

# Triskell Interactive. Un nouveau jeu audacieux

Riwan Marhic

« Lethis - Daring Discoverers » ou Les explorateurs audacieux, c'est le prochain titre du studio lannionnais, Triskell Interactive. Inspiré par Georges Méliès, ce jeu vidéo embarquera le public à bord d'une capsule spatiale pour résoudre une enquête, de planète en planète.

Après le succès de « Lethis - Path of Progress », où le joueur devait gérer et développer sa ville, Guillaume Rousselot et Théophile Noiré se lancent dans un genre différent : l'enquête - exploration.



## J'innove, tu innoves, il innove

« En 1902, Georges Méliès tourne « Le voyage dans la Lune », le premier film de science-fiction, où des scientifiques montent dans un énorme obus en guise de vaisseau spatial. Un siècle plus tard, les Lannionnais de Triskell Interactive s'en inspirent pour faire voyager les protagonistes de leur futur jeu vidéo, à grands coups de canon. Dans « Lethis - Daring Discoverers », le joueur explore des planètes habitées, à la recherche de reliques mystérieuses et de leurs origines. « Il y aura des énigmes à résoudre. Chaque planète constitue un niveau et propose des casse-tête nouveaux », précisent Guillaume Rousselot et Théophile Noiré, à la tête du studio indé-

pendant. Pour cela, il faudra faire des choix : négocier avec les populations d'aliens pour récupérer la relique, s'infiltrer furtivement pour la dérober, ou employer la force.

### La grand-mère et son tromblon

L'équipage de l'obus est composé de cinq explorateurs, présentant chacun ses propres caractéristiques : une pirate, un scientifique, un mécanicien, un simple d'esprit et... « une grand-mère, équipée d'un tromblon. Elle voit moins loin que les autres personnages, mais elle est mieux armée pour le combat. » Un avantage pratique quand les habitants où la nature hostile passent à l'attaque. Les phases d'affrontements prennent alors l'allure de mini-jeux, auxquels les auteurs ont apporté une touche d'humour cynique : « On fait des réfé-

rences à Christophe Colomb et aux grands explorateurs, à tous ces massacres de populations indigènes au nom de la science. »

Visuellement, le studio reste fidèle à la patte de Leslie Bigo et à ses graphismes colorés, inspirés de la bande dessinée. Ils sont mis à profit par des environnements variés : désert, jungle, milieu aquatique... « On profite du nombre de planètes pour proposer autant de contextes différents », expliquent les développeurs. La surface de ces planètes est quadrillée par une grille sur laquelle le héros se déplace de case en case, tour après tour, comme dans un jeu de plateau. Contrairement à leur précédent titre qu'ils avaient composé de A à Z, les Bretons ont cette fois employé la génération procédurale. La quoi ? « C'est un moyen pour gagner du temps, et

ne pas avoir à dessiner chaque niveau en entier. C'est comme si on donnait des briques de Lego à l'ordinateur et qu'il nous proposait automatiquement ses propres constructions. » Les briques de Lego, ce sont les cases du plateau de jeu. Il suffit d'en définir quelques-unes et la machine va les agencer elle-même, de façon cohérente. « Cela va former un niveau, mais jamais deux fois de la même façon. On a généré comme cela des centaines de niveaux, et on a gardé ceux qui nous plaisaient. »

### Parier sur l'originalité

Un moyen de production qui a permis à l'équipe de bénéficier de l'aide régionale aux projets innovants, à hauteur de 30.000 €. Une somme considérable pour un budget de 210.000 €. Après le succès de « Lethis - Path of

Progress », qui s'est écoulé à plus de 24.000 copies, les développeurs restent modestes sur leurs ambitions. « Notre précédent jeu avait un public ciblé : les nostalgiques des jeux de gestion à l'ancienne. Avec « Daring Discoverers », on a voulu faire un jeu qui nous ressemble, alors on a moins d'attentes. Il est destiné aux curieux, car on n'a pas l'habitude de voir des jeux comme celui-là. » Pas facile de percer dans un milieu saturé par des milliers de jeux indépendants. « C'est vrai que s'il ne se vend pas, ce sera compliqué pour nous. Mais on ne voulait pas brider notre créativité à cause des limites financières ».

« Lethis - Daring Discoverers » devrait sortir en mai, sur PC. Son prix est encore à l'étude, mais sa durée de vie est déjà fixée : comptez une grosse dizaine d'heures pour en venir à bout.

## LANNION EXPRESS

### Chanson. Sarcloret en tournée dans le Trégor



La guitare à l'épaule, Sarcloret est en tournée dans le Trégor. L'artiste suisse francophone interprétera « Des ten-

dresses et des cochonnetés », titre de son tour de chant, aujourd'hui à 21 h, à la Grange aux Belles du Roscoât, à Tréduder, samedi à 21 h au Café Thodore, à Trédrez-Locquémeau et lundi, à 21 h, au café-concert Les Valseuses, à Lannion. Présenté comme une « savante créature de science-fiction, addition de Bob Dylan et de Pierre Desproges », Sarcloret chantera, en plus de ses propres textes, des adaptations en français des chansons du nouveau prix Nobel de littérature. Entrée : libre participation ou 6 €. Réservations et informations : tél. 06.66.51.39.67.

### Judo-Club 22. Les inscriptions toujours possibles



Pendant ces vacances, le Judo-Club 22 a organisé un stage sportif pour les benjamins, minimes et cadets, puis un stage

technique orienté kata, à la Maison des sports de Park-Névez. Ces stages étaient encadrés par les enseignants du club, Annabelle et Gilbert Le Gall, Erwan Le Bail, Sophie Altmayer, Michel Thiéry, Jordan Lenestour et Jean-Charles Stéphane. Ils sont destinés à préparer les judokas aux prochaines compétitions, le championnat de France minimes à Paris puis les championnats de Bretagne par équipes. Si la saison est bien engagée, il est cependant encore possible de s'inscrire au club et ce, jusqu'en février. Contact : Gilbert Le Gall, tél. 02.96.23.99.73.

## Orange Labs. « La jeunesse est une priorité »

R. M.

« Je développe un système de répartition du son, un dispositif qui permettrait d'entendre deux musiques différentes, selon l'endroit ou on se place dans une pièce. » Georges a 25 ans et vient de Normandie. Cela fait un an qu'il travaille à Orange Labs, en tant qu'apprenti. Il participe à l'accueil de la trentaine de jeunes qui, comme lui, vont passer deux ans dans l'entreprise. C'est Christine Destrebéq, directrice du site depuis le premier septembre, qui leur a souhaité la bienvenue, vendredi. « La jeunesse est une priorité pour nous. Elle est au cœur de nos offres, et nos apprentis nous donnent un regard nouveau sur l'innovation. » Leurs domaines de recherche : les réseaux, les box ou encore les applications.

### 50 % d'embauche à l'arrivée

Ces jeunes, qui vont travailler pendant deux ans dans le technopôle, sont recrutés du niveau bac à bac +3. Treize d'entre eux sont formés à l'Enssat (École nationale supérieure des sciences appliquées et de technologie), un



Orange Labs dispose d'une équipe de recrutement directement en relation avec les écoles et propose aux apprentis des projets conséquents.

autre à l'IUT de Lannion, mais le reste vient de toute la France, et même de Tunisie et de Colombie. En tant qu'apprentis, ils sont rémunérés, et la moitié d'entre eux devrait être embauchée par Orange Labs.

« Notre politique est de favoriser l'apprentissage », reprend Christine Destrebéq. « Nous allons recruter 350 CDI cette année sur l'Ouest, et la moitié sera des

apprentis. Comme l'entretien d'entrée est très sélectif, c'est comme si on avait déjà réalisé un prérecrutement. »

Le but de la société est aussi de former un esprit de groupe. « Nos jeunes sont toujours choyés dans les équipes, et on est friands de leur vision du digital. Ils nous donnent une vision de l'entreprise davantage tournée vers le numérique. »