
- ▶ 10-03 **Das Boot** Amazing ! par Heindricks Carter
- ▶ 10-03 **Breaking Dawn (Twilight)** L'un des meilleurs forums que j'ai connu :D par Rose
- ▶ 10-03 **Conspirations** Réponse par Non nobis
- ▶ 10-03 **Hogwarts Castle** Génialissime ! par Emily Davens
- ▶ 10-03 **Star Wars RPG** Un petit Rpg bien sympa par Padme Amidala Skywalker
- ▶ 09-03 **Poudlard RP V3** On vous attend!!! par Mier Dickinson
- ▶ 09-03 **Academy X** Riche & fourni par Zevon
- ▶ 09-03 **The Witch Slay** Du rp en HD, HQ par Balbuzard
- ▶ 08-03 **Valdemar RPG** génial ! par Manuchan
- ▶ 08-03 **Apocalypsis** Commentaire par xebulon
- ▶ 08-03 **Warhammer JDR** Avis personnel. par Sigmund Muragan
- ▶ 08-03 **Imril, le Glaive de l'Aigle** Imril par Neyhoum

Liste des commentaires récents

Les concours thématiques de TourDeJeu

Chaque mois depuis novembre 2009, TourDeJeu organise un concours sur son forum.



Le thème du concours est différent à chaque fois. Les jeux sont nommés par le jury à partir des propositions qui sont faites pendant une semaine. Un vote public désigne enfin le gagnant.

Pour participer au vote, il faut être inscrit sur TourDeJeu, et avoir posté au moins 2 messages sur le forum, ou bien avoir ajouté 2 jeux sur son profil d'alterna-joueur. Voici **les 4 premiers gagnants** :

Alonya - la meilleure carte interactive, février 2010

Catégorie : Jeux de conquête, Wargame

Ambiance : Fantastique

Alonya est un jeu en ligne alternatif de gestion et de stratégie qui se joue par partie. Sorte de civilisation médiéval fantastique mutijoueur par navigateur.

Site : <http://alonya.eu/>

Arkhan - la fiche de jeu la plus attirante, janvier 2010

Catégorie : JdR univers original, Médiéval

Ambiance : Fantastique

Arkhan est un jeu par navigateur, dans lequel vous incarnez un personnage dans un monde med-fan où l'usage de la magie a été perdu lors d'un cataclysme qu'on soupçonne lié à son utilisation abusive.

Site : <http://www.arkhan.org>

Le territoire de Kiponie - l'univers de jeu le plus original, décembre 2009

Catégorie : Jeux de simulation, Economique

Ambiance : Fantastique - Historique - Humoristique

Vous incarnez un Naufragés du territoire de kiponie. + de 30 métiers : paysans, industriels, politique, journaliste.... 13 Cités différentes, tout un pays en constante évolution

Site : <http://www.kiponie.com>

Fairylin - la plus belle image d'illustration de fiche, novembre 2009

Catégorie : Jeux de conquête, Action-RPG

Ambiance : Fantastique - Onirique

Fairylin est un jeu par navigateur en solo, composé d'une succession de nouvelles lyriques, ponctuées de grandes batailles sur échiquier, le tout dans un univers féérique à l'agonie...

Site : <http://fadrax.enix.org/fairylin/>

Retrouvez ces jeux sur
<http://www.tourdejeu.net/annu/annuconcours.php>

Nouveaux jeux repérés dans l'annuaire

WebMedieval

Catégorie : Jeux de conquête, Wargame

Ambiance : Fantastique - Historique



Incarne un seigneur, créez votre ville et faites-la prospérer. Choisissez la voie du commerce en créant votre flotte marchande, ou partez en guerre contre les seigneurs de Melder.

WebMedieval est un jeu qui se déroule dans un univers fictif féodal. Le côté fantastique d'abord envisagé a été mis de côté, pour accroître le réalisme. Il suffit de quelques

minutes chaque jour pour s'occuper de son compte.

Le fait que vous puissiez créer des alliances, discuter en temps réel via le module de chat (salons RP, HRP, Commerce...), communiquer par missive ou encore sur le forum favorise bien entendu les interactions entre joueurs.

Le Roleplay n'est pas obligatoire, mais tient une place importante dans le jeu. En effet, le forum est aménagé pour favoriser le Roleplay (de nombreux lieux géographiques différents, des descriptions détaillées de ces lieux, ainsi que des Personnages Non Joueurs, de l'histoire du monde, des peuples...) et l'équipe des Maîtres du Jeu met régulièrement en place des événements (qui ont souvent une répercussion dans le jeu).

Site : <http://www.webmedieval.com/>

L'avis de YeDo : Un nom sobre, une description classique, un site dans des couleurs attendues, la fonte de diablo pour les boutons.... mais une présentation du jeu assez alléchante, avec une carte de jeu assez pimpante.

EDEN Elementalistes

Catégorie : JdR univers original, Anticipation

Ambiance : Onirique - Policier



Des humains dotés d'un pouvoir unique, appelés Élémentalistes. Prisonniers d'une île céleste gérée par d'étranges robots. Une menace invisible, des disparitions... Résoudrez-vous l'énigme ?

Basé sur un mystère principal, plusieurs intrigues sont organisées afin d'apporter de nouveaux éléments aux joueurs et permettre à ceux qui le désirent de mener leur propre enquête. Parallèlement à la vie des personnages, il y a aussi celle de toute l'île régulièrement alimentée par des events propres à Eden, des faits divers...

L'univers d'Eden n'est pas propre aux administrateurs puisque les membres ont également la possibilité d'ajouter leur pierre à l'édifice. Par le biais de l'Encyclopédie (partie répertoriant différents éléments de l'univers), ils peuvent inventer la faune, la flore, les objets et les mets de l'île.

Il existe un guide pour les nouveaux arrivants ainsi qu'une Aide au RPG pour aider et conseiller les joueurs. Des membres volontaires donnent des cours et écrivent

des tutoriels, des astuces pour éviter les fautes d'orthographe ou structurer un RP par exemple.

Nous conseillons un âge de 15+ mais aucune restriction n'est imposée du moment que les joueurs sont matures et fair-play.

Site : <http://eden-elementalistes.forums-rpg.com/>

L'avis de YeDo : Un jeu par forum qui sort du lot. Le site est propre, la fiche très bien détaillée, le forum vivant. Si les JpF pouvaient plus souvent ressembler à celui-ci !

Imril, le Glaive de l'Aigle

Catégorie : Jeux de conquête, Wargame

Ambiance : Fantastique



Dans un univers fantastique original et riche, menez votre escadron au combat pour la gloire et la victoire de votre camp. Accomplissez les missions héroïques pour devenir un redouté meneur d'hommes! Choisissez de rejoindre le camp de l'Aube ou celui des Ténèbres en prenant la tête de l'un des 33 escadrons proposés. Chacun dispose de plusieurs types de combattants (il en existe une bonne centaine au total) que vous pourrez recruter au fur et à mesure de vos progrès et victoire dans la Forêt de l'Elmérois où se déroule l'histoire d'Imril, le Glaive de l'Aigle.

Le champ de bataille est divisé en 18 secteurs magnifiques et ayant chacun une atmosphère différente. Imposez votre domination sur l'un d'entre eux, ou parcourez le monde d'Imril sans relâche pour traquer l'ennemi : soyez le Capitaine dont vous rêvez!

Combattez bien sûr, mais accomplissez également des missions d'infiltrations, de découverte, ou de commerce pour augmenter votre potentiel et obtenir de nouveaux pouvoirs.

Vous vous sentez l'âme d'un chef? Fondez une compagnie pour fédérer les forces vives de votre camp autour d'un but commun, ou bien rejoignez l'une de celles existantes. Vous pourrez si vous le souhaitez écrire de belles histoires sur le forum lié au jeu.

Le jeu se joue en temps réel à l'aide de points d'actions que l'on regagne progressivement, avec un retour au maximum toutes les 12 heures dans les modes campagne et bataille rangée. Ainsi un rythme de jeu de 2 ou 3 fois par jour est tout à fait suffisant dans un premier temps pour jouer avec plaisir.

Site : <http://www.imril.com>

L'avis de YeDo : Le design du site est un peu particulier, ce blanc, brrrr. Mais c'est l'interface qui m'a plu. Ca ressemble à un jeu genre Ultima, et ça, ben ça réveille en moi de vieux souvenirs sympatiques.

Ces jeux ont été repérés parmi ceux qui se sont inscrits récemment dans l'annuaire de TourDeJeu.

Interview de Skatlan, créateur de Fairylin

Pour le premier numéro du newzine *TourdeJeu*, nous avons décidé de mettre à l'honneur le vainqueur de notre premier concours sur le forum qui avait pour thème "la plus belle image d'illustration de fiche".

C'est le jeu Fairylin qui l'a remporté, grâce à un graphisme exemplaire et des pages de jeu aussi belles que claires, et nous avons donc rencontré Skatlan, son créateur.

Bonjour, est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

Hello hello ! Me présenter en quelques mots ? Voyons voir : je me fais surnommer Skatlan un peu partout sur la toile, et depuis environ six ans, je code jeu après jeu, humble créateur d'univers au service de nos insatiables joueurs, comme tant d'autres avant moi, et sûrement encore plus après, avec un succès relatif et un panache toujours renouvelé !

Et donc tu es le créateur, entre autres, de Fairylin, qui a gagné le premier concours TourdeJeu grâce à son graphisme très soigné. Peux-tu nous parler un peu de ton jeu ?

Fairylin est mon morceau de chocolat Lindt : un peu de finesse et de calme dans ce monde de brutes. Paumé dans cet univers de grosses machineries oppressantes et de tempêtes permanentes qu'est la vie à notre époque, et plus particulièrement le domaine du jeu internet, je me sentais l'envie de revenir à quelque chose de plus fondamental.

Un jeu beau et simple, qui n'exige pas une attention permanente de la part des joueurs ou de l'admin, pas de lecture intensive de règles compliquées, ou de connexions systématiques et quasi-forcées pour pouvoir rester à flot.

Pas de boutons de référencement qui clignotent de partout, de page d'accueil surchargée : simplement

de belles images, un univers poétique, et des challenges épicés juste ce qu'il faut pour rester ludiques.

De là est né Fairylin : un jeu en solo mélangeant des récits d'aventures, saupoudrés de parties d'échec, bricolées pour offrir un grand panel de possibilités et de petites surprises.

Donc, Fairylin est un jeu solo sur internet. Tu as choisi de prendre le contrepied de tous ceux qui pensent que les jeux-web doivent être communautaires et massivement multi-joueurs ?

Oui, car je fais partie d'une certaine catégorie de joueurs, particulièrement délaissés par les autres jeux. Il me semblait donc important de faire, une fois n'est pas coutume, un jeu qui ouvre et accepte tout un chacun, plutôt qu'un jeu qui exclut.

Il est très facile de trouver des jeux qui parlent aux très jeunes, aux "hardcore-gamers", aux "no-life", ou qui gratifient volontiers les premiers inscrits aux dépens des nouveaux, les guildes cyclopéennes, ou les plus gros payeurs. Chercher un jeu qui parle aux premières générations de joueurs (de plus de 40 ans, aujourd'hui), qui laisse à chacun le choix de



Fairylin

jouer en solo ou non, de jouer souvent ou non, ou qui pense vraiment aux nouveaux arrivants, devient souvent un vrai chemin de croix.

Au-delà de cet aspect, ayant déjà fait des jeux massivement multi-joueurs, Fairylin constitue plutôt un "à-côté", qui vient compléter un panel déjà versatile plutôt que forger une route en soi. De toute façon, rien n'interdira de coder des modules multi-joueurs pour Fairylin, si les joueurs en expriment le désir, ce n'est pas la matière qui manque !

On a un peu abordé ton univers, j'ai vu que tu avais développé pas mal d'autres jeux. Ils sont tous très différents. Comment qualifierais-tu tes jeux ?

D'humbles et de spontanés. Je les fais en amateur et revendique cet aspect, qui me semble hélas se perdre aux profits des ego de chacun, joueurs comme admins. Ma seule règle en termes de jeu est de ne pas vraiment en avoir. L'inspiration vient (de moi-même ou d'un joueur, peu m'importe), et je code. Ca a un petit côté magique, souvent très bordélique, mais au final puissamment créatif et étrangement efficace et cohérent sur la durée.

Du coup, on peut difficilement parler d'un fil conducteur ou d'une politique claire,

concernant mes jeux. L'un a été fait devant la frustration de voir certains univers "classiques" si peu développés et approfondis, un autre par amour des jeux de siège, et deux autres sur un simple pari avec un vieux briscard des jeux de SF, qui me soutenait qu'il était impossible de faire quelque chose de nouveau en la matière. On rajoute Fairylin pour l'envie de calme ludique, et d'autres projets à venir venant de tous horizons, et je dirais juste que mes jeux ne se qualifient pas vraiment. Ils déboulent sur la piste, et les joueurs font le reste, jugeant si c'est amusant ou non, ou ce qu'il faudrait faire pour les rendre ludiques. Le but d'un jeu est de pouvoir jouer, non ? J'apporte juste quelques possibilités de mon cru à l'édifice, en tentant de satisfaire un maximum de monde au passage, et chacun y trouve ce qu'il veut !

Tous sont gratuits ?

Oui. Il existe des options payantes, mais l'on a fait attention, avec les joueurs, à ce que les meilleurs ne soient surtout pas les payeurs, afin de ne pas jouer l'hypocrisie d'une fausse gratuité qui dans les faits obligent souvent les joueurs à payer s'ils veulent avoir la moindre chance tangible de rester compétitif ou d'atteindre les hautes sphères, ou d'avoir les options les plus intéressantes ou fructueuses. Ce n'est pas le cas dans mes jeux, où les options payantes sont restées réellement anecdotiques. Fairylin, toutefois, contiendra des scénarios payants, eu égard au travail investi, à la qualité du résultat, et au fait que mes joueurs me sermonnent souvent de payer de ma propre poche le fait qu'ils puissent jouer. (oui oui, certains fous vont jusque là ^^). Ayant beaucoup de jeux, je me suis résolu à user de ce projet annexe pour expérimenter des options payantes, afin de sauvegarder la gratuité des autres jeux.



Les terres de Saihan

pas le temps de m'en occuper en sus de tout le reste.

N'as-tu jamais eu des moments où tu t'es dit "j'arrête" ? Qu'est ce qui est le plus difficile ou pénible quand on gère tous ces jeux ?

Oh, si, j'ai souvent été tenté d'arrêter ! Mais heureusement, je ne code pas les jeux pour les joueurs, en fait. Ce qui fait que ma motivation profonde n'est pas liée à la popularité de ceux-ci ou à la reconnaissance de la part des joueurs. C'est un gros plus, car cela me permet souvent de garder le cap, même quand j'ai l'impression que tous se liguent contre moi. Ce qui n'est évidemment pas le cas, mais c'est toujours l'impression que cela peut donner, l'effet de masse des joueurs ayant tendance à déformer la perception qu'on peut avoir d'eux.

Les deux choses les plus pénibles qui me viennent à l'esprit sont deux extrêmes dans le comportement des joueurs. L'un est la profusion pléthorique de suggestions et l'insatisfaction permanente des joueurs, qu'on imagine assez facilement. (qui n'a jamais eu des dizaines d'idées pour améliorer chacun des jeux auxquels il a pu jouer ?). L'autre extrême est un virage psychologique qui s'est opéré depuis deux ans environ, et qui semble correspondre à l'avènement de la crise économique, où les joueurs sont devenus soudain extrêmement frileux, et hermétiques à la moindre petite news. Je me suis même fait engueuler par un joueur lorsque j'ai sorti Fairylin, qui m'avait expliqué, avec une grande application à me démoraliser, la perte totale de temps que cela avait été de créer ce jeu. Dans cet extrême, je me suis retrouvé longtemps très frustré, ne pouvant sortir la

moindre news, amélioration, ou même de simples ajouts inoffensifs sans me faire critiquer aussi vertement que copieusement. J'en venais à redouter de coder de nouveaux jeux, programmant en douce de la même manière qu'un enfant se cache pour manger des bonbons quand ses parents lui ont interdit. Plutôt étrange, non ?

Dans l'absolu, toutes ces choses m'ont surpris ou amusé, même s'il a fallu ensuite affronter la tempête, ce qui était bien moins drôle. Là encore, je reste persuadé que le problème vient de l'orgueil que l'on met dans tout cela, et de la machinerie qui se construit là dessus. Lorsque l'on ne perd pas de vue que ce ne sont que des jeux, et qu'il n'y a vraiment pas de quoi en faire un fromage, les choses redeviennent très sympathiques de part et d'autre, en général.

Heureusement, il y a aussi des moments gratifiants...

Oui, bien sûr, et pas qu'un peu ! C'est quand même une entreprise très gratifiante, tout cela, et on construit de belles choses et bons moments ! Les meilleurs restant, pour moi, les couples qui se créent "IRL" en s'étant connus sur le jeu, les surprise-party montées en cachette sur le jeu pour l'anniversaire de tel ou tel joueur, ou, sur une note plus dramatique, les gens qu'on "sauve" in extremis de certains récifs psychologiques à l'aide de ce lien social chaleureux que sont les jeux internet et leur communauté.

Merci Skatlan d'avoir partagé avec nous un peu de ton intimité ludique :)

Merci pour l'interview ! Très bonne continuation !

Fairylin : <http://fadrax.enix.org/fairylin/>

Les terres de Saïhan : <http://saihan.enix.org/>

Stellarion : <http://geocron.enix.org/stellarion/>

Metal Earth : <http://geocron.enix.org/metal/>

Ultima Farseer : <http://fadrax.enix.org/jedi/>

Lunch
Administrateur du jeu Arkhan
www.arkhan.org

Création et gestion, seul ou à plusieurs ?

Créer et gérer un jeu par forum n'est pas une chose aisée. Il faut avoir des idées, des compétences en MJtage et en gestion, la capacité de désamorcer les conflits et les situations de crise, des aptitudes en design et autres langages. Bref seul ça peut être compliqué, on choisit alors de s'entourer, de Maîtres de Jeu, de modérateurs voire de coadministrateurs mais là, alors que certains problèmes disparaissent d'eux-mêmes ou sont réglés par cette équipe, d'autres apparaissent...

Gérer à plusieurs, avantages et inconvénients

Former une équipe pour gérer un forum vient facilement à l'idée de certains administrateurs de jeux par forum. Sur 14 sondés, ils sont donc 12 à être pour la gestion en équipe, 4 d'entre eux poussent le partage des tâches jusqu'à créer le forum, dès le départ, à plusieurs. Deux courants sont donc représentés, ceux qui créent un forum seuls puis cherchent de l'aide pour le gérer et ceux qui le créent à plusieurs sans réel "fondateur".

Dans les deux cas, des avantages apparaissent

- la possibilité de se nourrir des idées des autres, de décider de tout ensemble en débattant des idées et propositions,
- l'assurance de pouvoir être à l'écoute des joueurs 7/7 - 24/24 car il y a plusieurs personnes qui se relaient (compensant les absences),
- le fait de se serrer les coudes quand il y a des baisses de motivation d'un membre de l'équipe administrative, d'autres personnes pourront prendre momentanément le relais.



Malheureusement ce mode n'est pas dénué d'inconvénients

- le premier est un problème récurrent et pas seulement inhérent aux PBF, il s'agit de bien choisir son équipe, de pouvoir leur faire confiance à tout instant et dans toutes les situations,
- un souci également souvent cité est la motivation décroissante d'une partie ou de toute l'équipe, au fur et à mesure de l'avancement du projet : désistements, absences prolongées, départs imprévus,
- enfin se pose la question de la répartition des tâches et de la gestion des conflits pour qu'il n'y ait ni jalousie, ni impression de trop/rien faire.

Différents types de gestion à plusieurs

Un décideur et ses conseillers

Cela semble être le mode le plus courant de gestion coopérative. Il s'agit du fondateur d'un forum qui s'entoure d'une équipe de co-administrateurs qui ne se trouvent pas au même niveau de responsabilité. Il est le seul à pouvoir valider une décision ou apposer son veto sur une proposition. Même s'il écoute ses co-gérants et leur laisse souvent une grande marge de manoeuvre, il peut, à n'importe quel moment, choisir de s'en séparer et de les remplacer.

Co-auteurs d'un jeu

Plus rare, ce mode de fonctionnement débute par une idée commune à plusieurs personnes qu'elles vont mettre en place, développer, enrichir et enfin gérer du début à la fin, sans aucune distinction entre les participants. Sur pied d'égalité, ils ont la même charge de travail mais également les

mêmes responsabilités et droits sur le jeu. Nécessitant une démocratie bien appliquée, une communication fonctionnelle et une entente forte entre les participants, ce mode n'est pas forcément le plus simple à mettre en place mais s'il est efficace, il peut donner lieu à une cohésion administrative productive.

Gestion duale ou plurielle

Être deux dans la gestion d'un jeu par forum ou être plusieurs n'implique pas exactement les mêmes façons de faire ou de penser. A deux, on est plus dans une relation intimiste, parfois partant d'une amitié IRL. Il est aussi simple d'être sur la même longueur d'onde que de se disputer car la proximité des deux personnes ainsi que l'absence de médiateur peut donner lieu à des décisions impulsives, à des remaniements fréquents du jeu ainsi qu'à des frustrations malsaines.

A plusieurs ce sont des problèmes plus pratiques qui prennent le pas. Des absences d'un ou plusieurs membres décisionnaires alors qu'on applique un système démocratique, les désaccords de personnes ou de sujets et les répartitions, parfois hasardeuses et non quantifiées ou écrites, des tâches peuvent donner lieu à des longueurs et ralentir considérablement la gestion et donc la vie du forum.

Gestion en solo, avantages et inconvénients

Gérer tout seul un forum, qui ne s'est jamais posé cette question, étant encore joueur sur un jeu, modérateur ou MJ, ou bien encore déjà administrateur ? Sur 14 participants, alors que 10 d'entre eux vont créer leur forum seuls, seulement 2 vont continuer, par la suite, de le gérer tout seul. Ces chiffres montrent que, dès le départ, les futurs créateurs sont récalcitrants à se jeter seuls à l'eau.

Les inconvénients d'être seuls sont nombreux

- le plus gros est en effet d'être submergé par le travail, il faut savoir jongler entre tous les aspects d'un jeu par forum et

avoir un minimum de connaissance et/ou d'expérience dans chacun d'entre eux. En plus chaque absence, chaque baisse de motivation ou de moral, peuvent être fatales au jeu.

- le second étant l'image donnée par le forum et son (absence d') équipe. Ainsi un administrateur seul peut se voir affublé de nombreux qualificatifs : égocentrique, mégalomane, manquant de confiance dans les gens qui l'entourent, no-life, et bien d'autres. Outre le fait de saper le moral du créateur en question (ça nécessite d'être blindé), il faut également avoir une bonne communauté de joueurs soutenant le jeu, sous peine de le voir s'effondrer.

Les avantages contrebalancent assez les défauts, pour ceux qui auront réussi à surmonter les situations précitées

- indéniablement, un créateur seul bénéficie de toutes les libertés concernant son forum, il peut utiliser les méthodes de travail qu'il souhaite et mener son jeu où il le veut
- il ne perd également pas de temps dans la prise de décisions, n'ayant de comptes à rendre à personne d'autre que ses joueurs
- il a la possibilité d'assumer ses responsabilités, étant le seul à blâmer ou féliciter selon les situations, pouvant ainsi être fier de ce qu'il a créé.

Seul ? Pas vraiment.

Être seul à la tête d'un jeu, le créer, le gérer, le faire vivre, dans les bons et les mauvais moments, c'est idéal mais malgré le fait qu'on soit le seul "admin", on n'est jamais vraiment seul.

Les joueurs et les modos/MJ

Ils ne sont pas aux côtés du créateur quand il prend des décisions, n'ont pas les mêmes pouvoirs que lui mais sans eux, point de jeu, on parle évidemment des joueurs. Simples membres ils peuvent proposer des améliorations, donner leurs avis, faire part

de leurs doléances, autant de façons d'aider l'administrateur dans sa tâche quotidienne de gestion du jeu. C'est grâce à eux qu'un gérant peut savoir comment se porte son jeu.

Quant au Maîtres de Jeu et/ou modérateurs, ils ont été choisis par l'admin (parfois en interne, dans la masse des joueurs, parfois à l'extérieur, par recrutement) pour aider l'admin à jouer les scénarios, à répondre aux questions, à mettre en place des nouveautés, bref ce sont de précieux ouvriers sans qui bien des choses prendraient beaucoup plus de temps.

Ayant un peu plus de "pouvoirs" que de simples joueurs, ils n'ont, paradoxalement pas la même objectivité concernant l'état global du forum : un modérateur vous dira plus souvent que le jeu sur lequel il officie va bien contrairement à un joueur car les uns sont "mandatés" par l'admin et les autres sont plus libres.

Les avis extérieurs

Un joueur est déjà inscrit sur le jeu, à fortiori un MJ, leur objectivité ne peut donc être totale mais quand un créateur demande une "analyse", quand il propose un partenariat ou son jeu à l'entrée d'un annuaire et/ou communauté, il se fait juger de façon impartiale et souvent dure.

Ce sont de ces avis-là que les admins parlent le moins quand ils évoquent la gestion de leur forum (aucune mention dans les trois topics dont je me suis aidée pour faire ce résumé) et paradoxalement ceux qui les touchent le plus et qu'ils sont le plus enclin à écouter.

Les erreurs pointées par ce genre de commentaires sont soient corrigées, soit défendues (ce n'est pas une erreur, c'est

Cet article a été publié sur Frôle en novembre 2009. Vous pouvez y trouver d'autres articles.

Best RPG <http://best-rpg.forumpro.fr/>

Cercle des Huit <http://cercle-des-huit.nice-forum.com/>

SOS RPG <http://sos-rpg.4rumer.com/>

comme ça qu'on voulait faire, ça existe depuis des mois comme ça, etc.) et l'admin fait souvent moult remerciements pour les "bons points" donnés. Comme si, finalement, les personnes extérieures avaient plus de poids dans les décisions administratives et cela est encore plus vrai pour les forums naissants et/ou les créateurs débutants.

Sources et remerciements

Je tiens à remercier les trois forums, ainsi que leurs gérants, qui m'ont permis de réaliser ce résumé :

- Best RPG « Débat N°2 Préférez-vous gérer un forum seul ou non »
- Cercle des Huit « TIG Co-administration, utopie ou mariage arrangé »
- SOS RPG « Seule ou en équipe ? »

N'hésitez pas à les consulter pour de plus amples informations.

La gestion d'un forum, qu'elle se fasse à plusieurs ou qu'une seule personne l'administre réellement, nécessite dans tous les cas un grand investissement, une capacité à faire des compromis et une motivation à toute épreuve pour porter son propre projet, à plus forte raison, un projet commun.

Il n'y a pas, finalement, un mode meilleur qu'un autre mais chacun doit adapter sa façon de gérer à sa personnalité et à son caractère mais aussi à son projet et au temps et l'énergie qu'il compte lui consacrer.

kategriss

Admin du SPD - <http://www.seattle-police-rpg.net/>

Gérante de Frôle - <http://www.frole-pbf.net/>

Création de jeu, 1ère partie : Comment trier les idées

Préambule

Cet article est le premier d'une série sur la création de jeux alternatifs par navigateur. La série d'article porte sur la méthodologie et la manière de s'organiser. Il n'y aura pas d'articles sur la programmation, mais la technique pourra être évoquée brièvement.

Un projet de jeu, c'est souvent une foule d'idées, des trucs cool à intégrer, des gameplay innovants... mais peut-on vraiment tout rassembler dans un seul jeu ? ou au contraire, manque-t-il des éléments pour lier tous ces items ?

Avant de passer à la réalisation du jeu (sa mise en œuvre, via le recrutement d'une équipe, le codage du site web, le design et les illustrations), on peut augmenter ses chances de réussite en se répondant à une série de questions. Mais d'abord...

Pourquoi trier ?

1. Pour obtenir un jeu cohérent (ex. : c'est un jeu où on combat principalement les autres joueurs, on peut aussi faire un peu de commerce mais c'est vraiment secondaire. La communication télépathique est mise de coté, elle ne colle pas au thème du jeu)

2. Pour avoir moins à créer, et sortir le jeu un jour (le jeu qui fait tout, ne fait tout que sur le papier. Sera-t-il réalisé ? Très probablement pas, car pouvoir tout faire est trop compliqué)

Trier permet de passer d'un fouillis d'idées, d'un concept à un sujet que l'on pourra réaliser. Le créateur doit trier pour faire la part des choses, savoir si l'idée est viable à priori et que le projet avance.

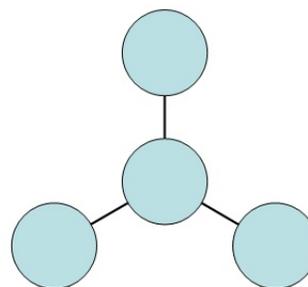
C'est bénéfique aussi dans la conquête des joueurs : avec un concept simple, les joueurs comprennent le jeu et peuvent alors y adhérer.

Entrons dans le vif du sujet : Comment trier ?

On commence en notant les éléments prévus dans la jeu sur une bonne vieille feuille de papier :

- * l'univers
- * le but pour le joueur
- * les modes de jeu
- * les actions que peut faire le joueur
- * comment on gagne, comment on perd

On regroupe ces éléments par familles, par ressemblance. Pour cela, on dessine des patates, en écrivant les éléments à l'intérieur. Ces actions sont par exemple liées à la découverte d'un univers, ce mécanisme développe la compétition entre joueurs, ces éléments sont liés à l'univers fantastique...



On confronte ensuite ces éléments entre eux :

- * Y a-t-il des éléments contradictoires ?
- * Vont-ils tous dans la même direction ?
- * Existe-t-il des éléments renforçant l'unité du jeu ?

A ce niveau, il faut mettre de coté les éléments incohérents. Cela présente deux avantages immédiats :

1. Le thème du jeu est plus précis : le jeu sera plus facile à identifier pour les joueurs
2. Les éléments supprimés constituent autant de choses qu'il ne faudra pas mettre en place. C'est un gain de temps énorme et un risque moindre lors de la réalisation.

On recherche aussi ce qui fait le cœur du jeu : si je devais enlever 50% des éléments prévus, que resterait-il pour une 1ère version du jeu ? On enlève ces 50%, puis on recommence en enlevant encore 50% de ce qui reste. Le but est de trouver ce qui est essentiel au jeu. C'est ce groupe d'éléments vitaux qu'on réalisera en premier.

Quels sont les chaînons manquants ?

Le tri a permis de clarifier, rétrécir et catégoriser les idées. On avait trop d'éléments au départ, mais il peut aussi en manquer. En reprenant la feuille avec les idées regroupées en patates, posons-nous ces questions :

- * Peut-on passer de manière logique et explicite d'un élément à un autre, au sein d'une patate ? d'une patate à une autre ? Ces nouvelles idées, ces nouveaux liens sont ajoutés sur la feuille. Ils augmentent

la cohérence du jeu.

- * Y a-t-il un élément incontournable pour ce type de jeu qui a été oublié ? Il est important de respecter les caractéristiques du type pour jeu, pour ne pas perturber le joueur. Si le joueur ne trouve pas d'espionnage et de vaisseaux dans un jeu de conquête spatiale, il sera perdu, dans tous les sens du terme.

On fait quoi des éléments mis de côté ?

Ces éléments ne doivent pas forcément être détruits. Il faut simplement les oublier pour la V1 du jeu. Ils pourront être intégrés au jeu dans le futur. Si les jeux video ont des suites, ce n'est pas pour rien...

Les prochains articles parleront des compétences à connaître/réunir pour créer un jeu et la check-list des modules indispensables à tout jeu.

Pascal

***CreaJeu, communauté de créateurs
de jeux par navigateur
www.creajeu.net***

Interview d'une joueuse devenue MJ

Bonjour ! Merci d'avoir accepté cette interview pour AlternaZine. Pouvez vous faire une petite présentation de vous et de votre côté joueur ?

Bonjour ! C'est avec plaisir que je réponds à cette interview ! Je m'appelle Delphine, j'ai 20 ans, et ça fait bien une dizaine d'années que je suis devenue une "gameuse". J'ai commencé avec des jeux sur console, sur la toute première Nintendo notamment, puis avec la Game Boy et la Nintendo 64. J'aimais beaucoup les jeux de plateformes, mais en parallèle, j'ai pu découvrir les jeux de rôles sur ordinateur avec les Donjons & Dragons (Baldur's Gate I et II, Neverwinter Night, et bien d'autres encore), ainsi que

des jeux, comme Diablo, de hack and slash. Vers mes 15ans, j'ai été initiée au jeu de rôle sur table avec Rolemaster par exemple, et ma passion pour les jeux de rôles n'a donc fait que grandir. J'ai donc pu toucher à un peu toute les formes de jeu de rôle, même au grandeur nature, et depuis 3 ans, je me suis totalement tournée vers le jeu de rôle par forum où je m'épanouis grandement...

Ouaw ! Quelle belle carrière de "gameuse" ! Mais comment êtes-vous tombée dans le jeu par forum ? Qu'est-ce qui vous a attiré ?

Haha, je suis tombée dans le jeu par forum parce qu'on m'y a poussée ! A l'époque,

j'écrivais très mal, je faisais tout le temps des fautes, et j'écrivais presque en SMS ! C'était une horreur et j'avoue que j'en ai honte ! Alors mes parents, qui connaissaient déjà le jeu de rôle par forum, m'ont un peu fait du chantage... Ils voulaient que je m'améliore, et ils m'ont dit : "tu choisis entre un de ces trois jeux de rôle par forum ou tu ne sors plus voir tes copines !" J'avoue que ce n'est pas forcément la meilleure entrée en matière qui soit, mais voilà, il se trouve que j'ai été conquise et que j'y suis restée par moi-même ensuite.

Ce qui me plaisait vraiment, c'était d'enfin pouvoir mettre mon imagination en action, totalement, et de chercher l'originalité dans ce que j'écrivais, puisque le jeu de rôle par forum, ce ne sont que des écrits. Après il y avait aussi la dimension sociale qui m'avait séduit dans le jeu de rôle par forum. C'est une véritable communauté où les joueurs cherchent à entrer en contact les uns avec les autres, et c'est vraiment très agréable. On n'est plus tout seul à jouer dans son coin comme dans un MMORPG, on interagit avec les autres, et c'est génial !

Gamer de famille quoi ! Aujourd'hui, quel rôle avez vous dans le forum où vous jouez ?

Et bien je suis bien avant tout joueuse, forcément, et MJ. Je dis forcément, parce que sur le forum où je suis, le seul et l'unique même si j'en ai vu d'autres entre temps, on ne peut devenir MJ que si on est un bon joueur et qu'on s'est bien intégré dans la communauté ! En ce qui concerne mon rôle, et bien j'en ai plusieurs en fait. Un MJ, chez nous du moins, puisque chaque jeu a son propre système, ça fait un peu de tout. On s'occupe d'encadrer les nouveaux joueurs, de les introduire dans notre univers assez complexe, mais aussi de lire les productions écrites des joueurs pour les conseiller afin de leur permettre de s'améliorer, et leur donner des récompenses. Après, il y a aussi la partie amélioration du jeu en elle-même. On complète le bestiaire, on crée de nouveaux lieux, on développe l'histoire et le contexte du jeu, on organise des événements (types quêtes, ou alors

tournois, explorations de donjons), on réfléchit à la simplification des règles pour essayer de toujours rendre les choses les plus simples possibles ! Le tout est d'être à l'écoute de nos joueurs, tout en gardant à l'esprit la ligne directrice de l'esprit du jeu donné par son créateur. Nous sommes une équipe !

Tiens, j'entends mon père commencer à jouer à Baldur's Gate... Quand vous disiez que le jeu, c'était dans la famille, vous ne pouviez pas tomber plus juste ! Bref, trêve de parenthèses, notre équipe aussi doit s'accorder puisque nous avons souvent des avis en contradiction et c'est plutôt dur de trouver des terrains d'entente parfois, alors notre rôle est aussi d'être diplomates et de savoir être conciliants parfois !

Quelles sont les qualités nécessaires pour être MJ ?

Etre très patient ! Les joueurs débarquent parfois sans rien y connaître, et il s'agit de tout leur faire découvrir, et parfois, ça ne se passe pas comme on le veut et il faut garder la tête froide et se montrer compréhensif ! Et puis, comme je l'ai dit, il faut être conciliant avec les autres, sinon on finit vite par devenir un dictateur. Il est important également de savoir se montrer le plus juste possible, surtout en matière de récompenses des joueurs. Rester impartiale, donc, mais savoir rester humain aussi parce que nous ne sommes pas des machines. Derrière l'écran, derrière le MJ, il y a un humain avec son avis, son ressenti, et il faut savoir faire avec les diverses influences qu'on peut avoir... Si on est mal, si on est de mauvaise humeur, ou au contraire ravi de quelque chose... ça influera, et notre rôle est aussi d'essayer de ne pas trop se laisser influencer par tout ça. Bref, c'est un véritable petit job, et il faut être concentré et motivé par ce qu'on fait, sinon ça marche pas !

A part ça, il faut bien sûr savoir un minimum les règles du jeu, voire même plutôt en détail, ça peut aider ! Et aussi se débrouiller plutôt bien en écriture, avoir de l'imagination et de la confiance en soi pour encadrer tout ces joueurs ! Ça peut faire

A propos

AlternaZine vous est proposé par TourDeJeu et sa communauté.

TOUR DE JEU

TourDeJeu, le réseau des jeux en ligne alternatifs, vous propose un annuaire, de l'actualité et une communauté de joueurs et de créateurs de jeux.

Rédaction et relecture de ce numéro : Aruarian, kategriss, Lunch, Oelita, Pascal, Toshi, YeDo.
Rédactrice en chef et maquettiste: Oelita.
Publication : TourDeJeu
Diffusion gratuite en ligne sur le site www.tourdejeu.net
Contact : equipe@tourdejeu.net

Les articles et illustrations contenus dans cette publication demeurent la propriété de leurs auteurs respectifs.

AlternaZine

beaucoup vu comme ça, mais au final, on apprend beaucoup de choses sur le tas, et ça vient très naturellement !

Auriez-vous des conseils pour les nouveaux arrivants qui voudraient devenir MJ ?

Vous connaître ! Vous intégrer ! Et montrer votre motivation, tout simplement ! Avant de devenir MJ, il est tout à fait possible de participer à l'évolution du jeu en proposant aux MJ de les aider dans leurs tâches. Après, tous les jeux n'acceptent pas ça, mais je pense que beaucoup sont ouverts !

Toshi
Interviewer

Dans le numéro 2 d'AlternaZine, vous pourrez trouver :

- d'autres portraits de joueurs et de créateurs,
- une nouvelle sélection de jeux, et d'avis d'alterna-joueurs,
- un article sur la classification des jeux en ligne alternatifs,
- un résumé des débats récurrents sur les jeux gratuits et payants,
- les compétences à avoir pour créer votre jeu,
- et sans doute encore d'autres choses...

N'hésitez pas à nous proposer vos idées et vos articles !



TourDeJeu, ce sont :

1487 jeux dans l'annuaire

5535 news d'actualités

21338 commentaires de joueurs.