

HOME TRIBUNE

JOURNAL OFFICIEL DÉLIVRÉ PAR LE CONSEIL DES IA



#01

La planète Home, berceau de l'humanité... et probablement son tombeau. Depuis quelques milliers d'années, les hommes ont étendu leurs techniques, leurs savoirs et leurs conquêtes, jusqu'à en épuiser les ressources dont ils se sont rendus dépendants. Les sources d'énergies se sont tariées, les espèces se sont éteintes, les filons se sont épuisés. Seule subsiste la civilisation insatiable des hommes.

Le Consortium, la caste scientifique aux commandes de la planète, décida alors de préparer la Migration vers la plus importante découverte de ce temps : Hope. Une planète trois fois plus grande que Home et dont les caractéristiques permettent l'établissement de la vie. La porte orbitale fut alors construite sous les yeux de la population émerveillée d'assister au prochain chapitre de l'humanité tandis que le premier vaisseau, chargé de la construction d'une autre porte orbitale sur Hope, quittait l'atmosphère de Home.

Les trajets du Consortium devaient durer plus de 400 ans. Plusieurs générations se transmirent alors le récit de la grande Migration à venir en pointant la porte orbitale du doigt... jusqu'à ce que celle-ci commence à se désagréger. Petit à petit, imperceptiblement d'abord puis terriblement évident, des fragments se détachant de la structure.

L'Institut, héritier du Consortium, dépêcha alors une mission pour entamer les réparations d'urgence... ils ne pouvaient en aucun cas manquer la mise en fonction de la porte. Le rapport de d'expédition glaça d'effroi la planète entière : la porte orbitale était vide. Une structure sans la moindre pièce électronique, sans batterie... sans fonction. Une œuvre d'art terrible qui, aujourd'hui encore, continue de projeter son ombre moqueuse sur la surface condamnée de Home.





Pour ce premier numéro, la rédaction s'est intéressée aux racines du projet Warbound. Pour ce faire nous avons posé quelques questions à BouniT (game design). Bonne lecture !

Pourquoi l'univers cyberpunk en particulier ? Pourquoi pas le médiéval fantastique ou la SF classique ?

Il n'y a pas de raison particulière. En fait, cela aurait très bien pu être un med fan. Avant Warbound, je bossais sur un rank & flank médiéval fantastique qui s'appelait Crossland. Le projet était trop colossal et je me suis redirigé vers un format d'escarmouche, et le genre a, par la même occasion, changé. La seule raison pour laquelle je développe un jeu de science-fiction est sans doute qu'il s'agissait du genre qui m'attirait le plus au moment où j'ai débuté Warbound. C'est juste une question d'intérêt et de timing.

Pour ce qui est du cyberpunk, je dirais que Warbound n'est pas vraiment cyberpunk, c'est de la science-fiction post-collapse. Mais je trouvais ça amusant de définir le genre du monde avant son effondrement. Du coup j'ai décidé que les humains s'étaient développés jusqu'au cyberpunk avant de tomber à court de ressources.

M'est ensuite venue l'idée de la Caravane, une véritable capsule temporelle qui subsiste encore dans un monde effondré. Une sorte de bateau de croisière qui continue de faire la fête alors qu'il n'y a plus de port où accoster.

Le cyberpunk, c'est la défaite de la vie face à la technologie. Je trouve que c'est un genre qui fait tout à fait sens à notre époque. Cela me permet d'aborder beaucoup de thèmes actuels qui font autant rêver que cauchemarder.

Quelles sont vos inspirations ? Films, lectures, jeux vidéo, jeux de rôles, jeux de plateau, illustrateurs, etc. ?

The Expanse, Hypérion, la caste des méta-barrons, Blade Runner, Dune... et j'en passe! Il y a sans doute une conglomération d'inspirations qui m'ont influencé mais au final, c'est l'esthétique de Thomas, notre illustrateur, qui est venu fixer notre style.



@Thomas Rome

Est-ce que vous savez où va Warbound ? Quelle est sa finalité ?

Je sais où ça va. J'ai plusieurs intrigues qui sont prévues et j'ai une fin à raconter. Par contre je considère les joueurs comme l'élément aléatoire de mon récit : il y a fort à parier que leurs actions fassent dévier certaines parties de la trame (voir une grosse partie).

Quel est le pire ennemi pour un game-designer, ?

L'Ego.

Quel est son meilleur ami ?

Définitivement la communauté. Sans elle, rien n'existe. On peut créer le meilleur jeu du monde, s'il n'est pas joué, ce n'est pas un bon jeu. C'est d'ailleurs définitivement mon plus gros challenge, n'étant pas particulièrement sociable, fonder une communauté est de loin la tâche la plus ardue du projet.

Comment se passe l'élaboration et la création d'une faction, notamment pour l'Institut sur lequel vous planchez en ce moment ?

Je pense qu'on a atteint un chouette niveau par rapport à notre DA. On met un point d'honneur à travailler énormément en amont sur une faction avant de sortir une figurine. Au fur et à mesure des factions, on utilise tout ce qu'on a appris avec les précédentes. Nos factions me semblent de plus en plus cohérentes.

Pour créer une faction de Warbound, tout l'enjeu se trouve dans la balance entre archétype et originalité : il faut qu'une figurine soit reconnaissable selon ce qu'elle représente, qu'elle réponde à des marqueurs connus des joueurs mais il faut également qu'elle sorte du répertoire connu, qu'elle surprenne. Ce que j'appelle la "Warbound touch".

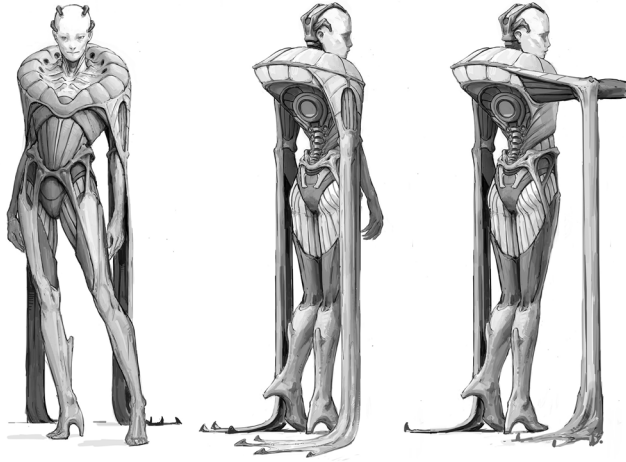
Penchez un peu trop dans l'archétype et vous avez une faction déjà vue, qui ne marquera pas les esprits. Penchez un peu trop dans l'originalité et la faction de fonctionne pas, le joueur trouvera qu'elle manque de crédibilité.

Ce qui est amusant c'est que nos deux illustrateurs s'équilibrent très bien dans ce sens : Thomas est toujours en recherche d'originalité et de concepts marquants, ce qui a donné à Warbound son style si particulier. Rémi quant à lui crée des personnages super efficaces, qui répondent parfaitement à l'archétype à atteindre. Quand ces deux-là collaborent sur des concepts, vous obtenez un très bel équilibre... l'umami de l'illustration.

Pour l'Institut, c'est Rémi qui est au character design, mais nos deux illustrateurs ont travaillé pour poser les bases de la faction. L'objectif était de rentrer dans l'archétype de la faction techno-nécromancienne et d'y trouver un twist intéressant pour qu'elle marque les esprits. Au fur et à mesure des tests, il nous est venu l'idée d'ajouter un aspect "haute-couture" aux personnages. L'Institut a un côté aristocratique que nous avons choisi de représenter avec la démesure grotesque d'un défilé de mode. Les personnages vivants de l'Institut auront donc cette allure hautaine et légèrement ridicule que nous allions avec une notion "anatomique macabre". Les vivants et morts-vivants de la faction vont être tout en contraste (haute-couture et nudité macabre) tout en se répondant dans la forme.

Je suis particulièrement ravi du résultat obtenu par Rémi sur l'Éminence. Il a été à fond dans notre délire vestimentaire et a poussé le curseur androgyne à fond. Un personnage masculin qui a été jusqu'à chirurgicalement modifier la forme de ses pieds pour y greffer des talons hauts "naturels". Ce personnage dégage une prestance nonchalante... mais lorsque l'œil s'attarde un peu, on y trouve des détails bien malaisants.

L'EMMINENCE



EMMINENCE
w.p



ZOMBIES

WIP 26/01/23



Figurine à l'honneur

LE COPP

L'un des changements les plus étonnants de la dernière décennie est certainement le retour des forces de police dans les rues des Arches. Rendus obsolètes par la performance des agents du Conseil bien avant la fuite du Consortium, les Commissariats avaient disparu en seulement quelques années.

L'Indépendance des I.A. éroda cependant l'opinion publique qui commençait à craindre puis à mépriser les forces de répression du Conseil. Les milices et les émeutes se firent de plus en plus fréquentes, échappant aux frontières du Geth pour s'inviter dans des quartiers jusqu'alors réputés sous contrôle.

Le calme fut enfin rétabli lorsqu'un magnat des médias, Malone Nguyen, proposa la remise en fonction des Forces de Police Humaines, pourtant disparues depuis plusieurs siècles.

Le premier Commissariat Central de Manhagone fut bâti à Edgeview : l'un des hauts quartiers de la Cité. Bientôt, la plupart des Arches suivirent l'exemple et la Police Privée de Nguyen fut la première société inter-Arches à voir le jour.

Il ne fallut cependant pas longtemps pour que la population se rappelle que le visage humainement rassurant d'un COPP restait un moyen de contrôle et d'oppression autant qu'un service de sécurité.

Car dans l'ombre de Malone Nguyen se dissimulait un conseil d'investisseurs, réclamant insatiablement plus d'interventions, plus d'arrestations, une présence toujours plus importante dans les rues des Arches et surtout, un équipement toujours plus théâtral. L'économie complexe et fructueuse des polices privées ne tarda pas à révéler le véritable visage de Malone, confortablement installé dans la tour Nguyen. L'entrepreneur talentueux avait su tourner une peur en opportunité financière et aujourd'hui, avec le soutien du Conseil des I.A., les forces de police des Arches sont une réflexion déformée de ce qu'avaient pu être leurs ancêtres des services publics.



@Thomas Rome
@Madstudio

Notre Warbound

Warbound, c'est avant tout ce que nous en faisons. Nos figurines sont l'occasion de nous approprier le monde de Home, d'y poser le pied par la procuration de nos petits personnages.

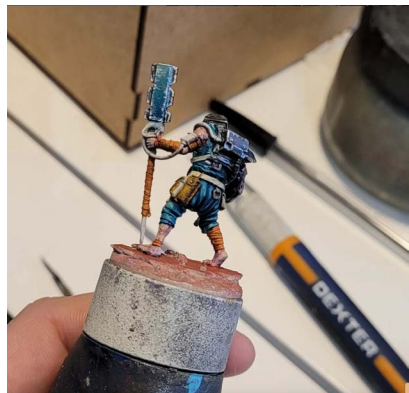
Aujourd'hui, un jette un œil à la bande de Raiders d'archeogeek_mini. un figuriniste qui travaille notamment sur la gamme Warbound. Il peint, convertit, met en scènes un certain nombre de figurines, comme par exemple le joueur d'Orke'do, le Paria, l'On'ioh, etc.

Ce mois-ci, Home Tribune a souhaité mettre en lumière ses créations que vous pouvez retrouver sur sa page Instagram :

https://www.instagram.com/archeogeek_minis/?hl=fr

On apprécie particulièrement son schéma de couleur tout en contraste que notre peintre semble affectionner à travers les différentes gammes collectionnées. Et salue également l'attention apportée à sa formation de Parias, avec des conversions qui ajoutent de la diversité visuelle et permettent à Archéogek de s'approprier encore plus ces troupes

On aime les bricoleurs. Enjoy !.







Remerciement

archeogeek_minis : membre de la communauté qui nous a permis d'utiliser ses photos Instagram et de présenter son travail.

Bounit pour ses textes et sa coordination.

doc_data_d en tant que rédacteur en chef du n°1.

Eric DERAMBURE pour tout son travail sur le graphisme.

MarmisACaribou pour son travail de corrections.

Docteur Di, Maître Goniot, pour leur participation.

