



The World After : quand l'Auvergne ressuscite le jeu en FMV

par Patrick Hellec

20 minutes de lecture

Réservé aux abonnés

Non.
Jamais de la vie.
Et puis quoi encore
Demande à Marc.
Plutôt mourir !

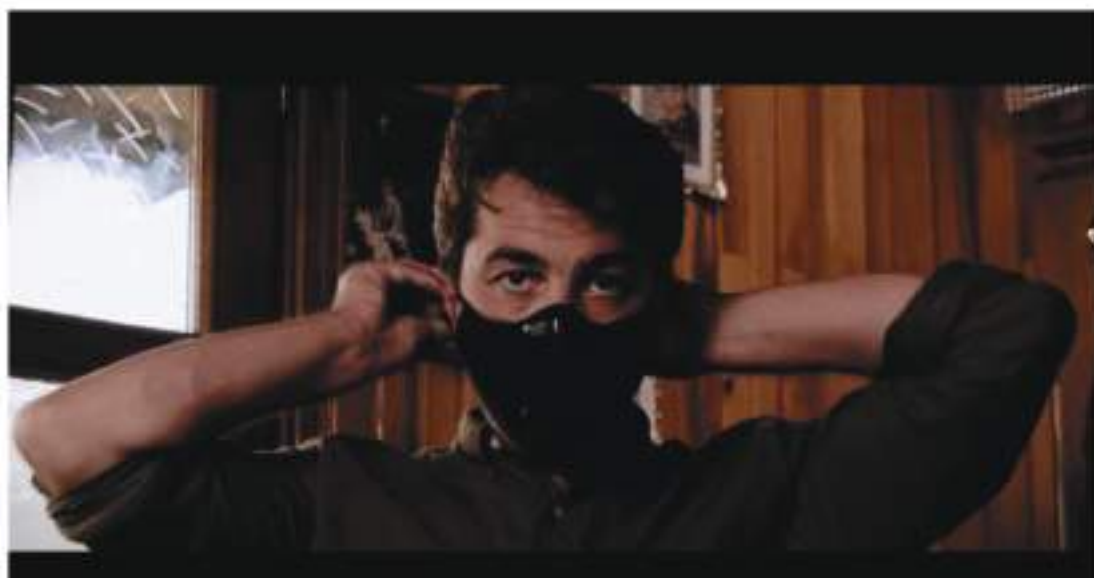


Fruit des circonstances de la pandémie qu'il met en scène en aspergeant le tout d'une bonne dose de science-fiction, **The World After** tient de l'OVNI vidéoludique. En 2021, signer un *point'n click* intégralement en Full Motion Video renvoie forcément à des modèles et références d'un autre temps, que les jeunes fondateurs du studio lyonnais Burning Sunset connaissent sur le bout des doigts. Rencontre avec trois fondus de cinéma et de jeu vidéo qui nous dévoilent les coulisses d'un projet un peu fou réunissant leurs deux passions.

Un jeudi de mai 2021, début d'après-midi. L'heure du rendez-vous fixé avec l'équipe de **The World After** est venue. Le temps de quitter la nouvelle partie débutée pour débloquer la troisième fin, de rejoindre le serveur de discussion et trois visages s'affichent dans des lucarnes. Pendant un instant, l'illusion est saisissante. Mais bien sûr, ce sont ici Laurent, le gars du jeu en quête de son mobile qui nous accueille, rejoint par Vincent le héros imperturbable, puis Marc, le bricoleur posté à son garage. Magie d'un jeu réalisé en *Full Motion Video* (FMV), l'illusion de faire face aux personnages en chair et en os est frappante à l'heure de rencontrer l'équipe qui a produit le titre... et incarné les protagonistes. Le temps de faire les présentations, un détail chiffonne irrémédiablement, comme une étrange dissonance. *Damnèd, il manque quelque chose ! "Ah oui, dans le jeu nous portons tous nos masques !"* relève finalement le trio dans un éclat de rire. Visioconférence oblige, les visages se dévoilent.

Haut les masques !

Avec François Message, Directeur photo et *game designer*, Guillaume Defare, auteur et metteur en scène, et Lesly Grange, programmeur et *sound designer*, c'est une grande partie du casting de **The World After** qui se déploie à l'écran. Evidemment, les vignettes à l'éclairage fluctuant contrastent avec les prises de vue léchées qui s'affichaient il y a encore quelques instants en 16:9. Début mai, le jeu piloté par les trois amis débarquait sur Steam. Première production du studio Burning Sunset fondé à Lyon par Message et Grange, l'aventure point'n click tournée intégralement en vidéo, réminiscence d'une autre époque, s'inscrit pourtant de plain-pied dans son temps, à base de pandémie mondiale, de confinement ou de QR codes à scanner dans le jeu.



"L'atmosphère du jeu est déjà un témoignage presque historique de cette époque", analyse Guillaume Defare, scénariste collaborant avec le studio. "Ce sera difficile, et on l'espère vraiment, de se remettre un jour dans cet état d'esprit. Quand je regarde le jeu aujourd'hui, je réalise combien il est très ancré dans le premier confinement dur de mars 2020. Six mois plus tard, je suis sûr que je l'aurais déjà écrit différemment". Dès sa sortie, **The World After** se fait écho d'une page d'histoire que l'on espère aujourd'hui derrière nous, un aspect revendiqué par le scénariste qui concède d'ailleurs *"une certaine admiration pour la capacité des Américains à digérer presque instantanément leur histoire au cinéma"*. Comme si mettre en images la pandémie via un jeu d'aventure peuplé de personnages portant un masque, c'était déjà commencer à la mettre derrière nous. Croisons les doigts.

Merci la pandémie (si, si !)

Pas de COVID, pas de **The World After**. Le jeu de **Burning Sunset** est le pur fruit des singulières contingences des derniers mois. *"Un vrai enchaînement de circonstances"*, confirme François Message. Mars 2020, le monde est mis sous cloche ; certains profitent du confinement pour arranger leur appartement, d'autres pour apprendre la couture ou se mettre au yoga, ces trois-là projettent de partir à la campagne pour... réaliser un jeu d'aventure en FMV. *"C'est un rêve qu'on avait depuis une bonne dizaine d'années"*, justifie Guillaume Defare. Réalisateur et auteur pour le cinéma, il côtoie sur les plateaux son ami François, Directeur photo et chef opérateur, chacun signant notamment un segment du film horrifique à sketches **Necrologies** sorti en salles en 2018. Lesly oeuvre sur le son et la musique du long-métrage. *"La plupart des gens qui ont participé à **The World After** se sont croisés sur ce film"*.

Les Chevaliers de Baphomet (1996), "une gifle" pour le scénarisateur Guillaume Defare.



Même à côté d'une caméra sur un tournage traditionnel, le jeu vidéo n'est jamais bien loin pour ces *"passionnés de jeux FMV"*. Les vannes fusent régulièrement sur les références à tel ou tel plan ou mécanique qui aurait sa place dans un jeu vidéo. **Space Quest III** comme tout premier contact vidéoludique pour François (*"ça laisse des traces !"*), **Les Chevaliers de Baphomet** identifié comme *"une gifle à l'époque"* par Guillaume, les classiques génialement absurdes de LucasArts... les références au gratin du point'n click fusent littéralement de l'autre côté de l'écran. On acquiesce, mais on veut comprendre le passage à l'*acting* interactif.

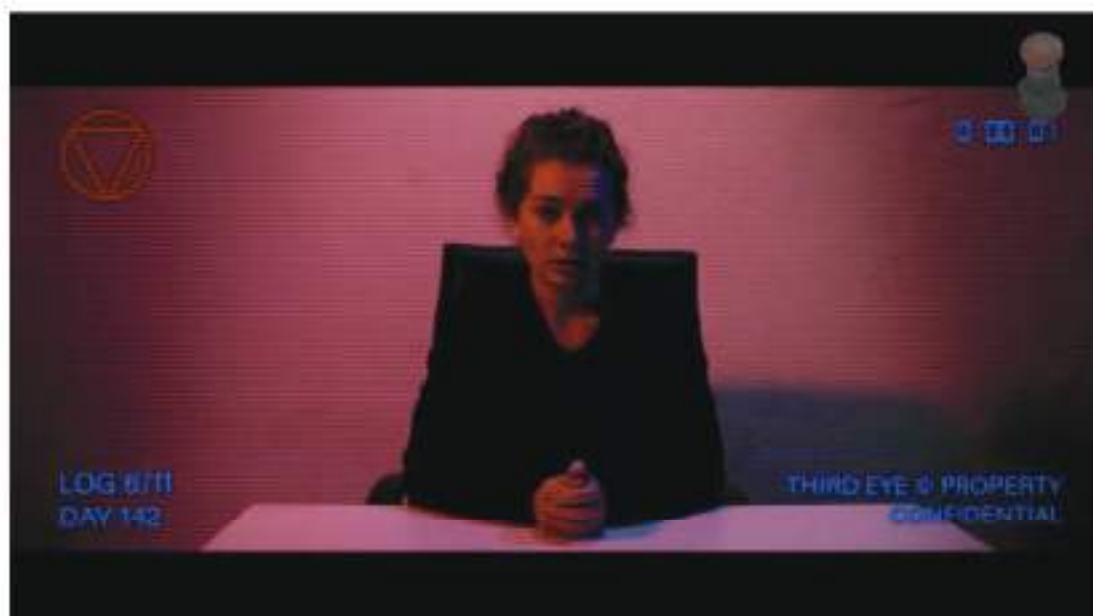
De l'autre côté de la souris

Le confinement agit en déclic, pour une équipe en soif de clics. *“Dans ce contexte avec toutes ces règles qui se sont imposées à nous au premier confinement, il y avait une logique digne d'un point'n click” se remémore Guillaume Defare*, qui commence alors à coucher sur papier un scénario “à la K.Dick” inspiré par l'atmosphère ambiante. *“Quand on nous interdit d'aller à plus d'un kilomètre, je me dis qu'on est en fait en train de rebooter la matrice !”* Pointer, cliquer, flipper. *“Je dois sortir mais je n'ai plus de gel, quels objets autour de moi pourrais-je associer pour en fabriquer ? D'une blague entre nous, c'est devenu une maquette de jeu !”*.

A l'heure COVID où l'on ne compte plus les projets qui tombent à l'eau, d'autres voient le jour avec souvent une approche plus personnelle, presque introspective. *“Avec Guillaume, nous étions en préparation d'un film qui ne s'est pas fait à cause du confinement”*, situe François Message. Les plannings se vident, les idées, elles, fusent. *“Avec Lesly, nous avons monté en 2019 une petite chaîne YouTube, Les jeux à 3 Balles, dans laquelle nous chroniquions les jeux les moins chers du marché. Ça n'a pas décollé mais on s'est beaucoup amusés !”*. Dans l'air du temps, les remises en question riment avec horizons nouveaux. *“Avec le confinement, nous nous sommes penchés sur le développement, on s'est formés aux outils sur Unity, on a participé à des Game Jam... Après avoir testé plein de jeux, pourquoi ne pas réaliser le nôtre ?”*.

Tous les chemins mènent à la FMV

I Wanna Build a Robot puis Multiverse Justice voient le jour en mode pixel art, mais l'appel de la Full Motion Video va être le plus fort. *“On sait faire de l'image, mais pas du dessin animé ou de la 3D”*, constate François Message. *“La Full Motion Video, c'était une évidence pour nous et quand Guillaume a développé ses idées de point'n click, The World After a commencé à prendre forme”*. Plusieurs amis viennent prêter main forte au trio, comme Nathalie Epoque, réalisatrice d'un segment du film Necrologies, qui incarne Julie dans le jeu. Son expérience solide au théâtre a visiblement été un atout. L'actrice Marie Coutance est mise en scène dans des pastilles vidéo. *“Chacun a apporté sa contribution, sa patte”*, résume Guillaume Defare.



Cinéma, théâtre, jeu vidéo, effets spéciaux, musique, différents savoir-faire et profils se réunissent pour la bonne cause FMV. *“Quand on travaille sur un projet avec peu de moyens, cet aspect humain, c’est plus important que l’argent”*. La musique du jeu est confiée à Fabien Chombart, acteur et musicien sur *Necrologies*, film sur lequel a également travaillé Constance Savelli, qui signe le masque de l’inquiétant visiteur du jeu. Une relique de tournage évidemment conservée précieusement par l’équipe.

Silence, on tourne !

Le premier clap du tournage est donné en juillet 2020. *“Nous avions prévu une quinzaine de jours de prises de vues pour être très large, sachant que huit ou neuf devaient suffire théoriquement pour boucler les images”*, situe François Message. La météo, elle, ne joue pas le jeu. *“Il n’a pas arrêté de pleuvoir, on a finalement dû tourner sur 16 ou 17 jours”*. L’équipe lyonnaise pose ses caméras dans différents lieux dans le centre de la France, situés entre les départements de la Creuse, du Puy de Dôme et de l’Allier. L’Auvergne tient son premier point’n click en FMV tourné en décors naturels !

“En juillet 2020, les prérogatives pour un tournage n’étaient pas forcément totalement claires. On ne pouvait de toutes façons pas imaginer tourner en plein centre-ville !”. Les lieux sont choisis pour leur photographie mais aussi leur accessibilité, quand par exemple une maison est prêtée par la famille (voir encadré). Sur place, l’équipe doit s’acclimater à une logique de travail bien différente d’un long-métrage. *“Je me souviens particulièrement du premier jour de tournage, au Château-Rocher dans le Puy de Dôme”*, explique François Message.

“On découvrait littéralement une nouvelle manière de tourner un film, réfléchissant la réalisation de façon non linéaire. Au début, il y a eu plusieurs scènes où on ne savait plus trop où on en était, où devait se placer le personnage en fonction des déplacements !”. L’équipe ne dépasse pas quatre personnes sur le tournage. *“Le premier jour a été un peu flottant”*, confirme Guillaume Defare, qui prête ses traits à Vincent, héros romancier du jeu. *“On avait un*

Distorsion spatiale et temporelle

Comme le septième art, le point’n click en Full Motion Video se plaît à jouer avec la réalité. Quand le joueur pense arpenter un village passant d’un lieu à l’autre, les coulisses du tournage démontrent la mécanique de l’illusion. *“Toutes les maisons du jeu, c’est en fait la même !”*, dévoile François Message. Le garage de Marc, dans le jeu, se trouve en fait à 20 centimètres de la porte d’entrée de la maison du début. Ensuite, à la même distance, on tombe sur le décor de la cave. L’endroit est situé dans un hameau isolé de quelques maisons. Perturbant, d’autant que nous, on a vu le héros se déplacer dans les rues du village lors de scènes de transition. *“Ces scènes-là ont été tournées ailleurs, dans un village de la Creuse, Chamson-Sur-Voueize”*.

Outre le Château-Rocher dans le Puy de Dôme, l’équipe pose ses caméras dans l’intriguant site des Pierres Jaumâtres dans la Creuse, pour figurer la porte de Tannhäuser du jeu. Perturbation de l’espace avec les trucages du tournage mais aussi du temps avec les codes ancestraux du point’n click. *“Il y a une sensation de temps intri, de moments étrés dans les jeux d’aventure”*, estime Guillaume Defare. *“Ces séquences où des personnages semblent figés dans une scène, attendant les actions du joueur, c’est vraiment propre au jeu vidéo”*.

marqué par la séquence de l’hôtel Litu des **Chevaliers de Baphomet** avec son planiste planté éternellement en attente d’une action du joueur. Il constitue le troisième dans *The Abbott*

peu l'impression d'avoir oublié tout ce que l'on a appris. Un dialogue, au cinéma, il a une construction linéaire logique. Là, pour un jeu Full Motion Video, il faut enregistrer les répliques dans n'importe quel sens pour correspondre aux choix du joueur, cela rend les choses plus artificielles. Cela désarçonne au début mais on finit par s'y faire. C'est plus compliqué à écrire qu'à jouer en fait ?

After. "Dans le plan où Julie pianote son portable en attendant, on a inséré un bruit discret de vent qui souffle. Comme pour un moment figé dans une étrange éternité". Pointer, cliquer, mais aussi contempler.

Cuisine et cohérences

Lesly Grange, programmeur du jeu. Incarne également Marc dans le scénario.



Lesly Grange se charge de la programmation, entre deux séquences où il incarne Marc, le compagnon de Julie, tout en gérant la partie sonore. "Cette problématique liée à la continuité des images, elle nous a poursuivis ensuite tout au long du développement en fait. La plupart des soucis que l'on a rencontrés étaient liés à cette préoccupation de conserver la cohérence". Le choix d'une interface point'n click, entendant que le joueur peut se déplacer dans les environnements, complexifie cette notion de continuité d'un plan à l'autre, contrairement à un film interactif (choix et embranchements multiples) type **Late Shift**.

On défriche sur le plateau, mais aussi côté programmation au cours des quatre mois de post-production. Le jeu est développé sous Unity, avec Adventure Creator, un *plug-in* dédié point'n click. "Il a beaucoup de fonctions mais il n'a pas été conçu pour un jeu basé sur la lecture de vidéos filmées", relève Lesly. "La gestion du son, aussi, était problématique. Cela nous a demandé pas mal de patches, de bouts de code dans tous les sens pour que cela fonctionne. Mais je pense qu'on a réussi à faire faire des choses insoupçonnées à Adventure Creator".



Alors que la production est sur les rails, le *gameplay* est parfois réévalué à l'aune de cet environnement de développement en évolution. *“Nous n’étions pas certains, sur le plan technique, de pouvoir intégrer un inventaire d’objets”,* révèle Guillaume Defare. *“J’avais donc écrit une version plus simple du script, sans gestion d’objets. C’est en cours de route, en discutant entre nous, que nous avons pris la décision de l’intégrer”*. Les amateurs de cordes à relier à un pied-de-biche pour franchir un mur peuvent souffler. *“Un choix important, qui nous a permis de rendre le jeu plus complet”*.

« On avait tendance à se moquer de certains procédés un peu maladroits dans ces jeux mais, les premiers jours, on s’est surpris à faire un peu les mêmes choses ! »

Guillaume Defare

“On jouait tous les soirs à Gabriel Knight 2”

Difficile d’oublier l’éclair
Alexandra et Gabriel Knight.



Réminiscence d’une esthétique qui connut son âge d’or au mitan des années 1990 via la démocratisation du CD-ROM, la Full Motion Video véhicule une imagerie délicieusement surannée. *“Nous sommes passionnés de cinéma Z”,* explique François Message. *“Pendant des années, on a organisé des soirées nanars à Lyon. Ce cinéma-là, il partage certains codes avec les jeux en Full Motion Video”*. Le dieu Sierra Online, autorité yankee du point’n click sauce vidéo des années 1990, est régulièrement vénéré par les trois amis. *“Pendant la production, on jouait tous les soirs à Gabriel Knight 2”,* rappelle François Message. Une pensée pour Jane Jensen (*Gabriel Knight*) et Roberta Williams (*Phantasmagoria*), créatrices stars de l’écurie Sierra qui ont contribué à propulser le genre point’n click à l’ère de la vidéo filmée.

“On avait tendance à se moquer de certains procédés un peu maladroits dans ces jeux mais, les premiers jours, on s’est surpris à faire un peu les mêmes choses”, reconnaît Guillaume Defare, qui cite volontiers *Phantasmagoria : A Puzzle of Flesh* (1996) comme source d’inspiration. *“Un titre qui sortait de la pure logique point’n click avec sprite à l’écran pour privilégier des séquences vidéo, dans l’esprit de ce que l’on souhaitait obtenir”*. Quand des jeux comme *Ripper* (1996) ou *Frankenstein : Through the Eye of the Monster* (1995) arboraient en jaquette la

présence de Christopher Walken ou Tim Curry au casting, c'est l'acteur Jean-Claude Dreyfus (*Delicatessen, La Cité des Enfants Perdus, Le Prix du Danger...*) qui joue les têtes d'affiches pour le jeu lyonnais.



impossible de manquer Jean-Claude Dreyfus, l'acteur déclarant ses tirades d'un ton littéralement habité !

"J'avais croisé Jean-Claude sur plusieurs courts-métrages et il a beaucoup aimé le film Necropolis sur lequel on a travaillé", développe Defare. "il était partant tout de suite pour The World After, c'est un acteur adorable et toujours curieux de nouvelles expériences". Le bonhomme à la gouaille inimitable apparaît dans des vignettes vidéo auxquelles le joueur accède en scrutant les décors en quête de QR codes. Une dizaine de mystérieux messages d'alertes sont à débloquent. "Un peu comme La Guerre des Mondes d'Orson Welles, raconter via ces passages une histoire qu'on ne voit pas directement à l'écran contribue à ce que le joueur se fabrique sa propre narration". Le signe qu'en dépit d'un aspect cru voire radicalement démonstratif, certains diront vulgaire, la Full Motion Video n'empêche nullement de solliciter l'imaginaire.

FMVthèque

Elle tentera bien de solliciter plusieurs aides au financement, mais l'équipe de Burning Sunset peine à convaincre à sortir les chèquiers. Manque d'expérience. Pas grave, la foi en la Full Motion Video est plus forte. *"Nous avons financé le jeu en fonds propres", confirme François Message. "J'ai par exemple contribué au tournage en utilisant mon propre matériel de prises de vues. Lesly et Guillaume ont œuvré aussi sur la direction artistique... En ce moment, on s'occupe de communiquer autour du jeu tout en continuant à travailler sur les mises à jour".* Le jeune studio lyonnais auto-édite le titre début mai sur Steam, après une étude de marché. *"Le retour en grâce à l'échelle internationale des jeux Full Motion Video a été un constat motivant".*

Entre les productions de Wales Interactive (*The Bunker, The Complex...*), de Sam Barlow (*Telling Lies*), le revival vintage (*Night Trap*), les expériences japonaises (*Death Comes True* de Kazutaka Kodaka), les OVNI improbables comme les créations du musicien Tim Follin (*At Dead of Night*) sans oublier les concepts de

film interactifs à la *Erica* (Flavourworks) ou *Ordessa* (Arte), la Full Motion Video a visiblement la peau dure avec "des marchés identifiés comme particulièrement porteurs comme l'Allemagne, l'Angleterre, la Hollande ou les Etats-Unis". Côté *French touch*, le genre est peu représenté depuis les quelques expériences du début des années 1990 chez Coktel Vision (*Urban Runner*), Cryo (*Hardline*) voire plus tard *In Memoriam* d'Eric Viennot (2000) ou *Project Hysteria* (2009).

Nanar inspirant

C'est un titre inconnu ou presque, déniché pour la chaîne YouTube des deux amis, que cite aujourd'hui l'équipe pour évoquer un modèle, une vision. "*Moral King, un jeu allemand de 2018, nous a prouvé qu'on pouvait réaliser un jeu en vidéo avec très peu. C'est mal joué, il y a peu de moyens, mais ils y sont allés au culot et c'est fascinant*", détaille Guillaume Defare qui concède avoir parcouru le jeu dans tous les sens afin d'en "examiner les mécaniques, comprendre les choix faits par les développeurs mais aussi identifier leur méthode et leurs écueils. *C'était presque un prototype qui a nous a prouvé qu'on pouvait le faire, et peut-être en mieux !*".



Le jeu Allemand *Moral King*, une inspiration revendiquée par l'équipe lyonnaise.

Passé l'inspirant modèle teuton, *The World After* assume et revendique un franc ancrage local *made in France*, comme un lointain écho d'une certaine tradition de jeux fantastiques nés dans l'Hexagone, prônant une imagerie type « circuit court ». *La Chose de Grotemburg* et son bar PMU où trône un sosie de Serge Gainsbourg (Ubisoft, 1987), l'île bretonne hantée de *Incantation* (Softhawk, 1987) voire plus récemment le taxi parisien de *Night Call* s'inscrivent dans une certaine lignée de jeux mettant en scène ouvertement une imagerie hexagonale pittoresque.

"Le cinéma de genre n'est pas en forme en France, on a souvent tendance à vouloir à tout prix copier le modèle américain et cela fonctionne rarement. Autant assumer une patte singulière". Doublé intégralement en anglais, *The World After* vient d'accueillir des sous-titres en allemand, espagnol, hollandais, italien, portugais, russe et chinois. Peut-être un jour coréens et japonais, si le jeu parvient à rayonner suffisamment, y compris à l'international. "Atteindre entre

10 et 2000 ventes nous permettrait de financer le prochain projet". On sent l'équipe volontaire pour questionner dans l'avenir l'aspect méta de la mise en scène même du point'n click mode Full Motion Video. Ce qui n'empêche pas Guillaume Defare d'évoquer, au fil de la discussion, le rêve un peu fou « d'un jeu d'aventure FMV basé sur Maigret. Resterait à trouver le bon acteur ! ». Terroir, vous avez dit terroir ?

Post-moderne et décomplexée, viva la FMV nouvelle

Appréhendé par de jeunes créateurs venus du cinéma, le jeu d'aventure Full Motion Video des années 2020 se veut expurgé de certaines tares des illustres prédécesseurs. La nouvelle génération a eu tout loisir de pratiquer et vénérer ces titres âgés d'un quart de siècle pour mieux en saisir fulgurances comme maladresses. « Nous avons écarté les puzzles de type blocs à pousser. J'ai un souvenir terrible du final de *Phantasmagoria 2* », détaille Guillaume Defare. L'équipe préfère miser sur un système de voyage dans le temps pour orchestrer de courtes énigmes demandant de jongler avec la montre. Réaliser un jeu d'aventure en vidéo tenait de la gageure technologique à l'époque, cela relève de l'exercice de style forcément référentiel en 2021. « Il y a souvent une atmosphère étrange dans les jeux en Full Motion Video, avec par exemple des personnages qui attendent immobiles sans rien faire », analyse François Message. « Quelque chose qui ne colle pas, qui n'est pas naturel ». Quitte à jouer avec les codes d'un genre, autant les embrasser littéralement.



Ces séquences façon visual novel viennent également s'incruster dans le jeu.

« Il faut jouer justement avec cette étrangeté », revendique Guillaume Defare. « Comprendre ce qui crée l'étrange dans ce type de jeux et y voir, peut-être, une nouvelle forme artistique ». Particularité traditionnelle du genre, les écrans fixes laissent entrevoir de très légers mouvements des protagonistes qui paraissent toujours vivants, respirants, à l'image. « Au début, on voulait appuyer sur l'effet et j'en faisais des tonnes pour montrer que j'étais en mouvement. Au final, une gestuelle très contenue suffit ». À certains moments du jeu, des propositions de réplique lors des dialogues demandent au joueur de « penser en dehors du cadre » ou encore d'insister... lourdement sur une proposition. « Un moment très *Monkey Island* », estime Defare. « En tant que fan de jeux d'aventure, j'aime ces moments

où on me demande de réfléchir à une énigme classique et que la solution ne soit en fait pas là où peut croire”.

To be continued ?

Avant de conclure la discussion, impossible de ne pas sonder le trio sur le prochain projet. “*Trop tôt pour en dire plus, mais je travaille à un script pour un projet de jeu Full Motion Video*” souffle Guillaume Defare. L’expérience **The World After** sera évidemment mise à contribution. “*Le jeu devrait être plus long, plus difficile, avec plus de personnages et de décors*”. Côté technique, le studio a pris ses galons. “*J’ai hâte de repartir sur une page blanche*”, confirme Lesly Grange. “*Le développement d’un prochain jeu EMV sera radicalement différent sur le plan technique, on a beaucoup appris sur The World After*”. Même ressenti pour François Message. “*L’objectif est d’avoir nos propres outils à réutiliser pour aborder le développement de manière plus rationalisée*”.

De nombreuses questions se posent pour Laurent.



En attendant, **The World After** est toujours d’actualité. “*Un filtre rétro va bientôt être proposé en DLC gratuit, avec un rendu typique des années 90 autant côté graphismes que sons compressés. Le genre de choses qu’on aurait adoré nous-mêmes en tant que joueurs*”. Dans le même esprit, le titre abrite une relecture en mode *visual novel* du scénario principal à débloquent via la bonne fin. “*Une version simplifiée du scénario avec moins d’énigmes et de lieux, une seule fin et des graphismes signés Florent Ribeyron*”. Si le jeu trouve son public, des portages sur consoles ou mobiles seront potentiellement au menu.

“*Nous souhaitons que le jeu parle au plus grand nombre, qu’il puisse faire découvrir le genre aux nouveaux venus mais il est important à nos yeux de convaincre aussi les amoureux du genre*”. Rares sont, à date, les œuvres assimilant la thématique du confinement à avoir marqué les esprits. Dans dix ans, un titre comme **The World After** fera sans doute office d’instantané d’une période singulière partagée par tous, mâtiné en l’occurrence d’une bonne dose d’imagerie fantastique. En espérant, pour le jeune studio et son scénariste, que cette production FMV et fière de l’être aura ouvert la voie à une longue lignée de récits interactifs.

Et sinon c’est bien ?

Isolé en Auvergne pour écrire son prochain roman, Vincent reçoit une étrange missive l’invitant à se rendre dans un château du coin. Découvrant un mystérieux appareil lui permettant de voyager dans le temps, il réalise qu’un inquiétant personnage rôde dans les parages... En dehors d’une énigme à base de chiffres à la fin du jeu dans l’esprit **Myst**, **The World After** opposera peu de résistance aux vieux briscards du point’n click. Les quelques énigmes à base d’objets à assembler reposant sur des allers et retours et dialogues avec les quelques personnages du jeu oscillent entre clics, clics d’œil et figures imposées d’un genre ultra codifié. Un premier run pourra être bouclé en une ou deux heures, mais l’équipe de Burning Sunset a veillé à motiver les joueurs à revenir par le biais de trois fins différentes, de postlles vidéo à dénichier, d’un *visual novel* à débloquer ou encore d’un titre vintage à apposer pour se la jouer en mode 90s.



Prenant, le jeu doté d'une vraie personnalité est court mais bien ficelé. Un choix revendiqué par le studio. "C'était une question de faisabilité, de rythme et de technique de tournage", confirme François Message. "Beaucoup d'images ont été tournées au coucher du soleil afin d'avoir des lumières un peu rasantes. Nous avons fait le choix de produire un jeu relativement court mais maîtrisé sur le plan technique". On aurait clairement aimé une bonne heure de jeu en plus mais pas de quoi détourner les amateurs de ce point'n click très attachant vendu une douzaine d'euros sur Steam.



PATRICK HELLIO (✉ @patrickhellio)
Patrick Hellio

Pour Patrick, tout a basculé en l'An de Grâce 1985 et sa rencontre révélatrice avec un Amstrad CPC 464 monochrome au pied du sapin de Noël. Depuis ce jour fatidique qui va lui donner le goût de l'aventure vidéoludique, il consacre le plus clair de son existence à pratiquer et écrire sur le jeu vidéo à tendance narrative en jonglant entre bécane rétro et réalité virtuelle. Journaliste le jour, auteur spécialisé la nuit, il est aussi entre deux nuits blanches un chroniqueur régulier du podcast *Stence On Joue de Libération*.