

Dans Zelda 1/1/7, quand je pose une bombe au milieu du village, elle explose sans blesser personne. Elle ne détruit pas les murs. Elle ne fait pas tomber les arbres. On continue de me saluer comme si de rien n'était.

La bombe n'ouvre que les murs fissurés. Elle ne met le feu qu'aux torches qui attendent d'être allumées. Elle détruit uniquement les ennemis qui doivent être terrassés.

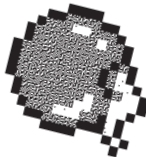
Elle aime la sensation de cette bombe au-dessus de ma tête. Elle se joue de moi. Elle maintient une sensation de danger : mon corps, lui, peut-être blessé par son souffle. J'ais ce risque de me mettre en péril. Au contraire, mes explosions sont attendues et les pierres pré-brisées.

La bombe est une clef, elle sert à ouvrir des passages bien précis. Quand je crois percer un mur, je suis en fait un chemin ludique qu'on a tracé pour moi. Le jeu exploite fait partie intégrante de la structure du jeu. Je ne pourrais pas tout faire péter.

J'ais pourrais terminer le donjon, et mettre fin au jeu. Mais, lentement, une fois retombée la réussite, le résultat reste le même : ce plaisir est joué par nous.

On ne joue pas à des jeux qui nous font miroiter la possibilité d'ouvrir nos passages, il est évident qu'arrive

8/4



3/8

C'est une sorte de jeu particulier qui est à l'œuvre ici. Une espèce de jeu-puzzle, qui repose sur un problème qu'il faut résoudre. Un jeu qui fait face, qui s'oppose à la volonté d'une joueuse qui joue à vouloir en finir avec le jeu. Un jeu qui disparaît une fois qu'il est compris. Un jeu, qui comme le disait les magazines des années 2000, a une durée de vie.

Il y a quelque chose de tragique et de beau dans sa résolution. En face de nous, un système de règles inconnues. Votre but est d'en venir à bout. Le puzzle ne prend vie que durant le temps où il nous échappe. On s'amuse d'arriver, petit à petit, à sa complétude.

Un puzzle impossible à finir n'en vaut pas la peine, celui qui se résout immédiatement n'existe pas. Je dessine alors un équilibre délicat. L'objet ne doit pas s'effondrer à la moindre attaque, mais ne peut résister indéfiniment.

Concevoir un tel jeu, c'est mettre en place un système qui contient en lui-même sa résolution. Qui s'abandonne tout en se défendant. Qui accompagne les joueuses dans la découverte de son fonctionnement, en portant le masque de l'opposition. Avec comme but, pour lui et les autres, l'accomplissement.

l'envie de manipuler des vrais outils d'événements. On troque alors la bombe contre le glitch.

17 ans après la sortie de Zelda : The Windwaker, un groupe de speedrunners trouve comment forcer une barrière invisible importante : celle qui empêche normalement les joueuses inexpérimentées d'accéder, avant qu'il soit prêt-e, à la fin du jeu. Elle était un obstacle évident à dépasser pour réduire le temps des runs de ces joueuses expert-e-s.

Le principe du glitch est d'utiliser des éléments visibles et accessibles du jeu pour venir perturber son fonctionnement interne. Ici, comme pour Achille, la solution prend la forme d'un arc et d'une flèche. D'une multitude de flèches pour être précis. On se rend compte qu'en tirant sans s'arrêter dans la suite et dans le vide juste avant d'entrer dans la zone où se trouve la barrière, la mémoire du jeu saturée n'a pas la place d'élever le mur, le chemin n'est plus barré.

On délaïsse les bombes sans puissance pour des actions simples et inattendues qui permettent de passer au travers, d'échapper au système préconçu par des designers. J'ais cette envolée est de courte durée, puisque l'échappée nous entraîne dans un autre système, celui de l'ordinateur, avec ses propres règles et logiques, possibles et limites.

8/5



2/8

En baignant son enfant, Héti's veut le rendre immortel. L'ironie du sort fait que sans le savoir, elle s'assure de la cause de sa perte. Puisqu'il n'y a pas d'autre conclusion possible, le héros annonce dès sa naissance que son talon sera sa fin.

En face à lui, une fois passé la surprise de son invincibilité apparente, je peux fuir ou m'entêter. Sans que lui-même ne me dise quoi que ce soit, une exploration méthodique me permettra, si je survis et n'abandonne pas avant, de trouver la faille.

J'ais qu'une seule pointe touche l'arrière de son pied, et il s'effondre sans vie à terre. Le héros antique devient ainsi un homme-jeu, un guerrier-puzzle. Pour battre Achille, il ne faut pas le vaincre par la force, il faut le résoudre en comprenant ses règles.

Enfant, Achille a été trempé dans le Styx par Héti's. Énu par son talon, le reste de son corps devient immortel. Il ne répond plus à la logique d'un combattant classique. Rien ne s'enforce dans son ventre, sa tête ne se détache jamais de son cou. On le jette au feu ; il en ressort indemne.

Durée de vie : 10 heures

Bascule

-----○-----

Bascule est une revue recto-verso sur le jeu. C'est un aller-retour entre deux am.e-s qui échangent leurs réflexions sur ce médium. Le premier numéro parle du travail et de la disparition.

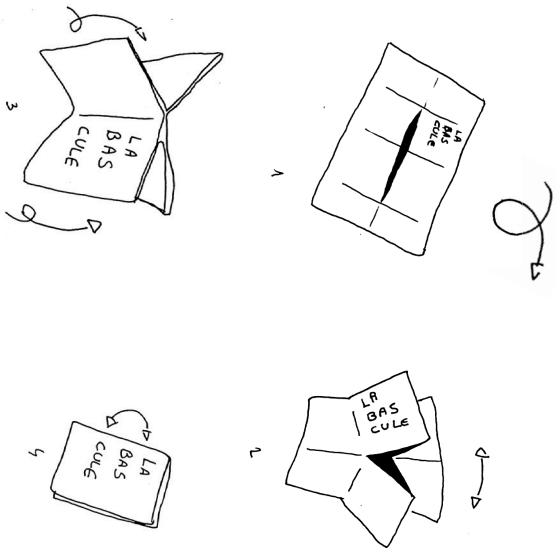
Les suivants seront peut-être des collections de devinettes, des rébus sans fin, des revues dont vous êtes l'héroïne. Dans tous les cas, on y partagera ce à quoi on pense quand on joue.

Bascule est gratuite, se distribue n'importe où et sort quand on a le temps. Elle peut se télécharger sur internet et se fabriquer chez soi.

Vous la retrouverez là - alixdesaublax.fr - ou ici - volentingodandpaillat.fr. Vous trouverez aussi sur ces sites internet nos courriels, si jamais vous voulez nous écrire pour parler de jeux avec nous :)

1/8

8/8



8/8

8/8

7/8



traverse ces systèmes des jeux de miroirs qui nous relient les un-e-s et les autres.

Finir un jeu-puzzle, c'est dans un même geste prendre le dessus et se soumettre. C'est déjouer des problèmes tout en finissant exactement là où on nous attendait. Parcourir un chemin semé d'embûches soigneusement disposées pour être vaincues. Et surtout, toucher le cœur au moment où celui-ci s'arrête.

Le jeu-puzzle prend fin, mais un chemin s'est dessinée à l'intérieur de moi : la disparition se fait en même temps qu'une impression. Le problème n'est plus parce que sa solution s'est gravée à l'intérieur de moi. Responsable de cette fin, je suis modifié, ce qui m'était incompréhensible devient un peu moi.

Cette capacité de déplacement, de transformation de l'individu permet d'imaginer des communautés ludiques, faites de ceux marquées par une énigme, par sa solution-fin. Grâce à leur durée de vie, les jeux-puzzle ont de commun au vivantes cette capacité à réunir, à rassembler autour des histoires qu'ils font naître en s'évanouissant.

