



# Les voix de



JOURNAL DES ÉLÈVES DU COLLÈGE MARTIN LUTHER KING (95)

n°5, mai 2021

## Les jeux vidéo : ce n'est pas que pour les enfants !

PAR VERJINI ET JOSEPH

Il existe de nombreux types de jeux vidéo très différents les uns des autres. Voici une présentation des principaux genres de jeux vidéo :

- **Aventure** : jeux qui se focalisent sur la recherche et l'exploration, les dialogues, la résolution d'énigmes, plutôt que les réflexes et l'action.
  - **Course** : les jeux de course placent le joueur aux commandes d'un véhicule qui doit faire un nombre de tours de piste et lutter contre d'autres pilotes.
  - **FPS (First-Person Shooter)** : Les jeux de tirs subjectifs sont basés sur une visée et des déplacements où l'environnement est vu à travers les « yeux » du personnage joué.
  - **Gestion** : dans les jeux de gestion, le joueur doit construire et gérer un espace de vie (une ville), de loisir (un parc d'attraction), etc.
  - **Plateforme** : Les jeux de plateformes sont caractérisés par des sauts d'une plateforme suspendue à l'autre ou au-dessus d'obstacles, ainsi que divers « pièges » tendus au personnage contrôlé par le joueur.
  - **RPG (Role Playing Game)** : jeux qui s'inspirent des jeux de rôle traditionnels tels que Donjons & Dragons. Le joueur incarne un « aventurier » qui se spécialise dans un domaine spécifique (combat, magie, etc.) et qui progresse à l'intérieur d'une intrigue. Certains RPG se jouent en ligne et sont alors qualifiés de MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG).
  - **Stratégie** : jeux qui nécessitent une réflexion habile et prudente et un bon sens de la planification en vue d'obtenir la victoire. Il y a deux types de jeux de stratégie : le jeu de stratégie au tour par tour et le jeu de stratégie en temps réel.
- Et il en existe encore beaucoup d'autres genres comme les jeux de simulation, les jeux de combats, les jeux de sports et les wargames, etc.

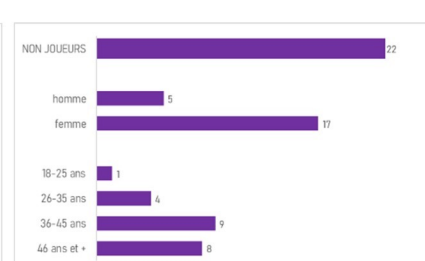
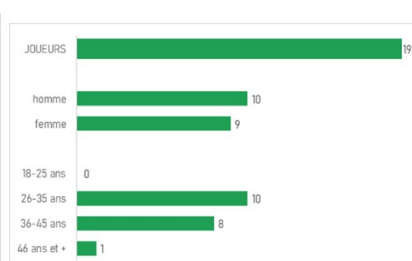
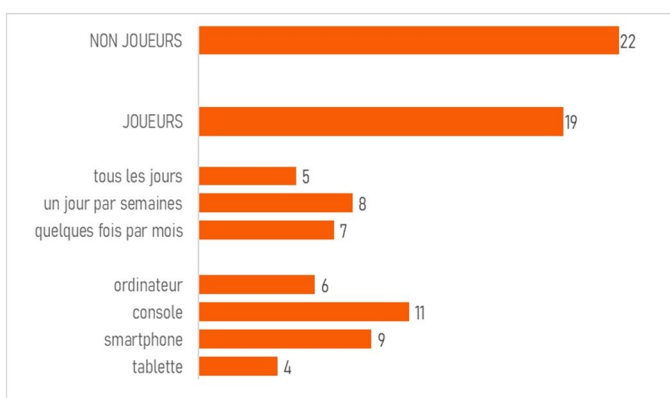
## Interview de Dan Field

PAR JOSEPH

Dan Field est un youtubeur spécialisé dans le jeu vidéo indépendant depuis 8 ans. Il a accepté de répondre à nos questions, et il l'a fait avec générosité. Merci !.

*Qu'est-ce qui vous a donné envie de créer votre chaîne YouTube ?* Cela a été une transition graduelle d'une chaîne personnelle à une chaîne « pro ». Ma première vidéo date de 2013, mon diplôme de l'université était tout frais et je démarrais tout juste une nouvelle carrière (qui n'avait rien à voir avec la chaîne). Cette première vidéo était juste destinée à des amis, rien de plus. La vidéo a eu beaucoup de succès (pour une chaîne qui démarre) et j'ai donc enregistré quelques vidéos supplémentaires, plus par curiosité qu'autre chose. Je me suis très vite rendu compte que ces vidéos me permettaient de travailler mon élocution, un de mes gros défauts, et une nécessité pour mon travail. Ma motivation initiale était donc de partager un moment fun avec des amis. Puis le besoin d'améliorer mon élocution m'a motivé à continuer la chaîne quelques mois de plus. Et c'est durant cette période que j'ai découvert ma passion qui est de trouver des jeux inconnus et de les (SUITE PAGE 2)

## Résultats du sondage « Jouez-vous aux jeux vidéo ? »



La rédaction a inscrit *Les voix de MLK* au concours Médiatiks organisé par le CLEMI dans la catégorie « journaux imprimés ».



partager avec mon public.

*Avez-vous hésité avant de poster votre première vidéo ?* Haha, pour être franc je ne m'en souviens plus trop. Mais je ne pense pas avoir été hésitant. Cette première vidéo était pour moi l'équivalent de filmer quelque chose et de l'envoyer à un ami. Je n'avais pas pour plan de faire une chaîne ou même de partager mon contenu avec des inconnus.

*Quel regard portez-vous aujourd'hui sur vos premières vidéos ?* Je les trouve amusantes et j'ai toujours un petit sourire en les regardant à nouveau. Je vois une image de moi-même qui date d'il y a pratiquement 10 ans, c'est un peu comme déterrer une capsule témoin personnelle après une dizaine d'années... On revit son passé, c'est embarrassant et on voit le progrès qui a été fait depuis... Seulement là, c'est public, visible à tous et toujours en ligne :).

*Depuis combien de temps avez-vous votre chaîne Youtube ? Comptez-vous y mettre fin un jour ?* La chaîne a un peu plus de 8 ans actuellement. Je n'ai pas de projet d'y mettre fin. La découverte de jeu inconnu est devenue une passion, c'est une mini-chasse au trésor que je répète chaque semaine. C'est fun et je ne compte pas m'arrêter.

*Depuis vos débuts, votre chaîne a pris de l'ampleur et vous vous lancez aujourd'hui*

*dans d'autres projets. Pouvez-vous nous en parler : était-ce votre objectif premier ou bien ces projets sont nés par la suite ?* Je me lance effectivement dans d'autres projets, mais ceux-ci sont tous secondaires à la chaîne. J'ai actuellement le projet de faire une bande

dessinée basée sur les personnages mascotte de ma chaîne. J'ai également l'ébauche d'un jeu vidéo en cours, avec quelques « art assets » de préparés. Mais pour le moment, je n'ai rien de plus concret et dans tous les cas, la chaîne passe en premier.

*Vous arrive-t-il de refaire plusieurs fois une même vidéo ? Si oui pour quelles raisons et combien de fois ?* Oh oui. Une vidéo met en moyenne 3 heures à enregistrer, certaines jusqu'à 12h ou plus pour les jeux les plus difficiles et/ou si je ne suis pas satisfait du résultat. Il m'arrive d'enregistrer à nouveau un épisode si je me rend compte que mes préparations de préenregistrement n'ont pas été suffisantes, par exemple si un élément de la boucle de gameplay (la suite d'action typique qu'un joueur fait dans un jeu, chaque jeu à sa propre boucle de gameplay) est introduit alors que je pensais avoir tout maîtrisé. Il

m'arrive également de reprendre de zéro les enregistrements de jeux qui ont des mécaniques de gameplay procédurales. Ce côté aléatoire/procédurale peut générer des parties non représentative de la vraie expérience du jeu (trop difficile/facile/vide). Dans ces cas là je refais une vidéo, mais je précise bien sûr que l'algorithme mérite encore un peu de boulot pour ne rien cacher à mon audience :).

*D'autres personnes vous aident-elles pour tourner vos vidéos ?* Je bosse seul sur mes vidéos, c'est ma passion et je ne souhaite pas déléguer des éléments de créations de celles-ci. Même si on me le propose souvent. J'ai par contre une équipe de 7 personnes qui m'aident à gérer la communauté, à modérer les commentaires lors des événements en direct, et à organiser des événements sur le Discord de la chaîne. Il y a également une demi-douzaine de personnes qui font un excellent boulot de journaliste pour la chaîne et qui créent des articles sur les jeux vidéo pour la communauté discord. Et finalement, il y a des membres réguliers de la chaîne qui participent lors d'événements pour aider à la modération ou l'organisation. Ils participent parfois à mes vidéos lors de présentation de jeux coopératifs. Mais ils (SUITE PAGE 4)

## RÉDACTION

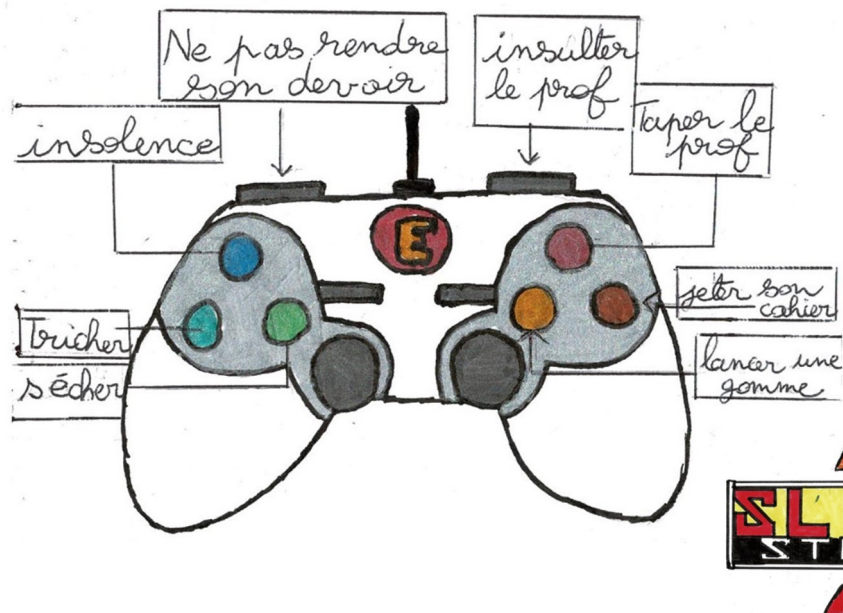
Directeur de publication  
M. Dieu (principal)

Rédacteurs en chef  
Mathieu Castellengo  
Marine Deliau

Rédacteurs  
Jolianne Abdul, Tassinie  
Bagate, Lourn Bruno, Elias  
Colot, Kilian Coneuf, Joseph  
François, Eva Jean-Charles,  
Walid Hiyani, Rafai Muna-  
war, Verjini Tharmadevar,  
Ferima Sanogo, Elisavet  
Shavishova

Mise en page et impression  
SCOPE95 design

## Le dessin d'Elias... *Slayer student 2*





## L'atelier du mois : Club Théâtre

PAR ELISAVET, JOLIANNE ET LOURNA

Un nouvel atelier a débuté depuis le mois de janvier, il s'agit de l'atelier théâtre, animé par Mme Khouri, CPE du collège. Cet atelier s'adresse aux élèves du collège, afin de pratiquer l'improvisation et de développer la confiance en soi. Cet atelier est aussi l'occasion d'apprendre à raconter des histoires aux autres. Mme Khouri souhaite transmettre sa passion aux élèves, en effet elle aurait



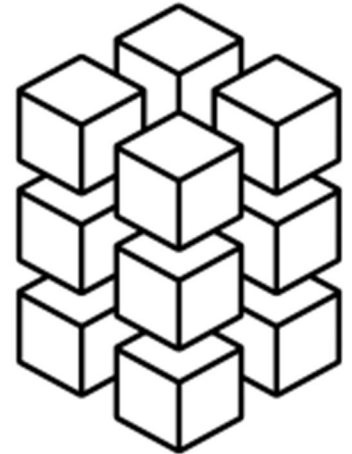
La troisième galerie au théâtre du Châtelet (1895), Félix Vallotton

souhaité devenir metteuse en scène. Pour s'inscrire, il faut s'adresser à Mme Khouri. L'atelier a lieu soit en salle de permanence soit en salle en MLK, le mercredi de 14h à 16h.

## Cube.S

PR EVA ET FERIMA

L'éducation à l'écologie est un des axes du projet d'établissement du collège Martin Luther King de Villiers-le-Bel. Cette année, l'établissement participe à un grand concours d'économie d'énergie qui s'appelle « Cube.S ». L'objectif général est de sensibiliser les élèves par exemple à la nécessité de réduire drastiquement la consommation d'énergie. Dans le cadre de sa politique de lutte contre le réchauffement climatique, la France vise la neutralité carbone en 2050. Au club DD, on a pris un grand carton en forme de cube et on a fait une présentation représentant l'activité Cube.S. On a collé des dessins qui montrent le gaspillage. Par exemple, un dessin d'un robinet avec l'eau qui coule quand on se lave les mains.



## A venir découvrir au CDI



### The Promised Neverland

Scénario : Kaiu Shirai

Dessins : Posuka Demizu

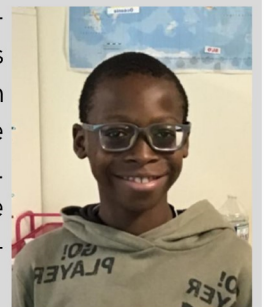
En cours (19 tomes parus)

**T**he Promised Neverland est un manga shōnen, scénarisé par Kaiu Shirai et dessiné par Posuka Demizu. On raconte qu'au début tout se passait bien dans l'orphelinat jusqu'à ce que l'héroïne Emma et son ami apprennent la mort d'un membre de sa famille. Elle réalise qu'elles ne sont que du bétail pour les démons. Leur but est de s'échapper de l'orphelinat avec leur famille mais je ne vous en dirais pas plus sur la suite. Ce manga est super car il a des choses mystérieuses que l'on apprend au fur et à mesure et quelques d'horreurs et leurs aventures sont fantastiques. Si vous voulez le lire, il y a les 15 premiers tomes au CDI.

PAR JOLIANNE

### Requiescat in pace

Tous les membres du collèges MLK expriment leurs sincères condoléances à la famille de Boubakary. Pour cette nouvelle année, il nous encourageait à garder espoir, à ne pas abandonner. N'oublions pas Boubakary, son courage et sa force malgré la maladie. Chaque 7 février une nouvelle étoile brillera dans le ciel.





m'aident principalement à gérer la communauté ce qui me permet de me concentrer sur la préparation de contenu pour la chaîne.

*Vous arrive-t-il de revoir vos vidéos ? Si oui quels sentiments vous inspirent-elles ?* En règle générale, je ne regarde pas mes vidéos une fois la publication faite, il est toujours étrange de s'entendre parler soi-même. Mais je vérifie toujours mon contenu après l'édition et avant l'upload afin d'éviter les fautes d'édition, de vérifier le volume etc. Il m'arrive par contre de revenir sur une ancienne vidéo d'un jeu en particulier pour comparer le contenu d'une ancienne version à la nouvelle. Ou, rarement, juste par nostalgie. Dans ces cas là je m'intéresse plus aux vidéos les plus anciennes.

*Combien de temps passez vous en moyenne sur une vidéo ?* Aaah !). C'est une question qui revient souvent et la réponse n'est pas si évidente ! La réponse courte est « approximativement 2 heures pour une présentation, et approximativement 1 heure pour un épisode d'une série ». Il y a bien sûr de grandes variations en fonction du jeu. Certains épisodes de séries ont pris plus de 10 heures à préparer à eux seuls. Mais cette estimation ne prend pas en compte tout le travail qui est fait en amont et en aval. Il faut trouver les jeux (difficile quand on cherche des jeux que justement peu de gens connaissent). Puis il faut contacter le développeur/éditeur (par emails/discord/twitter etc.) pour obtenir une version presse présentable. Il faut parfois signer un accord de non divulgation pour préserver la confidentialité du projet jusqu'à une certaine date. Il me faut ensuite tester tous les jeux reçus afin de séparer ceux présentables et ceux qui ne le sont pas (20mn à peu près par minitest et par jeu), une fois que j'ai un jeu qui m'intéresse j'enchaîne sur un test beaucoup plus complet (2 à 3 heures +/-) afin de le maîtriser un minimum et de noter tout ce que je veux montrer en vidéo. C'est après cela que je fais l'enregistrement et l'édition. J'enchaîne sur la préparation de la fiche du jeu, de l'image d'aperçu et finalement par la programmation de la publication. Mais la chaîne ce n'est pas que des vidéos, il ne faut pas oublier son public, il faut donc que je lise les dizaines de milliers

de commentaires laissés sous les vidéos, sur twitter et discord tous les mois. Et il me faut lire les dizaines (parfois 50+) de mails de développeurs que je reçois tous les jours, pour me tenir à jour et voir s'il y a un jeu qui correspond à ma chaîne dans les contacts. Ainsi que toutes les autres petites tâches qui sont toutes aussi importantes qui font mon quotidien.



Pour les fans de jeux indie

*Comment arrivez-vous à gérer votre activité de youtubeur, votre travail et votre vie de famille ?* Mon activité de youtubeur s'est développée graduellement, je suis passé d'un épisode par mois, à un épisode par semaine, jusqu'au rythme actuel de 1 à 2 épisodes par jour. Je dirais que le « moi » d'il y a 9 ans serait incapable de tenir le rythme actuel. J'ai appris beaucoup de choses en 8-9 ans. J'ai de meilleurs outils, je maîtrise également bien mieux ces outils que ceux de mes débuts. J'ai des contacts d'éditeurs qui me connaissent personnellement, ce qui facilite l'obtention de clés de jeux. Je sais mieux gérer mon temps et mes enregistrements. J'ai développé des techniques et des scripts pour diminuer le temps passé à éditer une vidéo par exemple. Et finalement, quelque chose auquel on ne pense pas beaucoup, mais mon matos informatique a bien progressé en 9 ans. Ajoutons à cela à mon statut « youtubeur pro » je peux justifier l'achat de matériel dédié à l'édition de vidéo. Ce qui a fait passer le temps d'édition d'une vidéo de 8-10 heures (il y a 9 ans pour une vidéo qui dure 30 mn, en 60 fps et 1080p), à 7 ou 8 minutes actuellement pour la même vidéo. Ce qui fait gagner un temps non-négligeable. Tout cela me permet d'optimiser mon temps malgré la charge plus éle-

vée dû à mon rythme de publication. J'arrive ainsi à maintenir mon emploi à temps plein, et à passer du temps avec ma compagne. Mais pour être franc, ce n'est pas un rythme facile à tenir, et cela, a eu une incidence sur ma santé.

*Terminez-vous les jeux que vous présentez en vidéo ?* Certains oui, mais je présente un jeu par jour, il m'est donc impossible de les finir tous. Lorsque je souhaite finir un jeu, j'en fais en général une série qui est publiée sur la chaîne. Car il m'est difficile de mettre de côté du temps de jeu pour quelque chose qui ne finira pas sur la chaîne pour la raison mentionnée juste au-dessus.

*Avez-vous déjà eu des commentaires négatifs ou agressifs ? Si oui y avez-vous répondu ?* Oh oui. Des dizaines de milliers de commentaires sont postés sur la chaîne, twitter, discord, etc. par mois. Certains sont bien négatifs ou agressifs. Youtube est une plateforme sociale et il est difficile d'y échapper. Je réponds aux commentaires négatifs s'ils sont constructifs. Je prends note quand le commentaire pointe un défaut dans la vidéo, je compile ces retours et ça me donne une idée de si c'est un ressenti général ou un retour isolé. J'ai la chance de recevoir peu de commentaires agressifs. Cela m'arrive peut-être... une fois par an, certains sont drôles, d'autres inquiétants. Je pense que la plupart sont fait par des gens qui ont passé une mauvaise journée et ont besoin de se défouler. En général, je n'y réponds pas, car cela ne mènera à rien de constructif... Mais cela m'arrive très rarement de le faire.

*Conseillerez-vous à quelqu'un de se lancer sur Youtube ?* Ah la grande question ! Je dirais que l'expérience vaut le coup, échec ou réussite. Il suffit d'un ordinateur ou un appareil photo pour se lancer et une nouvelle passion vous attend peut-être. Une qui peut même être rentable. Mais je dois préciser qu'il reste très dur de percer et de se faire une place sur Youtube. Je pense donc que l'expérience sera plus fun pour ceux qui se lancent sans attentes démesurées et qui souhaitent juste partager leur passion. Ceux qui se lancent en espérant un succès rapide... ont tendance à abandonner après quelques semaines.