Le magazine du jeu vidéo PC et console - Le magazine du jeu vidéo PC et console - Le magazine du jeu vidéo PC et console

CANARD JEUX VIDEO

L'actualité du jeu vidéo - N° 011 - 05 Décembre 2013 - 10 ans, pas de quoi faire une cène

Numéro anniversaire

10 ANS de Jeux Vidéo et d'idioties

L'histoire secrète de Canard PC
Volume 1 et 2

TEST
Tearaway
Ça déchire

À VENIR
Wargame : Red Dragon
Jeu Exocet et Match

CONCOURS DE LA MORT
25000€
DE LOTS À GAGNER : PREMIER PRIX, UN PC À 4000€

+ Dossier Guerre et jeux video
Idéologie, utilisation militaire, Militainment

„Plus visuel, plus explosif et plus spectaculaire que tous ses prédécesseurs"
GAMEKULT

X REBIRTH

TRADE FIGHT BUILD THINK

LA RENAISSANCE DU X

DISPONIBLE

3 www.pegi.info

EGOSOFT

/XRebirth

www.x-rebirth.com

/Xuniversechannel

PC DVD ROM

DEEP SILVER

©EGOSOFT GmbH. Published by Deep Silver a division of Koch Media GmbH. Gewerbegebiet I. 6604 Höfen. All rights reserved. Änderungen vorbehalten.

Comment utiliser ce magazine ?

Lecture

Faites pivoter votre tablette pour afficher une ou deux pages à la fois.

Glisser horizontalement pour afficher la page suivante.

Ecartez avec deux doigts, ou touchez rapidement deux fois, pour zoomer sur la partie choisie.

Navigation

Pour afficher les menus de navigation en haut et en bas, touchez une fois l'écran n'importe où.

Bouton Fermer: Touchez pour revenir au choix du magazine.

Bouton Options: Touchez pour afficher les options.

Bouton Aide : Touchez pour afficher les conseils de lecture.

Bouton Icone : Touchez pour afficher l'ensemble des pages du magazine.

Touchez les numéros de page pour accéder directement à la page voulue.

Interactivité

Lorsque vous lisez une page du magazine, le symbole triangulaire indique un lien ou une interactivité possible.

Cliquez pour lancer une vidéo.

GROSBILL.COM

PASSEZ AU NIVEAU SUPÉRIEUR !

PC GAMER GROSBILL GB3G888

999€

CLAVIER ET SOURIS VENDUS SÉPARÉMENT

- PROCESSEUR INTEL® CORE™ I5 4670K 3.41GHz
- MSI NVIDIA GEFORCE GTX760 TWIN FROZR 4 2Go
- SSD CRUCIAL M4 128Go + HDD SEAGATE 2To 7200 Trs/Min
- CRUCIAL BALLISTIX 16Go 1600 MHz • CARTE MÈRE ASUS Z87-A

intel® inside™ CORE™ i5

GARANTIE 2 ANS

LIVRAISON 24/48H EN FRANCE OU RETRAIT IMMEDIAT EN MAGASIN

PARIS 4e | PARIS 13e | VILLEPARISIS 77 | COLOMBES 92 | NOISY-LE-SEC 93 | THIAIS 94 | LILLE | LYON

18 000 POINTS DE RETRAIT | 100% PAIEMENT SÉCURISÉ | 8 MAGASINS DANS TOUTE LA FRANCE | AGENCE SAV DANS CHAQUE MAGASIN | SATISFAIT OU REMBOURSÉ

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Logo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi, et Xeon Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

Suivez nous sur **Twitter**

@Canard-console

@Canardpc redac

Sommaire

A la Une :

84 / Guerre et Jeu vidéo

Actualités

14 / Edito
16 / News
26 / Canard Dé

Les tests PC

49/ 140
62 /Adventure Park
61 / Assassin's Creed IV
54 / Batman Arkham Origins
34 / Battlefield 4
61 / BioShock DLC
32 / Call of Duty : Ghost
38 / Contrast
44 / Eldritch
45 / Goobye Deponia
48 / How to Survive
51 / Lilly Looking Through
42 / Pool Nation
56 / Redshirt
60 / Risk of Rain
59 / Super Amazing Wagon Adventure Turbo
58 / Tetrobot and Co.
43 / The Last Door - Chap. 1 à 3
46 / The Stanley Parable
50 / The Typing of the Dead : Overkill
52 / Völgarr the Viking
36 / X Rebirth
40 / XCOM Enemy Within

Les jeux à venir :

68 / Kerbal Space Program
71 / Spacebase DF-9
70 / The Dead Flowers Case
64 / Wargame Red Dragon

ET AUSSI

30, 82, 156 / Les pages du screen
108 / Au coin du jeu
28 / Casual
109 / Chronologie : L'histoire de Canard PC
6 / Concours des 10 ans de Canard PC
84 / Dossier Guerre et Jeu vidéo
150 / Jurygeek : Les grand procès du jeu vidéo
107 / On y joue encore : Arma III
106 / On y joue encore : Don't Starve
22 / Reportage Paris Games Week
102 / Steam : Assortiment Vapeur

Les jeux online :

72 / News online
80 / Contagion
76 / Path of Exile

Le hardware

158 / Actualités
164 / Tour du périph
170 / Configs de Canard

LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 171

Événement

173 / Tearaway

News 172

Dossier

188 / Consoles next-gen

En test

186 / Lego Marvel Super Heroes
179 / Professeur Layton et l'héritage des Aslantes
184 / Ratchet & Clank : Nexus
176 / Super Mario 3D World
173 / Tearaway
182 / The Guided Fate Paradox
180 / The Legend of Zelda : A Link Between Worlds

Avec en plus

204 / Flashback
206 / Listomania : Super Sidekiks
210/ Offbit : La B.O. du numéro

Sur mobiles

202 /Les jeux Android
194 / Les jeux iOS

Mentions légales / 212

GRAND CONCOURS

10 ans de Canard PC

10 ans dans la presse de jeu vidéo, croyez-nous, ça se fête...

C'est qu'on en a bavé des ronds de chapeau pour en arriver là : Boulon a perdu sept fois 30 kilos avant de les reprendre chaque fois qu'il voulait se barrer (sept fois donc), Ivan est carrément parti dormir deux ans avant de se réveiller en pleurs devant *Les Choristes* (il est revenu par pitié, soyons honnêtes), ackboo ne mange plus que des brocolis et du choufleur qui pue (alors que lui sent bon, bizarrement), Bob Arctor s'est fait hara-kiri, Sonia refuse de sortir de la réserve à cause de Couly qui fait trop de bruit, Gringo s'est auto-vomi, Threanor est parti après avoir chopé la myxomatose en testant *Les Lapins Crétins*, Half s'en est allé travailler sur les sites de la RATP, suite à quoi ils ont paumé une rame, Ta Race philosophe sur Twitter et Gana s'enfile désormais des capotes sur la tête pour faire marrer sa femme. Sérieusement, c'est le seul gars que je connaisse capable d'enfiler une capote par le haut et de la gonfler avec son nez pour en faire un scaphandre. Reste Maria Kalash qui donne des cours de "Bagarre" à toute la rédac, Kahn qui essaye de la réanimer grâce à sa formation de secouriste, Couly toujours occupé à faire du bruit, Sébum qui s'étonne de son faible nombre de followers tout en tweetant "*l'ontotype est-il une sous-catégorie pertinente pour classer les insultes ?*", Moquette relisant des textes terré dans une tranchée pendant que Pipo et Netsabes lancent des Wiimote sur une cible pour tester un jeu de fléchettes, Toto qui maquette ses pages en dormant jusqu'à ce que Marie le réveille pour lui rappeler qu'il a oublié sa tasse pleine dans la machine à café, ou encore Monsieur Chat qui reste persuadé de réchauffer le magazine en créant la couverture. Enfin, rendons également hommage à Denis essayant tant bien que mal d'expliquer à un annonceur pourquoi le produit pour lequel il a acheté une page de pub s'est pris -2 par DocTB. Quant à Fishbone, il essaye toujours de monter une agence matrimoniale mais au Costa Rica cette fois, l'idiot. Avec le recul, c'est vrai qu'on en a bavé mais reconnaissons que ça en valait la peine.

Le rapport avec le concours ?

Aucun, si ce n'est que 10 ans après avoir démarré cette aventure, nous sommes contents d'être toujours là, contre vents et marée, et très heureux de pouvoir vous témoigner notre gratitude à travers ce chouette concours doté d'une multitude de prix offerts par différentes marques nous ayant totalement corrompus, comme vous avez pu le constater ces 10 dernières années. Merci à eux et surtout, merci à vous pour votre soutien, on vous aime ! ■

1er prix du concours : un ensemble PC

☑ La BattleBox de Materiel.net 3 400 €

MATERIEL.NET
Créateur de PC

Un monstre de puissance pour jouer dans les meilleures conditions jusqu'en 2016. Impossible de faire ramer cette machine de guerre équipée d'un processeur très haut de gamme et de deux cartes graphiques surpuissantes. Ce qui se fait de mieux au sein d'un même PC pour une valeur de 3400 euros !

Processeur : Intel Core i7 4930K
Refroidissement : Corsair Hydro Series H110
Cartes graphiques : 2 x NVIDIA Geforce GTX 780 - 3 Go
Carte mère : Asus Rampage IV Formula
RAM : 16 Go DDR3 (4 x 4 Go G.Skill PC15000)

SSD : Samsung Serie 840 Pro - 256 Go
Disque dur : Seagate Barracuda SATA III - 3000 Go
Boîtier : Corsair Carbide Air 540 - Noir
Alimentation : Seasonic 860 watts - 80+ Platinum
Système d'exploitation : Microsoft Windows 8 64 bits (OEM)

BATTLE BOX GEFORCE GTX

+

☑ Un écran 27 pouces iiyama GB2773HS-GB1 340 €

L'un des seuls écrans 2D capables d'afficher jusqu'à 144 i/s avec un temps de réponse de 1 ms pour une fluidité parfaite dans tous les jeux.

iiyama

+

ROCCAT SET THE RULES

☑ Un ensemble clavier Ryos MK Glow + souris Kone XTD + tapis Hiro de chez Roccat 270 €

2e prix du concours :

Un portable de joueur 1 680 €
LDLC Saturne MB2-17-16-S4-P7

Petit mais costaud, ce portable de 13,3 pouces vous permettra de l'emporter partout avec vous. Mais ne vous fiez pas à la taille. Ce Saturne embarque pas moins de 16 Go de RAM, un SSD de 480 Go, une GeForce GTX 765M et un Core i7 4702Q. Pour que le plaisir soit total, il est fourni avec un sac de transport, un graveur de DVD portable et un pavé numérique externe.

Processeur : Intel Core i7-4702MQ
RAM : 16 Go DDR3
Écran : LED de 13.3" à dalle mate (1920 x 1080)
SSD : 480 Go SATA 6 Gb/s
Chipset graphique : NVIDIA GeForce GTX 765M - 2 Go

Connectique : Sortie HDMI, RJ-45 Gigabit Ethernet / Wi-Fi N / Bluetooth 4.0, 1x USB 2.0 + 3x USB 3.0
- Lecteur de cartes mémoire intégré
- Clavier rétro-éclairé
- Haut-parleurs intégrés avec technologie Sound Blaster Cinema
- Webcam HD 2 mégapixels
- Windows 7 Professionnel 64 bits installé

LDLC.com HIGH-TECH EXPERIENCE

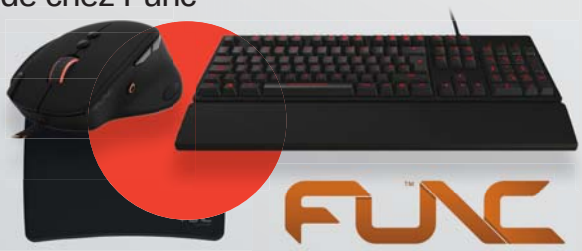
Du 3e au 4e prix :

☑ Boîtier Fractal Design Define R4 + alimentation Newton 600W — 235 €

fractal design

+

☑ Un clavier KB460 + souris MS3 + tapis de souris Surface 1030XL de chez Func — 210 €



FUNC Functionality. Perfected.

☑ Un ventirad Noctua NH12S + pâte thermique haute performance + un ventilateur 120 mm — 91 €

noctua DESIGNED IN AUSTRIA

+

☑ Un disque dur Western Digital Velociraptor de 1 To à 10 000 tr/min — 200 €

WD Western Digital®

Du 5e au 14e prix :

Un boîtier + carte mère NUC 54250 WYK d'Intel pour se faire un mini-PC (livré sans RAM ni disque dur) **400 €**

15e prix du concours :

☑ Un boîtier Antec Three Hundred + une alimentation HCG 750M **180 €**

+

☑ Un ventirad Noctua NH14S + pâte thermique haute performance + un ventilateur 120 mm **100 €**

+

☑ Une souris Roccat Kone Pure Optical et son tapis Sense Meteor Blue **90 €**

16e prix du concours :

☑ Boîtier Fractal Design Define R4 + alimentation Newton 600W **235 €**

+

☑ Deux ventilateurs Noctua, de 140 et 120 mm **40 €**

+

☑ Une souris Roccat Kone Lua et son tapis Roccat Taito **45 €**

17e prix du concours :

☑ Un boîtier Antec GX700 + une petite enceinte USB/Bluetooth Antec **150 €**

+

☑ Un ventirad Noctua NH14S + pâte thermique haute performance + un ventilateur 120 mm **100 €**

Du 18e au 37e prix :

☑ 250 €
Une version dématérialisée de Windows 8 Professionnel - Mise à jour vers la version 8.1 gratuite

Microsoft

+

☑ 7,50 €
3 numéros gratuits de Canard Jeux Video sur l'application Windows 8 de Canard PC

38e prix :

☑ Un clavier KB460 210 €
+ souris MS3 + tapis de souris Surface 1030XL de chez Func

+

☑ Un jeu Europa Universalis IV

FOCUS HOME INTERACTIVE

Du 39e au 48e prix :

Un OmniNas KD20 de Shuttle (livré sans disques durs) 150 €

Du 49e au 52e prix :

Un bundle de jeux d'une valeur de 150 €

+

*versions dématérialisées

+

Du 53e au 62e prix :

Un bundle de jeux d'une valeur de 130 €

+

+

*versions dématérialisées

+

Du 63e au 65e prix :

Un mini-boîtier Fractal Design Arc mini-R2 + un ventilateur Noctua 120 mm 112 €

Du 66e au 69e prix :

Un bundle de jeux d'une valeur de 105 €

Du 70e au 79e prix :

Un bundle de jeux d'une valeur de 85 €

Du 80e au 82e prix :

Un mini-boîtier 80 €
Fractal Design Node 304

Du 83e au 92e prix :

Un bundle de jeux d'une valeur de 70 €

Du 93e au 96e prix :

Un bundle de jeux d'une valeur de 60 €

Du 97e au 196e prix :

Un t-shirt Canard PC d'une valeur de 20 €

Et 3000 clés bêta en lot de consolation :

Un accès à la bêta de The Mighty Quest for Epic Loot de l'éditeur Devolver Digital

Concours 10 ans Canard PC

Pour participer à ce concours, il vous suffit de répondre à quelques questions et de remplir correctement la grille de mots croisés qui vous révélera la phrase mystère.
Les gagnants seront départagés par la question subsidiaire.

Vous pouvez répondre soit par courrier en nous renvoyant les réponses sur papier libre avec vos coordonnées et si possible votre adresse mail à :
Concours 10 ans
Presse Non Stop - Bal 62
14 rue Soleillet
75020 PARIS

soit sur Internet en vous rendant sur la page web ***http://concours.canardpc.com***

Le règlement est disponible sur la page concours du site web.

Pour information, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant par foyer.

Bonne chance à tous.

Date limite de participation :
le 15 décembre 2013
(le cachet de la Poste faisant foi)

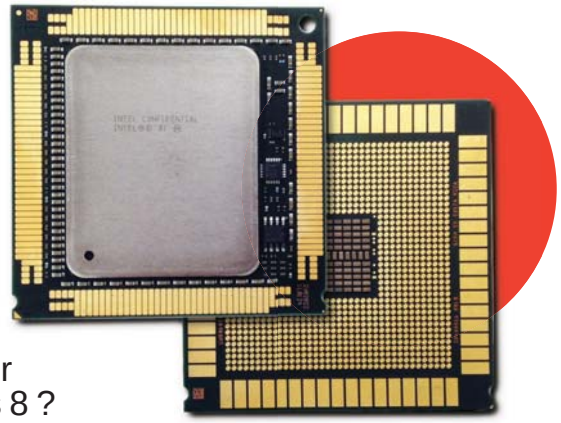
Réponses dans le numéro 288 et sur le site *Canardpc.com*

Question 1 :

Quelle est la phrase mystère révélée par la grille de mots croisés ? (retranscrire exactement la phrase obtenue, toute faute sera éliminatoire)

Question 2 :

Identifiez ce type de processeur :



Question 3 :

Comment s'appelle la version numérique de Canard PC disponible sur iOS, Android et Windows 8 ?

Question subsidiaire :

Devinez le nombre de visites du site *Canardpc.com* (forum inclus) depuis une machine tournant sous Windows Vista pendant le mois d'octobre 2013.

Miam !

Pour fêter les 10 ans devant un bon petit plat, **ALLORESTO.FR** vous offre **une réduction de 20 %** en bon d'achat sur une prochaine commande.

Pour en profiter, connectez-vous au site avec votre compte perso, ou créez-en un pour l'occasion, commandez votre festin et rentrez le code dontstarve dans la case "Bon d'achat" au moment du paiement.

Offre valable **du 16 novembre au 31 décembre 2013** dans la limite d'une commande par compte.

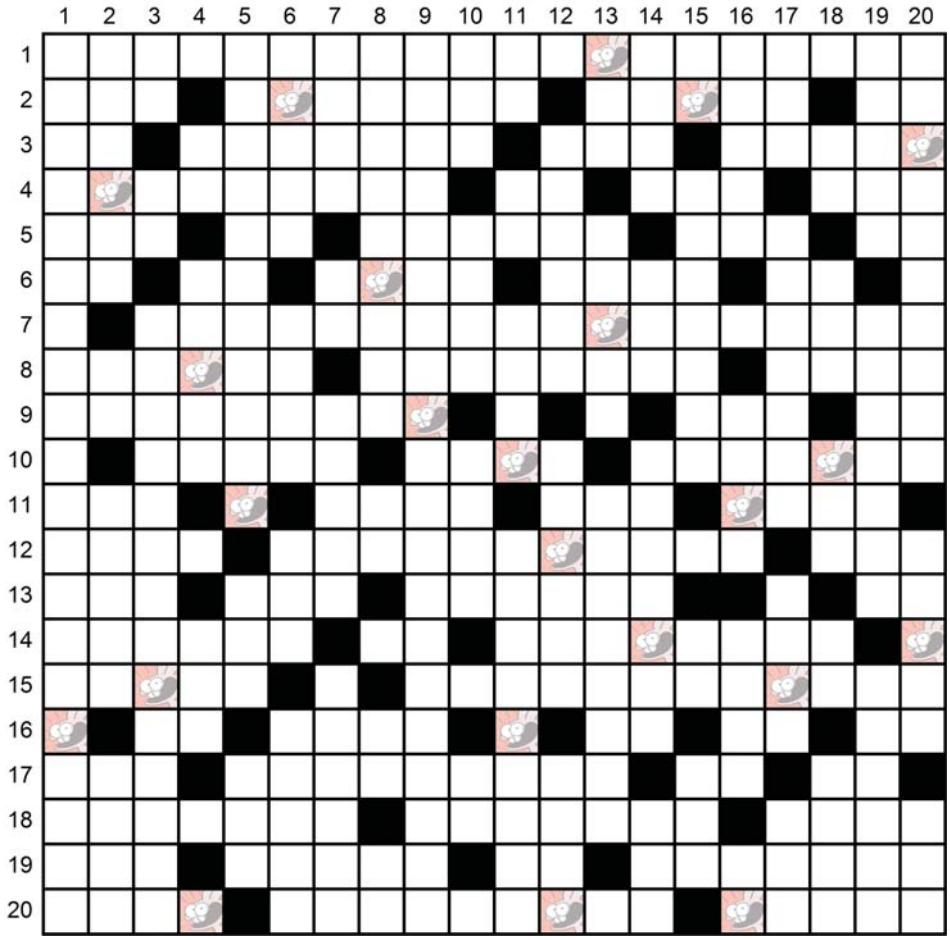
Grille à télécharger à l'adresse : **cpc.cx/8BM**

À vous de compléter le mots croisés ci-contre pour reconstituer la phrase mystère du concours. Pour cela, nous vous donnons les coordonnées (x-y) de chaque lettre "lapin", à replacer sur le tiret correspondant ; pour l'exemple, le premier lapin de la grille figure en 1-13. Bonne chance !

La phrase mystère :

14-20 9-9 10-18 20-4 16-1 4-2 1-13 20-16 7-13 11-5 20-12 11-16 10-11

15-3 8-4 2-15 15-17 3-20 2-6 14-14 12-12 16-11 6-8



Horizontalement

1. Premier slogan de Canard PC.
2. Idiot. Background d'EVE Online. Groupe sanguin. Deathmatch de connaisseurs.
3. Devant plein d'équipes de foot. Met à l'eau. A la tête sur les épaules. Relit Canard PC avant tout le monde.
4. Faisions revenir notre perso. 10 puissance 9 octets. Fichier exécutable de Xbox. Genre de jeu.
5. Colère. Indéfini. Mascottes de Canard PC. Réglage de l'écran. Le petit nom du grand bruyant de la rédac.
6. Modèle d'Atari. Les Papiers Culture dans notre jargon. Bovidé. Dans ton cul. Navigateur.
7. Presque rédacteur de Canard PC.
8. Reproduire à l'identique. Charpente de Threanor. Chanteur de "Killer".
9. Va à contre-courant. Fil sans queue ni tête. Théâtre japonais.
10. Une autre fabrique de "boulon". Surnom de notre maquettiste (et pas forcément en Grand Theft). Héros de Didier Couly.
11. Créature de MMORPG. Rang Google. Chaîne de cinéma. Il aurait fallu en cacher plus d'un dans les jeux de l'été que vous ne sauriez voir.
12. Ancien joueur de tennis. Canarde qui peut... canarder. Éclairage de PC.
13. 117 dans un film de Michel Hazanavicius. Département du Sud. A inspiré une forme d'amour chaste. Formule du monoxyde de soufre.
14. Personnage de Metal Gear Solid. Bas de gamme. Déclinaison de Canard PC.
15. Premières mascottes de notre magazine. Le félin du Canard.
16. Au milieu du néon. Mit en bouche. Système d'exploitation. Symbole de la téraseconde. Moyen de paiement.
17. Élément à charge. Périodicité du Canard. Vont dans les habitudes. À la fin des noms de domaine slovaques.
18. Montant d'un partage. Fonction canardesque. Nom familier d'une console Nintendo.
19. Toujours fourré avec orbi. Porté pâle. Tour de disque abrégé. Console made in Canard PC.
20. Encyclopédie de Werber. Pourraient devenir calife à la place du calife. Caractéristique de Capt'ain Ta Race.

Verticalement

1. Fête ses 10 ans dans "Le Canard" de Canardpc.com (et défrise grave).
2. Supplément console depuis deux ans. Déterminant. Changée de couleur. Encadré de la blague de fin de Canard PC.
3. Version de Windows. Le néon dans le tableau périodique. Chef en chef de Canard PC.
4. Salut à l'anglaise. Animal mythique de Canard PC. Ovni.
5. Rédacteur breton et tankiste. Utiles pour la mise en boîtier. Unité centrale.
6. Relatif aux Andes. Dans un moteur de jeu d'Eugen Systems. Célèbre magazine américain. Parties de toile.
7. Prénom de Taniguchi. Symbole d'un trilliardième de seconde. Pays du Moyen-Orient. Le 286 est entre vos mains.
8. Placé au coin du jeu. Le brome dans le tableau périodique. Démonstratif. Dans le plus simple appareil.
9. Très orientés consoles.
10. Longue période. Incorruptibles. S'oppose à tous nos écrits. Complément réfléchi.
11. Console. Militaire US. Punk en électro. Rédacteur qu'on sait jamais écrire correctement.
12. Recette de Canard. Mit dans le coton. Auxiliaire de vie.
13. Distraction pour animaux voyant passer des badauds (ou des idiots). En mettent plein le nez. Succès mitigé.
14. Matières liquides. Omar qui s'est fait sucrer la même lettre que Sébum. Déclames. Service de livraison.
15. Pour le pays de l'oncle au chapeau. Fondateur d'Infogrames. Dialecte chinois. Adresse web.
16. Ajustes dans sa lunette. Le responsable des images les plus trash du magazine. Le A de EA. Paresseux de mots croisés.
17. Image disque. Watercoolé (sans toucher). Armes de RPG.
Prénom américain.
18. Ancien président (oui, c'est petit). PC d'Asus. Céréale. Interjection. Enduré.
19. Toujours placé avant les news. Toujours placées après les youpi. Rédacteur du STR.
20. Menteur en scène de la rédac. Notre spécialiste du hardware. Pour les extensions.

#11
5 Décembre 2013
CANARD PC

Édito

Lettre Ouverte
Aux responsables du monde politique
et autres autorités compétentes

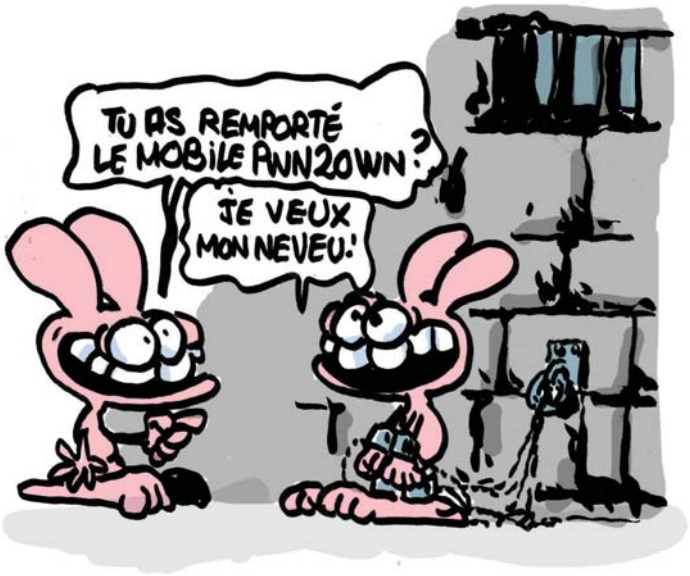
Mesdames, Messieurs,
Si je prends aujourd'hui la plume, c'est que la situation n'est plus tenable.
Pendant des années, nous avons courageusement enduré l'opprobre, le mépris et la condescendance de trop de gens. Trop longtemps, le jeu vidéo et tout ce qui s'y rattache a été considéré comme un reliquat honteux de l'enfance. Évidemment, les pratiquants de l'Art Vidéoludique étaient conspués, humiliés par les médias généralistes et généralement la cible des quolibets, des lazzis du vulgum pecus.
Dieu merci, la montée en puissance économique de notre loisir a lentement fait sauter les verrous qui nous emprisonnaient. Nous étions même convaincus que bientôt, *Call of Duty* et *Beyond* seraient enfin justement considérés comme des fers de lance de la Culture, à la manière des ouvrages d'Anna Galvada ou des chansons de Damien Saez. Mais, les récents événements nous ont démontré que nous nous fourvoyions.
Oui, le jeu vidéo reste toujours la cinquième roue du carrosse français.
La preuve, alors que le tireur fou s'en prenait à tous les symboles de respectabilité nationaux – l'excellent quotidien *Libération*, la chaîne d'information BFM TV ou la Société Générale –, pas un seul coup de feu n'a été tiré en direction d'un éditeur ou d'un magazine de jeux vidéo. Et les commentateurs, si pressés de dénoncer le péril d'extrême droite ou la haine du journaliste, n'ont même pas pris la peine d'évoquer la piste de l'individu désaxé par un excès de loisirs numériques.
Le symbole est fort, la logique indiscutable : Peuple du Jeu Vidéo, la France ne veut plus de toi.
C'est pour cette raison que nous vous adressons un ultimatum sous forme de lettre ouverte : agissez maintenant ou nous, les forces vives de l'imaginaire et de la technologie, nous quitterons la France pour rejoindre Montréal, le paradis du jeu vidéo.

Mithrandil Coubertin,
Chef de Guilde de Infin8te Gamerz
sur Fantasy Online

Héro + Héro = la seringue à Toto*
* à consommer avec modération

NEWS Crack boum hue

Autant j'aime faire du sport, autant le sport à la télé m'enquiquine. Il en va un peu de même pour les jeux vidéo. Y jouer oui, regarder des pro-gamers jouer au chat et à la souris sur un écran, moins. Eh bien, je viens de découvrir la perversion ultime : les championnats de hacking. C'était à Tokyo, à l'occasion de la 11e PacSec Conference, dédiée à la sécurité de l'information en ligne. Le Mobile Pwn2Own, organisé par HP, proposait un total de plus de 300 000 dollars de lots à qui pourrait prouver des failles de sécurité sur plateformes mobiles. C'est ainsi que Pinkie Pie a remporté 50 000 dollars en prenant le contrôle de deux téléphones Android, un Nexus 4 et un Samsung Galaxy S4, en exploitant une faille de Chrome. Une équipe chinoise s'est illustrée par "l'élégance" de ses attaques sur un Galaxy S4, parvenant à installer un malware et à récupérer des informations sensibles en toute discrétion, tandis que l'assistance applaudissait. Pour un peu, une petite retransmission, à la place de la Coupe du monde 2014, ça me ferait envie.



TELEX On se permet de vous en parler dans les News parce que, d'abord, on n'a plus d'"Assortiment Vapeur", et parce que, ensuite, on vous avait dit pas mal de bien du jeu à l'époque où on l'avait vu sur les salons : n'achetez pas la version Early Access de *Blackguards*, le RPG au tour par tour de Daedelic. Pour l'instant, c'est décevant mais ça pourrait changer d'ici la sortie. Hop Hop.

TELEX Bungie a récemment confirmé que *Destiny* ne sortirait pas sur PC. Pas parce qu'il n'aime pas cette plateforme et son public composé d'ingrats et de piratins, non. Parce que le studio ne peut pas se permettre de "*disperser ses efforts*" de développement sur plusieurs supports. Le jour où ils réaliseront que la PS4 et la Xbox One sont des PC, leur univers s'effondrera et on les retrouvera sûrement bavant et prostrés dans un coin. Oui, un peu comme si Véronique Genest se découvrait une arrière-grand-mère algérienne, si on veut.

Quand la fin justifie le manque de moyens

Traditionnellement, le deal entre un studio de développement, les joueurs et Kickstarter se monte comme un accord de bonne entente, l'un promettant de réaliser un jeu grâce à l'argent que les seconds donnent en avance, tandis que le troisième s'occupe des transactions en prenant une commission. Ça, c'est dans le monde merveilleux de nos amis les pipous, où tout est rose et sent bon la fraise. Dans le monde réel, les développeurs de Dark Matter n'ont pas réussi à faire "kickstarter" leur titre. Normalement, la logique voudrait que celui-ci soit abandonné, ou financé par d'autres moyens. Or, encore une fois, le monde réel rattrape les bons sentiments, puisque les développeurs ne se sont pas privés de balancer leur jeu incomplet sur Steam. On ne va pas s'étaler sur les détails mais on comprend aisément les clients en colère qui, ayant investi 14 euros, se retrouvent avec un mur de texte qui explique la suite et fin du titre après quatre petites heures de jeu. Alors, à qui la faute ? Au Kickstarter échoué, selon InterWave qui vient de découvrir les joies du damage control, promettant au passage une vraie fin pour "bientôt".

CORSAIR®

RM SERIES™

FIABLE, AU CÂBLAGE ENTIÈREMENT MODULAIRE ET AU SILENCE OPTIMISÉ.

FIABLE, AU CÂBLAGE ENTIÈREMENT MODULAIRE ET AU SILENCE OPTIMISÉ.

Le bloc d'alimentation Corsair RM1000 est entièrement modulaire et optimisé pour obtenir à la fois grande efficacité et silence. Le mode ventilateur zéro RPM permet de n'activer le ventilateur que lorsque l'alimentation est soumise à une forte charge, ventilateur qui est conçu sur mesure pour fonctionner sans bruit même dans ces cas extrêmes. Un rendement 80 PLUS Gold vous fait faire des économies sur votre facture d'électricité et les câbles noirs plats sont entièrement modulaires pour bénéficier d'une bonne vitesse de câblage et d'une machine bien ordonnée.

RENDEMENT CERTIFIÉ 80 PLUS GOLD

Les blocs d'alimentation à fort rendement RM Series produisent moins de chaleur et ont un coût en puissance réduit.

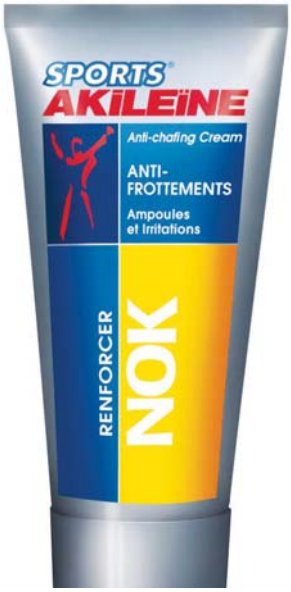
CÂBLES MODULAIRES NOIRS PLATS À PROFIL BAS

N'utilisez que les câbles nécessaires, et laissez le reste dans l'emballage pour un câblage rapide, facile et agréable à l'œil.

CORSAIR LINK™ READY

LOW-NOISE ZERO RPM FAN MODE

80 PLUS GOLD



PAPIER CULTURE

La crème Nok

Arrive un moment dans la vie où il faut bien reprendre le sport. Que l'on n'arrive plus à courir après le bus, que nos poumons se mettent à ressembler aux côtes bretonnes après le naufrage de l'Erika, ou que vos vieux parents se tapent trois semi-marathons par an pendant que vous prenez votre voiture pour aller à la boulangerie du coin de la rue, peu importe, on est tous passés par-là.

Et tous, ou presque, avons eu du mal. Pas à cause du souffle. Pas à cause des courbatures. Pas parce qu'on a cru mourir. Tout ça, on était au courant. Ce qui s'est passé est beaucoup plus honteux, beaucoup plus intime, et beaucoup plus difficile à aborder lors d'un apéro avec ses amis marathoniens insolents. Ce qui s'est passé, c'est que l'humidité résultant de l'activité physique conjuguée aux frottements répétés avec une couture un peu grossière, ou avec votre propre peau vous a provoqué des brûlures atroces, de quoi vous empêcher de marcher pendant une semaine. Si vous pesez plus de 42 kg et que vous avez déjà porté une jupe en été sans collants, ou que vous vous traînez pieds nus sur un tatami, vous savez aussi de quoi je parle. Ça, et les ampoules. Ces saloperies sont capables d'être plus handicapantes qu'une entorse du genou (j'ai testé pour vous). Mais impossible de crâner avec, une ampoule c'est la honte, on n'en parle pas. Eh bien la solution à toutes ces plaies existe. C'est la crème Nok. Par une magie que je ne m'explique pas, se badigeonner les zones de frottement à la crème Nok évite ou réduit méchamment toutes ces brûlures, ampoules, rougeurs et autres blessures de la honte. Et permet à l'honnête être humain de se concentrer sur sa VMA ou sa cadence de pédalage pour se transformer en sportif.

Maria Kalash

Crème NOK Anti-Frottement, de Sports Akiléïne. Environ 8 euros les 75 ml, en pharmacie et parapharmacie.

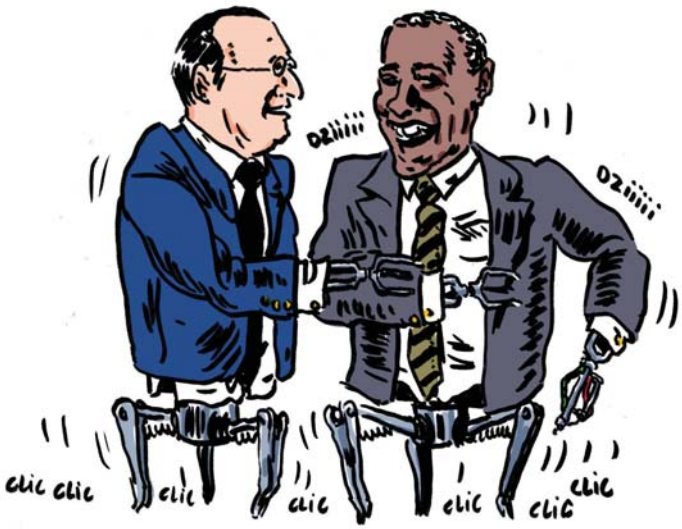
Grand Theft Mollah

Quand je vous dis "gameplay ultra-fun", à quoi pensez-vous ? À la révolution iranienne de 1979 bien sûr. Cette période joviale et excitante servira de fond au projet Kickstarter (*cpc.cx/8vZ*) le plus "hype" du moment. *1979 Revolution : Black Friday* vise les 400 000 dollars pour sortir sur tablette. L'équipe responsable du jeu fait beaucoup parler d'elle. À sa tête, on trouve Navid Khonsari, un ancien directeur créatif de Rockstar qui est considéré comme l'un des principaux artisans du succès planétaire de *Grand Theft Auto III*. À ses côtés, on trouve une réalisatrice de documentaires, des vétérans de l'industrie qui ont bossé sur *Red Dead Redemption* ou *Homefront* et même des artistes iraniens (dessinateur, scénariste) obligés de garder l'anonymat pour éviter les problèmes. Que de mystères ! Le jeu racontera l'histoire d'un jeune photojournaliste iranien et proposera une narration "mature", des documents d'époque, de l'exploration, de l'infiltration et des mini-jeux, le tout délivré sous forme épisodique. Les journaux conservateurs iraniens accusent déjà le créateur du jeu d'être un espion à la solde du Grand Satan, mais on se gardera bien de leur donner des leçons, vu que chez nous on a *Minute*.

Arrêtons cette folie tant qu'on peut encore débrancher la prise électrique.

Petit à petit, les robots se perfectionnent. Ils s'enhardissent, deviennent de plus en plus malins et complotent probablement déjà pour, un jour, prendre le pouvoir sur Terre, réduire les hommes en esclavage et violer les femmes avec leurs manchons métalliques. Vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous a pas prévenus.

Tenez, récemment, un de ces petits enfoirés a nargué l'Humanité toute entière en gagnant à 100 % au jeu pierre/feuille/ciseaux. Mis au point par des Japonais inconscients, cette saloperie robotique est capable d'analyser la forme de la main adverse en 20 millisecondes et d'y répondre de façon optimale avant même que le joueur humain n'ait terminé ses mouvements de doigt. La vidéo disponible sur YouTube (*cpc.cx/8w3*) est simplement terrifiante. On se demande ce que font Hollande et Obama face à des avancées technologiques aussi dangereuses. La réponse : rien, comme d'habitude.



Hardcore perdu

Les vrais fans de Fallout, reconnaissables au t-shirt bleu à 13 jaune et au bide qui en sort, le savent : un vrai *Fallout 3* était dans les cartons.

Mais bon, les lois du jeu vidéo sont parfois injustes et ce projet s'est fait étouffer dans l'œuf. Vous voyez où je veux en venir ? On prend une bande d'inconnus qui font miroiter une suite spirituelle et on leur fait tendre la main sur Kickstarter, en attendant que 900 000 dollars tombent du ciel. Pour les promesses, *After Reset* sera naturellement inspiré par *Fallout 1* et *2* et se situera dans un Wasteland ouvert, permettant au joueur d'explorer dans les limites de sa réserve d'eau. Côté règles par contre, on a un peu de mal à comprendre les développeurs qui parlent d'un mélange entre le système Special de *Fallout* et… *Donjons & Dragons 3.5*, au prétexte d'être "*également intuitif pour ceux qui ont joué à Baldur's Gate* (hein ?) *ou Neverwinter Nights*". Allez hop, rajoutez-moi des orcs et des elfes, des fois que l'univers ne perde un peu trop ces enfants gâtés.

Priscilla folle du désert

À l'heure où vous lirez ces lignes, l'événement aura déjà eu lieu. À l'heure où nous les écrivons, impossible de savoir s'il bénéficiera dans la presse généraliste d'une couverture à la hauteur de la manifestation. Autrement dit je vais faire gaffe à la concordance des temps mais pas sûr que je m'en sorte vu que vous êtes dans un futur hypothétique et moi dans un passé bien réel qui pour l'heure est présent. Dans le cadre des journées mondiales du jeu vidéo, du 22 au 24 novembre, de nombreux artistes, génies et bienfaiteurs de l'humanité se sont réunis autour de *Desert Bus*, le jeu réputé le plus chiant de l'histoire de l'industrie. Cinquante heures durant, et avec une retransmission en direct dont on espère que la popularité n'aura pas affecté la qualité de la diffusion, des joueurs réputés se sont relayés sur une route parfaitement droite, dans un bus vide de passagers, qui roulait de Vegas à Tucson, et de Tucson à Vegas. Le but de l'opération n'était pas d'euthanasier les organisateurs par l'ennui, mais de rassembler des fonds pour le Secours Populaire.

TELEX En janvier, l'excellent *TowerFall* fera son apparition sur PC, dans une version enrichie entre autres d'un mode coop'. Ce qui, d'après les calculs réalisés par les plus éminents mathématiciens de la rédaction, fait s'envoler environ 100 % des raisons valables d'acheter une Ouya.

Chasseur d'imprime

La panique morale du moment, une fois n'est pas coutume, n'a rien à voir avec les jeux-vidéo-qui-rendent-les-jeunes-violents-ma-bonne-dame.

Nan, ce qui terrifie le bourgeois cette semaine est la performance réalisée par la boîte texane Solid Concepts qui vient d'imprimer un Colt 1911 en métal. Parfaitement fonctionnelle et entièrement réalisée par une imprimante 3D haut de gamme, l'arme a réussi à tirer 500 coups sans s'enrayer, une performance sans commune mesure avec les flingues en plastique imprimés jusqu'à présent qui partaient en brioche avant d'avoir pu vider leur premier chargeur. Immédiatement, les éditorialistes du monde entier ont commencé à prédire un futur apocalyptique où monsieur tout-le-monde imprimera sa M60 chez lui puis ira faire un carnage au boulot pour punir ce connard de Jean-Mi' qui le grille toujours à la machine à café. Les gens un peu plus posés et réfléchis, dont nous sommes, se rappelleront tout de même que l'arme a été imprimée avec du matos professionnel hors de prix et, surtout, que ce n'est pas demain la veille qu'on pourra imprimer des munitions car, pour citer les saintes paroles de Schwarzenegger dans *Terminator 2*, "*les explosifs ont des parties chimiques, il ne sait pas les faire*".

You entube

Si, comme la plupart des gens, vous utilisez Google mais pas Google+, vous avez sans doute remarqué l'insupportable offensive de la firme de Mountain View qui, depuis quelques semaines, nous assomme de pop-up pour nous convaincre d'utiliser son réseau social foireux.

Et si, comme la plupart des patients d'asiles psychiatriques, il vous arrive de commenter des vidéos YouTube, vous avez découvert qu'il vous fallait désormais disposer obligatoirement d'un compte Google+. Jawed Karim, l'un des fondateurs de YouTube (entre-temps revendu à Google), a découvert par hasard cette nouvelle "*fonctionnalité*" et a immédiatement réagi par un vibrant "*why the fuck do I need a Google+ account to comment on a video ?*" ("diantre, pourquoi ai-je besoin d'un compte Google+ pour donner mon avis sur un scopitone ?") avant de changer son image de profil par un beau logo "fuck Google+", ce qui n'est quand même pas très sympa pour la boîte qui a acheté son site 1,65 milliard de dollars. Quant aux utilisateurs lambda et non milliardaires, ils n'ont trouvé d'autre solution que de lancer une pétition qui, à l'heure où j'écris ces lignes, a déjà recueilli plus de 120 000 signatures.

Orcs à l'ancienne

La Blizzcon, ce sont ces foules à la peau grasse qui se pressent pour découvrir les prochaines mises à jour de *World of Warcraft* et *Diablo III*. C'est Mike Morhaime, patron de Blizzard, qui explique que les extensions de *WoW* sortiront désormais "*à cadence beaucoup plus rapide*" en caressant sensuellement son portefeuille. Vous découvrirez tout ça en détail dans les News Online de ce numéro. Mais la Blizzcon, c'est aussi cette info beaucoup plus curieuse, morceau d'innocence dans un monde de gros sous. Une "*petite équipe*" de Blizzard travaillerait en ce moment à "*faire tourner les deux premiers* Warcraft *sur les PC modernes*." "*Ce sont des jeux auxquels nous sommes attachés et nous avons tous envie d'y rejouer*", a expliqué J. Allen Brack, direction de production sur *World of Warcraft*. S'agira-t-il de vrais ports HD ou d'un simple bricolage façon "fourni en bundle avec DosBox" ? Pourquoi ne pas les porter plutôt sur tablettes et smartphones ? Qui aura le courage de rejouer à des jeux aux interfaces aussi antédiluviennes ? Beaucoup de questions sans réponse et, pour être honnête, sans grand intérêt.

L'IP du Seigneur n'est pas impénétrable

De tout temps, l'homme a aimé le feu. Ah merde, c'est pas la bonne introduction "flémingite aigue". Désolé, on reprend.

De tout temps, l'homme a aimé pirater. Des côtes de Tortuga jusqu'aux contrées de nos PC, le pékin lambda et amoral est incapable de résister à l'attrait du bien gratuit. Bon, il faut cependant admettre que le pirate contemporain a quand même moins de classe qu'un vieux loup de mer défoncé au rhum. Ce sont cependant les méthodes de lutte contre la piraterie qui ont gardé du charme, certains studios n'hésitant pas à trafiquer leur jeu "au cas où", comme les créateurs de *Football Manager* qui ont truffé leur version 2013 avec un bout de code, destiné à traquer l'IP du moindre piratin. Verdict ? Le trio de tête se compose de la Chine, suivi par la Turquie et le Portugal. Et qu'est-ce que tout ça nous apprend ? Pas grand-chose, si ce n'est qu'une de ces 10,1 millions de copies fut téléchargée depuis le Vatican, probablement par un type éclairé à la bougie et qui se flagellait en écoutant de la musique à l'envers. À moins qu'il ne s'agisse, comme le signal Moquette, d'un employé qui réside en ville, ce qui réduirait le potentiel drôlistique de cette news d'environ 54,9 %.

L'école des fans

Austin's Denius-Sams Gaming Academy

Voici un nom qu'il faudra retenir, puisque cette branche de l'Université du Texas s'est mise en tête de devenir un poids lourd dans l'enseignement du jeu vidéo. Autant vous dire que les moyens sont déployés en conséquence, avec l'embauche du cofondateur démissionnaire de Bioware, Greg Zeschuk ; Richard Garriott, ainsi que Paul Sams et Richard Hilleman, respectivement directeurs d'exploitation chez Blizzard et EA. C'est bien, mais insuffisant, à tel point que l'école vient de nommer Warren Spector au poste de directeur. Et comme ça ne suffit toujours pas, les 20 ~~élus~~ groupies qui feront le premier semestre seront exemptées des frais de scolarité et recevront même une allocation logement de 10 000 dollars. Par contre, l'établissement recherche encore un enseignant capable de mener un cours appelé "Comment faire un bon jeu, sans un budget de 25 millions".

Une dépêche à caractère mécanique

Stoppez les rotatives ! Oh non, laissez-les tourner en fait. C'est juste que Zenimax, la maison-mère de Bethesda, vient de déposer un trademark pour le nom "Void Engine powered by Id Tech". En clair, après l'acquisition d'Id Software, Bethesda s'est bricolé un moteur de jeu maison, et c'est probablement lui qui sera utilisé sur les futurs jeux de la boîte – on parle notamment d'un *Fallout 4* (voir également la news pages suivantes) et d'une nouvelle franchise baptisée Soulburst. Accessoirement, cela pourrait vouloir dire que le prochain *Elder Scrolls* (dont on ne sait absolument rien pour l'instant, calmez-vous et remontez votre pantalon) n'utilisera pas le moteur Gamebryo, à qui l'on doit les textures floues et les animations raides de *Morrowind* et *Oblivion*.

Nouvelle série R6 pour processeurs Intel® Core™ de dernière génération avec socket 1155 (Haswell) Shuttle secoue à nouveau l'univers PC, découvrez l'équipement et les performances impressionnantes des nouveaux SH87R6 et SZ87R6.
Caractéristiques techniques des deux modèles : adaptés à tous les processeurs Intel Core i3/i5/i7, Pentium, Celeron (TDP de 95 watt maxi, LGA1150), système de refroidissement par caloducs I.C.E., 32 Go de DDR3 maxi, audio 7.1, 1x PCI-Express-x16-3.0, 1x PCIe-x1-2.0, 2x Mini-PCIe-x1-2.0 (1x mSATA 6 Gbit/s, compatible SRT), 6x USB 2.0, 4x USB 3.0, HDMI, DVI-I (numérique, analogique), 4x SATA 6 Gbit/s (compatible RAID 0, 1, 10, JBOD), 1x eSATA 3 Gbit/s, S/PDIF, 1x 5.25" (pour ODD), 2x 3.5" (interne, externe), 33,2 x 21,6 x 19,8 cm (pIH), 3,5 kg
Accessoires en option : baie 3.5" pour 2x 2.5" HDD/SSD (PHD3), port RS-232 (H-RS232),, module WiFi interne (WLN-C)

www.shuttle.eu

LDLC.com · MATERIEL.NET · PIXmania.com · amazon.fr · GROSBILL.COM · Rue du Commerce

Shuttle®

Plus brillants que la lumière

On ne va pas se mentir, exercer la profession qui est la nôtre nous amène parfois – oui, bon, souvent – à ressentir des pulsions meurtrières à l'égard de certains acteurs du milieu.

Dans de plus rares cas, il arrive également que l'on ait envie de rouler d'énormes galoches baveuses à d'autres. En l'occurrence, l'objet de nos humides attentions se trouve être aujourd'hui l'équipe de Subset Games. Les deux (2) personnes qui la composent, non contentes d'avoir développé l'un des jeux les moins chers et les plus addictifs (comme le crack, quoi) de ces dernières années, j'ai nommé *Faster Than Light*, s'apprêtent à sortir une extension gratuite nommée "*Advanced Edition*". Oui, oui, gratoche, genre "ça nous fait plaisir". Et pas un pack de skins moisies pour le Kestrel ou une nouvelle race d'aliens à la con, ou autre machin se rapprochant des DLC vendus à vil prix par certains éditeurs, non : un tas de nouveaux ennemis, armements, systèmes, l'intégration de nouveaux pans de gameplay tels que le piratage, le contrôle mental, la surcharge des armes, dégâts de zone, et on en passe, sans oublier de nouveaux secteurs et événements, à l'écriture desquels Chris Avellone (*Fallout 2*, *Planescape Torment*, *Wasteland 2*...) a accepté de prêter sa plume. La classe. Si vous vous demandez pourquoi tant de gentillesse, voici un élément de réponse : c'est peut-être pour fêter l'arrivée prochaine de *FTL* sur tablettes. Mais bon, comme il ne faudrait pas trop de bonnes nouvelles d'un coup, seul le portage sur iPad est confirmé pour le moment.

Ouverture de la brocante

Tout le monde adore le principe de l'Humble Bundle, ces opérations ponctuelles consistant à acheter un pack de jeux à prix cassé tout en filant une partie des revenus à des associations caritatives. Les créateurs du système ont décidé de prolonger le concept avec une boutique en ligne permanente, le Humble Store (*cpc.cx/8w2*). C'est carrément un concurrent de Steam, spécialisé dans les productions indé' et les promotions permanentes. Pour l'instant, le catalogue est limité (moins de 50 titres) mais les prix sont intéressants. On y trouve par exemple du *Don't Starve*, du *FTL*, du *Gunpoint* ou du *Prison Architect* pour quelques dollars de moins que sur la plateforme de Valve. Vu le monopole effrayant dont bénéficie Steam, on ne peut que se réjouir de voir apparaître des bribes de concurrence. Sauf peut-être si l'on est un développeur indé, parce qu'il va désormais devenir compliqué de vendre un jeu sans lui coller une étiquette "-75 %" dessus.

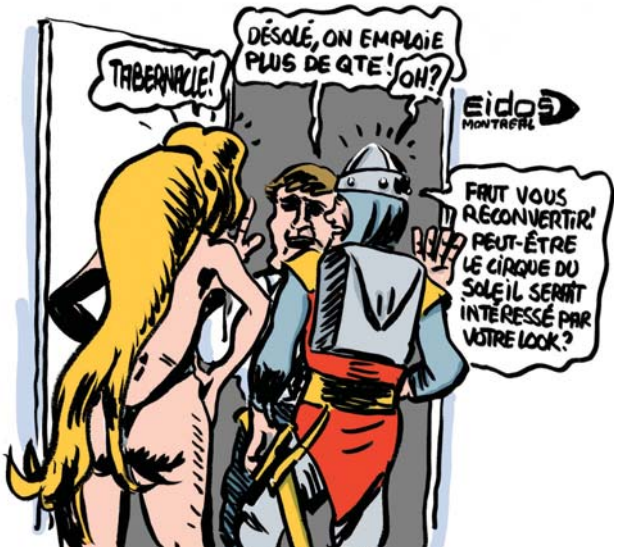
Manifeste selfie

Convaincus que le "selfie", ou autoportrait au bras tendu, constitue un domaine d'expression personnelle et artistique souvent négligé, quand il n'est pas carrément méprisé, *Canard PC* s'engage et vous donne des nouvelles régulières de ce mouvement pour la libération de la créativité. Et la personnalité de la semaine est Justin Bieber. Depuis longtemps déjà, l'artiste multicarte donne de sa personne en se photographiant coiffé de couvre-chefs variés, et avec un gradient de plissement d'œil extrêmement fouillé. Mais à cette participation active au mouvement, il faut désormais ajouter une participation financière : le chanteur vient en effet d'investir massivement (1,1 million de dollars) dans Shots of Me, une application iPhone dédiée au partage de selfies. Développée par RockLive et destinée à un public de lycéennes, Shots of Me espère concurrencer Instagram, les photos de nourriture en moins. Mais c'est une autre caractéristique de l'application qui a convaincu Bieber de lui apporter son soutien moral et financier : il sera impossible de commenter les photos. Et donc de dire du mal. Donc c'est bien.

TELEX Si vous refusez d'utiliser Twitter parce qu'il s'agit d'un repaire de bobos parisiens et new-yorkais, vous vous trompez. La nation dont le plus gros pourcentage de la population débat en 140 caractères est l'Arabie Saoudite, suivie de l'Indonésie, l'Espagne, et le Venezuela. L'utilisateur moyen de Twitter a 24 ans, si vous êtes trop vieux on vous pardonne.

Cela en Vault-il la peine ?

Il y a un faisceau de petits indices, imperceptibles par le commun des mortels, qui vont des sensibles variations hygrométriques au vol chaotique des hirondelles en Seine-et-Marne en passant par les clignements d'yeux de Josh Sawyer... Autant de petites choses qui, couplées au flair et à l'intuition propres aux vrais journalistes encartés, permettent de penser qu'un *Fallout 4* est en cours de préparation. Ça, ou alors le fait que la marque "*Fallout 4*" a récemment été déposée en Europe par Bethesda. Et que le site *http://thesurvivor2299.com*, enregistré par le studio ZeniMax, est en train de procéder à un compte à rebours de 27 jours qui s'achèvera le 11 décembre prochain. Si vous vous rendez à cette adresse et que vous vous posez la question, le code morse que l'on entend signifie "11.12.13". Soit 11 décembre 2013, exactement, mais au format européen. Ce qui n'est pas banal pour une entreprise américaine et qui donne matière à fantasmer aux plus fins limiers du Net, qui y voient la preuve que le nouveau *Fallout* se déroulera sur le Vieux Continent. Si ça se trouve, c'est seulement pour se rappeler d'aller voir Michel Sardou en concert à Esch-sur-Alzette, et tout le monde aura l'air idiot.



TELEX En 2013, des développeurs ont encore besoin de se faire cracher au visage pour comprendre que les QTE sont souvent inutiles et débilisants. Dernier réveil en sursaut avec Eidos Montreal, qui annonce le retrait de tous les QTE dans *Thief*, "*suite à une forte réaction de la communauté*". Ha ha. Forte réaction.

MINI-TEST **Genre :** Jeu de rôles **Développeur :** Overhaul Games (Canada) **Éditeur :** Beamdog **Config. recommandée :** Vous l'avez **Download :** 2,5 Go **Prix :** 25 dollars sur Beamdog, 23 sur Steam (environ 18 euros)

Baldur's Gate II Enhanced Edition

THAC0... Ça faisait un bail que je n'avais pas lu ce mot. Immédiatement je revois le salon de mes parents, les dés qui se cassaient la gueule de la table, les paquets de Curly éventrés. C'était l'époque de la deuxième édition de *Donjons & Dragons* ("*la meilleure !*", hurle Kahn, qui prend ces choses-là très au sérieux), des jeux de rôles hardcore, cette ère bénie où les mages de niveau 1 avaient trois points de vie et crevaient après s'être fait mordre l'orteil par un rat géant. C'était aussi l'époque des grands JdR PC comme *Baldur's Gate II*, l'un des meilleurs CRPG de tous les temps. D'ailleurs, preuve que *BG2* est vachement bien, cette "*Enhanced Edition*" est vendue 25 dollars, soit cinq de plus que le remake de *BG1* sorti l'année dernière. C'est assez cher, d'autant que, même s'il est un peu plus propre que la dernière fois, le remake d'*Overhaul Games* n'est pas exempt de reproches. Bugs de scripts occasionnels, nouveau contenu exclusif pas folichon (seule exception, *The Black Pits 2*, une chouette mini-aventure orientée combats tactiques)... Alors certes, les écrans larges sont supportés, oui le jeu est toujours aussi bon... Mais la version originale, vendue 10 dollars sur Good Old Games, l'est tout autant et quelques petits bricolages (*http://cpc.cx/6co*) suffisent à l'adapter à nos écrans HD. Si vous tenez vraiment à payer au prix fort cette *Enhanced Edition*, attendez sa sortie prochaine sur iPad et tablette Android : pouvoir jouer en tactile, pour le coup, constituera une vraie plus-value.

Louis-Ferdinand Sébum

Paris Games Week 2013

La foire d'empoigne

Entre le 30 octobre et le 3 novembre s'est déroulée au Parc des Expositions à la Porte de Versailles une célébration digne, élégante et bon enfant du Jeu Vidéo. Dans un décor de bon goût, rappelant les plus riches heures du beau Paris, des familles heureuses et unies déambulaient le sourire aux lèvres, laissant leur regard rêveur s'attarder sur les dernières productions d'Activision, Electronic Arts ou Ubisoft. Pour l'occasion, les éditeurs avaient mis les petits plats dans les grands et n'hésitaient pas à offrir petits objets publicitaires, spectacles de danse ou présentations exclusives de leurs dernières nouveautés à une foule ravie et néanmoins digne. On aura bien dénoté de-ci de-là quelques rares incivilités, un enfant laissant tomber un papier par terre sous le coup de l'excitation ou un jeune homme marchant sur le soulier de son voisin à force de garder le nez en l'air. Mais aucune de ces petites incartades aux bonnes manières n'aurait pu gâcher la fête !

PAR LA RÉDACTION

La limite était de 600 kg au mètre carré, on n'est pas passé loin du drame.

La palme du plus grand sac revient (de loin) à Mighty Quest for Epic Loot. *Certains auraient réussi à y planquer une paire de béquilles.*

Les prix Canard PC :

Prix de l'odeur la plus aigre et la plus tenace au stand *Just Dance*. On a dû laver nos fringues en arrivant chez nous.

Prix de l'abnégation confinant à la débilité mentale aux pauvres types qui, la veille au soir, campaient devant le Parc des Expositions pour être les premiers à récupérer leur version collector de *Call of Duty : Ghosts* le lendemain.

Prix de l'abnégation tout court aux mères qui accompagnaient leur progéniture dans les allées du salon et dont le regard trahissait l'abyssale détresse.

Prix de la désillusion au pauvre gars qui a fait la queue une heure à côté de nous le soir de l'avant-première en expliquant à son interlocuteur au téléphone qu'il était "*trop trop ému, putain j'ai le cœur qui bat trop fort*" et qui s'est fait recaler à l'entrée parce que son passe n'était pas valide.

Prix du coup de cœur sincère à Pastagames pour leur super borne d'arcade *Pix the Cat* (voir photo ci-contre).

Tendance

En Province, la question est sur toutes les lèvres : que fallait-il porter cette année pour être tendance à la Paris Games Week ? Réponse chic et choc de notre blogueuse Fashion Life Style Tendance Mia-Solène : Pour briller comme un astre sur le plus grand salon de jeux vidéo français, il fallait évidemment posséder la paire de lunettes *Just Dance* vert fluo et Pixel Style. Ce fondamental d'Ubisoft remplaçait avantageusement les oreilles de *Lapin Crétins* devenues franchement datées depuis l'année dernière. La canette de Coca Zéro 10 centilitres et le sac *Mighty Quest* de 1,30 m de long constituaient aussi deux basiques indispensables pour celles qui se revendiquent modeuses. Les fashionistas appréciant les petits accessoires donnant une touche up-to-date à une tenue plus classique avait tout intérêt à se rendre sur le stand Battlefield pour récupérer un petit bracelet plastoc à l'élégance rare. Mais la palme de l'originalité revient encore une fois à Ubisoft et son Bonnet Cagoule *Watch_Dogs*, idéal pour lancer une petite émeute sur le stand d'Activision tout proche (où l'on vous offrait une canette d'energy drink pour tout test de *CoD : Ghosts*).

À la PGW les hooligans sont très sages (et pas très costauds).

Gros succès pour le cosplay Dead Rising.

Bouchon de sébum devant le stand de Call of Duty : Ghosts.

Prix du prix le plus incompréhensible à la Paris Games Week pour avoir élu *Mighty Quest for Epic Loot* meilleur jeu PC du salon.

Prix de la tentation à l'énorme stand de vente de bonbons du hall "PGW junior" qui a provoqué douze cas de diabète infantile (dont sept gangrènes des membres inférieurs).

Prix de la rigolade à alonerone pour son *Paris Games Weak Simulator* (disponible au *http://cpc.cx/8sb* - voir photo ci-dessous)

Prix de la coïncidence à *Call of Duty : Ghosts* pour avoir été élu meilleur FPS d'un salon dont l'organisateur principal est également président d'Activision France.

Paris Games Weak Simulator

Un phénomène qui dépasse la simple sécurité

L'image que l'on retiendra de cette PGW2013, à tort ou à raison, c'est celle d'une foire d'empoigne. Dommage.

À l'origine de cette impression, un pseudo-concours organisé par Activision : soyez l'un des 500 premiers à jouer sur le stand de *Call of Duty : Ghosts* et repartez avec une édition collector, un joli petit cadeau de 200 euros. La nouvelle a fait le tour du Net et, bien avant son ouverture, le Parc des Expositions était pris d'assaut par une foule qui avait escaladé puis défoncé le portail d'entrée, avant de s'agglutiner devant les locaux du salon en y scandant "*Enculés !*". La logique voulait que tout ce beau monde soit évacué par les CRS mais tout cela aurait été bien contre-productif. À quoi bon risquer l'émeute et la dispersion d'un public qui doit bientôt entrer sur votre salon pour une toute petite histoire d'effraction ?

Tout ça pour ça

Le Parc des Expositions est rôdé en matière de sécurité et la gestion d'une bande d'excités canalisés par des barrières n'aurait dû poser aucun problème. Malheureusement, dans l'esprit de la foule, dont une bonne partie avait déjà passé la nuit à attendre, elles sont rapidement devenues un obstacle au Graal, à dégager au plus vite. Au passage, les agents de sécurité ont essuyé une pluie d'insultes, ont été contraints de fortifier l'entrée du salon... Mais ce que tout le monde a retenu, c'est l'un d'entre eux, un certain Moïse, sortant de ses gonds alors qu'il était apparemment là pour calmer la foule. Que l'on soit clair, ce que vous avez pu voir sur quelques vidéos est inadmissible : pour avoir longtemps travaillé dans le domaine, je sais qu'un agent de sécurité doit rester ferme mais courtois. Or, on sait bien que la politesse ne calmera jamais une foule vénère, à part dans le monde des Pipous, et cela même si on fronce les sourcils. Moïse, comme ses collègues, s'est retrouvé pris au piège d'un événement que l'on pourrait légitimement soupçonner d'avoir été créé pour dégénérer. Et si la sécurité débordée a craqué, c'est d'abord parce qu'elle s'est retrouvée seule et unique rempart face à un pression de plus en plus élevée. Au final, le fameux incident Moïse a fini par éclipser tout le reste, faisant oublier la part de responsabilité de l'organisation – et particulièrement d'Activision – dans cette débâcle. Et le pire, c'est qu'avec tout ce cinéma, cet épisode sera resté circoncis au microcosme des fans de jeux vidéo et n'aura même pas eu droit à son petit reportage au 20 heures de TF1. Dommage pour la pub gratuite, hein ?

LES JOURNALISTES DE CANARD PC BIENTÔT CONTRAINTS DE JOUER AUX JEUX VIDÉO QU'ILS NOTENT

Petite révolution dans le monde de la presse du jeu vidéo. Le magazine *Canard PC*, qui fête ses 10 ans, va peut-être devoir revoir complètement sa méthode de travail et être contraint et forcé de systématiquement jouer à tous les jeux vidéo qu'il chronique. Reportage.

La rédaction du célèbre magazine de jeux vidéo fête ses dix ans. L'occasion pour certains journalistes de faire un bilan et, enfin, de jouer pour la première fois aux jeux vidéo qu'ils ont notés. Une attitude que certains néophytes critiqueront. Mais la rédaction tient à défendre son travail et explique de manière logique et sans ambages : "*On aimerait bien jouer aux jeux vidéo qu'on doit chroniquer mais on n'a tout simplement pas le temps*", explique ce jeune homme de 36 ans.

Selon lui, de nombreux facteurs extérieurs empêchent tout simplement un journaliste de presse de jeux vidéo de jouer aux titres qu'il chronique. Ainsi, l'écriture des articles, les longs brainstormings pour trouver et finaliser des accroches facétieuses en une et dans les intertitres des articles, les soirées de récupération après d'épuisants bouclages, les visites de salons de jeux vidéo, la vie de famille pour les plus chanceux, tout cela empiète logiquement sur le temps de travail.

Emploi du temps complet.

"*Au début, on a été tenté d'y jouer, mais on a failli manquer le bouclage du journal plus d'une fois*, raconte-t-il, *la rédaction a donc fait le choix de ne plus y jouer.*" "*Dans la plupart des cas, nous sommes obligés de travailler d'après des vidéos trouvées sur Internet, ou des captures d'écran*", s'excuse-t-il. "*On arrive ainsi à construire un papier assez bien ordonné et qui tient la route*", assure le journaliste très professionnel. "*Je n'ai moi-même plus touché une manette de console depuis près de cinq ans*", confie-t-il à regret.

Une méthode qui est loin d'être unique dans la presse. "*Vous pensez que les critiques de cinéma ont le temps d'aller voir tous les films qu'ils critiquent ?*", dit-il en forme de clin d'œil. Parfois, le système D ne suffit plus. Le journaliste doit se tourner vers une autre méthode : l'improvisation. Une méthode très difficile qui demande entraînement et perfectionnement. "*Il faut maintenir le lecteur dans un berceau d'illusions, ne rien laisser paraître. Au moindre doute, il cessera d'acheter le journal et c'est bien sûr la dernière chose que nous voudrions*", raconte-t-il. Pour que l'exercice soit parfait, il convient cependant de savoir dans quel genre particulier se rattache le jeu que l'on va chroniquer. Ainsi, parler de FPS quand vous chroniquez un jeu d'avion peut vous trahir.

Tour de passe-passe.

La rédaction rappelle aussi la facilité de tests des jeux vidéo violents car au fond, ils se ressemblent tous. De fait, il arrive qu'il suffise juste de changer le titre du test. "*Oui ça nous est arrivé très souvent mais ma déontologie m'interdit d'en dire davantage.*" D'autres fois, certains journalistes n'hésitent pas à raconter tout ce qui leur passe par la tête. "*Lors d'un test de* Battlefield, *j'ai raconté un week-end chez ma grand-mère en 15 000 signes, personne n'a rien remarqué*", raconte une journaliste.

Une situation qui, parfois, peut rencontrer ses propres limites et le journaliste de se retrouver dans une situation intenable. C'est ce qui s'est produit avec le jeu vidéo *The Stanley Parable*, un jeu qui fut lui aussi totalement improvisé par ses concepteurs. "*On a été pris de court. Tous nos modèles de constructions d'articles se sont effondrés d'un coup. Pour la première fois, certains se sont retrouvés forcés à jouer aux jeux vidéo dont ils faisaient le test.*" Un contretemps qui a bien failli empêcher le bouclage du journal.

Le journaliste s'inquiète que ce jeu puisse créer un précédent. "*Certains vont vouloir surfer sur ce succès. Cela va nous obliger à jouer aux jeux que l'on chronique pour éviter le piège*, dit-il, *il va nous falloir remettre en cause nos propres méthodes de travail*". Selon lui, cette problématique va prendre le pas sur la traditionnelle rivalité papier/numérique. Un malaise palpable dans la rédaction, certains pensent que leur métier tel qu'il se fait aujourd'hui n'existera plus d'ici quelques années. "*Il va falloir nous adapter, nous former, c'est une nouvelle page du journalisme du jeu vidéo qui s'écrit devant nous*", conclut le rédacteur en chef.

La rédaction du Gorafi

LA SOCIÉTÉ ACCUSÉE DE RENDRE LES JEUX VIDÉO VIOLENTS

Ce qui n'était jusqu'à présent qu'une simple idée reçue vient d'être scientifiquement prouvé : la société rend les jeux vidéo de plus en plus violents. C'est en tout cas la conclusion d'une étude réalisée en laboratoire par un groupe de chercheurs de l'université du Kentucky. **http://cpc.cx/8ri**

LES MANETTES DE JEUX FINALEMENT RESPONSABLES DE LA PLUPART DE VOS ÉCHECS AUX JEUX VIDÉO DEPUIS 30 ANS

"*C'est la faute à la manette !*" Qui n'a pas entendu ce cri plaintif lorsqu'il perdait face à un opposant ou dans une épreuve de jeux vidéo ? La justice japonaise vient de mettre à jour un des plus grands scandales de ces dernières années, prouvant que c'était bien de la faute de la manette et non des joueurs. Constance Déplanque a enquêté. **http://cpc.cx/8rj**

GTA V : DES PÉAGES DÉSORMAIS PAYANTS ET UNE ASSURANCE TIERS OBLIGATOIRE

Le monde des jeux vidéo violents évolue très vite, trop diront même certains. Rockstar Games a présenté ce jour les nouvelles spécifications du prochain *GTA V* qui vont vers une généralisation accentuée de la monétisation de certaines parties du jeu. Analyse par Constance Deplanque. **http://cpc.cx/8rk**

ISRAËL ET PALESTINE DÉCIDERONT DU VAINQUEUR DE LEUR CONFLIT À CALL OF DUTY BLACK OPS II

C'est une discorde vieille de plus de 60 ans qui pourrait finalement prendre fin assez vite. Alors que le 14 août dernier, les négociations israelo-palestiniennes ont repris sous la direction des États-Unis, les deux pays ont d'ores et déjà annoncé avoir trouvé un compromis. Et ce point d'entente n'est pas des moindres puisqu'il s'agit ni plus ni moins des modalités de sortie de crise pour les deux frères ennemis. Les négociateurs des deux nations se sont en effet mis d'accord sur la nécessité de mettre fin à ce conflit au plus vite et ils ont décidé que l'issue de cette crise se ferait par les jeux vidéo à l'occasion d'une violente partie en multijoueur sur *Call of Duty Black Ops II*. Décryptage. **http://cpc.cx/8rl**

REPUBLIC OF GAMERS
LE CHOIX DES CHAMPIONS
ASUS recommande Windows 8.
BAY 01
TIME TRANSPORTATION
ORDINATEUR PORTABLE GAMING
G750
LE FUTUR EST ENTRE TES MAINS
LA MACHINE DE COMBAT ULTIME
Processeur Intel® Core™ i7
Système d'exploitation Windows 8
Carte graphique Nvidia Geforce GTX série 700
Ecran LED mat de 17 pouces Full-HD
Système de refroidissement unique dédié CPU & VGA
intel inside CORE i7
In Search of Incredible = Rechercher l'exceptionnel
Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

PAR GUY MOQUETTE

Force brute et faux-semblants

Ce matin, en terminant la lecture du dernier volume en date du *Trône de Fer*, je me suis fait une double réflexion. La première portait sur le nombre de personnes dont je pourrais pourrir la vie en trois secondes, juste en annonçant ici des révélations sur l'intrigue (vous vous seriez douté que Daenerys est en réalité brune, vous ?). La seconde, c'est que ma dernière soirée jeux, consacrée à *Mascarade* et *Smash Up*, fut, bien inconsciemment, un condensé des différentes facettes du *Jeu des Trônes*.

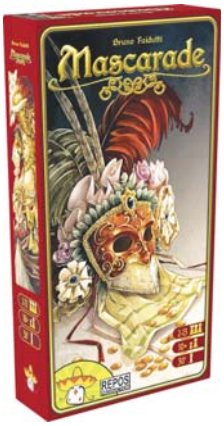
Smash Up

Auteur : Paul Peterson **Éditeur :** Iello
Nombre de joueurs : 2 à 4 **Durée :** Moins d'une heure
Difficulté : Moyenne **Prix :** Environ 28 euros

L'une des meilleures façons de prendre le pouvoir est, selon les stratèges les plus éclairés des deux derniers millénaires, d'aligner une armée numériquement supérieure face à son opposant et de lui refaire la dentition à grands coups de masse d'arme jusqu'à ce qu'il hurle : "*POUFE !*" entre ses chicots ensanglantés. C'est exactement ce que propose *Smash Up*. Au centre de la table, des objectifs stratégiques – rapportant les points de victoire qui bâtiront le succès final – fonctionnant selon un système classique de majorité : la plus grosse récompense revient à la plus grosse armée, le deuxième au deuxième, la troisième au... bref, vous voyez. Bien sûr, ça, c'est la règle générale, allègrement contournée par certains lieux qui accordent la plus grosse prime à la plus petite armée et/ou accordent des actions spéciales, histoire d'apporter un peu de variété... Ce qui fait la particularité de *Smash Up*, c'est l'armée de chaque joueur, constituée par un mélange de deux decks parmi les huit (sans les extensions) factions présentes. Et on ne mène pas au combat les Dinosaures-Ninjas comme on dirige les Aliens-Zombies, non môssieur. Chaque faction possédant ses spécificités, coups tordus, piétailles et champions, chaque "duo" possible représente une nouvelle opportunité de combos ravageurs. Pour peu que l'on n'entame pas la partie à 3 h du matin après la cinquième tournée de PC (Poire-Calva), le rythme est rapide, dynamique et les conquêtes s'enchaînent avec cette jovialité et cette insouciance propres aux massacres de masse.

Mascarade

Auteur : Bruno Faidutti **Éditeur :** Repos Production
Nombre de joueurs : 2 à 13 (oui, oui : 13) **Durée :** 30 à 60 minutes **Difficulté :** Simple, mais un esprit retors et calculateur est indispensable **Prix :** Environ 20 euros



La force brute, c'est bien gentil, mais ça ne suffit pas. Si vous vous sentez moins l'âme d'un Robert Barathéon que d'un Tyrion Lannister, c'est du côté de *Mascarade* qu'il va falloir se tourner. La dernière production de Bruno Faidutti, l'auteur de *Citadelles*, fait la part belle au bluff et aux faux-semblants. L'objectif ? Accumuler 13 pièces d'or ou être le plus riche quand un joueur perd son ultime piécette. Comment s'y prendre ? Très simple : en utilisant la capacité spéciale de son personnage. Où est le piège ? Nous y voilà : les rôles sont cachés et amenés à tourner régulièrement. Aussi, quand un joueur annonce être le roi, il pourra, comme cette fonction le lui permet, piocher trois pièces dans la banque. À moins, bien sûr qu'un ou plusieurs autres ne lui contestent ce titre, auquel cas chaque prétendant retournera sa carte. Avoir menti (ou s'être trompé) conduit à payer une amende tandis que le joueur légitimé usera effectivement du pouvoir conféré par son rôle. Il existe en tout 13 fonctions, chacune avec sa capacité spéciale, et à son tour, le joueur peut se réclamer de l'une d'entre elles, prendre la carte d'un autre joueur pour, secrètement, l'échanger ou pas avec la sienne. Il peut aussi faire ni l'un ni l'autre et vérifier sa propre carte, car on a vite fait d'être perdu dans ce bazar. Prétendre être ce que l'on n'est pas et – encore plus pervers – faire croire à l'autre qu'il est ce qu'il n'est plus (ça va, vous suivez toujours ?), voilà un exercice bien vicelard, du sur-mesure pour les dentistes, les vendeurs d'assurances, les journalistes et autres menteurs notoires.

MATERIEL.NET

Votre spécialiste High-Tech

PORTABLE REPUBLIC OF GAMERS

ASUS ROG G750JH

ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG - EDITION

Processeur Intel® Core™ i7-4700HQ (2,40 GHz), écran 17,3" Full HD 1080 Mat / Anti-reflets
16 Go de mémoire, NVIDIA® GeForce™ GTX 780M, disque dur 750 Go 7200 trs/mn

GARANTIE 2 ANS OFFERTE !

REPUBLIC OF GAMERS

ASUS® IN SEARCH OF INCREDIBLE

EXTENSION DE GARANTIE À 2 ANS OFFERTE !*

* OFFRE VALABLE DU 14 NOVEMBRE 2013 AU 15 DÉCEMBRE 2013 EN SAISISSANT LE CODE D1E2-80NJ-KUPSVH DANS LE CHAMP PRÉVU À CET EFFET LORS DE LA VALIDATION DE VOTRE COMMANDE

www.materiel.net

INFORMATIQUE - TV - HIFI - HOME CINÉMA - PHOTO NUMÉRIQUE - TÉLÉPHONIE - JEUX VIDÉO

Plus de 13 000 produits sélectionnés - 12 agences en France - Financez votre achat sur 3 à 60 mensualités à partir de 100 €

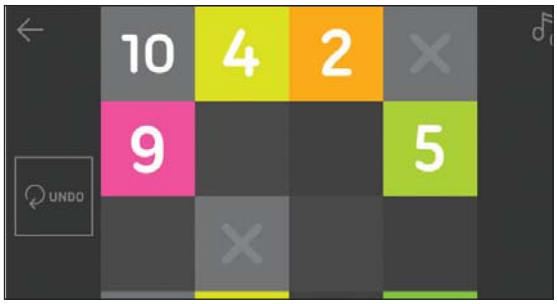
Trop de réussite

Ce qu'il y a de vraiment beau avec les jeux vidéo, c'est qu'ils nous permettent d'accomplir le contraire de ce que l'on est réellement au fond de nous. Je suis un petit tromblon maladroit et intellectuellement limité ? Un *Tomb Raider* plus tard, je deviens une femme fatale acrobate trop maligne. Je ne décolle jamais de mon fauteuil et personne ne me parle à part le livreur de pizza ? Quelques LAN plus tard, je suis un pro-gamer connu et reconnu.

PAR MARIA KALASH

10
MATHS ESTHÉTIQUES

J'avais beau ne pas être trop mauvaise, le calcul mental était pour moi une grande source de stress. On avait notre ardoise devant nous, une craie, puis le maître nous lançait des calculs au visage et alors il fallait vite compter dans sa tête, pas sur ses doigts, et écrire le résultat et lever son ardoise le plus vite possible sinon on avait perdu. 10, c'est un peu ça, sauf que c'est le contraire. Devant vous, un tableau avec des tas de cases qui ont toutes des numéros à l'intérieur. En général, entre 0 et 9, encore que quelques chiffres négatifs peuvent se planquer. Vous pouvez faire glisser les chiffres horizontalement ou verticalement. Ils vont alors automatiquement s'additionner à la première case numérotée qu'ils rencontreront sur leur chemin. Si, à eux deux, ils forment un dix, un bloc se forme. Et voilà, avec cette petite mécanique toute bête, 10 a le potentiel pour meubler des dizaines de pauses déjeuner. Ni chronomètre, ni compteur de mouvements ne viennent mettre de pression ou de notion de performance. Au contraire, les chiffres sont colorés, c'est un peu néon, la musique électro-smooth. On peut revenir en arrière à volonté, et même parfois plus que ce que l'on veut tant tout se montre agréable, doux et fluide comme un séjour dans du liquide amniotique. Cinquante-cinq niveaux sont disponibles pour cette version web, et c'est le seul reproche que j'ai à lui faire. Pour en avoir plus, il faut aller se fader une version mobile, et ça fait plutôt envie.



Genre : Puzzle numérique
Développeur : iojoe (Royaume-Uni)
URL : http://www.iojoe.com/games/10/

The Scorpion Box
L'ARACHNIDE ET LA TORTUE

Je ne conçois pas de vivre avec un animal. Ramasser des crottes, dépenser des fortunes en nourriture adaptée, m'attacher émotionnellement à ce petit être entièrement dépendant de moi pour qu'il finisse par mourir écrasé par une voiture ou d'un cancer incurable, non merci. C'est pourquoi j'ai particulièrement apprécié *The Scorpion Box*. Vous êtes un brave type, et vous acceptez donc de vous occuper de la tortue d'une copine. Seulement voilà, vous avez beau être sympathique, vous n'en êtes pas moins humain, et vous vous murgez légèrement un soir, ce qui offre à un tiers camarade l'occasion de vous faire une vilaine blague et de coller un scorpion hautement toxique dans le vivarium de la tortue. C'est alors que commence votre office. Au moyen des quelques menus objets que vous trouverez dans votre appartement (une chambre et une cuisine), vous allez tâcher de neutraliser le scorpion, ou de sauver la tortue. Au choix. En lisant des poèmes au scorpion, histoire de l'endormir par exemple. En tout cas, vous allez faire votre possible pour ne pas décéder dans l'opération, et cela ne sera pas si facile. Moitié Point & Click idiot, moitié mini-jeux débiles, *The Scorpion Box* est une occasion unique et savoureuse de se rappeler à quel point les NAC (nouveaux animaux de compagnie) devraient faire plus de câlins à leurs propriétaires.

Genre : Point & Click
Développeur : Tumetsu (Finlande)
URL : http://www.kongregate.com/games/Tumetsu/the-scorpion-box

MATERIEL.NET
Créateur de PC

PC GAMER
GLADIUS
ROG

1 899 €99 OU 3x
642 €16

REPUBLIC OF GAMERS

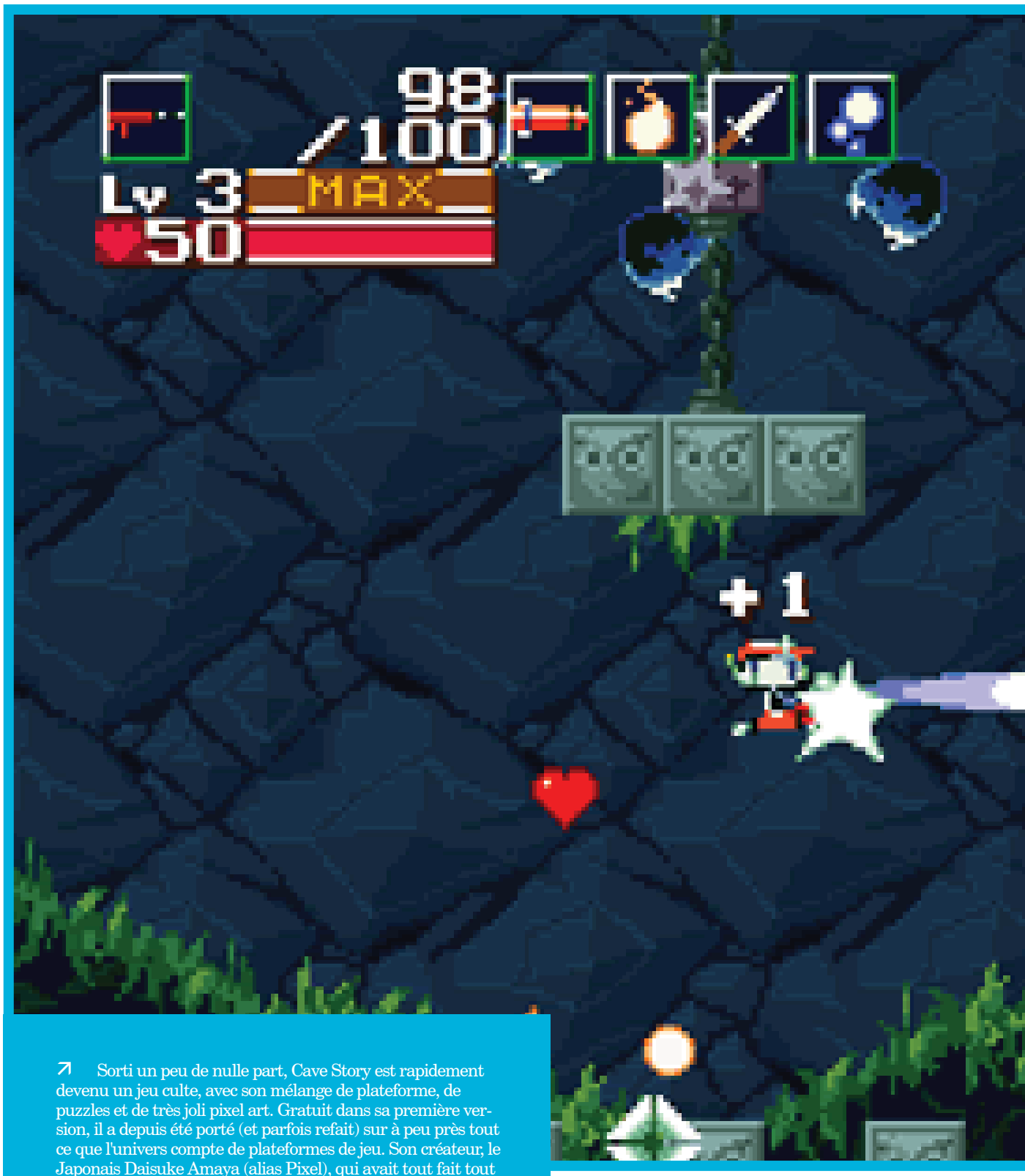
THIS IS SPARTA !

• Processeur **Intel Core i5 4670K** @ 3,4 Ghz • Carte mère **Asus ROG** - MAXIMUS VI HERO C2
• Carte graphique **Asus GeForce GTX 780 OC** - 3 Go • SSD **Asus ROG RAIDR Express** - 240 Go

www.materiel.net

INFORMATIQUE - TV - HIFI - HOME CINÉMA - PHOTO NUMÉRIQUE - TÉLÉPHONIE - JEUX VIDÉO

Plus de 13 000 produits sélectionnés - 12 agences en France - Financez votre achat sur 3 à 60 mensualités à partir de 100 €



↗ Sorti un peu de nulle part, Cave Story est rapidement devenu un jeu culte, avec son mélange de plateforme, de puzzles et de très joli pixel art. Gratuit dans sa première version, il a depuis été porté (et parfois refait) sur à peu près tout ce que l'univers compte de plateformes de jeu. Son créateur, le Japonais Daisuke Amaya (alias Pixel), qui avait tout fait tout seul sur son temps libre durant cinq ans, s'est depuis contenté de sortir des projets beaucoup moins ambitieux.

(PC, 2004, par Pixel)

Genre : FPS de chie **Développeur :** Infinity Ward (États-Unis) **Éditeur :** Activision **Config. recommandée :** Dual-Core, 6 Go de RAM (sinon ça plante), Carte graphique 256 Mo, 50 Go d'espace libre sur le disque dur **Download :** 30 Go **Prix :** Environ 60 euros **DRM :** Steam, bon goût et quantité de RAM

Call of Duty : Ghosts

L'enfer du devoir

12 h 44 : Cet aprèm : Live-Tweet du test de *Call of Duty : Ghosts* sur PC. Ça fait six jours que je télécharge la version, elle est bientôt à 60 % !
12 h 48 : Vous attendez pas à une exécution. Depuis que l'équipe de France s'est qualifiée, on a basculé sur un autre plan de réalité. Tout peut arriver.

15 h 27 : Désolé pour le retard. Au départ, y a mon ordi de jeu qui a compris que j'allais jouer à *COD : Ghosts* alors il a pas voulu booter.
15 h 27 : Et puis après, ça c'est mis à marcher et puis c'est moi qui avait plus envie.
15 h 27 : Mais là ça va mieux. J'ai pris un café, j'ai fait un peu de méditation, j'ai pleuré un peu. J'y vais.
15 h 28 : Ah non. C'est pas fini de downloader.
15 h 31 : Ça y est, je le lance !
15 h 32 : "*Votre mémoire système (RAM) est insuffisante pour l'installation de Call of Duty : Ghosts. Le jeu pourra être ralenti ou bien arrêter...*
15 h 32 : *... de fonctionner complètement. Voulez-vous tout de même installer Call of Duty : Ghosts ?*"
15 h 33 : Bon je fais quoi ? C'est vous qui décidez.
15 h 35 : Vous êtes vaches, mais OK.

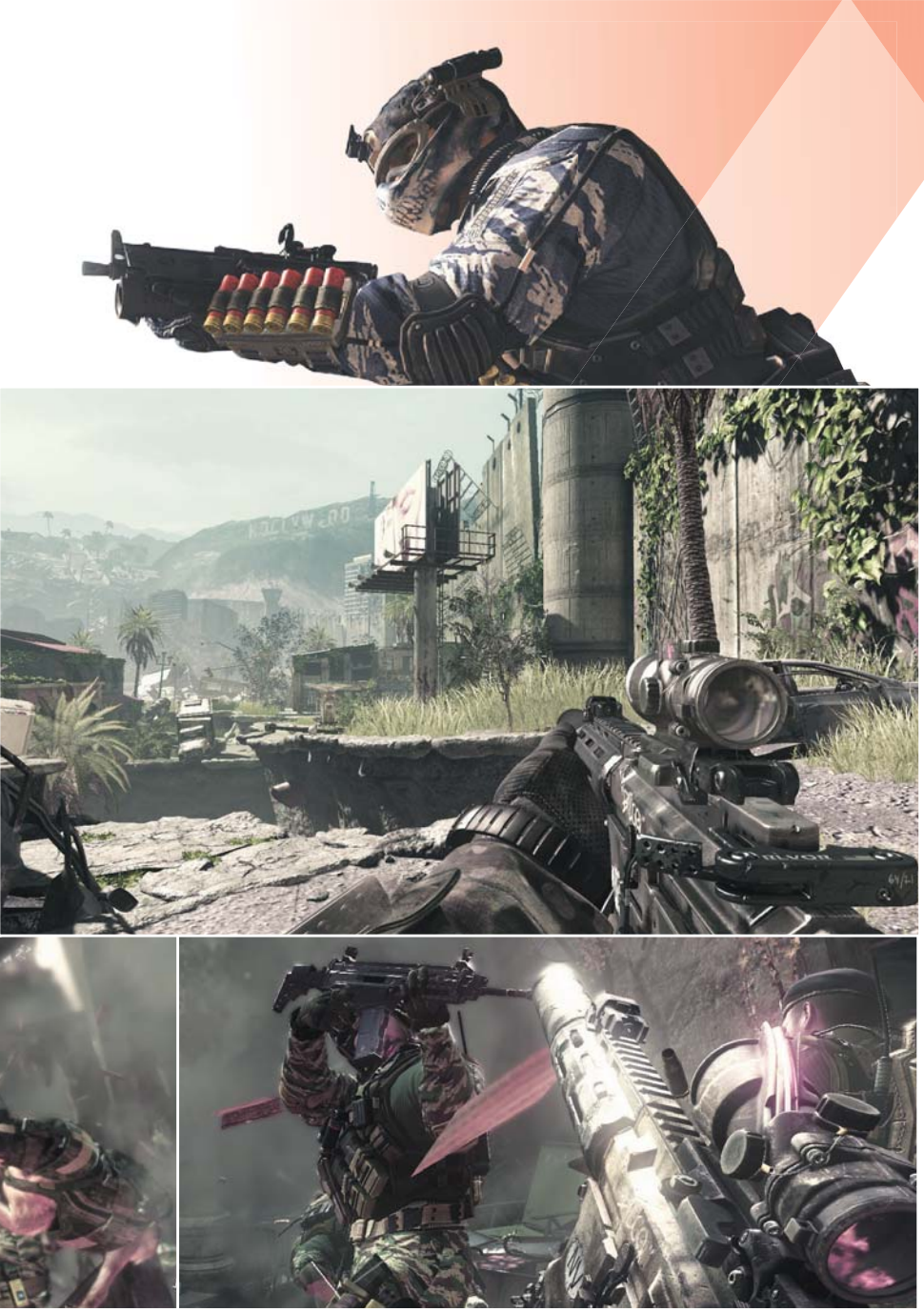
Le jour le plus long

Comme je suis un être exceptionnel, un journaliste d'élite qui jamais ne pliera, le lendemain matin, je me suis infligé – sur une config équipée de 16 Go de RAM – l'intégralité de la campagne solo. Et le seul truc qui m'a fait marrer, le pauvre Rillettes-le-chien, s'est rapidement mangé une balle avant d'être expédié chez le véto où il a passé tout le scénario... Et pour le reste ? Ben, c'est toujours la même chose : des couloirs, du shoot approximatif, des gadgets pourris et de temps en temps un retournement de situation (oui mais c'est un traître qui n'était pas un traître mais presque quand même tu vois quoi). Le tout en pire... En encore moins inspiré, encore plus vulgaire, plus pompier. Et rassurez-vous... La descente aux enfers se poursuit l'année prochaine !

15 h 35 : J'ai 4 Go de RAM sur la machine, il en demande au moins 6. Mais le jeu est moche et d'après tout le monde, il n'utilise jamais plus de 1,8 Go.
15 h 36 : Bon, allez, je suis un ouf, je clique sur OUI.
15 h 37 : Ah. Il se lance sur mon écran secondaire, en évitant soigneusement mon 24 pouces.
15 h 38 : Bon, j'ai pas commencé et Steam me dit déjà que j'ai joué 20 minutes. Même lui trouve le temps long.
15 h 57 : Yeah ! J'ai réussi à le passer sur le 24 pouces en killant le 19. Je vais essayer de relancer le 19 pour voir si je peux mettre un moniteur de mémoire en temps réel.
15 h 59 : Tiens, y a Origin qui vient de popper en faisant planter *COD*. C'est marrant.
16 h 04 : À force de fixer l'écran titre pour trouver une solution, je viens de me rendre compte que le gars de l'image louche.
16 h 09 : Bon, j'abandonne l'idée d'un écran secondaire qui afficherait la consommation mémoire.

Trente millions d'ennemis.

16 h 12 : Ah enfin, ça se lance ! Belle cinématique guerrière qui se la joue *James Bond* !
16 h 13 : "*Forcer l'ennemi à se retirer de l'Hôpital Public*"... Depuis le temps que je voulais jouer le service d'ordre de la CGT infirmière.
16 h 15 : En fait la cinématique, c'est pour planquer le temps de chargement.
16 h 18 : La cinématique est terminée mais pas le Loading. Histoire de mettre les choses au clair, j'ai un SSD.
16 h 22 : Putain j'ai l'impression que la barre de loading est repartie dans l'autre sens. Je vais mettre de la Patafix pour être sûr.
16 h 23 : Tiens, le jeu a planté parce que j'ai pas assez de place sur mon disque dur. Il reste 50 gigas.
16 h 25 : D'après les forums, c'est une erreur de mémoire vive mal traduite : Erreur de mémoire. Votre disque dur manque probablement d'espace libre (27).
16 h 26 : Je redémarre le jeu en mode sans échec.



16 h 26 : Oh, il vient de planter !
16 h 29 : Oh, il a re-planté au chargement mais en terminant ma session Windows.
16 h 34 : Allez, j'ai pas la carrure d'un rebelle, je vais rajouter deux gigas de mémoire.
16 h 49 : J'ai piqué la RAM d'une maquettiste. On va se marrer quand elle va essayer de manipuler un fichier de 8 Go.
16 h 55 : Quand j'ai branché la RAM et lancé le PC, la fibre de la rédac a sauté. Je sais pas si y a un lien.
17 h 01 : Steam m'annonce que j'ai déjà joué 43 minutes. J'ai envie de pleurer.
17 h 09 : La barre de chargement a disparu. Pas la cinématique de chie.
17 h 10 : Premier bon point : La trace de peinture en forme de tête de mort, ça me rappelle Kotor !
17 h 11 : Comment c'est moche. Je change les options graphiques.

Toi qui entres ici, abandonne…

17 h 12 : C'est toujours moche. Et quand j'ai augmenté les options graphiques, je me suis retapé le loading et la vidéo atroce.
17 h 26 : Le jeu a encore planté. Je baisse les options graphiques.
17 h 26 : J'ai un Quad Core, 6 Go de RAM, un SSD, une GeForce 680. Ha ha.
17 h 29 : Pour rire, la consommation mémoire n'a pour l'instant pas dépassé les 1,6 Go.
17 h 31 : *"Mesdames et messieurs, nous sommes à 121 FPS, nous consommons 1767 Mo de RAM et le jeu est toujours moche au-dessus de Paris."*
17 h 36 : Oui, oui… on teste les jeux sur des PC de gens normaux. Normalement on ne met pas plus de 4 Go de RAM. Même pour un Crysis.
17 h 39 : "Oh j'ai senti une secousse", dit un des persos. Ouais, je crois que moi aussi.
17 h 41 : Alors, y a du feu qui tombe du ciel et pour se protéger, les persos se rapprochent de l'épicentre des explosions.
17 h 41 : Ce sont les *Ghosts* : le top des forces spéciales, le dernier espoir de notre nation.
17 h 42 : On est mal barré.
17 h 43 : Enfin, moi, surtout. Je viens de me faire tuer parce que j'étais resté immobile dans la maison qui devait me protéger
17 h 49 : Yeah ! Premier flashback : "*15 minutes plus tôt, dans l'espace intersidéral*"
17 h 53 : Premier Headshot, émotion.
17 h 53 : Je tue des gars en apesanteur. Les objets en apesanteur traversent les gens en apesanteur comme si de rien n'était. J'aurais dû mieux bosser la physique à l'école.
17 h 59 : OH ! Ma première explosion au ralenti.
18 h 09 : Non, c'est pas mon PC qui rame.
18 h 13 : Ça vient de planter à la fin du générique.

Ici, ça parle du jeu.

18 h 15 : Bon point ! J'ai repris direct où j'avais planté. À ce niveau-là, ça justifierait presque la moyenne.
18 h 21 : Si vous étiez un peu anxieux, rassurez-vous : on joue les gentils puisqu'on joue "*une guerre défensive contre des ennemis à la puissance supérieure*".
18 h 23 : Oh le fameux chienchien ! Ils l'appellent Riley ? Pour moi ça sera Rillettes.
18 h 27 : Le FOV est très audacieux : ma main et mon M4 en 300blk occupent plus de 50 % de mon écran.
18 h 31 : Au milieu du kaki et du gris, y a un peu de violet. #audace
18 h 33 : Purée ! Y a un Chevreuil ! Ça c'est next gen
18 h 35 : "*Maintenez NON ASSIGNÉ en courant pour glisser*", stay classy Activision.
18 h 41 : J'arrête de me plaindre : Rillettes le chien conduit un tank.
18 h 43 : Bon, et histoire que vous compreniez bien que c'est moi que je suis le gentil, les méchants, ils exécutent des civils.
18 h 47 : Yeah, je peux jouer le chien. Équipé d'une vision infrarouge.
18 h 47 : Je me demande si, en chien, je peux pisser sur les boîtes aux lettres.
18 h 48 : Non.
18 h 50 : Par contre, le chien, il a l'autoaim.
18 h 53 : Pfff, j'ai jamais bu d'alcool, mais *COD* me donne envie d'essayer le Beaujolais Nouveau.
18 h 59 : L'avantage des jeux futuristes, c'est qu'on peut prendre beaucoup de libertés. Avec le bon goût pour commencer.
19 h 50 : Marre j'arrête.

Omar Boulon

Notre avis "*Ouais mais tu peux pas sacquer un* COD *sur le solo, après tout c'est d'abord un jeu multi ! Et puis y a plein de nouveaux trucs dans le multi.*" Oh oui, c'est vrai : deux nouveaux modes de jeu, une nouvelle classe, des cartes favorisant le camping et diminuant le nombre de joueurs traditionnel par map. Et puis de toute façon, vu que le jeu et les serveurs plantent tout le temps…

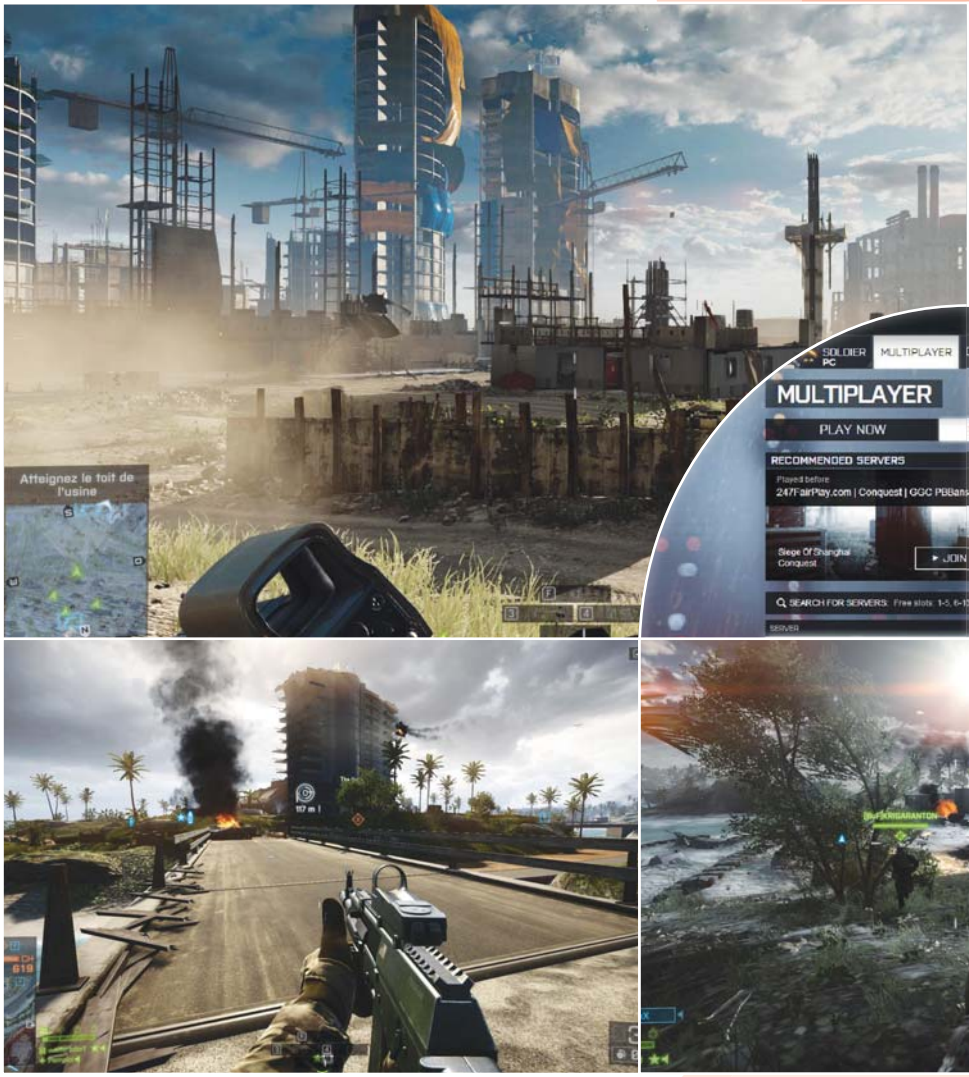
3

Genre : FPS **Développeur :** DICE (Suède) **Éditeur :** Electronic Arts **Config. recommandée :** CPU Quad-Core, 8 Go de RAM, Carte graphique 3 Go **Download :** 24,5 Go **Prix :** Environ 60 euros **DRM :** Origin

Battlefield 4

Les Origin de Levolution

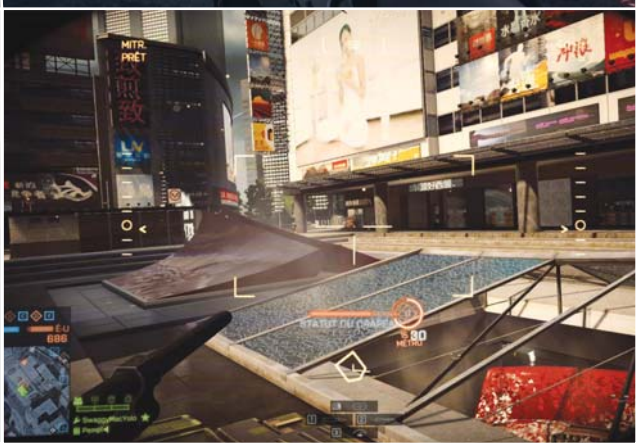
Entre gens de bonne compagnie, nous ne parlerons que du multi de *Battlefield 4*. Ça tombe bien, je vois un serveur libre. Ah merde, le Battlelog ne répond pas. *PLUGIN DOWNLOAD*. C'est bon, tout est réglé. *ERROR*. Je recommence. Me voilà enfin sur le terrain, prêt à massacrer du Chinois pendant que l'immeuble s'écr... *CRASH*. On reste zen. *DÉCONNEXION*. Le solo donc. *LOADING... LOADING*. Je sens qu'il va falloir du café. Beaucoup de café.



Comme un message subliminal, le personnage principal s'appelle Irish, l'occasion d'agrémenter le noir breuvage d'un doigt de whiskey et de crème fouettée. Moi je me contente d'incarner son cameraman, un Forrest Gump muet que tout le monde s'acharne à appeler Sergent Recker sans lui laisser prendre la moindre décision. Le scénario a été rédigé par un spécialiste des effets spéciaux embauché comme propagandiste à la CIA et affublé d'un costard rose bonbon : les gentils Américains entrent en guerre contre la Chine pour dégager l'horrible dictateur en place et le remplacer par Christ et Bouddha réincarnés dans un seul corps. Jin Jié prône la paix, la démocratie, le treizième mois pour tous et soigne les pulsions homicides par apposition des mains. Les seules tentatives de subtilité dans cette avalanche de manichéisme se résument aux insubordinations humanistes du personnage interprété par Micheal K. Williams, le bad boy black bourru au grand cœur. Quelle originalité ! Outre l'absence totale de talent du réalisateur, qui juge à propos de faire suivre un chute théoriquement mortelle par une ellipse de plusieurs jours, on remarquera surtout que le propos politique tenu est pour le moins maladroit en ces temps troublés. Une fois ébarbé de toutes ses mièvreries, *Battlefield 4* nous conte finalement comment les États-Unis éjectent le dirigeant de leur principal concurrent économique sous couvert d'idéologie politique. Un exemple d'ingérence qui résonne étrangement au vu des récentes interventions controversées en Afrique et au Moyen-Orient.

Battre le fiel pendant qu'il est chaud. Cet angélisme militariste n'est pourtant pas le plus gros échec de DICE sur la campagne solo. En donnant à un PNJ le rôle principal, le studio suédois refuse au joueur le statut de vecteur d'émotion, le nouveau carburant à la mode. Indirectement, ou inconsciemment, le message est le suivant : si vous voulez rire, pleurer ou réfléchir, allez faire un tour au cinoche. Inutile de s'étendre sur les frères-d'armes-qui-sont-des-traîtres-mais-en-fait-non, ou sur cette scène durant laquelle Irish apprivoise une petite Chinoise accroupie en lui lançant de la bouffe, comme on ferait au zoo. À la place, je vous dirai simplement que le Frostbite 3 envoie du lourd côté visuel et sonore, même sur une configuration moyenne. Les intérieurs de nuit en particulier sont très soignés. Les effets de lumière mettent alors en valeur les imperfections des surfaces sans cramer la rétine. Et surtout, malgré tous les reproches qu'on pourra lui adresser, cette nouvelle campagne est moins mauvaise que la précédente. Les zones ouvertes sont désormais légion, et si l'éventail des approches n'est pas aussi varié qu'en ligne, une certaine marge de manœuvre est véritablement laissée au joueur. Il se murmure même que l'infiltration est parfois une option viable.

Réhabilitons la roulette russe. Parfaite liaison – que je viens d'écrire lésion – entre le multi et le solo : les bugs. Plein, partout, tout le temps, y compris sur le Battlelog, cette aberration dont le concepteur mériterait qu'on lui fasse avaler une boîte de clous rouillés avant de lui fracasser l'estomac à coups de rangers.



Le fameux levolution fait planter le client. Monter dans un véhicule fait planter les serveurs. Dans le mode defuse, épauler son arme enclenche la caméra spectateur. Après deux minutes, le champ de bataille est rempli de poulets fonçant dans les murs en tirant sur le sol parce qu'ils voient par les yeux d'un de leurs camarades. Et quand rien ne plante, le lag se tape régulièrement l'incruste. Voilà ce qui se passe quand on essaie de prendre de vitesse son principal concurrent sans tenir compte de la finition du produit délivré. *Battlefield 4* est sorti trop tôt au détriment des consommateurs, et EA se demandera bientôt de nouveau pourquoi ses clients l'ont élue pire entreprise de l'année. C'est con parce que le jeu est bon quand il fonctionne. On ne m'ôtera pas de l'esprit qu'il s'agit plus d'une grosse mise à jour que d'une révolution, mais les quelques améliorations et nouveautés sont effectivement très agréables.

Soldat Baleine sous gravillons. Les dix nouvelles cartes sont relativement bien pensées, et il y en a pour tous les goûts. À titre personnel, je hais Flood Zone et ses courses sur les toits ou Paracel Storm et l'avantage outrancier laissé aux bateaux. Ma principale surprise est venue d'Operation Lockers, une carte tout en longueur qui enterre littéralement la sinistre Operation Metro et son goulet d'étranglement infranchissable, preuve que les développeurs ont appris de leurs erreurs. En s'organisant, un chemin à l'extérieur de la prison permet de contourner le point central et de prendre les ennemis à revers sans succomber sous le feu d'une trentaine de roquettes. Et même si ça fait mal de l'admettre après m'en être tant gaussé, la destruction du décor nouvelle version apporte un vrai plus. La plupart des cahutes peuvent être réduites en poussière, tout comme les couverts, ce qui crée un sentiment d'urgence permanent. DICE a également fait un effort pour intégrer de nouveaux modes de jeu, dont un déficient, mais Conquest reste envers et contre tous le principal point de rendez-vous des fantassins, chauffeurs de tanks et pilotes de tondeuses volantes. Seul Obliteration semble connaître quelques sursauts. Il consiste à récupérer une bombe larguée au hasard sur la map avant de l'amener jusqu'à un des points de contrôle du camp adverse. Comme par hasard, les véhicules y sont autorisés et les cartes ne sont pas amputées des trois quarts de leur surface.

Le SCUD à l'air. L'ajout le plus notable au multijoueur est le retour du commander. Dans chaque équipe, un trente-troisième larron peut aider ses collègues en leur donnant des ordres depuis une carte stratégique. Ou plus simplement en larguant une pluie de missiles sur ce bâtiment de cinquante étages depuis lequel les snipers adverses rafraîchissent des nuques en toute impunité. Chaque point contrôlé par ses troupes le rapproche un peu plus de Superman en lui conférant de nouveaux superpouvoirs. Avec des escouades soudées et à l'écoute, l'idée montre vite tout son intérêt en donnant lieu à des matchs serrés et très dynamiques. Si un seul des deux camps dispose d'une tête pensante en revanche, l'affrontement tourne vite court. Et vous allez courir, ramper, tirer. Les fondus du C4 continueront de vous narguer ouvertement avant de vous faire exploser, et vous n'aurez jamais l'occasion de riposter à un coup de couteau car personne ne viendra vous poignarder en face. La base de la recette reste la même, toujours moins excitée mais plus intelligente que chez les maîtres-chiens d'en face. Et une fois sorti de convalescence, le handicapé offrira un digne successeur à *Battlefield 3*.

Paul Emploi

Notre avis Si vous n'y avez pas déjà passé 200 heures, je vous conseillerais bien de rester sur le troisième volet en attendant que les problèmes de *Battlefield 4* soient réglés, mais les serveurs sont vides. Si vous voulez vous y mettre pour la première fois, ce sera certainement le bon choix après une volée de correctifs. Dans les deux cas, mieux vaut patienter. Les drogués, quant à eux, auront certainement déjà replongé sans attendre qu'on retire le verre pilé de leur came de luxe.

7

Genre : Bac à sable spatial, enfin normalement **Développeur :** Egosoft (Allemagne) **Éditeur :** Deep Silver **Config. recommandée :** CPU 32 cœurs cadencés à 8 GHz, 164 Go de RAM, Triple SLI de Geforce TITAN, le tout refroidi à l'azote liquide et un abonnement chez un psychothérapeute **Download :** 5 Go **Prix :** Environ 50 euros **DRM :** Steam

X Rebirth

Un peu cher, ce générateur de fonds d'écran...

Au plus profond de mon être, la perspective de jouer à un nouvel épisode de la saga *X* a fait naître un sentiment de joie mêlé de crainte devant l'ampleur de l'héritage à assumer. Je me suis revu lors de l'annonce d'une nouvelle trilogie *Star Wars* ou d'un quatrième *Indiana Jones*, donc vous comprenez le pourquoi de la boule dans le ventre. Puis, quand les développeurs ont pris soin de préciser qu'il ne s'agirait "*pas d'une suite, mais d'un reboot*", je me suis revu lors de l'annonce de *SimCity* et la boule dans le ventre a atteint la taille d'un ballon de basket.

15 novembre, le nouveau *X* débarque et d'un coup, un petit bout d'Internet prend feu. Le jeu d'Egosoft est complètement pété, pourri par les bugs, optimisé avec les pieds, clairement inachevé... Sur le fond même du jeu, les fans historiques hurlent au viol de la saga tandis que les néophytes, attirés par les trailers "piou-piou dans l'espace trop chouette", se demandent à haute voix ce que c'est que cette daube imbitable... Un beau brasier sur lequel le président du studio trouve rigolo de déverser quelques bidons d'essence en remerciant les joueurs pour le lancement formidable de *X-Rebirth* sur Steam. Bref, un de ces drames modernes dont la Toile a le secret. Objectivement, il faut reconnaître que les premiers contacts, tant attendus, avec le nouvel opus de la série spatiale, tiennent davantage de la douche froide que de l'étreinte passionnée. Sans même parler de la finition, indigne d'une bêta, ce sont des pans entiers de gameplay de *X Rebirth* qui font se décrocher la mâchoire jusqu'aux genoux et hurler : "*HAAAIS HOURWOOIII ?*" *

Fausse couche pour une renaissance. Des mini-jeux crétins au cours des trajets dans les nouvelles "autoroutes" spatiales ou lors des discussions pour faire copain-copain avec les PNJ, du loot (oui, oui) dans les caisses répandues aux quatre coins de ces stations que l'on a la "chance" de pouvoir désormais parcourir à pied (les guillemets s'expliquent par l'infâme et systématique copier-coller qui a servi à leur conception), une cinématique lourdingue d'entrée dans le cockpit qu'on voudrait pouvoir escamoter passée la première heure, une interface qui piétine le concept même d'ergonomie... Et puis, pour ne rien arranger, cette copilote insipide, imposée par le scénario de la campagne faisant office de didacticiel, dont la combinaison spatiale ostensiblement décolletée qui donne la sale impression que *X Rebirth* a voulu, pardonnez l'expression, plaire aux cons. Et, alors que certaines options indispensables brillent par leur absence (tourner la tête dans le cockpit, avoir une vue extérieure, pouvoir zoomer et cliquer sur la carte...), l'habitué de la saga se retrouve en plein cauchemar. Mais le pire, le plus déroutant, reste encore cette dissonance totale entre les éléments de cet étrange tout. Le sentiment d'une certaine profondeur, franchement incompatible avec cette horrible interface clairement pensée pour le pad. Ou les graphismes avec, d'un côté, une laideur indescriptible qui évoque les balbutiements de la PlayStation 2 lors des phases à pied, et de l'autre, une technique plus qu'honorable au service d'une direction artistique carrément bluffante dans l'espace. Sans mentir, quand on navigue à la surface de stations devenues tentaculaires, pétries de détails et entourées de vie (fût-elle factice), on se dit que ce n'est pas le même jeu...

** Ouais, ben je voudrais vous y voir à hurler "Mais pourquoi ?" avec une mâchoire décrochée, vous...*

Grandeur et décadence. En fait, en se faisant cette réflexion, on n'est sans doute pas loin de la vérité. Car *X Rebirth*, on en a eu la confirmation après ce lancement catastrophique, devait voir le jour sur Xbox avant d'être finalement refusé par Microsoft il y a un peu moins d'un an. D'ici à dire que les parties, disons, les plus "déroutantes" (je fais là preuve d'une politesse qui m'impressionne moi-même, soyez-en conscient) sont les reliquats de cette version avortée et qu'elles n'auraient pas figuré dans un titre conçu exclusivement, dès le départ, pour les habitués de la saga sur PC, il n'y a qu'un pas que l'on va franchir sans la moindre trace d'hésitation. Mais comme le dit Casque Noir, dont la sagesse légendaire le place pile entre Plutarque et Nabila : "*Ce n'est pas parce qu'il a d'abord été prévu sur console que ça en fait forcément un jeu de merde.*" On serait même tenté de préciser : ce n'est pas non plus parce qu'Egosoft a, un peu radicalement, simplifié ce nouveau *X* (on ne peut plus piloter qu'un seul vaisseau, contre plusieurs centaines dans *X3 Terran Conflict* ou *Albion Prelude*, les listings d'armements et équipements tiennent aujourd'hui sur un coin de nappe en papier, etc.) qu'il va inévitablement virer au désastre. On ira même plus loin aujourd'hui : sous cette couche de crasse, elle-même recouverte de trois couches de détritus, se cache, nous en sommes persuadés, un potentiel intéressant.

L'avis de Casque Noir

Sage légendaire et Docteur ès X depuis 1999

"Putain, comme je suis content de pas écrire le test !"

Ah non, monsieur, la rubrique Early Access, c'est un peu plus loin. Attention toutefois à ne pas nous comprendre de travers : nous vous déconseillons formellement aujourd'hui de vous approcher de *X Rebirth*. Entre les innombrables bugs, les plantages, les vaisseaux de commerce qui s'emmêlent les pinceaux, le framerate à pleurer (non, ce n'est pas une image, j'ai les yeux plus rouges que ceux de Prosper Picole après sa rave-party bi-hebdomadaire), l'insupportable lourdeur de sa prise en main ou le manque de cohérence de l'univers (on gagne dix fois plus d'argent en jouant les éboueurs de l'espace, en ramassant des caisses abandonnées, qu'à mener de dangereuses missions d'escorte, par exemple), le jeu d'Egosoft est une purge. Et ce ne serait pas leur envoyer un bon message que de faire l'acquisition d'un jeu qui n'est clairement pas fini. Pour autant, à force de persévérance, on commence à entrevoir l'idée qu'il y a là-dessous. Un *X* épuré de son micro-management, basé sur une hiérarchie pyramidale permettant au joueur de déléguer les responsabilités et les décisions à des subalternes qu'il recrute. Des capitaines, eux-mêmes assistés d'ingénieurs, d'officiers de défense, etc., pour les gros vaisseaux, eux-mêmes sous les ordres de managers en charge de la gestion des stations spatiales, que l'on pourra bâtir module par module et qui permettront d'établir des chaînes de production qui n'auront rien à envier à *X3*. Un jeu où les attaques de gros vaisseaux, impliquant la neutralisation d'un tas de sous-systèmes (boucliers, moteurs, armements...) avant un éventuel assaut de marines pour en prendre le contrôle, peut virer à l'épique. Où la constitution de flottes énormes serait (qui sait ?) la clé pour conquérir des secteurs entiers. *Rebirth* ne sera de toute façon pas *X4*, mais il n'est pas exclu qu'il devienne, sous l'effet conjugué des patchs régulièrement publiés par Egosoft et des mods que la communauté développe déjà en masse, un chouette jeu de constitution d'empire commercial spatial. Et ce jour-là, c'est sûr et certain, on vous en reparlera.

Guy Moquette

Notre avis

À moins d'être un bêta-testeur dans l'âme ou de vouloir développer des mods visant à combler l'une de ses innombrables lacunes, n'achetez pas *X Rebirth*. Le jeu d'Egosoft n'est pas terminé. Reste que la partie la moins honteuse de cet étrange patchwork mêlant talent et stupéfiantes fautes de goût semble receler un potentiel qui, avec le temps, l'implication de la communauté et l'huile de coude d'un studio conscient d'avoir pas mal de choses à se faire pardonner, pourrait bien s'exprimer.

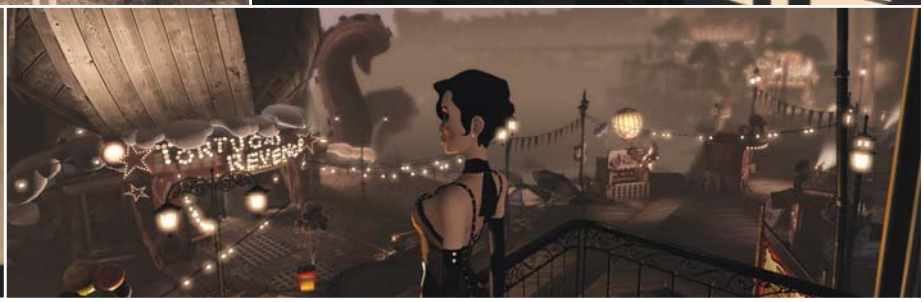
5

Genre : Plateforme / Puzzle **Développeur :** Compulsion Games (Canada) **Éditeur :** Focus **Config. recommandée :** CPU 2,3 GHz, 2 Go de RAM, 512 Mo de mémoire vidéo compatible DirectX9.0c **DRM :** Steam **Download :** 2,8 Go **Prix :** Environ 15 euros

Contrast

La physique des parties nulles

Je crois que ce sont les pires moments de ma vie professionnelle (avec convaincre Pipomantis qu'acheter des pommes de terre pour en faire des "Business Kartoffeln" à la place des cartes de visite n'est pas une bonne idée). Ces longues minutes que je consacre à mettre de l'ordre dans la haine que j'éprouve désormais pour un jeu qui m'avait pourtant tellement séduite. Ces instants où je triture ma déception, où je régurgite mon amour mal digéré. Où il ne reste plus, pour charpenter ma rédaction, que bile et fiel.



Il était une fois une formidable idée de jeu vidéo. Un concept qui liait fond et forme à merveille. Une petite fille et son amie imaginaire, un univers à mi-chemin entre Dali et Baudelaire, la faculté de devenir une ombre plane sur la surface des murs pour mieux résoudre les puzzles en 3D de ce monde étrange. La pigiste chargée du test était ravie. Et vint le moment de jouer. Vous incarnez Dawn, son physique longiligne, ses sauts de biche, et parfois, pour aider Didi, vous allez jusqu'à vous fondre dans les parois. En dehors de Didi et Dawn, tous les personnages sont réduits à une silhouette projetée sur un mur de cette ville en déréliction. On a le sentiment d'être dans un théâtre d'ombres. Didi cherche à rassembler ses parents, Kat, la chanteuse de cabaret aux courbes de Jessica Rabbit, et Johnny, le truand raté qui cherche à se racheter. Du coup, elle se mêle des histoires des grands, à la manière d'une mini-Amélie Poulain, et elle envoie Dawn au turbin.

Avis de lampe tempête. Dawn saute, va chercher des "luminaries" qui lui servent parfois à allumer des lumières mais pas tout le temps, se fond dans les murs, profite des ombres portées de tout ce qui passe pour atteindre des plateformes éloignées. C'est très bien. Mais c'est tout le temps pareil. La plupart des idées sont bonnes (déplacer une source lumineuse pour se créer un chemin le long d'une paroi, sauter de cheval en étoile autour d'un cirque, profiter de l'ombre pour déplacer un objet trop lourd), mais trop peu nombreuses. Les autres sont déjà vues (non, sérieux, les plaques de pression, c'est comme les taquins, il faut arrêter maintenant). *Contrast* dure moins de 4 heures, et malgré cela et la variété des environnements, on a l'impression de toujours enchaîner les deux ou trois mêmes mécaniques avant de passer à la cut-scene suivante. Autre détail gênant, la physique a un je ne sais quoi de pata. Voire de cata. Si vous posez une caisse au bord d'une plateforme, elle restera parfaitement en équilibre, même si elle ne touche plus du tout le sol. Si c'est une boule que vous posez sur un plan incliné, elle roulera pour vous pousser sur 200 mètres. À l'inverse, un tuyau situé un mètre au-dessus de votre tête vous empêchera totalement de sauter. Du coup, quelques séquences qui pourraient être mémorables ne le sont que par les bugs et incohérences qui les pourrissent. Visuellement, les ombres sont volontiers moches et crénelées, les avant-bras se détachent des bras, les jambes des cuisses. Quand j'avais vu des bouts de jeu à la Gamescom, j'avais adoré la musique, l'ambiance, la façon de raconter l'histoire, toute en finesse. Un soin incroyable a été accordé à la musique jazzy. Mais cela ne parvient pas à sauver des dialogues moyens, et une histoire où, en fait, tout est souligné, comme pour s'excuser du visage inexpressif de Didi et des tragiques doublages en français.

Maria Kalash

Notre avis Il paraît que lors d'une rupture, le plus difficile c'est d'accepter que l'on s'est trompé. Je croyais beaucoup en *Contrast*. Au final, en dehors de la musique et de la DA, on a l'impression d'un jeu pas fini qui s'est contenté d'esquisser quelques mécaniques de gameplay, qui a oublié de bosser la physique et qui se contrefiche des finitions. Je me souviendrai surtout de *Contrast* comme d'un très joli gâchis.

5

UNE CONFIGURATION DE FOLIE POUR SURFER ET JOUER À LA VITESSE LUMIÈRE

01net. APPROUVÉ

intel inside CORE i5

NVIDIA GEFORCE GTX

GTX 760

Windows 7 Édition Familiale Premium

LDLC PC7 COMÈTE

Mini boîtier transportable

• 8 Go RAM • Disque dur 2 To + SSD 120 Go • Lecteur Blu-Ray
• Bluetooth – USB 3.0 - HDMI • Existe avec Windows 8 et sans OS

1299€95

LDLC.com HIGH-TECH EXPERIENCE

WWW.LDLC.COM

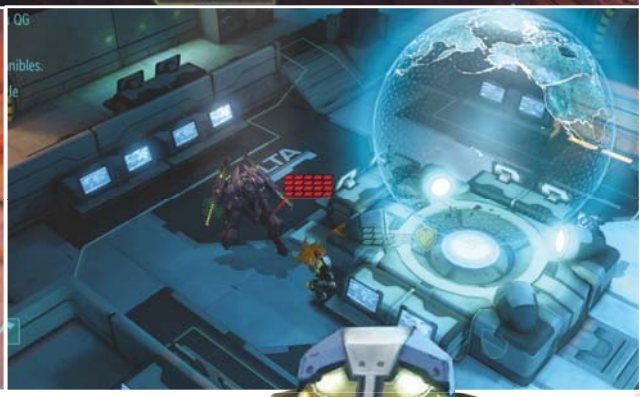
Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, donnés à titre indicatif ainsi que les éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.

Genre : Gestion / Stratégie **Développeur :** Firaxis (États-Unis) **Éditeur :** 2K Games **Config. recommandée :** Dual-Core 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 10 Go **Prix :** Environ 30 euros **DRM :** Steam

XCOM : Enemy Within

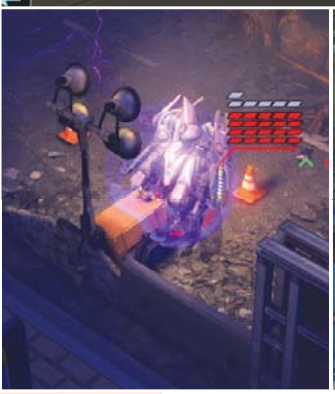
Robots et collabos

Jouer à *Enemy Within* quand on a déjà terminé la campagne de *XCOM : Enemy Unknown*, c'est un peu comme regarder la version longue d'un film que l'on aime : on retrouve tout ce qui fait le sel de l'œuvre originale, mais avec un petit plaisir de découverte en plus.



Wow, wow, wow ! Qu'est-ce qui se passe, là ? Ça fait des lustres que je n'ai pas commencé un test avec autant de miel dans la voix. Au moment où j'écris ces lignes, j'ai commencé à jouer à *X-Rebirth* (le test est dans ce numéro, vous comprendrez...), ce qui explique peut-être un certain besoin de compenser en disant des gentillesses. Ça ne va pas du tout. Vite : contre-balancer en rappelant que ce premier contenu additionnel – on ne compte pas les DLC un peu pourris – pour *XCOM : Enemy Unknown* est facturé 30 euros. Et 30 euros, ce n'est pas rien. "*C'est une semaine de courses au Franprix*", "*C'est un petit déjeuner*", "*C'est juste ce qu'il me faut pour arrêter de trembler*", me confirment d'ailleurs, de concert, mes camarades Pipomantis, Omar Boulon et Prosper Picole. Et puis, autant le dire tout de suite : cette extension (avec un S, et pas un T, on le précise à l'intention de ceux qui se sont chargés de la boîte de jeu française...) ne va pas réconcilier les joueurs déçus par le remake sorti l'an dernier. Tous ceux qui pestaient contre le système de spawn des ennemis, contre les lignes de tir parfois foireuses, ou la nécessaire course aux satellites ne trouveront dans *Enemy Within* nul réconfort. Qu'on se le dise : le cœur du jeu original, avec ses qualités et ses défauts, est inchangé.

Le cœur de la meule. D'ailleurs, il est inchangé jusque dans la campagne qui commence par la découverte des opérations extraterrestres sur Terre et s'achève – si tout se passe bien – par la victoire des gentils humains sur les vilains aliens. Mais, et c'est là que la comparaison avec la version longue d'un film s'avère d'une surpuissante pertinence qui m'étonne moi-même, c'est tout ce qu'il y a entre le prologue et le générique de fin qui, dans une alternance de nouveautés et de déjà-vu, offre une saveur différente. Comme vous le savez sûrement déjà, les deux piliers de l'extension sont, d'une part, la présence d'une faction de traîtres, le groupe EXALT, qui s'amuse à faire augmenter les indices de panique des pays et dont la traque du quartier-général va occuper le joueur un moment et, d'autre part, la nouvelle classe, le soldat MEC. En souscrivant au forfait "amputation totale", l'heureux volontaire désigné d'office a l'insigne honneur de pouvoir enfiler différents modèles d'exosquelettes proprement monstrueux lui permettant, pêle-mêle, de jouer du lance-flammes, du lance-grenades, de distribuer des tartes, disons "épiques", au corps-à-corps ou encore de jouer les abris mobiles pour ses petits camarades qui ont conservé un minimum d'humanité. Et si vous craignez de voir cet engin bouleverser l'équilibre du jeu, soyez rassuré : d'une part le soldat MEC



est incapable de se mettre à couvert et, par conséquent, ne tarde jamais à dérouiller ; et d'autre part, les aliens disposent eux aussi de nouveaux sbires, à savoir les Traqueurs, chargés de faire leur fête aux ennemis isolés (au hasard, les snipers) et les Mechtoïds, l'alter ego du MEC embarquant un chétif sectoïde tout heureux de pouvoir prendre une revanche sur la vie. Pas d'inquiétude, donc : les fessées administrées par *Enemy Within* ne sont ni moins nombreuses, ni moins violentes que celles du jeu original.

Lance-flammes et transhumanisme. Globalement, le maître-mot de cette extension est : diversification. Des cartes, d'abord : leur stock est considérablement renouvelé et leurs environnements, la configuration des couverts, leur verticalité, etc. les rend particulièrement agréables à jouer. De l'équipement également, avec un tas de nouveaux trucs et bidules (gadgets, protections, grenades...) qui augmentent le nombre de possibilités tactiques sur le champ de bataille. Sans revenir sur la nouvelle classe, le soldat MEC qui fait passer Robocop pour un inoffensif grille-pain, on trouve également de la diversification chez les soldats. Avant, il était certes possible de donner deux "tonalités" différentes à une même classe grâce à l'arbre de compétence ; mais les nouvelles améliorations cybernétiques d'*Enemy Within* autorisent désormais une personnalisation bien plus poussée : un sniper doté de jambes puissantes lui permettant de sauter sur des positions hautes, un commando qui "sent" la présence d'aliens dans un certain périmètre, ou un heavy qui, chaque fois qu'il abat un ennemi, émet des phéromones de plaisir qui booste ses alliés proches... Certes, l'ensemble donne un peu l'impression que *XCOM* s'autoparodie – pour être honnête, ce n'est pas déplaisant – mais, surtout, tout cela génère de nouveaux mécanismes et pousse à réfléchir et mettre au point de nouvelles synergies entre les soldats.

Plus vite, plus haut, plus mort. Enfin, impossible de passer sous silence la diversité des situations en mission. Cette nouvelle profusion d'équipements s'accompagne d'une nécessité d'être plus offensif et mobile lors des combats, sous peine de ne pouvoir collecter les containers de Mêlée, cette matière servant aux diverses améliorations cybernétiques, et dont la durée de vie avant autodestruction sur la carte est limitée. Dépaysement garanti également lors des opérations menées contre EXALT. Non seulement elles font affronter d'autres humains, dont les tactiques diffèrent notablement de celles de ces couillons d'aliens incapables de comprendre le fonctionnement d'un fusil de précision. Mais en plus, elles font intervenir une escouade classique ayant, le plus souvent, pour objectif de couvrir un de nos soldats infiltrés – et seulement équipé d'une arme de poing – lors de ses piratages de terminaux informatiques puis de l'exfiltrer. Et puis, il serait injuste de ne pas évoquer les missions scénarisées, dont certaines particulièrement mémorables. On pense notamment à l'attaque de la base XCOM, véritable Fort Alamo sauce S.-F. où un mélange de vétérans et de bleusailles sous-équipées voit arriver des renforts au compte-gouttes, et qui rappellera des souvenirs aux plus anciens. Mais également à cette autre s'achevant en fuite panique – au cours de laquelle je ne suis jamais parvenu à desserrer les fesses – devant des hordes de chrysalids et qui ne fut pas sans évoquer certains passages mémorables du film *Aliens*. À ce propos, j'aimerais que l'on ait tous une petite pensée pour le caporal Pipomantis, ce courageux Sapeur resté de plus ou moins plein gré en arrière pour retenir les créatures et permettre à ses camarades d'atteindre la zone d'extraction. Une ligne supplémentaire sur mon monument aux morts personnels... Pas la première, ni la dernière, car *Enemy Within*, comme je le craignais, m'a définitivement fait replonger dans *XCOM* et rendu la perspective d'accomplir la campagne une fois encore plus séduisante que jamais.

Guy Moquette

Notre avis Le constat est assez simple : si vous avez aimé *XCOM : Enemy Unknown*, au point de faire abstraction de ses – quelques – indéniables défauts, vous pouvez vous jeter sur son extension *Enemy Within*. En dépit de son prix un peu élevé et de l'allure parfois bourrine qu'elle semble prendre plaisir à conférer au jeu original, ses nouvelles cartes, ses gros robots, ses collabos, ses gadgets et autres améliorations cybernétiques plus ou moins loufoques apportent suffisamment de variété pour raviver la flamme.

8

Genre : Billard **Développeur :** Cherry Pop Games (Angleterre) **Éditeur :** Cherry Pop Games **Config. recommandée :** Dual-Core 3 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** Environ 800 Mo **Prix :** Environ 9 euros **DRM :** Steam

Pool Nation

Le jeu au trou par trou

Allez, vas-y Kahn, cause de billard maintenant. Eh ouais, je n'y connais pas grand-chose, sachant seulement qu'il est question de queues, de trous et de boules. Voilà, j'ai évacué la blague dégoulinante de gras et il ne vous reste plus qu'à hurler un truc comme "*Mais quel gros porc, j'espère que tu finiras découpé par une glissière de sécurité, connard !*", histoire que l'on passe au test.

La jauge de puissance se remplit en reculant la souris ou le stick du pad. Pour frapper, il suffit alors de ramener le tout d'un coup sec vers l'avant. Plutôt intuitif.

Vous l'aurez compris, *Pool Nation* est un jeu de billard vu par les Anglais, puisque notre bonne vieille variante française à trois balles n'est pas incluse. En réalité, il faudra compter sur onze variantes dont deux qui serviront de base dans une sorte de campagne, opposant le joueur à une – longue – série d'adversaires. La première est le Nine Balls, imposant de rentrer les grosses bouboules dans leur ordre numérique, sachant que celui qui empoche la dernière remporte la partie. La seconde, elle, est probablement la plus pratiquée chez les béotiens, attribuant une catégorie de boules (rayées ou non) à chaque joueur qui devra toutes les rentrer, avant de finir par la fameuse 8 noire. Qui plus est, cette pseudo-campagne sera l'occasion d'accomplir des défis, permettant de débloquer de nouvelles queues et autres décorations pour les boules ou la table. Soit un titre particulièrement complet, mais aussi renforcé par des matchs simples, contre l'I.A. ou de vrais gens sur le Net, ainsi qu'un mode libre qui permet de peaufiner sa technique sans se mettre la pression.

Comme un bon coup de boule.

OK, c'est donc un jeu de billard, mais il faut ajouter le fait que *Pool Nation* s'adresse à un large panel de joueurs, des incultes dans mon genre qui déchirent un tapis par an, aux gros malades qui possèdent leur propre queue. Pour débuter, le jeu propose donc une série de tutoriaux, allant du banal "*Bravo, vous avez tapé la balle*" au "*Comment esquiver cette boule gênante et rentrer celle qui est juste derrière*". Et bien sûr, comme on n'a pas tous le compas dans l'œil, Cherry Pop met à disposition plusieurs niveaux d'aides, du plus bas qui indique les trajectoires exactes, au plus haut façon True Ballz Warrior qui ne vous laisse jongler qu'avec les caméras FPS et Top Down. Résultat, une prise en main aisée, au point que même le dernier des nazes peut rapidement effectuer des tricks pour se sortir des situations délicates. La classe, à l'image de cette partie graphique tirée à quatre épingles, au point d'en frôler le ridicule. Sérieusement, il faut avoir un certain talent pour être capable de rendre ultra sexy un jeu aussi simple. Regardez donc les screenshots qui se baladent sur la page : lumières savamment dosées ; reflets superbes sur les boules ; effets de particules pour modéliser la craie qui se dépose sur le tapis lors d'une frappe… ces mecs ont même pensé à inclure un bullet time et un zoom qui s'incrustent dans vos parties, afin de vous faire profiter en direct de vos plus beaux coups. En fait, je crois que si les balles laissaient des traînées de feu et d'éclairs, puis explosaient dans un champignon nucléaire en entrant dans un trou, *Pool Nation* aurait eu droit à un dix.

Kahn Lusth

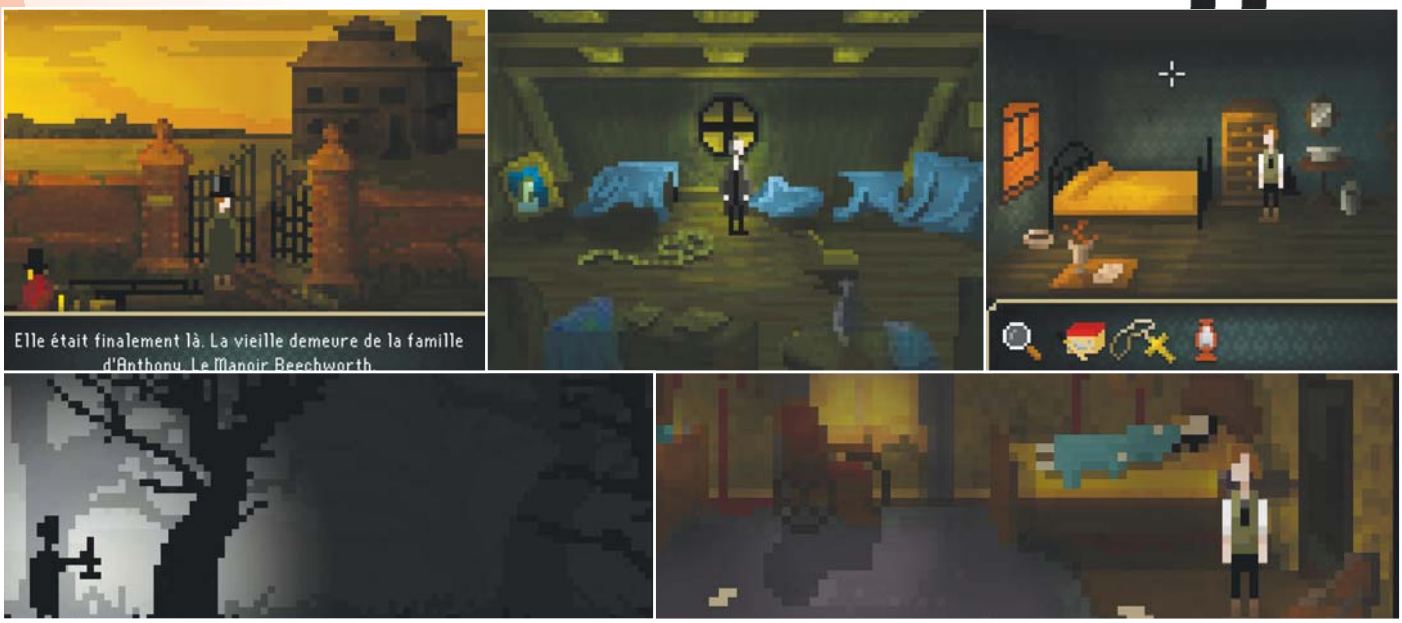
Notre avis C'est relaxant, ça coûte 9 euros et c'est plutôt complet en plus d'être vraiment bien réalisé. Que demander de plus à ce petit jeu, si ce n'est une table de billard sans trous avec ses modes de jeu ? Ouais, pas grand-chose.

8

The Last Door - Chapitres 1 à 3

La porte de la folie

Cela fait bientôt 6 mois que tout a commencé. Plus je cherche à comprendre, plus je me sens dépassée par toute cette histoire. Mais il n'est plus question de faire machine arrière. Même si je le voulais, je ne pourrais pas. Les rêves sont là, toujours plus vivaces. Et la réalité m'est de plus en plus difficile à appréhender.



J'ai beau réfléchir, je ne crois pas avoir vécu de scène d'ouverture plus sinistre que celle de *The Last Door*. Dans un grenier, un homme ramasse une corde, l'attache à une poutre, glisse sa tête dans le nœud coulant, et un coup de pied plus tard, le voilà pendu. Rien de ce que vous pourrez faire ne saura entamer sa résolution. Et, que les âmes sensibles soient prévenues, le reste est à l'avenant. Jeremiah Devitt, ancien pensionnaire d'un internat écossais, reçoit une lettre mystérieuse de son camarade de jeunesse, Anthony Beechworth. Il ne peut que constater la mort de ce dernier, et se lance alors dans une enquête à mi-chemin entre Poe et Lovecraft (mais plus Poe quand même). Oiseaux charognards, hôpitaux en forme de mouroirs, gramophones fous, ruelles coupe-gorges, et surtout, des pelletées de notes manuscrites témoignant de la déliquescence intellectuelle et morale de leurs auteurs : tout l'arsenal fantastique gothique est utilisé.

Carré de sorcières. *The Last Door* a des tas de particularités. La plus intéressante, c'est son pixel art à très gros pixels. Au début, on se dit que c'est moche et que ça n'a pas dû leur coûter bien cher à produire. Ensuite, on joue, et on finit par se dire que c'est une excellente idée. Pas besoin de représenter les détails sanglants, la putréfaction et la laideur. Je me les imagine très bien. Au point que j'ai un souvenir hyper-réaliste d'une image particulière du jeu (lors d'un petit moment jump scare), alors que non, c'était les mêmes gros pixels que le reste du temps. C'est juste que les petits malins de The Game Kitchen ont laissé faire mon cerveau, et que c'est bien plus terrifiant comme ça. Sinon, dans la forme, *The Last Door* reste très classique, et très linéaire. On clique quand le pointeur ressemble à une loupe, on lit la description, on reclique si le pointeur se transforme en main, et parfois, on combine un peu les objets de l'inventaire avec l'environnement ou avec d'autres objets de l'inventaire. Rien de très nouveau, rien de très excitant, mais on s'en cogne royalement, *The Last Door* vaut par son ambiance. Après un premier épisode, The Letter, où notre personnage est complètement seul, on se met à rencontrer un peu de monde dans Memories (et donc à pouvoir dialoguer) et à se taper de vraies petites énigmes dans le troisième, The Four Witnesses. Et du début à la fin, qui a envie de se prendre au jeu tremble comme une feuille.

Maniac Mansion. L'autre grande originalité de *The Last Door*, c'est son mode de financement et de distribution : 285 backers avaient kickstarté le – très bref – premier chapitre, puis un peu plus de 40 personnes avaient financé le chapitre 2. À l'heure où j'écris ces lignes, vous pouvez jouer gratuitement aux deux. Mais si le suspense vous consume, vous pourrez choisir de vous inscrire sur le site et de payer ce que vous voulez pour financer le chapitre 4 et jouer immédiatement au chapitre 3. Si vous êtes généreux, vous pouvez même payer plus que la moyenne des dons pour jouer au chapitre 3 ET vous offrir la bande-son qui est un des grands atouts charme lugubre de *The Last Door*, ou raquer une quinzaine d'euros pour avoir accès à tous les épisodes à tout jamais pour les siècles des siècles. Avec évidemment le danger que l'épisode final ne soit jamais financé. Oui, cette pensée est terrifiante. En ce novembre gris et venteux, vous êtes dans les conditions idéales pour apprécier pleinement l'atmosphère de chat qui miaule, autant vous dire que je vous recommande d'en profiter.

Maria Kalash

Notre avis *The Last Door* est un petit objet rampant non identifié, de ces jeux que l'on ne croise pas tous les jours, mais qui parvient à créer une impression durable. Malgré son petit budget, ses maladresses, son mode de distribution bizarre et ses pixel géants, c'est un des titres qui m'a fait le plus d'effet ces derniers mois.

8

Genre : FPS / Infiltration / Roguelike **Développeur :** Minor Key Games (États-Unis) **Éditeur :** Minor Key Games **Config. recommandée :** Un ordinateur **Téléchargement :** 25 Mo **Prix :** 15 dollars sur le site des développeurs, 12 euros sur Steam **DRM :** Aucun ou Steam **Site web :** www.eldritchgame.com

Eldritch

L'as-tu lu mon p'tit Chtulhu ?

"*Eldritch ? Oui, c'est pas mal. En gros, la version alpha était très sympa, la version finale est pareille mais en mieux. Du coup, forcément, je suis un peu déçu.*" Boulon me jette un regard mi-confus mi-terrifié, je crois qu'il n'a pas compris. Il faut dire que, comme tout amateur d'univers non-euclidiens, le petit Eldritch est bourré de contradictions.

Eldritch se déroule dans l'univers glauque et oppressant de Heuphythose Palmaire Lovecraft mais est coloré, kawaii et pixélisé. *Eldritch* est un FPS dans lequel on passe le plus gros du temps à éviter les combats. *Eldritch* est un rogue-like où la mort n'est pas vraiment définitive. Mais reprenons depuis le début. La partie commence au milieu d'une vaste bibliothèque qui fait office de "hub" central. Rapidement, le joueur tombe sur un livre magique qui le conduit dans un labyrinthe étrange et généré aléatoirement. Cachée au fin fond du troisième niveau de ce dédale, une orbe que le joueur va devoir ramener, déverrouillant l'accès à un nouveau livre – et donc à un nouveau monde. Au total, trois mondes de trois niveaux chacun, trois orbes à récupérer.

Trois mondes, trois ambiances. Chacun de ces mondes, bien sûr, a son propre style design, sa propre palette de couleurs et son propre bestiaire de saloperies difformes. Si le premier est assez facile et peut être traversé sans trop d'encombres à coups de revolver et de couteau, les suivants demandent beaucoup plus de finesse. Monstres immortels ou outrageusement puissants, saloperies qui se téléportent derrière vous pour vous gnaquer dès que vous cessez de les fixer du regard, impossible pour le joueur de charger comme un bourrin. Seule solution : rester accroupi, se planquer derrière colonnes et rebords en attendant que les monstres soient partis (le champ de vision des ennemis est très bien simulé), repérer la sortie le plus vite possible et courir comme un dératé dès qu'elle est à portée de jambes – ou qu'on s'est fait repérer. Pour se faciliter un peu la vie, on peut prier les statues qu'on croise au gré des niveaux et recevoir en échange des pouvoirs spéciaux (hypnotiser les ennemis pour les paralyser, créer des blocs pour se protéger ou grimper dessus, déverrouiller les portes à distance...), ou bien acheter de l'équipement dans les rares boutiques du labyrinthe. Mais le plus important – et le plus difficile – reste de s'orienter dans les méandres tridimensionnels, complexes et étrangement fascinants que le jeu a générés pour nous. Cette étrangeté, ces niveaux denses et absurdes, leur ambiance à la fois inquiétante et cheap (les modèles 3D sont sommaires, le jeu bruité à la bouche) sont sans conteste la grande réussite d'*Eldritch*. Dès la première minute, on est transporté dans un autre monde dépourvu de sens, dans des galeries absurdes qu'on devra parfois élargir à la dynamite pour se frayer un passage. Fascinant, pendant les 3-4 heures qu'il vous faudra pour terminer le jeu. Car *Eldritch*, et c'est le comble du comble pour un rogue-like lovecraftien, est très court et plutôt facile. Les pouvoirs sont le plus souvent inutiles, l'équipement très mal pensé (les bottes de discrétion et la boussole – fournie dès le début du jeu – sont tellement utiles qu'on n'a aucune raison d'utiliser un autre objet), les éléments permanents du jeu (les livres déverrouillés le restent même si le joueur meurt, ainsi que l'argent stocké dans le coffre de la bibliothèque) ne font que rendre le parcours encore plus facile sans apporter la moindre variété dans les approches possibles : la seule technique viable consiste à farmer tous les bonus de vie du premier monde pour ensuite traverser les autres peinard. Quant au fameux mode "new game+", beaucoup plus difficile, qu'on débloque une fois le jeu terminé, il repose sur un postulat stupide : rendre un rogue-like d'exploration intéressant et difficile pile au moment où le joueur en a exploré tous les lieux, où le charme de la découverte a disparu, n'a aucun sens. De cette contradiction-là, *Eldritch* ne se relèvera pas.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Un rogue-like d'infiltration lovecraftien dans un univers pixelisé à la *Minecraft* : *Eldritch* partait sur des bases plutôt casse-gueule. Pourtant, les deux développeurs de Minor Key Games ont réussi à concevoir un concept intéressant, à la fois original et fidèle à l'œuvre de Lovecraft. Dommage que l'ambiance extraordinaire et le gameplay original d'*Eldritch* ne suffisent pas à faire oublier la brièveté et le côté vite répétitif de l'expérience.

7

Goodbye Deponia

Bonjour Tristesse

J'ai terminé *Goodbye Deponia* il y a déjà une semaine. Une semaine que j'essaie mollement d'écrire ce test. Que je commence en étant gentille, pour mieux terminer sur ce que j'ai de fiel à cracher. Que je commence en étant déçue pour mieux m'apitoyer sur mon sort. Parce que oui, malgré des tas de qualités, *Goodbye Deponia* m'a mise un peu mal à l'aise et du coup je suis très malheureuse et je ne veux plus jamais jouer.

Nos lecteurs assidus, les plus méritants, savent de de quoi il est question. *Goodbye Deponia*, c'est le troisième épisode d'une saga, au cœur de laquelle Rufus, antihéros antipathique mais attachant malgré tout, fait de son pire pour sauver Deponia, un genre de planète-dépottoir, menacée par Elysium, un genre de planète-utopie totalitaire. (En fait au départ il s'en fout de sauver Deponia, il veut juste aller sur Elysium pour assouvir ses rêves de grandeur, mais depuis le temps on a oublié). C'est du Point & Click très enlevé, avec des tas de vannes dans tous les sens, des tas de personnages barrés, un style très cartoonesque et des chansons en guise d'intermède musical. Et des puzzles de difficulté variable, qui viennent entrecouper parfois de longs tâtonnements d'inventaire à la recherche de la combinaison rigolote qui viendra nous sauver.

Recyclage de pierre. Bon, ce que je viens de raconter, c'est du recyclage, c'était valable pour les deux épisodes précédents. Passons à celui-ci en particulier. Il m'a un peu froissée d'abord, par son absence totale de résumé. Vous qui espériez commencer par la fin, abandonnez l'idée, l'histoire, déjà tirée par les cheveux pour qui s'est donné la peine de jouer à *Deponia* et *Chaos on Deponia* – et d'oublier ce qui s'y était déroulé –, n'a pas droit au moindre rappel des faits. Soit. On s'en fiche un peu, l'histoire, c'est pour les mauviettes de toute façon. Ce qu'on veut c'est du puzzle. Oui il y en a, et plein. Des vrais, sur un tableau, où vous devrez trouver le chemin à emprunter pour éviter les caméras de sécurité, ou remettre en place les organes d'une infortunée victime de parasitose. Pour une raison inconnue, il est possible pour qui serait pressé, d'en passer certains. Mais pas tous (ha ha, sacrés radiateurs). Il y a aussi beaucoup de combinaisons d'objets improbables. Et je vais vous dire, au fond, j'aime bien. Ce qui me gêne davantage, c'est quand mes super bonnes intuitions sont contrées par un développeur vicieux. Pour envoyer un objet à un clone de Rufus exilé loin, je le mets dans un avion en papier (j'ai déjà galéré pour trouver ça). Et je tâche de le lancer à mon clone, depuis tous les écrans d'où je vois la partie inaccessible de la ville. J'y passe 20 bonnes minutes, en vain. Pour me rendre compte deux heures plus tard, que je devais en fait lancer l'avion au visage d'un thérapeute, me rater, et le faire ainsi parvenir à mon personnage inaccessible. Ouais.

Idiot inutile. Que le jeu me prenne pour une idiote, histoire de rallonger une durée de vie pourtant honorable (une bonne dizaine d'heures), passe encore. Rufus, le antihéros aspirant-héros est bien plus idiot que moi. Il tente ainsi de pousser des enfants dont il a la responsabilité dans la caravane d'un type à lunettes de violeur. Il propose ensuite à une jeune femme noire de jouer le rôle du singe. Ce qu'elle fait donc, à moitié à poil. J'ai bien compris que l'idée était de me montrer à quel point ce Rufus était un être profondément inconsidéré et détestable. Mais ils n'avaient pas besoin de ça. Surtout que je ne peux pas vous balancer mon argument final sans vous spoiler la fin. M'enfin voilà, je trouve qu'il aurait fallu le punir davantage, ce Rufus.

Maria Kalash

Notre avis Ouais, vous avez compris, je reproche à ce *Deponia* quelques vannes vaseuses, un léger manque de considération envers ses joueurs adorés et des énigmes destinées à me faire du mal. Pour le reste, ça reste plutôt drôle, rythmé et chouette.

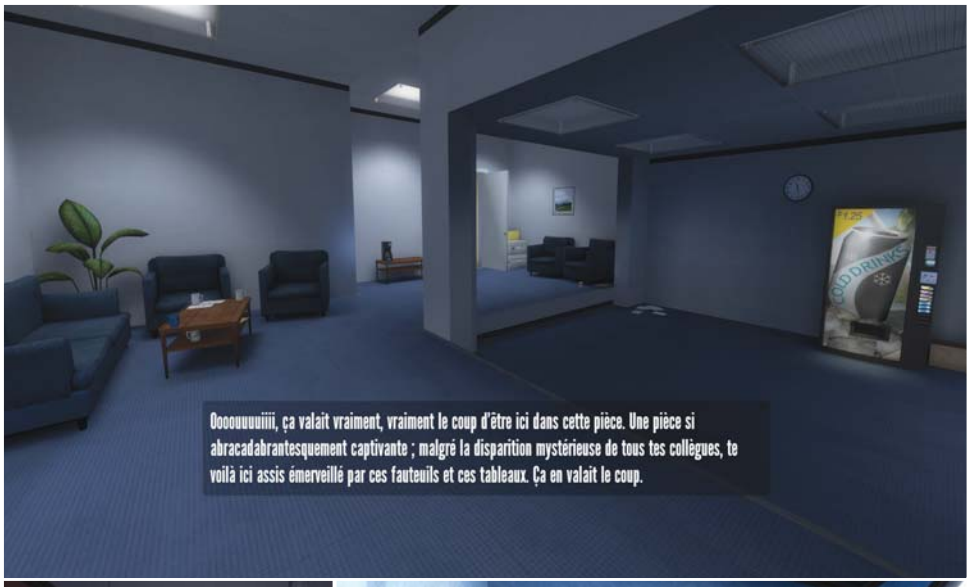
7

Genre : FPS Introspectif **Développeur :** Galactic Cafe (États-Unis) **Éditeur :** Galactic Cafe **Config. recommandée :** Dual-Core 2 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Go **Download :** 1,3 Go **Prix :** Environ 12 euros **DRM :** Steam

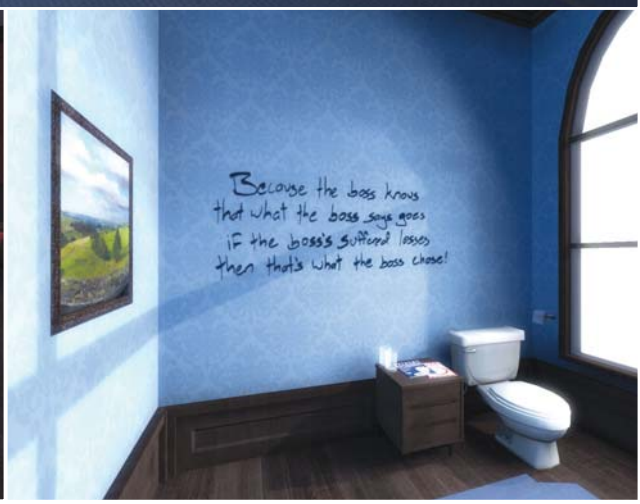
The Stanley Parable

La bande à Brazil

D'une certaine manière, le joueur de jeu vidéo ne vaut pas mieux qu'un rat de laboratoire. Regardez-vous. Vous êtes là, assis à presser des boutons visant à répondre à certains stimuli et vous vous laissez trimbaler gentiment, sans poser de questions. Mais que se passerait-il si vous cassiez les codes, sous les yeux du développeur ? Une question un peu métaphysique à laquelle *Stanley Parable* tente de répondre à sa manière et que nous allons analyser. À la nôtre.



Oooouuuuiiii, ça valait vraiment, vraiment le coup d'être ici dans cette pièce. Une pièce si abracadabrantesquement captivante ; malgré la disparition mystérieuse de tous tes collègues, te voilà ici assis émerveillé par ces fauteuils et ces tableaux. Ça en valait le coup.



Notre avis Je me suis cachée dans le placard à balais parce que j'avais déjà joué au mod de *Half-Life* et que je savais que la liberté était trop douloureuse à éprouver. Je me suis cachée dans le placard à balais, et même là, dans ce qui devait être un havre de paix, dans mon refuge idéal, là où personne ne pouvait me reprocher d'être, le narrateur est venu me torturer avec ses grandes idées de choix, de liberté, d'obéissance et d'histoire. Et là, il m'a tuée, et je suis morte, et c'était presque aussi douloureux que la liberté.

8

Maria Kalash

Notre avis Toute ma vie j'ai cherché, dans la religion ou les programmes de nutrition, une voix qui me dirait quoi faire, quand le faire et à quelle vitesse. J'ai trouvé le narrateur. Je n'ai plus à faire ce que je veux. Je me contente de lui obéir. Enfin j'espère.

10

Omar Boulon

Notre avis On m'a demandé de donner mon avis sur *The Stanley Parable*. Je trouve ça louche. Pour bien marquer le coup, je n'ai pas pris la porte de droite, celle qui mène au grand couloir qui débouche sur la salle de repos. Je suis maître de mes décisions. J'appuie sur 'M' parce que j'aime le jeu, pas parce que la voix me dit de le faire. Comme prévu, je ne donne pas mon avis.

427

Denis

Notre avis Je n'ai jamais joué à *The Stanley Parable*, ni au jeu, ni à sa démo. J'en garde du coup un souvenir sublime : celui du jeu qui ne m'a encore jamais déçu, dont les ambitions immenses sont intactes. Je ne peux donc que le recommander. Ou alors vous recommander de ne pas y jouer.

10

Netsabes

Votre avis .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

/10

Notre avis Hé, toi ! Oui, c'est à toi que je parle, le narrateur. Tu as beau me balancer au visage que tu n'as pas besoin de mon avis de "petit pousseur de boutons" sur la qualité de ton jeu, qui n'en est pas vraiment un, je vais quand même te le donner. Il est idiot, brillant, vain et indispensable. Tu m'évoques *Brazil*, *Dans la peau de John Malkovitch* et autres hilarantes absurdités. Je t'ai d'abord amicalement détesté, c'est vrai. Mais dès que j'ai vu comment tu parvenais à te prendre les pieds et t'emberlificoter dans les fils de ma marionnette, j'ai fini par avoir beaucoup de sympathie et de compassion pour toi. Et je te tutoie si je veux. Je suis libre.

9

Guy Moquette

Notre avis *Stanley Parable* est une map *Half-Life 2* sur laquelle un narrateur soporifique débite du baratin existentiel de supermarché.

1

ackboo

Notre avis Qu'il s'agisse de travail sur l'écriture ou de réflexion sur le libre arbitre du joueur, *The Stanley Parable* met une gifle à environ tout ce qui s'est fait dans le genre (suivez mon regard). C'est court, c'est parfois répétitif, mais putain c'est indispensable. Au prix que ça coûte, je vous interdis formellement de ne pas l'acheter.

Pipomantis **10**

Notre avis La découverte en mode Random du Far West et de ses étranges occupants, en compagnie de pipo dansant sur du Hip-Hop 8-bit à l'arrière de ma calèche, ça n'a pas de prix. Mitrailler des narvals et des piranhas en roulant à 200 km/h sous l'eau avec Kalash (aka 47) non plus. Même si je fus le seul survivant de cette aventure, je crois sincèrement que *Stanley Parable* est une alternative concrète au LSD.

Phillipe Buvard (aka *ProsperPicole* aka *Toto la Seringue* aka *Toto la Saumure* aka *Toto l'Toxico* aka *Georges Clownesque*) **8**

Notre avis Arrivé dans ce coin de page, le lecteur est circonspect. Est-ce que ce jeu existe vraiment ? N'y a-t-il pas un peu trop de subjectivité et de mystère dans ces deux pages ? Pire encore, l'absence de légendes n'aide pas à comprendre certains screenshots, à mi-chemin entre le jeu vidéo et le catalogue de mobilier. Pourtant, le lecteur n'a plus le choix et sans demander son reste, il tourne la page. Je crois qu'il a dû mal me lire : IL TOURNE LA PAGE.

Kahn Lusth

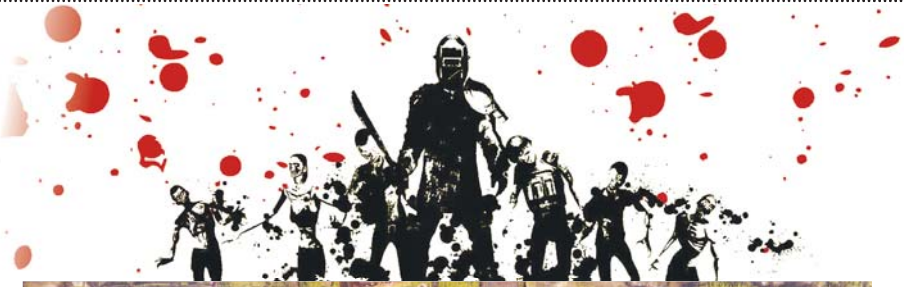
Libre Arbitre/10

Genre : Hack & Slash survivaliste **Développeur :** EKO Studios **Éditeur :** 505 Games **Config. recommandée :** CPU Dual-Core 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 3 Go **Prix :** Environ 14 euros **DRM :** Steam

How To Survive

Archipel à tartes

Comme le prouvent les premières expérimentations du siège éjectable pour hélicoptère, avoir une bonne idée ne suffit pas. Plusieurs bonnes idées non plus, remarquez. La preuve : 505 Games en a aligné une bonne poignée sans parvenir à rendre *How To Survive* particulièrement intéressant.



Il y a quelques années, alors que j'étais un bel adolescent promis à une belle carrière de neurochirurgien (fichu accident vasculaire cérébral...), on m'invita à participer au visionnage d'une VHS d'un "film d'horreur super gore". C'était *Evil Dead 3*. Ce n'était pas désagréable, mais la grosse farce de Sam Raimi ne correspondait pas franchement à ce que j'attendais. J'ai retrouvé ce sentiment de tromperie sur la marchandise au cours des premières heures passées sur *How To Survive*. Ces premières heures à massacrer du zombie par paquets de douze au cours desquelles j'ai dû admettre me retrouver en présence d'un Hack & Slash bourrin doté d'un petit volet "survie et bricolage". N'imaginez surtout pas éviter les zombies qui peuplent les différentes îles de la région ou créer des diversions pour vous faufiler et fouiller les poubelles d'une friterie de bord de plage. La survie, ici, c'est le nécessaire assouvissement des besoins primaires (faim, soif et fatigue) de notre Robinson Crusoé génocidaire, sous peine de voir altérées ses capacités physiques avant que la mort, *in fine*, ne l'emporte. Mais pas d'inquiétude : ces îles ne manquent de rien, ni de plantes médicinales, fruits, gibier ou sources d'eau potable, ni de munitions improvisées larguées massivement par les régiments de zombies qu'il faut équarrir pour avancer (ces îles accueillaient sûrement le salon mondial de la quincaillerie avant le drame). Bref, question survie pure, on ne serre pas trop fort les fesses. Quant à la nuit, supposée être encore plus stressante en raison de la présence de créatures plus rapides et violentes que les zombies, mais allergiques à la lumière, elle vire à la promenade de santé grâce à la torche électrique dotée de batteries inusables confiée par un PNJ dès le début des hostilités...

N'oubliez pas le guide. L'aspect survie relégué au rang de gimmick, sur quoi peut bien reposer *How To Survive* ? Sur une certaine forme d'humour, d'abord, à travers les leçons de survie du dénommé Kovacs, à mi-chemin entre le *Guide du Voyageur Galactique* de Douglas Adams et celui de *Survie en territoire zombie* de Max Brooks. Plutôt drôle et bien écrit, les cinématiques sensibilisent à l'un des aspects primordiaux du jeu de 505 Games : l'artisanat. Il est en effet possible de bricoler un nombre invraisemblable d'armes, de cataplasmes, de petits plats et autres armures à base de vieux pneus. Chouette idée. À ceci près que si le jeu, d'une douce caresse de la main gauche, encourage le craft et l'expérimentation à la *Minecraft*, il se sert de la droite pour choper le joueur par les cheveux et lui fracasser la tête sur un système d'inventaire que l'on qualifiera pudiquement de "plus pourri qu'un vieux clafoutis oublié sous le canapé depuis six mois". Alors, maintenant qu'on est bien dissuadé de s'investir dans le craft, que reste-t-il ? Une possibilité de multi coopératif local ou en ligne, toujours bienvenue. Mais aussi, et surtout, des îles trop petites, qui auraient de surcroît gagné à être conçues comme des mondes ouverts, un scénario pas franchement passionnant reposant sur des quêtes Fedex à accomplir pour des PNJ aussi fainéants qu'opportunistes, des sauvegardes automatiques qui plantent, un système de visée qui ne fonctionne pas trop mal... jusqu'à ce la profusion d'ennemis ne lui fasse perdre la boule (et la nôtre au passage) et... c'est à peu près tout. Bref : un beau gâchis.

Guy Moquette

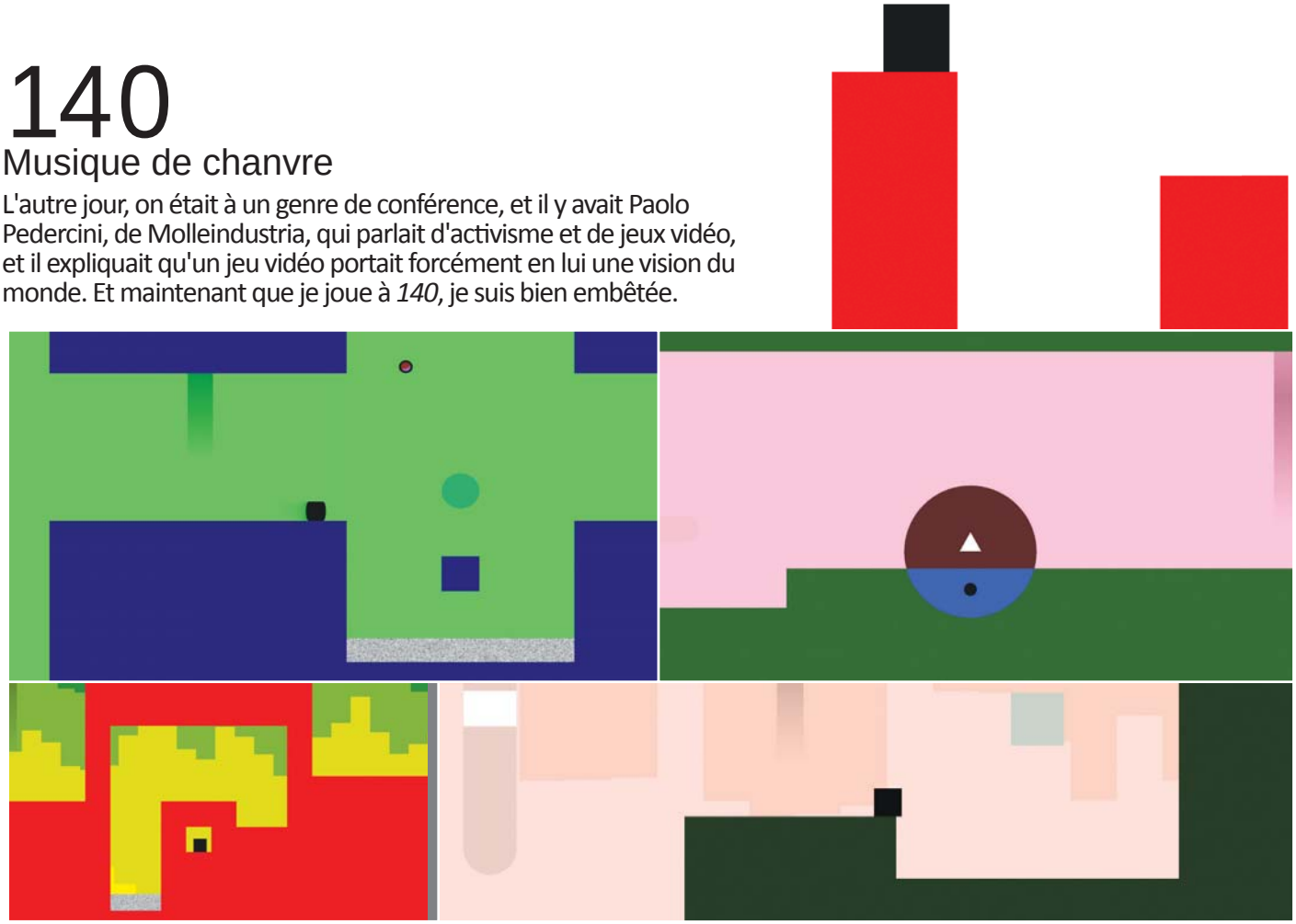
Notre avis *How to Survive* est un mélange de bonnes idées, mais assemblé par des bouts de scotch recyclés et une vieille ficelle à rôti. La survie y est trop anecdotique, le génial artisanat plombé par un inventaire aberrant et l'environnement trop monotone pour donner envie de s'y attarder. Il ne subsiste dès lors qu'un jeu de massacre de zombies sans grand génie.

5

140

Musique de chanvre

L'autre jour, on était à un genre de conférence, et il y avait Paolo Pedercini, de Molleindustria, qui parlait d'activisme et de jeux vidéo, et il expliquait qu'un jeu vidéo portait forcément en lui une vision du monde. Et maintenant que je joue à *140*, je suis bien embêtée.



140 se présente comme un jeu de plateforme minimaliste qui donne envie d'aller en boîte (mais pas de prendre de la drogue parce que c'est mal). Au début, tout est en noir et blanc, et vous incarnez un carré. Bien vite (dès que vous presserez une touche directionnelle de votre clavier), vous vous transformerez en rond (quand vous vous déplacerez) ou en triangle (quand vous sauterez). N'espérez pas bientôt vous transformer en dieu de la plateforme, jamais vous n'aurez droit au triple saut ou aux rebondissements sur les parois. Vos modestes outils resteront les mêmes jusqu'à la fin de la partie. Au départ, tout va bien. On comprend assez vite le principe. Il faut attraper de petites billes colorées qui flottent, et les apporter sur les gros ronds. Au moment où vous faites ça, de nouvelles boîtes à rythme se déclenchent, synchrones avec des plateformes qui se promènent ou avec de vilains murs en neige de télévision, et c'est là que tout devient trop méta, et que le carré se met à te juger un peu.

Aplat de résistance. Et puis rapidement, je me suis demandée si j'étais vraiment nulle, ou si des tendances suicidaires refoulées étaient en train de prendre le dessus. Si je dis ça, c'est que je suis morte un paquet de fois dans *140*. Enfin, morte, c'est un grand mot. Disons que, l'espace de quelques instants, l'environnement tout en aplats de couleurs qui m'entourait a disparu, les histogrammes en formes d'ondes qui enjolivaient le tout sont passés en noir et blanc pour me punir, et il a fallu recommencer. Me recaler sur le rythme de la musique. Toum-Bouuuum-Toum-Boum-Touuum-Boum-Toum ET C'EST MAINT... trop tard. Malgré tout, *140* est loin d'être punitif. Bien loin des *Super Meat Boy* et autres jeux réservés à l'élite des pro-gamers vazy-ce-niveau-chte-le-perfecte (cf. notre dossier dans le *Canard PC* n° 275), *140* propose de très nombreux points de sauvegarde automatiques. Vous passez dessus, hop, c'est bon, c'est sauvegardé. Vous pouvez donc vous permettre de remourir 12 secondes plus loin l'esprit léger, cela n'est pas trop grave.

Dirty Bouncing. Et heureusement, parce que par certains côtés, *140* est plus un jeux de puzzles qu'un jeu de plateforme. Certes, il faut un peu de skill, sauter pile à la bonne fraction de seconde, à la bonne distance. Mais il faut aussi comprendre où sauter, et quand (sur le kick ou sur le drop ?). Ne pas hésiter à revenir sur ses pas, à mourir et à retenter. Alors évidemment, Carlsen a pensé aux gens de l'élite comme ackboo, à ces complétionnistes acharnés qui ont besoin de la gratification de la performance pour se sentir exister. Ceux-là, une fois qu'ils auront terminé leur premier run, pourront satisfaire leur appétit de gloire et de puissance en rejouant en mode sans échec autorisé. En revanche, il n'est pas trop pensé pour les gens qui n'ont pas le temps. Si vous quittez au milieu d'un niveau (le jeu en compte trois, qui se terminent tous par un boss, assez différents en termes de gameplay, mais je n'en dirai pas plus histoire de ne pas gâcher le plaisir de la surprise), eh ben il vous faudra recommencer au début du niveau. Ça c'est triste.

Maria Kalash

Notre avis Joli, rythmé et malin, *140* reste quand même rudement court et sa rejouablilité, pour ceux qui ne souffrent pas de complétionnite aiguë, limitée. Du coup, il a un côté assez anecdotique. Mais dans le bon sens du terme hein, c'est comme une chouette parenthèse électro, minimaliste et colorée dans un monde d'upgrade et de doubles sauts.

7

Genre : Rail Shooter pour dactylo **Développeur :** Modern Dream (États-Unis) **Éditeur :** Sega **Config. recommandée :** Dual-Core 2 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Go **Download :** 7 Go **Prix :** Environ 18 euros **DRM :** Steam

The Typing of the Dead : Overkill

Et tu tapes, tapes, tapes…

D'habitude, le fait de recevoir un jeu atypique permet au testeur un peu feignant et/ou débordé de se défouler facilement. Manque de bol, je dois prendre sur moi et coucher des mots pour remplir cette page, perdu au milieu d'une rédac qui cavale partout en levant les bras et en criant "*on va jamais boucler à temps !*"

Amis de la poésie…

Car, contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, *The Typing of the Dead* n'en est pas à son coup d'essai et dispose même d'une base de fans. Bon, ces derniers sont essentiellement japonais, mais quand même, je veux pas d'emmerdes avec les Yakuzas. C'est donc en 1999 qu'est apparue une borne étrange dans les salles d'arcade nippones. Baptisée *The Typing of the Dead*, cette dernière proposait un titre qui ressemblait en tout point à *The House of the Dead 2*, à la différence que deux claviers se substituaient aux flingues et que les zombies ne mourraient qu'à la condition de taper entièrement le mot leur étant lié. Et quand je vous parle d'une base de fans, je ne plaisante pas, puisque le jeu n'aura dû attendre qu'une petite année pour être porté sur Dreamcast et PC, avant de connaître de nombreuses mises à jour. Une success story qui ne touche malheureusement pas les sous-traitants de cette suite, Modern Dream ayant été récupéré en catastrophe par Sega après que leur donneur d'ordres (Blitz Games Studio) a fait faillite. C'est donc au terme de quatre petits mois de développement que la version *Overkill* et son excellente ambiance grindhouse débarque sur nos PC, en toute discrétion.

Alors, "Desert Eagle", D-E-S… Bon, inutile de paniquer plus que ça, le boulot s'étant résumé à prendre *The House of the Dead : Overkill* et de bidouiller son gameplay. Ici, plus besoin de viser pour tirer et encore moins de recharger. Pour se défendre et traverser les niveaux de ce rail shooter, le joueur devra en effet taper aussi vite que possible des mots qui apparaissent à côté de chaque zombie, chaque faute cassant alors le combo et réduisant le score final. Oui, on ne peut pas vraiment dire que ce soit le pied intégral, surtout quand le dictionnaire du jeu n'est disponible qu'en anglais. Un fait qui ne devrait pas poser de problème, pour peu que l'on maîtrise un peu la langue… et tant que l'on ne tombe pas sur des néologismes comme "Omnishambles" qui peuvent nous bloquer bêtement quelques secondes, le temps de comprendre. Malgré ça, on se surprend à tapoter frénétiquement le moindre mot, porté par un gameplay bien ajusté où chaque lettre validée est une balle qui ralentira le zombie jusqu'à ce que la dernière l'achève, soit autant de coups de feu qui donneront le sentiment d'être le dieu vengeur du clavier, capable d'assassiner n'importe qui d'un mot parfaitement écrit. D'ailleurs, j'aimerais bien essayer de taper un vrai texte où chaque pression de touche produirait un son de ce genre, juste pour voir le sentiment de puissance qui pourrait s'en dégager. Bref, je m'égare et j'en oublierais presque de parler des petits bonus, comme quelques mini-jeux ou la possibilité de jouer à la version classique *Extended Cut*, rajoutant une poignée de niveaux supplémentaires. Et tout ça pour ? 18 euros. Aïe.

Kahn Lusth

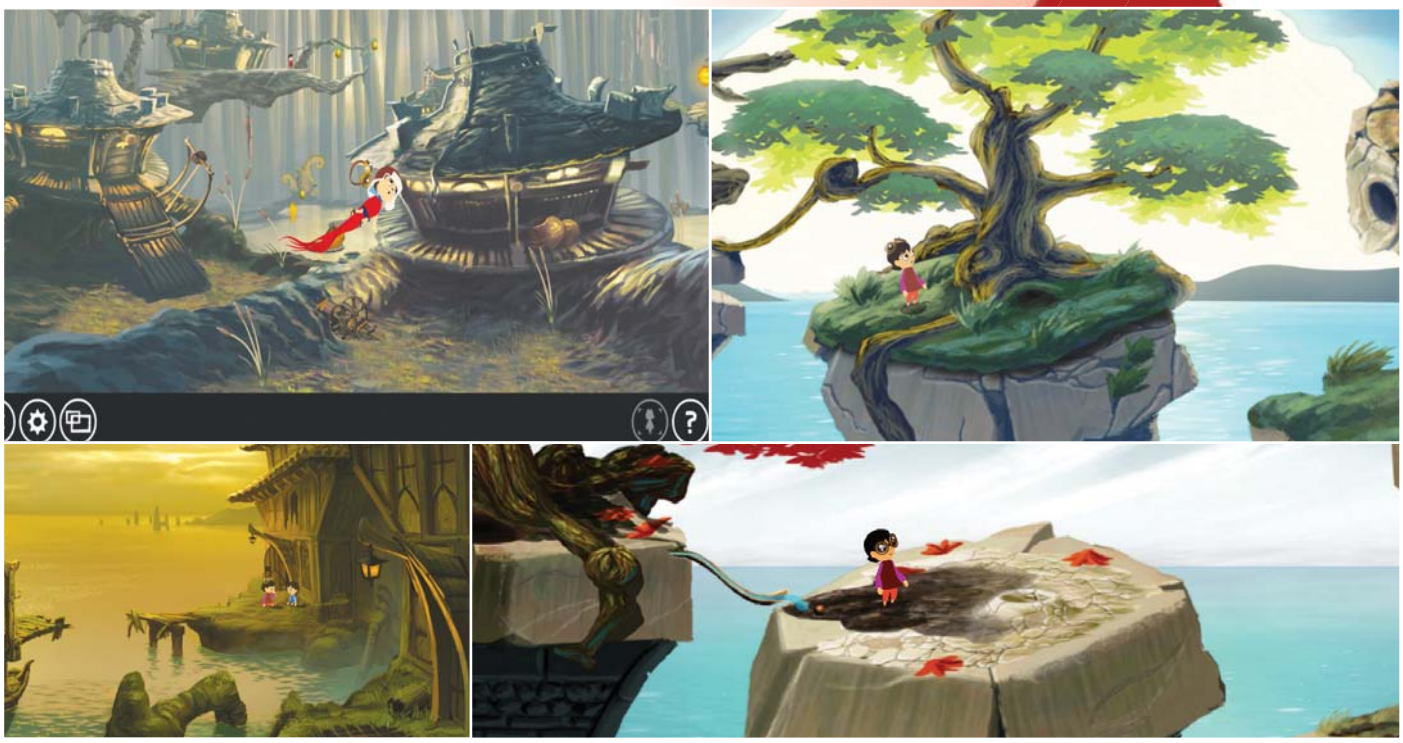
Notre avis Trop anglais et trop cher pour le commun des mortels, ce titre se destine à un public averti. Pour les autres, une bonne grosse promo pourrait vous sauver de quelques heures d'ennui, ou faire rigoler les copains lors d'une soirée arrosée, mais rien de plus.

5

Lilly Looking Through

Concours de Mini-Myst

D'ordinaire, Louis-Ferdinand Sébum se tient très droit, le menton légèrement relevé, et il contemple le monde de derrière ses lunettes, l'air profondément sérieux. Mais parfois, en de très rares occasions, son armure d'intellectuel au maintien impeccable se fendille, et il se laisse aller à une exclamation qui part dans les aigus, tandis que ses épaules s'affaissent et que son visage se tort en un étrange sourire : "Lilly Looking Through *c'est super mignon !*"



Les choses sont claires : *Lilly Looking Through* détient ce pouvoir magique. Cette capacité à rendre gaga les adultes rationnels, à les aspirer dans un vortex d'amour, de roudoudous et d'onomatopées. *Lilly Looking Through* commence de façon un peu abrupte, sans cinématique ni explication quelconque. Au départ, il y a deux personnages. Lilly, qui est une petite fille, et un petit garçon encore plus petit, qui manifestement obéit à Lilly, et que j'ai donc, dans un besoin d'interprétation, considéré comme son petit frère. Il y a aussi un genre d'écharpe rouge qui vole au vent et qui emporte le petit frère de Lilly. "*Lilly ! Help !*", s'exclame le petit garçon qui, à ce stade de l'aventure, n'a guère de prénom, et c'est parti, avec Lilly, on s'en va chercher notre petit frère.

Réactions en chêne. Le premier tableau fait un peu penser à Samorost. On clique là où on peut, ce qui cause des réactions en chaîne pas toujours très prévisibles, un roseau qui prend feu contraint une plante grimpante à se déplier, et on avance comme ça, sans inventaire, dans de grands tableaux fixes à l'intérieur desquels il est possible de zoomer et de dézoomer. Mais bientôt, Lilly va mettre la main sur une paire de lunettes d'aviateur. Et c'est là que la mécanique principale de *Lilly Looking Through* va se mettre en branle. Ces lunettes sont un genre de machine à remonter le temps. Lorsque Lilly les chausse, elle se trouve projetée un bon paquet d'années en arrière, de quoi permettre à un large chêne de pousser ou à une tour de pierre de s'effondrer. Du coup, il va falloir sans cesse les mettre et les enlever. Planter un gland avec les lunettes, grimper sur l'arbre sans, sauter avec les lunettes, atterrir sans...

La face cachée de la lunette. Et à ce moment-là, *Lilly Looking Through* change du tout au tout. Moi qui me croyais peinarde, dans un jeu quasi-muet pour enfants d'âge tendre, je me suis bien vite retrouvée face à des énigmes pleines d'épines et de nature à faire des nœuds aux axones. Il n'y a jamais beaucoup de choses à tripatouiller. Rarement plus de deux ou trois zones interactives. Et pourtant, les mécanismes gigantesques et mystérieux qui séparent Lilly de son frère requièrent beaucoup d'essais/erreurs, surtout pour déterminer ce que le jeu attend de nous. Au point que parfois, l'on résout une énigme sans vraiment comprendre pourquoi ou comment. Et puis tout d'un coup, après une demi-douzaine de grands puzzles et petites énigmes, c'est terminé, hop, comme ça, après deux heures d'efforts, de petites lucioles à allumer et de chenilles.

Maria Kalash

Notre avis *Lilly Looking Through* a tout d'une brioche. Sucré, léger, fondant, on a tendance à penser que c'est pour les enfants alors que ces petits cons préfèrent les pains au chocolat et que seuls les adultes l'apprécient réellement ; c'est pareil de la première à la dernière bouchée ; et on est un peu déçu que cela se termine si vite.

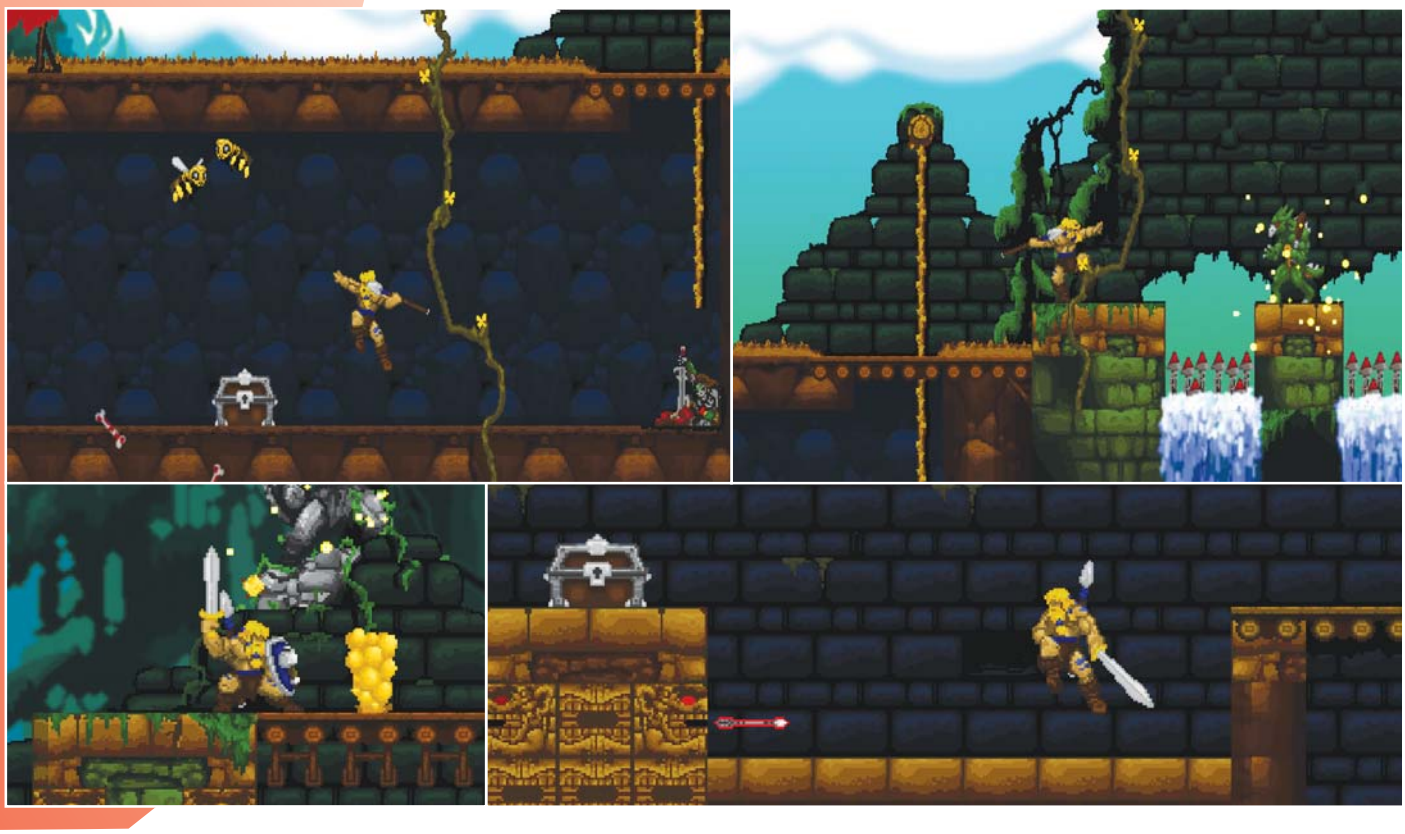
7

Genre : Beat-them-all masocoriste **Développeur :** Crazy Viking Studios (Canada) **Éditeur :** Adult Swim Games **Config. recommandée :** Un ordinateur, beaucoup de patience et de tolérance à la frustration, un amour inconditionnel pour le masocore **Download :** Environ 155 Mo **Prix :** Environ 12 euros **DRM :** Steam ou rien via le site officiel

Völgarr the Viking

Valhallalàlàlà…

Vous vous souvenez de *Golden Axe* ? Un jeu qui fit les grandes heures de la Megadrive, une sorte de beat-them-all où l'on découpait des légions de monstres dans des niveaux dotés d'un effet de profondeur, pour se déplacer plus librement. Eh bien, *Völgarr* c'est pareil, mais tout en 2D. Ah, et détail important, le jeu vous crache aussi à la tronche et insulte votre mère.



Sur le fond, *Völgarr* est donc un *Golden Axe* masocore. Ici, le joueur incarne un Viking choisi des dieux pour… nan, franchement on s'en cogne. Ce soft n'est pas là pour nous raconter une histoire, mais pour nous donner du plaisir. Vous savez, le genre à s'enfiler un set de pétanque complet, là où les douaniers aiment chercher. L'action se veut ainsi très old school et on traverse les niveaux en évitant les pièges, tout en moissonnant des ennemis parfois générés en boucle. Puis on comprend que l'unique point de vie fait entrer le titre dans la cour des Die & Retry. Eh oui, piqûre d'abeille, coup de griffe, pollen d'une fleur de la mort magique, tout est bon pour renvoyer Völgarr se faire ressusciter par un Odin qui ressemble étrangement à Zeus. Heureusement, quelques protections traînent dans des coffres, permettant d'ajouter jusqu'à trois points de vie afin de ne pas mordre trop rapidement le clavier. Oui, c'est un peu simpliste, à l'image des deux pauvres armes, l'épée et la lance, qui, malgré deux ou trois upgrades, contribuent à installer un climat de répétitititivité.

Völgarr, chenapan, chacripouille, sacré vaurien. En fait, *Völgarr* ne vous montrera aucun respect. Aucun honneur, aucune dignité, rien. S'il peut vous tuer, il le fera et tant pis si vous devez tout vous retaper des dizaines de fois à cause de checkpoints on ne peut plus clairsemés. Un fait qui est en partie dû à des pièges qui ne se découvrent généralement qu'à notre mort, mais aussi – et c'est plus dérangeant – à une maniabilité douteuse. À la limite du supportable, le saut façon *Castlevania* est l'exemple de la difficulté pour la difficulté, un peu comme si on vous envoyait escalader le Mont Blanc avec les mains attachées dans le dos, "*parce que c'est hardcore*". Sans déconner, quelle idée de balancer un air control pareil, interdisant le moindre rattrapage de direction, quand vous n'avez généralement qu'un malheureux point de vie. Plus grave encore, les combats sont mous, résumés à des animations trop statiques qui transforment les ennemis en geyser de sang et d'os. Pire encore, les boss de fin de niveaux, attendus comme des terreurs absolues sont en réalité trop faciles à battre, donnant ainsi l'impression de voir un soufflé qui finit de se dégonfler en faisant "*SchplFFFFfffffjtemmerdeffFFfff…*". Bref, *Völgarr* pouvait devenir un masocore sympathique, mais Crazy Viking s'est égaré en axant trop son travail sur la difficulté, au détriment du reste. Et après, le développeur s'étonne sur Twitter que seuls 4 % des joueurs aient acheté le jeu, signe qu'une discussion avec les mecs d'*Hotline Miami* pourrait être constructive.

Kahn Lusth

Notre avis *Völgarr* est le cas typique du développeur qui fait une fixette sur la difficulté en voulant sortir un titre masocore. Résultat, le jeu est gratifiant de par sa difficulté, mais aussi très énervant quand le game design s'embourbe dans des complications inutiles. Il pourra plaire aux fans absolus du genre qui se sentent en manque. Les autres, eux, garderont leurs distances.

3

Grand jeu concours

TENTEZ DE GAGNER LE TRAÎNEAU HIGH-TECH 2013 !

25 000€ DE CADEAUX !

Rendez-vous à partir du 01/12/2013 sur www.facebook.com/LDLC.com

DEVENEZ FAN

LDLC.com HIGH-TECH EXPERIENCE

WWW.LDLC.COM

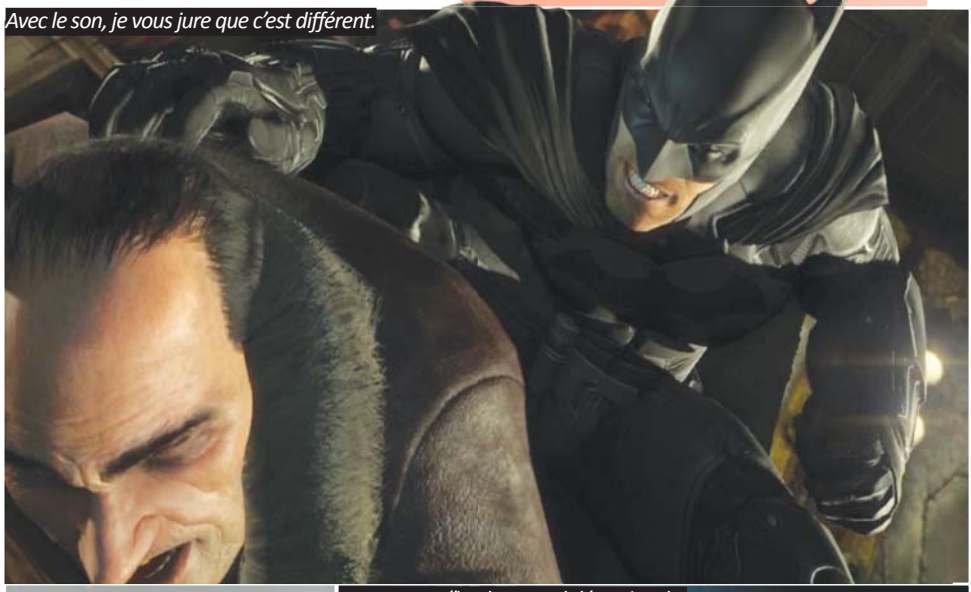
Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, donnés à titre indicatif ainsi que les éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.

Genre : TPS avec des beignes et du rythme **Développeur :** Warner Bros. Games Montréal (Canada) **Éditeur :** Warner Bros. Interactive Entertainment **Config. recommandée :** Quad-Core 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** Environ 17 Go **Prix :** Environ 50 euros **DRM :** WBID facultatif, Steam

Batman : Arkham Origins

La chauve-pourrie

D'ordinaire, le test d'un jeu *Batman* me met en joie. Car au rang de mes petites marottes se trouve un respect inexplicable et une douce empathie pour le personnage, là où les gens sains n'y voient qu'un taré déguisé, voguant de toits en gargouilles pour tabasser du criminel. Sauf que cette fois, je suis pas content. Rocksteady s'est séparé du projet – pour mieux préparer une vraie suite, selon la rumeur – et le bébé s'est vu confié à Warner Bros. Games Montréal.



Avec le son, je vous jure que c'est différent.

Batman est "le plus grand détective du monde". Pas le joueur, à qui l'on dévoile les indices d'une grosse flèche rouge.

Alors voilà, je ne vais pas vous jouer un faux suspense à deux balles (surtout que vous avez déjà vu la note, hein, p'tit malin) et on va voir ensemble pourquoi Batman vient de se prendre les pieds dans sa cape. Pour commencer, l'histoire se montre plutôt sympa.

3v3v2... je retiens 6 et... oh et puis merde. On ne l'attendait pas et pourtant, le mode multi, made in Monolith, est bien là. Mieux encore, celui-ci n'est pas un truc bricolé à l'arrache pour satisfaire le cahier des charges marketing. Vous trouverez donc quatre maps où s'affrontent deux équipes de trois joueurs, répartis entre le camp de Bane et du Joker. Le mode de jeu, lui, se montre plutôt classique, reposant sur une bête capture de points. Puis on commence à se marrer en comprenant que deux joueurs supplémentaires traînent dans le match, dans la peau de Batman et Robin. Leur objectif consiste alors à éliminer des ennemis pour remplir leur jauge de menace, celle-ci baissant également à leur mort. Soit un mode de jeu qui fait la part belle à l'asymétrie, surtout quand on commence à débloquer un tas de gadgets rigolos, comme un petit dirigeable télécommandé et explosif, ou que l'on découvre la possibilité de jouer temporairement Bane ou le Joker pour renverser la vapeur. En somme, un pan de jeu complet, original et bien fignolé qui peut ajouter quelques dizaines d'heures à la durée de vie... à condition de ne pas planter sur les écrans de chargement.

C'est par une nuit de Noël que Black Mask met la tête du Chevalier Noir à prix, attirant tout un tas d'ennuis et de tueurs à gages vers celui qui n'est encore qu'une vague légende urbaine. Eh ouais, "*Origins*", les gars. De ce fait, il est plaisant de découvrir héros et vilains en pleine cure de jouvence, que ce soit un Pingouin sans son monocle ou un Joker aux allures de jeune chien fou. Pourtant, la magie ne fait pas effet bien longtemps, la faute à un scénario qui se contente de rester en surface et un casting qui défile vite fait, pour le fan service. Plutôt étrange quand on sait que ces erreurs ont déjà été largement reprochées à *Arkham City*. Plus gênant, les anglophones subissent l'absence de Mark Hamill en guise de doubleur pour le Joker. Soit. Mais pourquoi doit-on également se passer de Pierre Hatet, doubleur quasi exclusif du personnage pour sa version française et ce, depuis le dessin animé *Batman* de 1992 ? Conséquences, on récolte la voix du doubleur d'Heath Ledger dans *The Dark Knight*, au motif que "*l'histoire se déroule 30 ans avant* Arkham Asylum". Mouais, mouais.

Et un, deux, trois ! Paf, pif, sbaf ! Et le jeu dans tout ça ? Une copie carbone du triptyque d'*Arkham City* : exploration / baston / progression en XP et perks. Comme toujours, Batman arpente les rues d'un gros quartier de

Le combat contre Deathstroke est excellent, malgré son petit côté chorégraphié qui nuit un peu à la liberté d'action.

Gotham pour y savater le malandrin et fait avancer l'histoire en atteignant des lieux précis. En bref, on apprécie encore le fait de planer, se poser sur une corniche, puis se laisser tomber au milieu d'une bande de malfrats qui paniquent en criant des trucs comme "*C'est Batman ! Je vous avais bien dit qu'il existait vraiment !*", avant de leur latter les dents aux 42 coqués et gants sablés. La grande classe, quoi. C'est aussi à ce moment qu'apparaît la première différence avec ses aînés : l'animation. Ici, Batou est bien plus jeune et donc, moins sûr de lui. Un fait qui se traduit par une garde moins assurée, un style de combat plus bourrin, mais aussi des animations qui ne se déclenchent pas toujours comme il faut, entraînant ainsi bugs de collision et autres ennemis qui s'envolent sur un simple coup de poing. Pire encore, l'excellent gameplay du combat basé sur le rythme et les contre-attaques s'accommode difficilement de ces changements, occasionnant chez l'habitué un bon nombre de ratés, le temps de réapprendre la "musique" de ce Beigne Beigne Revolution.

Dans ce nouvel opus, la police ne soutient pas encore Batman. Dommage que cela se résume à des méchants rhabillés en flics.

Coup de peinture et cache-misère.

Et les nouveautés dans tout ça ? Oui, dur de les voir puisqu'elles sont toutes timides, presque prostrées dans leur coin. Le premier gros changement réside dans l'apparition d'un voyage rapide à la *Skyrim*, permettant de se rendre instantanément dans un secteur. Et croyez-moi, vous utiliserez bien plus souvent cette option que vous ne l'imaginez, la faute à des quartiers un peu tristounets et difficilement différenciables en termes d'apparence, mais aussi à une taille de terrain de jeu considérablement augmentée, comparée à *Arkham City*. Bien sûr, l'arsenal original de gadgets est également renforcé d'une poignée de trucs dispensables, à l'exception d'un pistolet capable de tendre un câble entre deux éléments, toujours pratique pour se bricoler une tyrolienne. Soit un gros bordel qui va encombrer les poches de Batou et que l'on ignorera jusqu'à ce que le level designer nous en impose l'utilisation.

Batman contre Super Bug. Allez, je suis vache, il y a quand même une véritable nouveauté dans ce titre. Un truc auquel Rocksteady n'avait jamais pensé : la tripotée de bugs. Car en dehors des animations de combat rigolotement foireuses – je réinvente le français si je veux –, jouer à *Arkham Origins* revient à s'offrir un billet de loterie. En effet, il suffit de lire les forums officiels pour comprendre que les développeurs vont passer un paquet de nuits blanches à coder sous le fouet de la Warner. Au rang des griefs : scripts qui ne se déclenchent pas ; vidéos qui tournent à 5 FPS ; son qui disparaît sans raisons ; effets visuels dans les combats qui ne ralentissent que Batman et pour couronner le tout, le WBID qui entre dans la cour des DRM. Oui, à votre arrivée, le soft vous propose de vous connecter au Warner Bros ID en vous agitant une tenue supplémentaire pour le Chevalier Noir en cadeau. C'est bien, jusqu'à ce que l'on soit refoulé régulièrement à l'accueil en pleine partie, au motif d'une "*connexion perdue avec le serveur*". Sans déconner, je te croyais plus fort que ça, tu m'as déçu Batman.

Kahn Lusth

Notre avis Mon cœur saigne. *Batman : Arkham Origins* avait tout pour être un jeu honnête, ne serait-ce que grâce à son gameplay, désormais bien huilé. Mais Warner Bros. Montréal accouche d'un soft archi-bugué pour certains utilisateurs et l'accompagne de nouveautés beaucoup trop discrètes pour justifier une facture de 50 euros. Soit un titre à éviter, le temps que son prix passe sous les 30 euros et qu'un bon gros patch réduise son facteur "mauvaise surprise".

5

Genre : Les Sims au tour par tour **Développeur :** Tiniest Shark (Royaume-Uni) **Éditeur :** Positech Games **Config. recommandée :** CPU 2 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo. Également disponible pour Mac/OS X **Download :** 62,2 Mo **Prix :** Environ 20 euros **DRM :** Aucun ou Steam

Redshirt

Les Sims : Space Opera Edition

Voici quelques semaines, lors de la parution de la preview de Redshirt, de tristes personnages sont venus me sermonner. "*Mais Kalash t'es nulle, tu as même pas dit ce que c'était la référence, chuis sûr que c'est parce que tu sais même pas ce que c'est qu'un Redshirt trop la honte t'as vu.*"

Un Redshirt, au départ, c'est un personnage de *Star Trek* (la série), membre d'équipage lambda qui porte un joli t-shirt rouge, et qui meurt entre 0 et 10 minutes après le début de l'épisode. Une statistique édifiante achèvera de vous convaincre : 73 % des membres d'équipages tués dans la série originale portaient un blazer vermillon. Munis de cette référence, vous voilà totalement rassérénés au moment de lancer votre première partie de *Redshirt*. Vous êtes 2 133 nouveaux arrivants à bord de Megalodon-9, en des temps troublés pour la galaxie. Un message d'accueil poli s'affiche à l'écran : "*Salutations [nouvel arrivant]. Vous êtes invité à une réception pour vous et les 2 132 autres nouveaux arrivants très spéciaux. Voulez-vous y participer ? Cela commence maintenant. MERCI DE NOTER QUE VOTRE PRÉSENCE EST OBLIGATOIRE.*"

Difficile difficulté

Facile à prendre en main, difficile à maîtriser, *Redshirt* a droit à une variation rigolote sur le thème des niveaux de difficulté. Au lancement du jeu, Tiniest Shark vous offre la possibilité de déplacer le curseur là où vous le voulez pour cinq variables. La capacité de vos camarades à apprécier des gens différents d'eux, leur tendance à interagir avec les autres, leur propension à changer d'avis brusquement, leur curiosité intellectuelle et leur autocentrage ont chacun leur échelle. Vous ne pourrez en revanche pas transformer cette expédition spatiale en promenade de santé. Les cinq critères sont interconnectés. Diminuez la bigoterie au minimum, et toutes les autres tares augmenteront. Du coup, c'est plutôt sympa à bidouiller sur une deuxième partie, histoire d'avoir vraiment l'impression de partir avec un asile de fous.

Thème astral. La station spatiale sur laquelle vous êtes embarqué a ce charme cosmique de la société autoritaire où tout est soigneusement organisé. Nuits de 8 heures, suivies d'un point d'action de temps libre, journée de travail, trois points d'action de temps libre. Deux jours sur sept, c'est le week-end, fun fun fun, et vous avez alors six points d'action et pas de travail. Ce rythme est invariable, en dehors de quelques missions à l'extérieur de la station, sur des planètes hostiles, mais nous y reviendrons. La nuit, et au travail, vous n'aurez rien à faire, si ce n'est observer méticuleusement vos stats. Ce qui compte réellement, ce sont ces points d'action à dépenser avec la sagesse du vieil alien à qui l'on n'apprend pas à faire la trimace. Vous n'avez pour vous défaire de ce capital d'activité qu'un seul canal : le Spacebook, le réseau social de la station. À l'arrivée sur Megalodon-9, vous remplissez votre profil. Nom, genre, espèce, brève description, photo. Vous acceptez la demande d'ami d'Astra, votre meilleure copine, et c'est parti.

Interstellaire de jeu. Lors de mes premières journées sur Megalodon-9, j'étais un peu euphorique, et, il faut bien le dire, pas très rigoureuse. J'ai ouvert l'onglet "Événements", et je suis allée dépenser mes PA sur un parcours de Hologolf Zero-G, comme ça, parce que j'avais envie, sans vérifier avant que cela plairait à Fem Sel, alors que c'était mon aspiration profonde que de le séduire, et qu'il aurait donc fallu que je l'invite. J'ai oublié de manger, du coup j'ai perdu 10 points de physique le lendemain. J'aurais pu me perfectionner en holoexertion, pour améliorer ma santé faiblarde, ou acquérir des compétences

en trompage de chef. Au lieu de cela, j'ai posté les paroles d'une chanson sur mon mur, et personne n'a liké mon statut. Bref, j'étais bien éloignée de l'approche rationnelle et planifiée requise pour atteindre le succès. Bonheur, santé, carrière professionnelle, charisme, compte en banque sont les cinq jauges qu'il vous faudra surveiller comme le lait sur le feu. Toutes imposent un strict monitoring de vos relations sociales : invitez le mauvais ami au mauvais endroit, il vous enverra bouler, vous rendant ainsi malheureux. Si vous êtes malheureux, vous ne pourrez pas être performant au travail, vous vous fâcherez avec vos collègues et vous gagnerez moins d'argent. Le jour où vous êtes à sec, vous ne pourrez pas manger, vous finirez malade, envoyé à l'infirmerie où l'on vous plumera vos derniers deniers avant de vous envoyer en mission casse-pipe sur une planète hostile. Car oui, *Redshirt* est un jeu sans pitié.

Lâcher du céleste. Assez rapidement (un manque de professionnalisme total m'a empêché de noter au bout de combien de jours de jeu), un genre de compte à rebours se met en branle. Il vous reste 160 jours avant qu'un événement mystérieux et menaçant ne vienne vraisemblablement mettre fin à votre existence. Peu à peu, vous découvrirez des indices sur les diverses façons de vous en sortir. Avant qu'il ne me quitte pour Sola Lerga, Fem Sel m'avait envoyé un message pour me dire qu'apparemment il était possible d'avoir une place sur la navette retour en se mettant bien avec les ambassadeurs. Vinna, mon rebound (mais ça n'a pas duré longtemps, Rina Bohov me faisait de l'œil et elle avait un meilleur poste), avait entendu que l'assistant du commandant avait une place assurée. Et il paraît que le xénovendeur bicrave des tickets. Que ce soit par l'argent, le talent, le sexe ou le charisme, il va donc falloir grimper ce satané élévateur spatial. Et vous partez de sacrément bas : en début de partie, vous êtes affecté au nettoyage des véhicules accidentés. Il va donc falloir s'appliquer, se faire un plan de carrière, sans pour autant mettre tous ses œufs dans le même panier : c'est bien joli de manœuvrer pour rencontrer à tout prix l'assistant du commandant, mais il n'est pas à l'abri d'une mort soudaine lors d'une mission d'exploration.

Cosmique de répétition. Tout le sel de *Redhsirt* repose sur son écriture. Les autres habitants de Megalodon-9 sont gérés par l'Intelligence Artificielle et cherchent eux aussi à interagir avec vous. "*Baby you're hotter than Eta Carinae, and that is 37200 K.*"*, m'a par exemple écrit Dusty Delatte, après trois jours de travail dans le même bureau. Cela m'a plongée dans des abîmes de perplexité, sur son profil était bien écrit : "*Je ne suis pas spéciste, mais je n'accepterai aucune demande de relation venant d'une Asrione.*" Évidemment, je suis asrione (une espèce composée uniquement de femmes, et obligée de porter des robes pour honorer son héritage culturel). C'est là l'une des trois grandes limites de *Redshirt*. Si, contrairement à ce qui se passait dans la bêta, les personnages non-joueurs ont bien des personnalités propres, un bon paquet relève de l'internement psychiatrique. Le deuxième problème, c'est le tour répétitif que prend inévitablement une partie après 4 ou 5 heures de jeu. Certes, un tas d'événements et de personnages (quasiment tout en fait) sont aléatoires, mais au bout d'un moment, une fois que l'on s'est fait draguer et insulter de toutes les manières possibles, la lassitude s'installe. Sauf si, à ce moment-là, à cause d'une malheureuse décision, ou d'un gros coup de malchance, vous mourez. Là simplement vous l'aurez mauvaise. Un peu comme quand vous parviendrez à la fin, anticlimatique au possible. En même temps, la fin d'un *Redshirt*, on s'en doutait un peu, ça ne peut pas être fantastique.

* "*Bébé, tu fais plus encore monter la température que Eta Carinae, et elle est à 36 926,8° C.*"

Maria Kalash

Notre avis Attention, *Redshirt* est un jeu parodique et charmant, certes, mais aussi très imparfait, fouillis, long, injustement difficile parfois, un peu trop cher à 20 euros, et pas très joli. Malgré cela, il parviendra à vous tenir en haleine des heures durant, grâce à la qualité de son écriture et aux trésors d'humour dont il est truffé (en anglais uniquement).

8

Genre : Puzzle **Développeur :** Swing Swing Submarine (Suède) **Éditeur :** Swing Swing Submarine **Config. recommandée :** CPU 2 GHz, 2 Go de RAM, Carte graphique DirectX 9 **Download :** 400 Mo **Prix :** 10 euros **DRM :** Steam

Tetrobot and Co.

I, trop beau

Il y a beaucoup de gens dignes d'éloges en ce bas monde : les profs qui passent leurs journées à se faire insulter pour 1 500 euros, les pompiers qui occupent leurs nuits à désincarcérer des connards qui se sont plantés en rentrant bourrés de boîte, les soldats prêts à donner leur vie pour peu qu'on le leur demande (ce qui est stupide, certes, mais demande un certain courage). Mais personne, vraiment personne, n'est plus admirable à mes yeux que les concepteurs de puzzle games.

Quand je vois comme je galère devant le tableau le plus con du jeu de réflexion le plus simple, je n'imagine même pas le bordel que ça doit être d'en créer un, de vérifier que les solutions marchent, qu'il n'existe pas de raccourcis foireux que le joueur peut prendre pour tricher, le cauchemar. Rien que pour ça j'ai envie de saluer les développeurs de Swing Swing Submarine. Pour ça et aussi parce qu'avec *Tetrobot and Co.*, ils ont réussi un tour de force : créer une suite qui renouvelle et dépasse le jeu d'origine. Dans *Blocks that Matters* (2011), mélange de plateforme et de puzzle game, le joueur contrôlait un robot, le Tetrobot, capable de ramasser et de recracher différents types de blocs. Dans sa suite *Tetrobot and Co.*, il incarne Psychobot, minuscule machine envoyée à l'intérieur de Tetrobot pour le réparer. Psychobot, contrairement à son grand frère, se contrôle à la souris. Il est également capable de ramasser les blocs à distance. On ne dirait pas comme ça mais ça change tout.

Gonflé à blocs. Déjà parce que le gros point faible du premier volet, sa maniabilité plateforme un peu douteuse, passe à la trappe : un clic et Psychobot se déplace à la case voulue, le pathfinding est parfait, rien à redire. Ensuite parce que, devenu pur puzzle game, *Tetrobot and Co.* est infiniment plus agréable que l'épisode précédent. Le principe reste le même : utiliser les blocs aux propriétés variées (le bois peut prendre feu, la pierre bloque tout, les miroirs réfléchissent certains rayons, le sable se transforme en verre quand il chauffe...) pour activer interrupteurs, portes et autres mécanismes afin de débloquer. Mais comme cette fois-ci déplacer le robot ne demande plus aucun skill, tout est affaire de planification et de réflexion : certaines portes se ferment un fois Psychobot passé, empêchant de faire demi-tour, des canons projettent notre tas de ferraille de héros à grande vitesse à travers certaines surfaces moins solides que les autres (quant à les retraverser dans l'autre sens, c'est une autre histoire...). Comme toujours dans les puzzle games, chaque niveau introduit de nouveaux concepts et des situations plus complexes mais, et c'est très chouette, *Tetrobot* n'est pas très difficile. Ou, pour le dire autrement, il l'est mais sa difficulté n'est jamais frustrante. Finir les niveaux est simple. Récupérer les trois "blocs mémoire" cachés dans chacun d'entre eux l'est beaucoup moins. Du coup, dès qu'on coince, on change de carte, on retourne ramasser les blocs des niveaux précédents plus simples où l'on se dit d'un coup "*ah oui mais c'est bien sûr*" : la solution du niveau qu'on ne cherchait même plus nous apparaît soudain évidente. Développeurs de puzzle games du monde entier, jouez à *Tetrobot and Co.*, c'est une leçon de game design.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis *Tetrobot and Co.* a su reprendre le meilleur de *Blocks That Matter* et se débarrasser de tous les défauts du premier volet. Un style graphique bien plus réussi, un nouveau système de contrôle à la souris bien supérieur et, surtout, un gameplay de pur puzzle-game intelligent et bien pensé, complexe mais jamais frustrant. Un modèle du genre.

8

Super Amazing Wagon Adventure Turbo

Le retour du wagon (avec un pixel noir)

Tout le monde connaît *Super Amazing Wagon Adventure*. Le jeu est sorti depuis plus d'un an, Netsabes lui a consacré quatre excellentes pages dans le *Canard PC* n° 261 et vous, lecteur d'élite au fait de la chose vidéoludique, savez déjà que c'est un shoot-them-up dans lequel le joueur contrôle un groupe de migrants traversant les États-Unis d'est en ouest.

Vous savez aussi que le jeu est un shmup bien hardcore, qu'il consiste en une suite de scènes choisies de façon aléatoire, parfois semi-réalistes (chasse au bison, combat contre des bandits, traversée d'une bataille de la guerre de Sécession...) et souvent complètement absurdes (attaque d'astéroïdes, poursuite avec les flics sur l'autoroute...) Vous savez aussi que le jeu est très difficile, que l'aventure doit être recommencée du début à chaque fois mais que la grande variété de scènes évite que le joueur se lasse. Que dire de plus sur cette nouvelle version "turbo" ? Qu'elle ajoute largement assez de nouveau contenu, scènes, chariots secrets à débloquer, pour justifier le prix ridicule demandé ? Que le seul et unique défaut du jeu, la répétitivité des premières scènes qu'on se cogne obligatoirement à chaque début de partie, n'a pas été corrigé ? Rien d'autre. Alors, plutôt que de répéter ce que vous savez déjà ou de plagier Nets' en vous racontant à mon tour l'épopée de mes trois pionniers virtuels, je vais consacrer la demi-page qui me reste à vous parler de l'autre grande traversée, celle du bouclage de ce numéro double.

La conquête à l'ouest. Début d'après-midi, chaos partout dans la rédac. Je lance *Super Amazing Wagon Adventure Turbo*. Les gens, tous plus ou moins paniqués, circulent autour de moi.

Heure 1. Sonia, secrétaire de rédaction, passe pour poser une liasse de feuilles sur le bureau de Moquette. Elle s'arrête en voyant mon écran. "*Eh ! Mon grand-père jouait à ce jeu.*"

Denis, responsable moto et relations humaines, se dirige vers Pipo. Il s'arrête près de moi, intrigué. "*Dis donc, eh, pour un jeu sur la conquête de l'ouest, on va vachement vers l'est.*" Il rigole la bouche ouverte, une odeur de bière emplit la pièce. "*Ben c'est ton jeu, ça défile vers la droite, c'est con...*"

Heure 2. Denis retourne enfin vers son bureau après avoir passé une heure causer avec Pipo. Il s'arrête derrière moi et me raconte une blague : "*C'est un garçon dans un restaurant qui demande :* – Alors cette crème renversée, elle arrive ? – On la ramasse, Monsieur, on la ramasse !" Il ricane, s'ouvre une bière et repart en trottinant.

Heure 3. Thomas (aka Philippe Buvard), notre maquettiste errant, s'approche de mon bureau, les yeux fous. Il pose une main tremblante sur mon épaule. "*Ah c'est ça* The Stanley Parable *? Ça a l'air cool !*"

Pipomantis se dirige vers le bureau de Denis parce qu'il a "*oublié de lui dire quelque chose*". Boulon (l'un de mes persos s'appelle Boulon) a attrapé le typhus. "*Ah c'est con il ne va encore pas pouvoir venir à la rédac aujourd'hui*", ricane Pipo. Manque de pot, Boulon vient juste d'arriver et jette un regard mauvais à Pipo, qui s'enfuit en couinant se cacher dans la barbichette de Denis.

Heure 4. Denis va se chercher une bière au frigo. Il passe à nouveau derrière mon bureau. L'un de mes persos combat un ours. Son regard s'allume et il me dit "*c'est un garçon dans un restaurant qui demande :* – Alors cette crème renversée, elle arrive ? – On la ramasse, Monsieur, on la ramasse !" car c'est la seule blague que connaît Denis.

Heure 5. Ivan le Fou arrache d'un coup sec le câble de mes enceintes. "*Ça fait cinq heures qu'on subit en boucle la musique de ton jeu qui soit dit en passant n'est pas DU TOUT AGAÇANTE, alors tu vas arrêter tout de suite de jouer à ce truc en écrivant des trucs sur nous et aider les autres à boucler le numéro des dix ans.*" Puis il débranche mon clav

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Même si vous avez déjà joué à la version originale de *Super Amazing Wagon Adventure*, n'hésitez pas : 2,50 euros, soit le prix d'un demi-mégot, pour un gros tas de contenu inédit, un gameplay toujours aussi prenant et une durée de vie quasi-infinie, aucune raison d'hésiter.

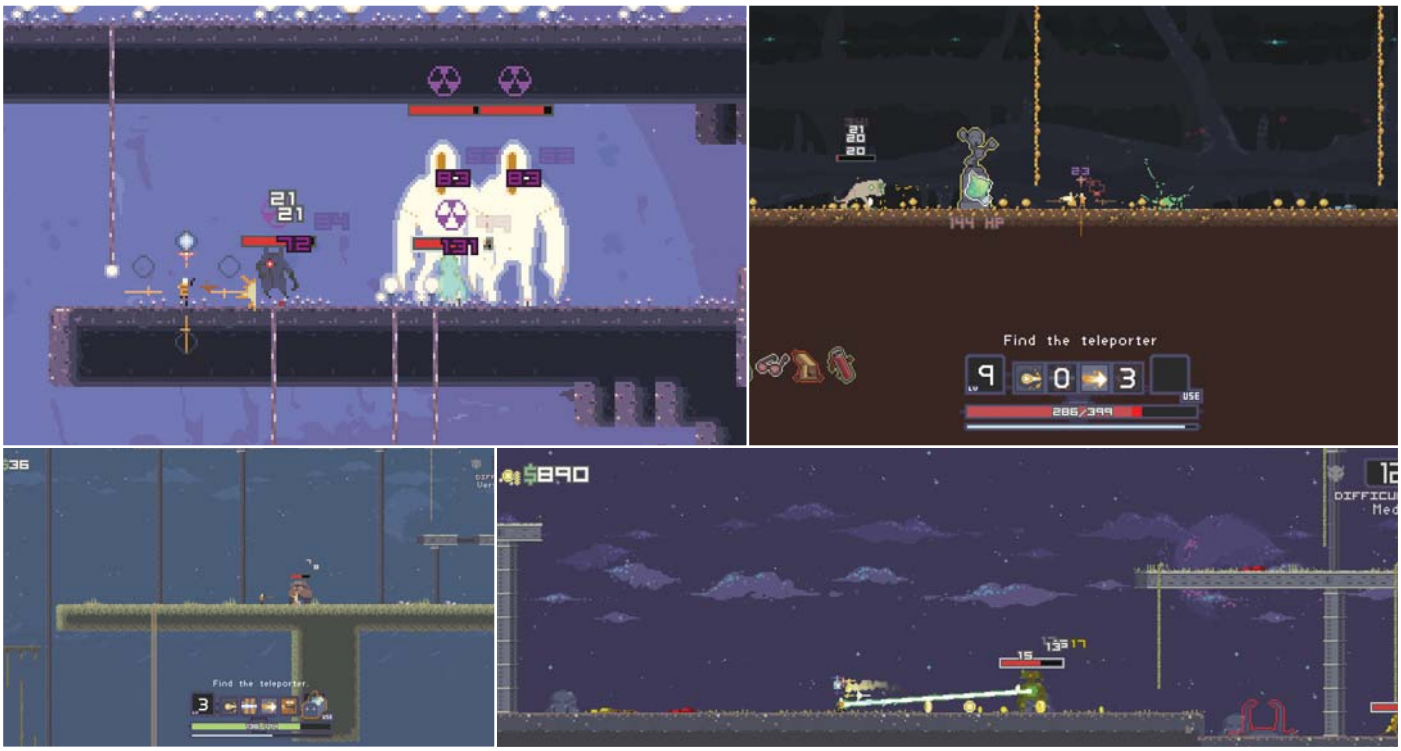
9

Genre : Action / Plateformes / Rogue-Like **Développeur :** Hopoo Games (États-Unis) **Éditeur :** Chucklefish Games **Config. recommandée :** Dual-Core 2 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** Environ 27 Mo **Prix :** Environ 9 euros **DRM :** Steam

Risk of Rain

Beau temps sur le jeu indé

Et crac, encore un jeu indépendant développé par trois potes et kickstarté à hauteur de 30 000 dollars, au lieu des 7 000 demandés initialement. Une histoire qui aurait été vue comme un conte de fées au début des années 2000 mais qui, aujourd'hui, n'est plus qu'un récit banal et représentatif des 60 jeux qui s'échouent sur Steam chaque semaine.



Espace, frontière de l'infini et du scénariste. Ici, un vaisseau s'écrase sur une planète hostile où le joueur devra survivre dans ce qui ressemble à un jeu de plateformes/action serti d'une 2D minimaliste. Une chose est sûre, on ne jouera pas à *Risk of Rain* pour son histoire, ou son "plot", si on est un peu trop pédant. Par contre, on notera que la simplicité de l'aventure reflète bien le schéma du gameplay qui s'apprend en trois secondes : débarquer dans un niveau, y trouver le téléporteur gardé par un boss, passer au niveau suivant. Répétez l'opération dix fois et hop, écran de fin, merci d'être venu. Trop simple ? Pas vraiment. Attendez-vous plutôt à crever en boucle, face à des monstres qui vont spawner au fil du temps dans des vagues de plus en plus denses. Oui, ça pique mais l'xp vous aidera à surmonter tout ça, pendant que l'accumulation d'or vous permettra d'ouvrir des coffres pour obtenir divers objets qui altéreront le gameplay à coups de missiles, de barbelés qui esquintent les ennemis trop proches ou encore à l'aide d'un simple bouclier. Toutes ces belles choses sont bien sûr balancées au hasard et forcément, une question s'impose : dois-je farmer au risque d'être débordé par la difficulté dès le deuxième niveau, ou bien rusher en serrant les dents ?

Répétititivité, j'écris ton nom.

Le cœur du gameplay, lui, repose sur la bonne vieille répétition, la mort étant permanente dans *Risk of Rain*. C'est d'ailleurs à ce moment que le jeu prend une sympathique allure de rogue-like, motivant le joueur par le fait de "*pas se laisser emmerder par un tas de pixels*", mais aussi grâce à des petits trucs qui se débloqueront au fil de notre avancée, comme des objets à looter ou de nouvelles classes de personnages aussi nombreuses que les doigts de vos mains. Et si vous êtes malformé ou amputé, désolé que vous ne puissiez pas jouir d'une délicieuse et hautaine normalité. Bref, chacune d'elles se présente à la manière d'un MOBA via un mix de quatre compétences qui imposeront un style de jeu particulier. Par contre, ne commencez pas à sautiller d'excitation comme un petit lardon* car ce titre n'est tout de même pas exempt de défauts. On commencera par sa partie multijoueur qui, en restant excellente, se retrouve plombée par une interface "hostile user" rebutante. Puis on terminera avec la maniabilité qui se montre parfois un peu trop rigide, sans être cependant catastrophique, et la "génération aléatoire" qui se résume à des cartes préconstruites, bonnes pour le level design mais trop répétitives pour un jeu axé sur la répétititi… vous avez compris. Dommage, car *Risk of Rain* rate de peu l'excellence.

Kahn Lusth

**Les lardons sautillent si je veux.*

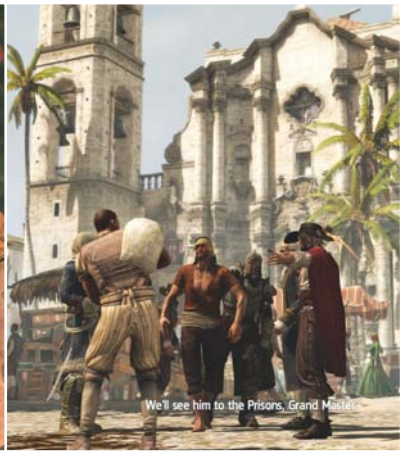
Notre avis Malgré son prix, *Risk of Rain* n'est pas un petit jeu. En fait, il s'agit d'un vortex qui va aspirer votre âme et la recracher après quelques dizaines d'heures, lorsque vous aurez fait le tour des dix classes, de leurs possibilités de développement et de leurs synergies en multijoueur. Dommage toutefois que le gameplay soit parfois plombé par une maniabilité un peu limite et des cartes qui auraient mieux fait de se la jouer procédurale.

8

Assassin's Creed IV : Black Flag

Le même, avec huit gigas de rhum

Au début du jeu, le disclaimer habituel dans les *Assassin's Creed* : "*Ce jeu a été développé par une équipe multiculturelle.*" Eh, les gars, je comprenais pourquoi vous vouliez couvrir vos arrières quand votre jeu se déroulait pendant les croisades mais là, sérieux, vous pensez vraiment qu'un descendant de pirate va se mettre à gueuler au racisme et à l'appropriation culturelle, litron de rhum en main et perroquet sur l'épaule ? Ou alors, comme le reste, c'est seulement par tradition.



Genre : Aventure **Développeur :** Ubisoft Montréal (Québec) **Éditeur :** Ubisoft **Config. recommandée :** CPU Quad-Core, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download** : 20 Go **Prix :** Environ 45 euros **DRM :** uPlay

Tradition, oui, voilà un mot qui résume bien la série *Assassin's Creed* et surtout ce quatrième (ou treizième, selon votre façon de compter) épisode. Retour de la formule archi-rodée, pas de grands changements depuis l'épisode précédent, seul le contexte pirato-caribéen apporte quelques nouveautés avec des combats navals dispensables, un bô batô qui fait office de QG, des paysages magnifiques mais très fragmentés (la carte du monde est divisée en îles ; quant à ses trois petites villes, elles font pâle figure face aux métropoles de l'époque Ezio) et des missions linéaires qui prennent de plus en plus le pas sur l'exploration. Pour le reste, inutile de revenir sur ce que Netsabes a déjà expliqué avec grand talent lors du test console (*Canard PC* n° 285), vous l'aurez compris, c'est toujours la même chose : combats pas très exigeants mais jolis à regarder, tours à escalader et animaux à découper pour crafter des trucs et des machins parce qu'après tout on est dans un jeu Ubisoft. D'ailleurs, comme tous les jeux Ubi', cet *AC4* a fait l'objet d'un portage très propre : force est de constater que les criques caribéennes ont de la gueule en 1080p. Quant à savoir si cela justifie de claquer 50 euros pour la même chose que l'année dernière, je vous laisse juge

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Même si cette version PC, très bien portée, est techniquement supérieure à celles sorties sur consoles, impossible de ne pas se dire qu'*Assassin's Creed IV* a été pensé pour être joué sur une télé : suite de séquences à grand spectacle, gameplay et combats très tolérants, *AC4* est une expérience très agréable mais aussi très passive, tellement passive qu'on se surprend à vouloir la vivre pad en main, vautré dans un canapé. Tellement passive en fait qu'on finit par s'ennuyer, par se dire que la série phare d'Ubi', malgré toutes ses qualités, commence à se faire vieille.

6

BioShock Infinite : Burial at Sea - Episode 1

L'histoire de l'éternel recommencement

Comme tout le monde, j'ai été conquis par *Bioshock Infinite*. Son univers ciselé comme un travail d'orfèvre, le charisme de ses personnages, son gameplay au classicisme renouvelé... En fait, j'ai juste envie de pleurer quand des gros prétentieux boudent leur plaisir parce que "*Moui mais tu vois, le scénario est cousu de fil blanc et bon, ça reste un FPS quoi...*" Bande de monstres.

Seule et unique nouvelle arme du DLC, le Fourneau Radar qui fait cuire puis exploser les ennemis.

Genre : FPS **Développeur :** Irrational Games (États-Unis) **Éditeur :** 2K Games **Config. recommandée :** Quad-Core 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** Environ 6 Go **Prix :** Environ 15 euros **DRM :** Steam

Succès oblige, la bande à Levine poursuit sa route via un second DLC qui ne représente pourtant que la première partie d'une histoire. Ou plutôt devrais-je dire, l'introduction ? *Burial at Sea* n'est en effet qu'une très courte aventure de deux heures (en traînant les pieds) dans laquelle DeWitt reprend du service. Loin des hauteurs de Columbia d'ailleurs, puisque l'aventure se déroule dans les profondeurs de Rapture. Oui, juste avant que les choses ne tournent mal dans le tout premier *BioShock*. Bref, inutile de tourner autour du pot, la qualité de *Burial at Sea* repose sur de nombreuses références à destination des fans et son histoire. Ici, le grand changement est de mise avec une Elizabeth qui vient nous demander de retrouver une enfant nommée Sally et instaurer au passage une ambiance de film noir. Vous savez, le cliché du détective alcoolique qui rencontre la femme fatale. Le résultat se veut donc honnête, mais difficile de ne pas s'étrangler face au prix, les ficelles scénaristiques qui font dans la répétition avec le jeu de base et une nouveauté en termes de gameplay qui se limite à une seule arme.

Kahn Lusth

Notre avis *Burial at Sea* est un DLC sur la défensive qui se contente d'offrir une nouvelle (et sympathique) aventure. Rien de scandaleux, mais on recommandera à ceux qui veulent rempiler d'attendre les promotions.

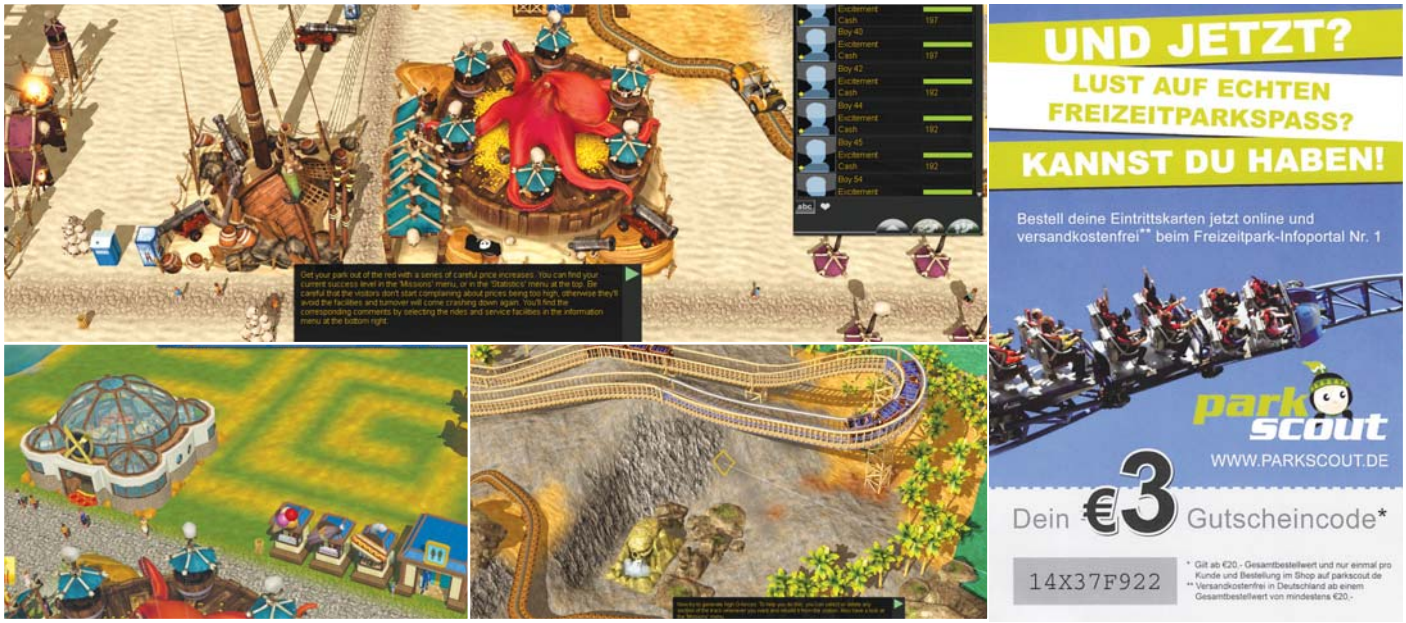
5

Genre : Gestion **Développeur :** b-Alive (Allemagne) **Éditeur :** bitComposer Games **Config. recommandée :** Dual-Core, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 1 Go **Prix :** 28 euros **DRM :** Steam

Adventure Park

Disneyland pourri

Il y a quelques années, un type avait tenté de créer un filtre parental intelligent qui aurait été capable, grâce à un algorithme bien chiadé, d'identifier tout seul une image porno. Le résultat, bien sûr, a été catastrophique. Lancé sur le Web à la recherche de photos cochonnes, le programme s'est mis à retourner des images de pêche en gros plan, de canapé couleur crème, de tout un tas de trucs sans rapport mais dont les formes et les couleurs évoquaient vaguement le péché de chair. C'était assez flippant, un peu comme si la machine nous montrait un morceau de cuir beige en disant "*c'est à ça que ressemblent vos coïts, misérables humains*". Eh bien, les Allemands, voyez-vous, raisonnent un peu de la même façon.



En cadeau avec la version boîte du jeu (entièrement en allemand), un bon de réduction pour un tour de montagne russe en Bavière. *C'est quand même autre chose qu'une statuette collector en résine.*

Adventure Park est un simulateur de parc d'attractions, à mi-chemin entre *Theme Park* et *Rollercoaster Tycoon*, dans lequel le joueur doit créer son propre parc, recruter du personnel, installer attractions et décorations de façon à gagner le plus possible de pognon, pognon qu'il va ensuite réinvestir dans le parc pour l'améliorer. Et là, devant un jeu normal, je vous dirais "*oui mais ce n'est pas tout !*", je vous parlerais de l'humour de *Theme Park* ou du côté hardcore de *Rollercoaster Tycoon*, de tous ces petits trucs qui font du jeu autre chose qu'un bête tableau Excel. Sauf qu'*Adventure Park*, justement, est un tableau Excel. C'est l'un de ces ersatz de jeux dont les Allemands sont spécialistes, un machin froid, conçu par et pour des experts-comptables, dépourvu d'âme, privé de tout ce qui faisait le charme du jeu dont il s'inspire. *Adventure Park* est à *Theme Park* ce que *Dungeons* était à *Dungeon Keeper*, en pire.

Futiloscope. Inutile de s'attarder sur l'interface cauchemardesque (plantez-vous dans le placement d'une section de votre grand huit et vous n'avez plus qu'à la revendre – à perte –, il est impossible d'annuler), parlons plutôt du gameplay. Comme dans *Theme Park*, il est possible d'avoir l'avis de chaque visiteur. "*Cela manque de décorations*", pensent la plupart d'entre eux. Je rajoute un gros tas de cailloux en polystyrène tous similaires près de l'entrée et paf, miracle, d'un coup tout le monde est content. Le reste du jeu est du même acabit : ajuster les prix d'entrée de chaque attraction au point limite où les gens virent Normands et disent "*c'est ni trop cher ni bon marché*", acheter des manèges correspondant au niveau de standing actuel du parc (de une à cinq étoiles : les attractions d'un standing inférieur à celui du parc seront boudées par les visiteurs, les autres coûtent trop cher), embaucher juste assez de techniciens pour que leur "zone de travail" couvre toute la surface construite et puis attendre, attendre, attendre sans rien faire que le pognon rentre : une fois un minimum d'équilibre atteint, il devient impossible de perdre. Bien sûr on se fait chier alors on clique un peu, histoire de voir comment le jeu fonctionne. On s'aperçoit que toutes les "entités" du monde de jeu, peu importe leur nature, sont gérées de la même façon. Les plantes décoratives ont une bulle nous informant de leurs pensées (on apprend ainsi qu'un ficus bien arrosé se dit "*this is great !*"). Les pierres et les arbres sauvages présents sur le terrain avant la construction du parc peuvent être revendus comme s'il s'agissait de décorations. N'importe quel élément du monde de jeu peut être détruit d'un appui sur "suppression", même les visiteurs. J'ai d'ailleurs réussi à finir une mission qui exigeait 95 % de taux de satisfaction moyen en effaçant tous les visiteurs mécontents. Une technique bien pratique à laquelle b-Alive ne pourra malheureusement pas avoir recours pour sauver son jeu de la critique.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis *Adventure Park* n'est pas drôle comme *Theme Park* ni pointu comme *Rollercoaster Tycoon*. *Adventure Park* est un vague jeu bugué, sans intérêt et répétitif dont le seul objectif consiste à équilibrer, sans grande difficulté, un tableau comptable. Aussi excitant qu'une heure de queue à Euro Disneyland.

2

VOS PROUESSES SPORTIVES MÉRITENT D'ÊTRE PARTAGÉES EN FULL HD

14 ACCESSOIRES FOURNIS

CAMÉRA SPORTIVE

Touch C1

- Capteur 20 Mpx f/2,8 grand angle
- Vidéo Full HD
- Modes TimeLapse - Rafale
- Application iOS et Android
- Connectivité Wi-Fi – USB – HDMI
- Carte SD 8 Go offerte

219€95

Avis client : ★★★★★

« *Simple d'utilisation, image et vidéo de bonne qualité.* »

LDLC.com HIGH-TECH EXPERIENCE

WWW.LDLC.COM

Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, donnés à titre indicatif ainsi que les éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.

Wargame : Red Dragon

[Insérez ici un jeu de mots bateau]

Un après-midi pluvieux, une rue parisienne grise, un petit arrière-goût de plastique dans le café... Un jour normal, je râlerais et me montrerais encore plus désagréable avec mon prochain que d'habitude. Mais ce n'est pas un jour normal, car nous sommes dans les locaux du studio Eugen Systems pour voir tourner le prochain *Wargame*.

PAR GUY MOQUETTE

Infos

Genre : Stratégie en temps réel
Développeur : Eugen Systems (France)
Éditeur : Focus Home Interactive
Sortie prévue : Février 2014. Mais nous, on parie sur une bêta fermée en mai ou juin.

Ça, *c'est un navire russe de classe Sovremenny, l'une des plus grosses unités de* Red Dragon. *Bon, là, il ressemble à un empilement de boîtes à chaussures, mais c'est parce que l'on commence tout juste l'alpha*, explique Stéphane Hernandez, lead game designer chez Eugen Systems. *En revanche, son armement est déjà parfaitement fonctionnel. Il embarque des missiles antinavires Moskit, des canons de 130 mm et l'équivalent soviétique du CWIS, un système de tourelles de 30 mm automatisées pour la défense rapprochée du navire. Personnellement, je serais pilote d'avion, pour rien au monde je ne tenterais de m'approcher de ce truc...*" Histoire d'illustrer les propos de son camarade, Alexis Le Dressay, directeur créatif et co-fondateur du studio avec son frère Cédric, fait apparaître via sa console de debug un duo de Sukhoï qui décoche quelques missiles air-mer avant de se faire pulvériser, tels de vulgaires moustiques croisant la route d'un 30 tonnes, par le destroyer. "*Au moins ils ont eu le temps de larguer*", me dis-je en mon for intérieur, avant de constater la terrifiante efficacité défensive du bâtiment russe. À longue portée, ses missiles antiaériens se reconvertissent d'abord en antimissiles, rapidement soutenus par des tirs de barrage des canons, avant que les CWIS ne prennent le relais pour détruire, dans ce bourdonnement sourd d'automitrailleuses si caractéristique, le dernier projectile à quelques dizaines de mètres de la coque. Je me souviens de la pensée qui me traversa l'esprit à cet instant, qui fut mot pour mot : "*Ah ouais quand même !*"

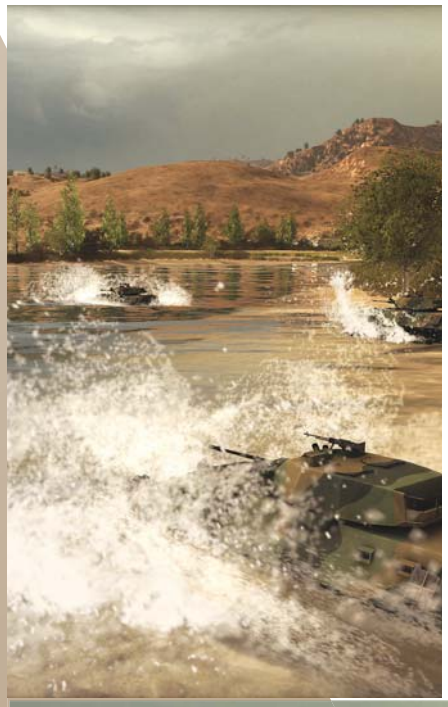
Serious SAM. Pour le cas assez improbable où vous ne le sauriez pas déjà et où vous ne seriez pas parvenu à le déduire grâce au premier paragraphe, la nouvelle déclinaison de *Wargame* signe l'arrivée des navires dans la série stratégique du studio français Eugen Systems. Tiens, tout cela ne nous rappellerait pas quelque chose ? Gagné : l'add-on *Haute Trahison* en 2006 qui implémentait des unités maritimes à l'excellent STR *Act of War*, des mêmes auteurs, et qui, euh, disons, n'était pas une franche réussite. Les développeurs parisiens sont les premiers à reconnaître qu'ils n'avaient "*pas réussi à mettre en corrélation la terre et la mer*", la faute entre autres à un "*problème de zoom qui ne se posera plus avec le moteur de* Wargame". Et puis, autant vous le dire sans ambages : même au stade de pré-pré-alpha qui tient avec trois bouts de scotch et un vieux chewing-gum, *Red Dragon* parvient à susciter des premières impressions franchement encourageantes. Les deux compères effectuent un tour rapide, démonstrations à l'appui, des différents types d'unités navales : les plus grosses (destroyers / frégate, au rang desquelles la classe La Fayette, le bâtiment furtif qui, "étonnamment", fut l'un des premiers modélisés par le studio) sont des unités polyvalentes par excellence, de gigantesques plateformes de tir et les pièces essentielles des dispositifs navals ; mais également des corvettes, des navires de ravitaillement, de petites unités de soutien (lance-missiles, lance-flammes, CWIS ambulants...), des patrol boat

Et c'est quoi, Wargame, au fait ?

Compte tenu de la croissance à trois chiffres que connaît le magazine, je suis tenu contractuellement de rappeler ce qu'est *Wargame* afin que les nouveaux lecteurs ne se sentent pas trop perdus, sous peine de me voir privé de ma prime Maserati de fin d'année. Alors c'est parti : le jeu d'Eugen Systems se caractérise, d'une part, par l'absence totale de bâtiments de production (le contrôle de zones de la carte rapporte des points permettant d'appeler en renforts des unités choisies dans un deck) et d'autre part, par une gestion assez fine des lignes de vue et de tir, des différents armements et blindages des unités, de la logistique (il faut réapprovisionner en carburant et en munitions ses braves soldats). Ce qui en fait un STR plutôt "velu", comme on dit dans le milieu, avec une courbe de progression assez lente mais gratifiante, qui transforme un joueur normalement constitué en expert militaire qui effraie un peu sa famille quand il identifie à haute voix tous les véhicules du défilé du 14 juillet.

Dans les cartons d'Eugen

À l'issue de la présentation de *Red Dragon*, Alexis Le Dressay est rapidement revenu sur les différents projets sur lesquels le studio travaille en parallèle. On savait que les Parisiens travaillaient sur un 4X en temps réel dans un univers médiéval-fantastique (oui, c'est un peu surprenant), et on sait aujourd'hui que la saga *Heroes of Might & Magic*, dont ils sont de grands fans, figure parmi les sources d'inspiration, notamment en ce qui concerne la gestion des héros, et que le directeur créatif se plaît à imaginer comme un "Warhammer Battle *animé*". Autre projet en pleine genèse : un "*STR old school*" qui sera à la fois "*une suite et un hommage à* Act of War" reprenant quelques idées de gameplay déjà explorées par le studio. Le nom de code donné par le studio à ce projet, "*Act of R.U.S.E*", donne déjà envie d'en savoir plus.



pouvant emprunter les rivières... Et puis, évidemment, un tas de nouveaux joujoux pour lutter contre le péril flottant, tels avions et hélicoptères, des unités amphibies, d'autres embarquées (chars, infanterie...) livrées avec leurs barges de débarquement... Bref, comme d'habitude, l'arsenal livré par Eugen aura de quoi faire fantasmer tous les amateurs de "*military porn*" (pour reprendre l'expression chère aux frères Le Dressay) qui se présenteront. En revanche, pas de sous-marins ni de porte-avions. Choix de gameplay pour les premiers et "*nécessité de jouer sur des cartes beaucoup trop grandes*" pour les seconds s'il fallait les employer dans leurs véritables rôles stratégiques. "*Ce qui se tiendra dans* Red Dragon*, ce sont des combats côtiers, à l'image de ceux qui ont eu lieu aux Malouines ou en Libye*."

Le sonar de la guerre. L'arrivée des navires dans *Wargame* apportera évidemment son lot de modifications, ne serait-ce que dans les cartes qui seront parfois mixtes, parfois 100 % maritimes – mais avec quelques îlots pour jouer un peu à cache-cache et pouvoir bloquer les lignes de tir de temps en temps. Côté intégration, l'ajout d'unités navales ne coûte aucun point d'activation et vient se greffer sur des decks "classiques", dans une ligne à part qui sera simplement ignorée lors d'affrontements sur des cartes purement terrestres. Mais le plus gros changement provient de la philosophie de combat. "*Sur l'eau, la tactique est de trouver la Reine, comme à la Bataille de Midway*", explique Stéphane Hernandez, *c'est-à-dire le vaisseau-amiral ennemi, de saturer ses défenses par un assaut massif coordonné de sa propre flotte, éventuellement appuyée par des forces aériennes et la couler. Et il va falloir y aller, parce qu'un navire comme le Sovremenny de tout à l'heure peut encaisser cinq missiles Harpoon avant d'être envoyé par le fond...*" Avec la gestion de moins d'unités, mais plus solides, polyvalentes et stratégiquement essentielles, les combats navals de *Wargame : Red Dragon* devraient donc sacrément différer de ceux ayant lieu sur la terre ferme. Et quand elles ne sont pas occupées à traquer leurs homologues ennemies, les flottes auront pour tâche de sécuriser de larges zones, des détroits, des ponts et contribuer à assurer une supériorité navale et aérienne sans lesquelles les tentatives de débarquement laisseront un sale goût de Baie des Cochons derrière les amygdales.

10 ans de plus pour eux aussi. Si vous pensez que l'intégration de quelques gros tanks flottants était la seule chose qui figurait sur la to-do list du studio, vous vous collez l'Exocet dans l'œil jusqu'aux ailettes. D'abord, ce troisième opus pousse le curseur temporel d'une décennie en avant, débloquant des technologies et engins du début des années 90. Ce qui signifie qu'en matière d'avions, par exemple, on retrouvera l'Eurofighter et les premières versions du Rafale dans la liste des jouets à casser. Ensuite, Eugen Systems a implémenté quelques petites améliorations au jeu de base, telles une fenêtre de visualisation en gros plan de l'unité sélectionnée, un replay équipé de la marche arrière, un comparatif d'unités (enfin !) dans l'armurerie. Mais aussi, et surtout, une nouvelle fonctionnalité qui me donne autant envie de déposer un gros bisou mouillé sur le front des développeurs que de les insulter pour ne pas l'avoir fait avant : la possibilité de modifier la vitesse du jeu et ainsi ajouter la sacro-sainte et tant désirée – par moi et ma famille, en tout cas – PAUSE ACTIVE. Joie, Allégresse et Félicité. Bon, évidemment, cela ne concerne que les parties menées face à l'I.A. Mais cela illustre la volonté du studio de faire la part belle, pour ce nouveau *Wargame*, à la composante solo de son jeu. Ce qui nous amène à évoquer immédiatement, avec ce sens de la transition qui amène Jean-Pierre Pernaut à bouffer ses godasses de jalousie, la future campagne de *Red Dragon*.

Coréen, Ivan : zéro. Exit la frisquette Scandinavie de *AirLand Battle*, cette fois le studio parisien nous emmène... nous emmène... (attention, je vous aide : il y a un indice dans le titre ; je vous laisse quelques secondes de réflexion, pompompom, sinon, ça va chez vous ? pompompom) nous emmène... En Asie. Bon, OK, ce n'était pas facile, je vous le concède. Oui, c'est vous qui avez payé ce magazine, je vous concède ce que vous voulez. En Asie et plus précisément dans une zone comprenant, au centre, les deux Corées, et autour, le Japon, la Chine et l'URSS. Onze campagnes se dérouleront dans cette région, en y exploitant différentes parties et à différentes échelles. À l'instar de celles de *WAB*, elles se baseront sur des uchronies – dont les contextes géopolitiques et les conditions ayant conduit au conflit seront à chaque fois dûment décrits, promettent les gars d'Eugen, sans parvenir une seule seconde à dissimuler le plaisir qu'ils prennent à l'exercice – et qui impliqueront, outre les autochtones évoqués plus haut, les forces de l'ANZUS (Australie, Nouvelle-Zélande, États-Unis) et de quelques autres pays Occidentaux, comme la France, parce que... eh bien parce que c'est Eugen qui développe, et qu'ils vouent un culte indéfectible aux chars AMX et aux Mirage, voilà. Alexis Le Dressay ne s'en cache pas le moins du monde : la campagne dynamique d'*AirLand Battle* souffre de plusieurs faiblesses que le studio cherche à effacer dans *Red Dragon*. L'une d'elles fut les decks préconstruits imposés avec lesquels le joueur devait composer. Place désormais à un nouveau système, plus flexible, de jetons représentant des armes différentes (artillerie, blindés, commandement, soutien aérien...) et à déplacer sur la carte tactique.

Le STR qui fout les jetons. Ce nouveau fonctionnement permettra donc au joueur d'allouer ses ressources comme il l'entend, de personnaliser plus finement les troupes qui occuperont une zone, d'appeler le type de renfort qu'il estimera nécessaire... Et même de compléter les effectifs de certains bataillons qui ont un peu souffert sur le champ de bataille. Terminé, également, ces zones qui voient se multiplier les affrontements sur leur sol parce que trois armées d'attaquants tentent d'en déloger deux de défenseurs. Les frères Le Dressay veulent des campagnes plus intéressantes, plus tactiques, avec des jetons de forces aériennes particulièrement mobiles profitant des aérodromes contrôlés et des porte-avions croisant au large pour être redéployés, des pions commandos permettant d'effectuer ces actions spéciales qui pourrissent la vie de l'ennemi et, surtout, des batailles qui ne seront plus seulement réglées à coups de destruction d'unités. En effet, dans ces affrontements qui s'achèveront quand l'assaillant le décidera, les enjeux se situeront davantage dans le contrôle de zones clés (les routes permettant d'établir des jonctions entre deux territoires, par exemple) ou la mise à mal de la logistique ou du commandement ennemi. Le tout avec la promesse de voir les zones bénéficier d'un level design qui leur sera propre, de conditions de départ particulières pouvant conduire – mais là c'est moi qui interprète – des oppositions asymétriques nécessitant de savoir s'adapter et exploiter les atouts des troupes que l'on aura eu le flair d'y déployer.

Quand ce sera prêt. Qui dit accent mis sur la campagne solo dit, nécessairement, attention toute particulière portée à l'Intelligence Artificielle. Si je croise les doigts de la main droite si fort aujourd'hui, au point de rendre un texte bourré de coquilles, c'est pour qu'Eugen réussisse à programmer une I.A. qui constitue un bon sparring partner pour le joueur. En tout cas meilleure que celle d'*AirLand Battle*, pas honteuse, mais très prévisible. Et si vous vous posez la question, ceux de la gauche sont eux aussi croisés très fort, mais à titre personnel pour que les campagnes intègrent, à la sortie du jeu, un mode coopératif, en dépit du faible engouement témoigné par les joueurs pour celui de *WAB*, mais c'est une autre histoire. Or, concernant l'I.A, les développeurs se veulent optimistes. Celle des deux précédents *Wargame*, qui était programmée pour se comporter d'une certaine façon en fonction du deck qui lui était attribué, a forcément vécu. Celle de *Red Dragon* devra utiliser, comme les joueurs, les jetons qui seront à sa disposition. "*Ce qui voudra dire que l'I.A. fera preuve de plus de capacités d'adaptation que dans* AirLand Battle", promet Alexis Le Dressay. On jugera sur pièces quand on pourra poser nos grosses mains, rendues difformes par toutes ces gymnastiques de doigts contre-nature, sur une version jouable, c'est-à-dire aux alentours de l'été prochain après application du filtre "BTP" à la date de sortie officiellement fixée à février 2014.

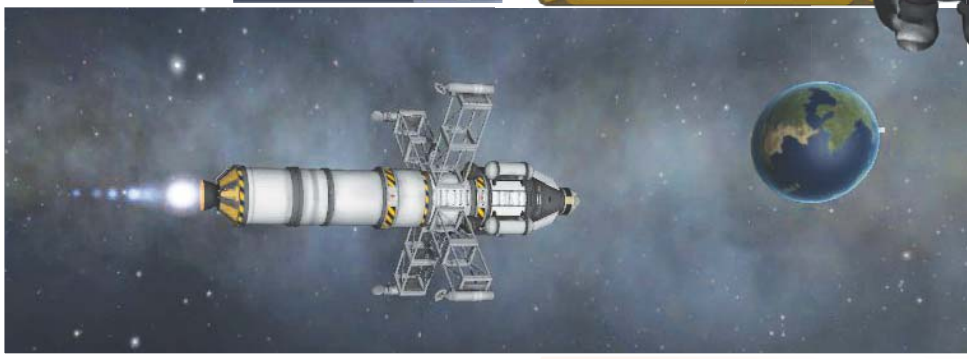
G.M.

Kerbal Space Program

Les premiers pas d'une carrière prometteuse

Alors que *Gravity* cartonne au ciné et sensibilise les gens à la beauté de l'orbite, la mise à jour 0.22 de *Kerbal Space Program* ne pouvait pas mieux tomber. Ne croyez pas qu'il ne s'agit que d'une "bêta-version de plus". Ce patch permet en effet, pour la première fois, de goûter au mode Carrière du jeu. Et c'est au moins aussi génial que ce qu'on espérait.

L'arbre technologique du mode Carrière permet de débloquer progressivement les pièces les plus avancées. Comptez quelques jours pour le débloquer si vous connaissez déjà le jeu, quelques semaines si vous êtes un débutant total.



Infos
Genre : Simulation de programme spatial
Développeur : Squad (Mexique)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : Bêta-version disponible sur Steam Early Access

Bonjour, nous allons encore vous parler de *Kerbal Space Program*. Non, le jeu n'est toujours pas disponible en version finale. Oui, nous en avons déjà écrit des tartines. Mais que voulez-vous : *KSP* est probablement l'une des meilleurs choses qui soient arrivées au jeu vidéo PC ces dernières années. Si vous n'avez jamais connu l'incroyable bonheur d'un alunissage réussi sur Mun ou les frissons d'une phase de docking entre deux modules spatiaux en orbite à 300 km au-dessus de Kerbin, votre existence est simplement ratée. Pour ceux qui débarquent, un petit rappel sur le principe de ce jeu extraordinaire. On pourrait le décrire comme une "simulation rigolote de fusée et d'exploration spatiale". D'abord, on construit un engin en empilant des réservoirs et un moteur sur une capsule de commande. Ensuite, on se rend sur le pas de tir, on tourne la clé de contact et on regarde la fusée propulser à plusieurs kilomètres d'altitude un kerbonaute (des petits personnages cartoons, stupides et attachants). Avec un peu de pratique et en manœuvrant la fusée, il est possible de s'extirper de l'attraction de la planète Kerbin et de commencer à explorer l'espace. D'abord, un petit tour en orbite avant de se crasher dans l'océan. Et puis 80 heures plus tard, les yeux rouges et exorbités, on se retrouve avec un kerbonaute en jetpack qui explore le relief d'une planète située à des millions de kilomètres, avant de le faire remonter dans son vaisseau spatial en se demandant s'il aura assez de carburant pour retourner chez lui.

Il fallait sortir du bac à sable. Depuis l'année dernière, lorsque la popularité de *KSP* a explosé, il y avait déjà matière à s'amuser comme un petit fou grâce au mode Sandbox. N'imposant aucune limitation et débloquant directement toutes les pièces du jeu, ce mode s'est transformé en une course au gigantisme et au n'importe-quoi : des joueurs ont littéralement passé des semaines à bâtir des fusées géantes composées de plusieurs centaines d'éléments afin d'explorer les corps célestes les plus éloignés de l'univers Kerbal. D'autres se sont amusés à reproduire l'Étoile Noire, le Faucon Millénium, les fusées du programme spatial soviétique... Une explosion de créativité digne de celle qu'on a vécue sur *Minecraft*, amplifiée par l'apparition de milliards de mods rajoutant des pièces et améliorant les fonctionnalités du jeu. Jetez un coup d'œil sur *KerbalSpacePort.com* et vous verrez ces gigatonnes de plug-in. Installez des packs de pièces "réalistes" ainsi que quelques add-on d'ingénierie et vous aurez un jeu qui ressemblera méchamment à la console de contrôle d'un employé de la NASA. Passionnant, addictif, mais finalement un peu vain, en l'absence d'un vrai gameplay, avec des limitations, des objectifs, des récompenses.

Science infuse. C'est là qu'arrive le mode Carrière introduit par la version 0.22. Pour la première fois, on peut se faire une idée du jeu que les développeurs ont en tête depuis qu'ils ont commencé à bosser sur *KSP*. Et le résultat est vraiment encourageant.

Les points de Science se gagnent en ramenant intacts les appareils expérimentaux. Mais les amateurs de missions suicide pourront aussi transmettre une partie de ces points depuis l'orbite, grâce à des antennes de communication.

Un doigt de mods, pas plus

Débutants ou fans de la première heure, je vous conseille vivement d'apprécier le mode Carrière de *Kerbal Space Program* sans les mods les plus populaires. On oublie donc MechJeb et son pilotage automatique ou ces packs de pièces supplémentaires bourrés de moteurs ultra-puissants : ils ruinent totalement le challenge. Tout au plus puis-je vous conseiller des mods neutres comme Protractor (*cpc.cx/71l*) ou Kerbal Engineer Redux (*cpc.cx/8m0*) qui donnent simplement des infos supplémentaires – angles entre les planètes, poussée des différents étages de la fusée… – sans trop assister le joueur. Le meilleur moyen de progresser reste la lecture des guides et tutoriaux (beaucoup en anglais, un peu en français) que Google vous trouvera par paquets de douze. C'est une excellente excuse pour apprendre les subtilités de la mécanique newtonienne, et ainsi épater vos amis incultes en dénonçant les erreurs scientifiques commises par les scénaristes de *Gravity*.

Dans ce mode, on démarre avec seulement quelques pièces basiques, charge au joueur de débloquer le reste via un gros arbre technologique en dépensant des points de Science. Ces points se récoltent en procédant à des expériences. Au début, humblement, on va se contenter d'envoyer un kerbonaute à 10 ou 20 km d'altitude et lui faire faire un "Crew Report" depuis sa capsule. Ensuite, on embarquera différents instruments scientifiques (baie d'observation des matériaux, réservoir de "Goo", baromètre, thermomètre…) pour effectuer des relevés dans divers environnements, depuis les plaines de Kerbin jusqu'à l'espace profond en passant par le cratère de telle planète ou la haute atmosphère de telle autre. Pour vraiment se gaver de points, on fera atterrir un kerbonaute sur une planète éloignée afin qu'il fasse un prélèvement et le ramène aux scientifiques sur Kerbin. Mais tout cela doit se faire avec des moyens limités. Fini les fusées de 15 000 tonnes capables de vous envoyer un troupeau d'éléphants obèses en orbite. On se retrouve comme un pouilleux de l'espace à compter les kilos d'équipement et à grappiller de la Science pour débloquer un moteur plus puissant ou un parachute moins encombrant. Le jeu en devient encore plus gratifiant. Quand on ramène un bonhomme d'une mission sur Jool et qu'on engrange 600 points après trois heures de construction de fusée et de navigation spatiale, le sentiment d'accomplissement est incroyable.

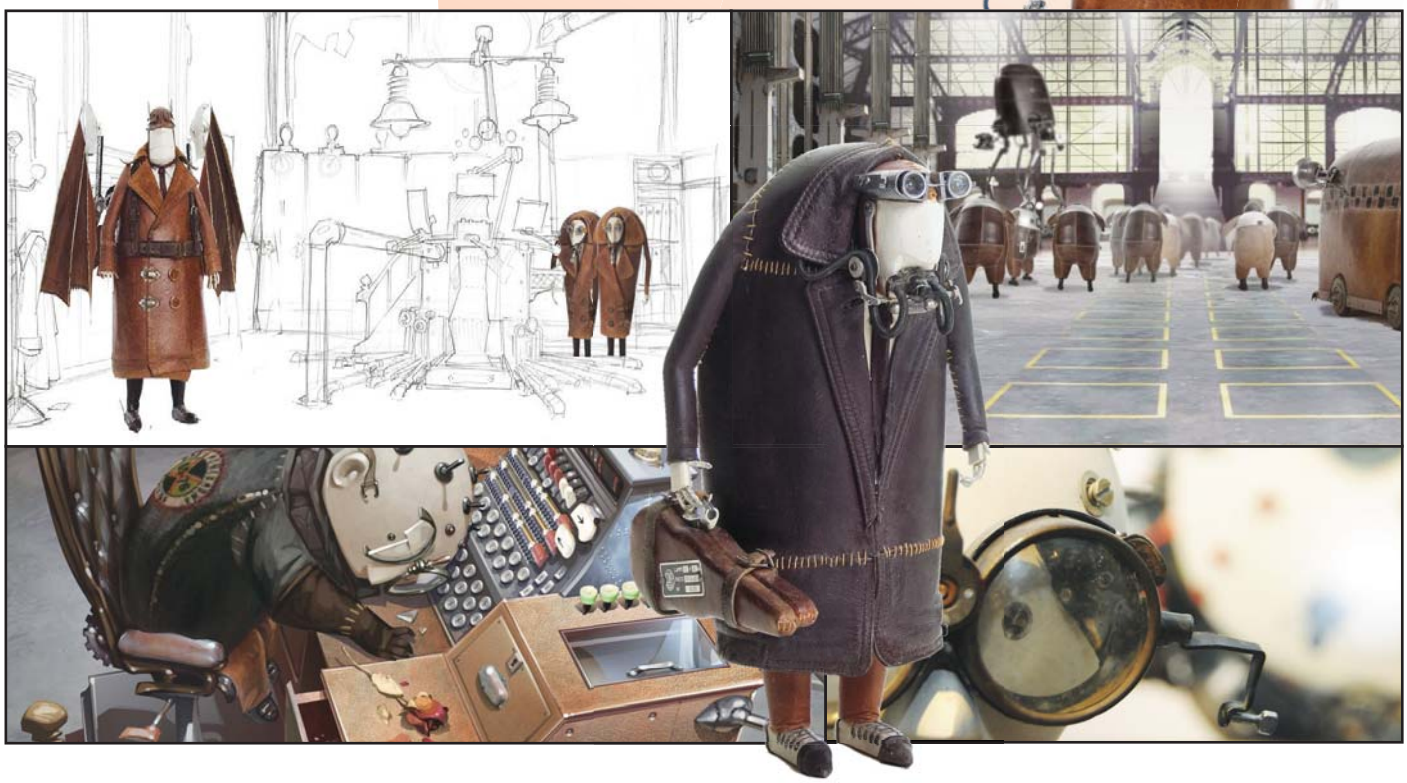
Houston, we don't have any problem. Cette version 0.22 de *Kerbal Space Program* rappelle beaucoup l'étape que *Minecraft* a franchie avec brio quand Notch a dévoilé le mode Survival (souvenez-vous, seul le mode libre "Creatif" était disponible au démarrage). À l'origine bac à sable rigolo et bordélique, *KSP* est en train d'évoluer vers un vrai jeu structuré. Et les développeurs semblent tout à fait capables de réussir cette délicate transition. Malgré ses bugs, ses limitations, ses manques, cette ébauche de mode Carrière est déjà un gouffre temporel qui vaut bien largement sa vingtaine d'euros. Grinder du point de Science en enchaînant les voyages interplanétaires à bord de fusées branlantes est simplement l'une des occupations les plus excitantes du moment. Maintenant, on attend la suite. On veut pouvoir gérer le budget du programme spatial, avec un prix à payer pour chaque pièce de fusée. On veut entraîner les kerbonautes et gérer leur compétence. On veut voir des nuages au-dessus de Kerbin, des cités depuis l'orbite, on veut des terrains détaillés sur chaque planète, avec différents biomes à explorer. On veut pouvoir diriger les kerbonautes dans leur capsule. "*Ça arrive*", nous promettent les développeurs. Alors nous vous prévenons tout de suite : à chaque mise à jour notable, nous reparlerons de *Kerbal Space Program*. Nous en referons des tonnes pour vous convaincre vous y mettre. Nous ne nous arrêterons que lorsque l'intégralité du lectorat de *Canard PC* aura, au minimum, posé un kerbonaute sur Mun.

ackboo

The Dead Flowers Case

Cluedo steampunk

J'étais dans une galerie d'art. Autour de moi, des tas de bonshommes, engoncés dans de lourds manteaux en cuir, le regard concentré derrière d'épaisses binocles, l'un recroquevillé sur le volant d'un genre de grille-pain à roulettes, l'autre imperturbable comme les gardes devant Buckingham Palace, mais avec une hélice sur la tête. Ma main s'est tendue pour caresser le cuir, et là, le petit panonceau m'a arrêtée : "*Œuvres d'art très très chères, interdiction de toucher*".



Infos

Genre : Aventure Point & Click
Développeur: Mando Productions
Éditeur : N.C.
Plateformes : PC, Mac, iOS, Android
Sortie prévue : Automne 2014
Site web : http://thedeadflowerscase.com/

C'est au détour d'une rue, à Bruges, qu'un type de chez Mando Productions a cherché à s'abriter de la pluie, et est entré, comme moi, dans une galerie. Lui aussi a dû avoir envie de toucher les drôles de bonshommes steampunk de Stéphane Halleux, et se l'interdire à cause des petits panonceaux. Mais lui, son métier c'était de faire des jeux vidéo. Alors il s'est dit qu'il allait mettre les bonshommes dans un jeu, comme ça il pourrait les triturer autant qu'il voudrait. Le représentant en névrovitamines, le petit être étrange avec tous ses boutons, voyants et interrupteurs sur la tête, et l'espèce de CRS avec son armure en peau de buffle feront donc partie du casting de *The Dead Flowers Case*. Un Point & Click aussi classique dans ses mécanismes que ses graphismes, inspirés du travail de Stéphane Halleux, sont uniques (et charmants je trouve, même si je préfère les originaux).

Les fleurs mortes se ramassent à la pelle. Le petit bonhomme avec les interrupteurs sur la tête est mort. Assassiné. Près de lui, énigmatiques, une rose et ses pétales. Dans cette dystopie électronico-mécanique, les gens mangent une nourriture synthétique, la névrovitamine, et le joueur mène l'enquête avec un genre de couteau suisse-multiloupe. Mais tout est un peu cassé, rien ne fonctionne vraiment et l'investigation repose sur beaucoup d'incertitudes liées au matériel. Vous pourrez interroger les suspects, faire des déductions et à la fin, identifier le coupable, le mobile et l'arme de crime. Impossible de se tromper, *The Dead Flowers Case* reste dans la grande tradition des Point & Click. Mais avant de pouvoir profiter des délices d'une aventure "pour adultes", il va falloir participer. À l'heure actuelle, et bien qu'ils soient des vieux routiers du jeu vidéo (Michel Bams et Olivier Fontenay étaient chez Microids à l'époque de la production de *L'Amerzone* et de *Syberia*), leurs grands yeux n'ont pas convaincu de riches éditeurs de "*participer à l'aventure*", comme on dit dans le jargon. Alors pour démarrer la machine *Dead Flowers Case*, décision a été prise de mettre un Kickstarter dans son moteur. Pas Ulule ou KissKissBankBank, parce que pour l'heure, les plateformes françaises ne permettent pas de lever suffisamment de fonds. Et des sous, il en faut. Mando a mis la barre de son Kickstarter à 290 000 dollars, ce qui ne représente qu'un tiers environ du coût de production total. Mais les premières heures de la levée de fonds ne sont que moyennement encourageantes. Les dix premiers jours du Kickstarter, Mando Productions n'avait rassemblé que 45 000 dollars de promesses de dons. Alors qu'un joli Point & Click français et beau, développé à Joinville-le-Pont, ça a de quoi faire rêver.

Maria Kalash

Spacebase DF-9

Une ébauche de Dwarf Fortress en apesanteur

***On se plaint des prix parisiens, mais le prix du mètre carré de base spatiale** se négocie apparemment autour des 100 kilos de minerai raffiné d'astéroïde.*

Toutes les personnes qui y ont joué vous diront la même chose : *Dwarf Fortress* est aussi addictif que le Nutella, que *Minecraft* ou que le Krokodil. Il n'est donc pas étonnant qu'un studio professionnel en reprenne la recette pour l'adapter à un vrai jeu, sans les graphismes ASCII ni l'interface de Minitel.

Infos

Genre : Construction / Gestion
Développeur : Double Fine (États-Unis)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : N.C.

D'abord, un avertissement : n'achetez pas *Spacebase DF-9*. Il est disponible dès maintenant dans la brocante Early Access de Steam, mais vous en ferez le tour en 20 minutes. C'est une version alpha aussi limitée que la pensée politique de Christian Estrosi, vous ne manquerez donc pas grand-chose. Ça ne veut pas dire que le jeu n'est pas prometteur. Bien au contraire. *Spacebase DF-9* est une version spatiale de *Dwarf Fortress*, dans lequel des petits spationautes au look de dessin animé remplacent les nains, tandis que les grottes à creuser laissent la place à une station spatiale à bâtir de toutes pièces. Pour cela, il suffit de tracer à la souris les limites des différentes salles, puis de regarder les astronautes les monter à coups de chalumeau. On y délimite ensuite des zones (sas d'entrée, production d'oxygène, dortoir, raffinerie...) où l'on placera ensuite des objets pour les rendre fonctionnelles. Les habitants de la station spatiale ne se micromanagent pas directement mais sont assignés à certaines tâches via un écran spécial : il y a pour l'instant les constructeurs, les mineurs, les techniciens (pour l'entretien des machines), les barmans et les agents de sécurité.

Aspirés par un trou imaginaire.

Avec seulement une poignée de salles disponibles et un bon demi-milliard de choses manquantes (le pathfinding n'est même pas encore implémenté...), cette version alpha tourne rapidement en boucle. Elle permet tout de même de noter quelques petites choses encourageantes. D'abord, l'interface est soignée, avec des gros menus clairs et des fontes lisibles. On sent que les gars ont joué à *Dwarf Fortress* et que ça les a un peu traumatisés. Ils ont néanmoins conservé les raccourcis clavier permettant d'accéder rapidement à un item en tapant une suite de lettres (par exemple c-b-d pour construire une porte). Ensuite, que le thème de la station spatiale s'adapte très bien à ce style de jeu. Enfin, la recette *Dwarf Fortress* reste très efficace. Même sur cette version ultra-limitée, lardée de bugs qui pourrissent rapidement la partie, j'ai eu du mal à reposer la souris. À chaque fois, c'est le jeu qui m'a forcé à abandonner : en déclenchant un incendie impossible à maîtriser, en asphyxiant toute ma base à cause d'un générateur d'oxygène mal entretenu, en faisant apparaître de nulle part un parasite géant au milieu de ma station spatiale, en aspirant dans l'espace mes petits bonshommes par un trou imaginaire... Pour l'instant, *Spacebase DF-9* est donc plus un prototype qu'un véritable jeu, mais ce qu'on voit est déjà prometteur. Quand les gens de Double Fine auront implémenté l'énorme liste de "features" qu'ils affichent sur leur site – gestion de la nourriture avec des plantation hydroponiques, modélisation de la psychologie et de la santé des astronautes, construction de base sur plusieurs niveaux, défense contre des vaisseaux ennemis, tempête de météores... –, nul doute qu'il faudra rejouer à *Spacebase DF-9* avec la plus grande attention.

ackboo

Diablo III : Reaper of Souls

Du clic

À 24 heures du bouclage, la rédaction est en ébullition et… vous connaissez la suite. Pourtant, la voix d'Ivan vient troubler le doux cliquetis des claviers au travail : "*Chat ? Je crois que tu glisses. Attrape ma main.*" Oui, la rédaction vient de recevoir ses accès à la bêta du prochain add-on de *Diablo III*. Salaud de Blizzard, juste pour nous empêcher de sortir le mag'.

Heureusement pour vous, lecteurs adorés, vos humbles serviteurs sont plus forts que ça et pendant qu'Ivan retrousse ses manches, je vais vous dire pourquoi *Diablo III* risque d'aspirer nos vies ; eh oui, on est peu de choses. Comme vous le savez déjà, ce troisième opus n'était pas sans défauts, loin de là. Or, ce qui fait la force de Blizzard, c'est cette capacité à retourner la table en hurlant et reprendre ou même effacer des pans entiers du jeu. Le premier résultat sera bien sûr l'arrêt définitif de l'hôtel des ventes, gouffre à pognon d'un développeur aveuglé par les belles commissions qu'il imaginait voir danser pour lui à chaque transaction. Pour cela, il faudra tout de même attendre le 18 mars 2014, "*avant le lancement de* Reaper of Souls", nous précise le studio pour donner un indice sur la date de sortie. Doté d'un nouvel acte, cet add-on emmènera le joueur à Sanctuaire, où un certain Malthael pose problème. Du moins, autant de problèmes que peut causer un type au visage dissimulé par une cape, façon repris de justice. Première nouveauté, le Croisé, soit une nouvelle classe qui s'apparentera à un Paladin en moins niais, puisque sa mécanique de jeu s'articulera autour d'une jauge de colère qui remontera progressivement et des sorts qui devraient alterner mêlée et distance.

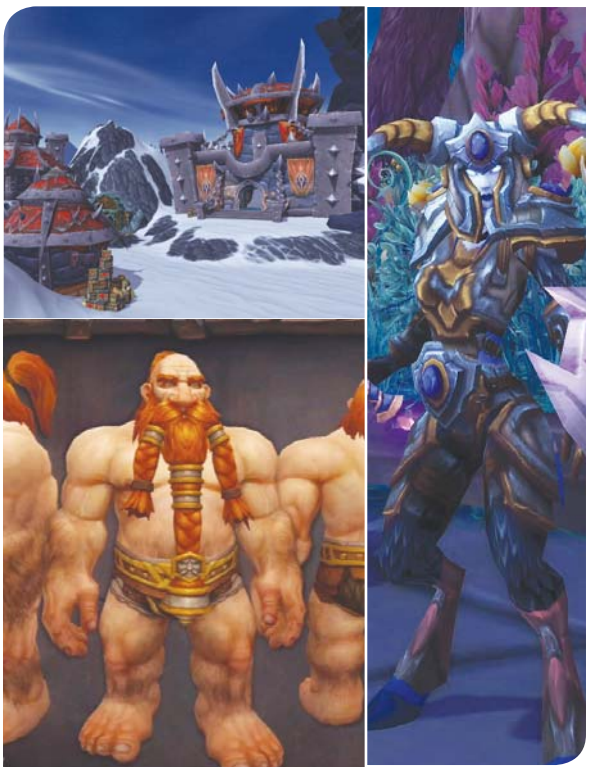
Coup de masse sur les fondations.

Dégager l'hôtel de la honte, c'est bien, et rajouter une classe, c'est mieux. Mais tout ceci est insuffisant pour redonner foi. Aux grands maux les grands remèdes, *Reaper of Souls* débarquera avec une alternative à la campagne classique, sous le nom de "Mode Aventure". Ici, le joueur peut se balader librement au travers des actes en empruntant des téléporteurs débloqués pour l'occasion. L'objectif ? Farmer où l'on veut, quand on veut, sans être contraint de bouffer encore et encore la campagne et ses passages à vide. Pour étoffer le tout, ce mode s'accompagnera d'un système de quêtes, un peu à la manière de succès. En effet, le joueur découvrira à chaque connexion une liste de 25 objectifs à accomplir, allant du simple "*Tuez Bazougo, la goule du Boulgour* " à "*Terminez le donjon de Maîtresse Fistule*". Bon, les noms ne sont pas définitifs, hein. À l'inverse des récompenses, puisque chacune de ces "quêtes" apportera son lot d'xp, d'or et même quelques Clés des Failles. Particulièrement précieuses, ces dernières permettront d'entrer dans des failles Nephalem, sorte de mini-donjons aléatoires sous LSD qui dégueulent de loot et de monstres, manifestement là pour offrir un gros défouloir bien gratifiant. Dernier point et pas des moindres avec la difficulté, les niveaux des ennemis devant désormais s'adapter au nôtre. Pour donner le change, le joueur pourra alors choisir librement son palier de difficulté, sachant que plus ce dernier sera poussé et plus les points de vie, dégâts et loots des monstres seront revus à la hausse. Eh oui, fini la traversée du désert à s'enquiller le mode histoire en boucle pour débloquer les récompenses "end game". Bon, j'aimerais vous en dire plus, mais on me refuse la page dépliante façon poster central de Playboy. Quoi qu'il en soit, nous vous décortiquerons tout ça en détail dans le prochain numéro. À condition que Monsieur Chat n'entraîne pas la moitié de la rédac dans sa chute.

World of Warcraft : Warlords of Draenor

Du MMO

Vous ne pensiez tout de même pas traverser ces pages sans croiser un cinquième add-on pour *World of Warcraft* ? Il faut dire que la poule aux œufs d'or est en train de crever lentement et quelques vitamines ne seront pas de trop. Allez hop, comme c'est inédit, la guerre fait rage et les joueurs vont devoir se retrouver sur le continent de Draenor pour faire face à une invasion venue du passé. Ou un truc du genre. Laissez-moi tranquille, il est tard. Comme d'habitude : niveau maximal repoussé (à 100, cette fois) ; nouveaux donjons et monstres… mais aussi un petit vent de nouveauté. Ou plus précisément, l'odeur de la peinture qui couvre le vieux mur défraîchi. Ainsi, *Warlords of machin-chose* permettra de propulser directement un personnage au niveau 90 et surtout, mettra des modèles 3D à jour. Parce que bon, après neuf ans d'existence, certains Elfes violets font tache à côté des pandas "kro meugnons" aux myions de polygones. En réalité, le gros morceau reposera sur la possibilité de construire des fiefs en s'installant sur des endroits instanciés prévus à cet effet. L'objectif serait donc de recruter des PNJ plus ou moins rares pour faire de basses besognes et nous permettre d'aménager les lieux avec des bâtiments spécialisés. Eh oui, ceux qui ne sont pas au garde à vous tous les soirs à 19 h dans une guilde de 150 joueurs seront ravis d'apprendre qu'un fief sera personnel, même si l'objectif à terme semble encore limité au simple housing. Et non, pas de date de sortie ni de passage au Free-to-Play.



Heroes of the Storm

Du MOBA

Heroes of the Storm est le troisième (et dernier ?) changement de nom pour celui que l'on a connu en tant que Blizzard Dota puis Blizzard All-Stars. Et tant qu'à faire, les développeurs font comme tous les développeurs de MOBA et refusent la dénomination, qualifiant leur de titre de "*Jeu de Baston de Héros*". Vous avez le droit de rire. Bien conscient que le secteur est actuellement embouteillé, Blizzard a la bonne idée de changer de terrain et annonce un rythme beaucoup plus rapide – on évoque des parties d'une vingtaine de minutes –, en plus de nombreuses variantes par rapport aux MOBA classiques. Ainsi, on ne s'étonnera pas de voir des mécaniques simplifiées avec la disparition des objets pour équiper les personnages au fil du match, au profit d'un arbre de compétences. Et toujours à l'opposé de la concurrence, chaque carte devrait apporter un twist au gameplay, comme un bateau pirate qu'il faudra utiliser pour tirer sur les tours de défense adverses. Soit un beau coup de pied dans une fourmilière trop codifiée que l'on attend désormais avec curiosité.

Hearthstone

Du fun

Première nouvelle pour *Hearthstone*, et pas des moindres, avec l'annonce du changement des caractéristiques de certaines cartes. Autant vous dire que le sujet vient de faire hurler tous les Joe l'Indien des forums, à base de "*moi je sais, je joue 10 h par jour*". Inutile d'entrer dans le détail, mais sachez que le Prêtre et le Chasseur semblent être en ligne de mire. Du côté des nouveautés, on notera la révision prochaine du système de classement, les développeurs étant un peu dégoûtés que la majorité des joueurs finissent par se retrouver en haut du tableau. Le calcul sera donc simple : obtenez cinq étoiles en gagnant des parties pour passer un niveau, sachant que les plus hautes marches sanctionneront les défaites par la perte d'étoiles. Et comme on n'attire pas les mouches avec du vinaigre, ces classements seront divisés en saisons qui récompenseront les joueurs proportionnellement à leurs résultats. Soit une nouvelle manière de gratter quelques cartes sans sortir un sou, un peu à l'image du mode Aventure. Destiné aux joueurs solo, ce mode de jeu permettra d'affronter une série d'adversaires contrôlés par l'I.A. et aux stratégies distinctes afin d'obtenir quelques cartes supplémentaires à leur défaite. Et tout ça en bêta ouverte pour décembre "si tout va bien", avec des guillemets comme "bientôt" pour annoncer l'arrivée du jeu sur iOS et Android. Vous me ferez donc le plaisir de prendre une paire de pincettes pour tourner la page.

Dota 2

╭ͻ•_•╮ͻ Give Diretide

Comparé à *League of Legends*, *Dota 2* dispose d'une communauté plutôt calme, cédant plus rarement aux sirènes du "*WTF noob, go bot ou je feed !*" D'un autre côté, il faut admettre que Valve n'a pas peur de claquer son ban hammer dans la tronche des gros lourds.

Tellement, même, qu'il n'est pas rare de lire les plaintes de ceux qui ont juste un peu trop ouvert leur bouche au mauvais moment. Bref, tout ce petit monde se tenait plus ou moins à carreau en attendant le Diretide, un événement d'Halloween promis comme "annuel" depuis sa première édition de 2012. Le temps s'est lentement égrené, *Team Fortress 2* et *Counter-Strike : GO* ont eu leur petite sauterie à la Trick of Treat et *Dota 2*, lui, est resté dans le brouillard. 29 octobre, 30, 31… toujours rien. Puis c'est le 1er novembre que la communauté découvrit en trépignant d'impatience une mise à jour de 73 Mo. Or, la joie se mua en une haine implacable, quand tout ce petit monde comprit que le Diretide n'était toujours pas là et que le patch ne servait qu'à remplir un peu plus la boutique du jeu en costumes vendus à vils prix. Je crois que c'est à peu près là que tout est parti en "sucette", vu qu'on ne peut pas écrire "couille" dans un magazine. Le forum officiel s'est retrouvé submergé de fans en colère qui, face à l'absence totale de communication des développeurs, se sont dispersés sur Internet afin d'y hurler leur désespoir, allant notamment défoncer le jeu sur Metacritic en faisant tomber la note de 8,5 à 3,7. Au rang des victimes collatérales, nous noterons tout d'abord Volvo, la marque étant souvent comparée à Valve pour plaisanter, et dont le community manager s'est fait submerger de messages "╭ͻ•_•╮ͻ Give Diretide" via Reddit, Twitter et Facebook, au point d'interpeller publiquement Valve sur ce sujet et s'offrir au passage un petit coup de polish sur son image. Mais non, toujours rien. Alors les victimes se sont multipliées, la situation ayant été répétée via les murs Facebook, notamment sur ceux d'Obama, de *South Park* ou même du Premier ministre malaisien. Rien de bien méchant, en somme. Mais c'est sans compter sur le niveau de connerie abyssal du crétin moyen, équipé du bundle "cerveau débranché, anonyme, clavier, internet". Ici, la victime n'est autre que Cyborgmatt, un joueur connu pour décortiquer chaque mise à jour dans le détail. Le rapport ? On se le demande encore, puisque le bougre ne travaille pas pour Valve, ce qui ne l'a quand même pas empêché de recevoir des menaces par téléphone au sujet du Diretide. Bilan de l'affaire : pas grand-chose. L'évent, vertement critiqué lors de sa première édition, n'est pas revenu. La firme de Bellevue n'a toujours pas dit un seul mot à ce sujet et les cons restent des cons. Edit Waring : à l'heure où nous mettons sous presse, Valve vient enfin de sortir de son trou. L'excuse officielle : un gros patch sans le Diretide qui, en raison d'un imprévu, vient de rater Halloween. Le dédommagement : ce même gros patch qui arrivera bientôt accompagné du Diretide en retard.

Robe Grise / Grise Robe

Crowdfunding ? Des prunes, oui.

C'est au terme d'un jugement qui aura duré deux ans que la cour californienne vient de donner raison à Blizzard, dans une affaire qui l'opposait à Ceiling Fan Software. L'objet de la discorde reposait sur la vente d'un logiciel, permettant à un bot de prendre le contrôle de votre personnage sur *World of Warcraft* et, donc, de farmer des trucs et des machins en votre absence. Bien entendu, l'utilisation d'un tel soft est en contradiction avec les conditions d'utilisation du jeu et Blizzard en a tout logiquement demandé l'arrêt, en plus d'exiger une réparation financière. Résultat, Ceiling Fan voit son programme interdit et doit désormais cracher 7 millions de dollars pour se faire pardonner. Or, la cour note également que "seuls" 289 000 dollars ont été dégagés lors de cette opération, si bien que l'entreprise y va au culot et demande à ses clients de faire un petit virement cadeau par Paypal, histoire d'arriver à joindre les deux bouts. Après tout, ce serait dommage de priver l'industrie d'une boîte aussi innovante.

Premiers cris

Brad McQui ?

Attention, breaking news de ouf gueudin, Brad McQuaid s'intéresse à Kickstarter. Si ce nom ne vous évoque qu'un vague souvenir, c'est normal, le Monsieur étant surtout connu pour avoir participé à la conception d'*EverQuest*, puis pour avoir officié en tant que Producteur Exécutif sur *Vanguard*. Après avoir été réembauché par SOE pour rejeter un œil sur ses bébés en 2012, McQuaid s'est dit que lui aussi pourrait profiter de la générosité des joueurs, toujours prompts à arroser de pognon un développeur responsable d'un titre qui les rend nostalgique. Pour le moment, son projet se contente d'affirmer son existence, mais Brad affirme déjà que Kickstarter a retenu toute son attention. Comme c'est étonnant.

Chez les cols blancs

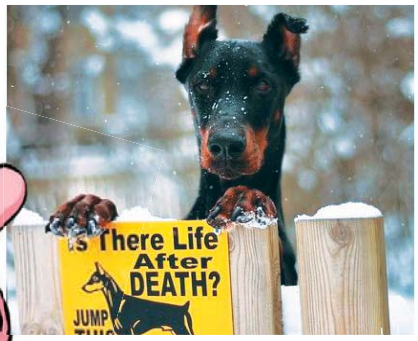
Le coin des p'tits malins

Allez, pour bien finir cette page, on va parler business. Au moins, ça filera une justification à ceux qui ne supportent pas l'idée d'avoir un passe-temps rigolo et parfois un peu con-con. Alors, qu'est-ce qu'on va rameuter comme chiffres aujourd'hui, histoire d'avoir l'air intelligent ? Eh bien, ceux de Rumble Games, ce petit studio fondé par des anciens de Bioware ayant récemment fait état d'un copinage avec Nexon, Google Ventures et TriplePoint Capital. L'intérêt ? Soutenir et étendre son catalogue, composé de web browser games et jeux pour téléphones tels que *Ballistic*, *Kings Road* et *Nightmare Guardians*. La face du jeu vidéo va changer. Ouaip.

L'antre du taxidermiste

WHAAAAaaaarrrgh...

Pour ceux qui auraient passé ces derniers mois bloqués on ne sait où, sachez que *Warhammer Online* compte fermer "*prochainement*" ses derniers serveurs. Mais genre prochainement bientôt, quoi. Ce sera donc le 18 décembre prochain que Mythic débranchera son titre, tel un vieux qui vient de vivre un long et excitant coma. En attendant que le couperet tombe sur le câble d'alimentation – alors qu'il suffirait de tirer dessus –, les développeurs annoncent que tous les comptes antérieurs au 31 octobre 2013 ont été réactivés gratuitement et bénéficient d'un tas de bonus, histoire de tout faire péter dans un grand feu d'artifice d'XP et de loot.



En vrac

Pris dans sa grande valse des fermetures sur *Rift*, Trion vient de fusionner un bon nombre de serveurs et… en rouvre un nouveau pour satisfaire les fans de RP, déçus de voir que leur dernier pré carré venait de disparaître.

Encore moins rigolo, le partenaire russe de Trion a profité de la fermeture des derniers serveurs soviétiques pour y aller de sa petite magouille, proposant des transferts de personnages pour 100 dollars. Une opération rapidement avortée, Trion ayant tapé de son dernier poing valide sur la table.

Comme d'habitude, les comptes de Cloud Imperium Games continuent d'être inondés par le fric, *Star Citizen* ayant dépassé les 26 millions de dollars amassés en financement participatif. Pas fous, les développeurs viennent de bricoler un nouveau palier à 28 millions.

City of Titans, anciennement *Project Phoenix* et aussi connu comme "*le jeu des fans déçus par la fermeture de* City of Heroes", vient de terminer son Kickstarter, avec succès. Ce seront donc 600 000 dollars qui serviront à *Missing World Media*, nous promettant déjà un *City of Heroes* en pareil mais mieux.

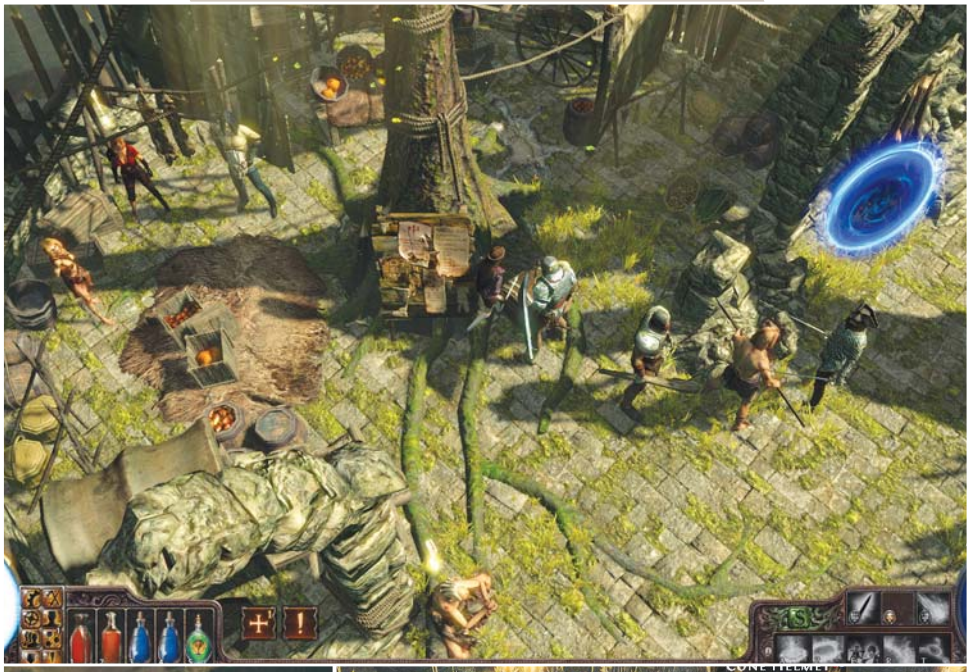
Le jeu *War Thunder*, grand concurrent de *World of Warplanes*, se gargarise en affirmant que la barre des 5 millions de comptes vient d'être dépassée. En remerciement, le studio prévoit de distribuer prochainement des décorations spéciales pour les avions des joueurs.

Blizzard vient d'annoncer *Warlords of Draenor*, soit la 5e extension pour *WoW*. Au menu : refonte graphique des personnages, niveau max à 100, possiblité de propulser un perso au niveau 90 et, plus rigolo, des garnisons à construire et défendre. Youpi.

Path of Exile

L'Exil et le Royal

Elle est là, gravée au fer rouge sur mon front, la marque de la honte. IL A AIMÉ DIABLO III. Et ces mots encore plus terribles, imprimés en rouge sur ma tronche : IL A PRÉFÉRÉ DIABLO III À TORCHLIGHT II. Depuis, les gens me jettent des pierres dans la rue, les enfants se moquent de moi, ma famille ne m'adresse plus la parole. Mais aujourd'hui je vais pouvoir me racheter, reprendre ma place parmi les hommes. Les amis, oui, je vous le dis bien haut, *Path of Exile* est meilleur que *Diablo III*.

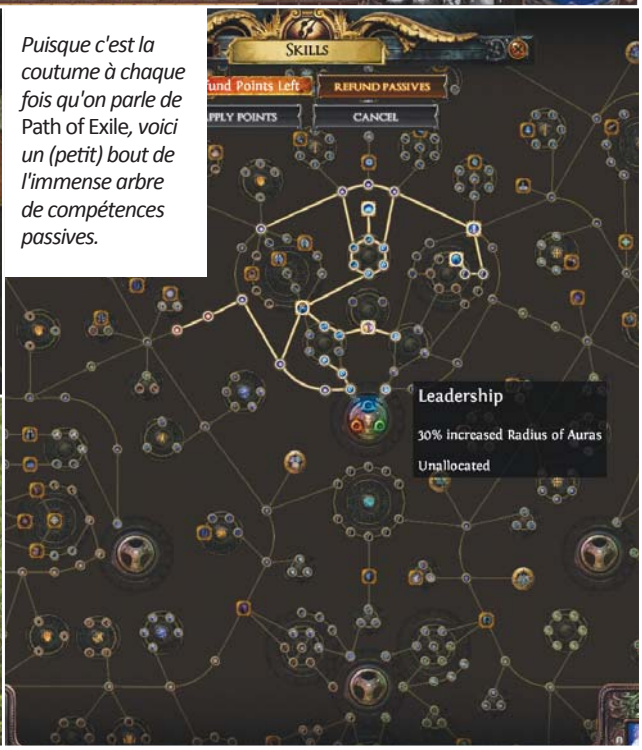


Infos

Genre : Hack & Slash
Développeur : Grinding Gear Games (Nouvelle-Zélande)
Éditeur : Grinding Gear Games
Config. recommandée : CPU 2 GHz, 2 Go de RAM, Carte graphique 1 Go
Taille du téléchargement : 4321 Mo, ce qui est quand même classieux
Prix : Free-to-Play
Site web : www.pathofexile.com (ou Steam)

Encore mieux, sous ses airs d'action-RPG vintage, pas beau et pondu par une bande d'inconnus, *Path of Exile* est sans doute le Hack & Slash le plus innovant depuis le dernier Blizzard. Je vais vous expliquer tout ça, ne vous inquiétez pas, mais commençons par expliquer aux nouveaux venus ce qu'est le jeu de Grinding Gear Games. Enfin, sorti après une bêta d'un millénaire (à plus ou moins mille ans), *Path of Exile* est un Hack & Slash Free-to-Play fortement inspiré de *Diablo I* et *II*, tant au niveau de sa direction artistique que de son gameplay. Et encore, n'étant pas l'avocat d'Activision, je ne parlerai pas des éléments visuels, lieux ou quêtes ouvertement plagiés. Ce que vous devez savoir, et dont vous devez vous réjouir, c'est que *Path of Exile* évite les deux gros écueils sur lesquels il semblait foncer : non seulement le côté Free-to-Play ne nuit absolument pas au gameplay (il y a bien des microtransactions mais elles concernent uniquement des éléments cosmétiques ou de confort : outils pour gérer sa guilde, coffre plus grand...) mais surtout, et c'est par-là qu'on va attaquer le morceau, *Path of Exile*, derrière son look dérivatif et vieillot, est un jeu incroyablement novateur.

Seul, oui, mais à plusieurs. Tout démarre de façon plus traditionnelle qu'un repas du dimanche chez Philippe de Villiers : choix d'une classe parmi sept archétypes bien pensés mais plutôt classiques, première castagne avec quelques monstres, arrivée dans une ville à l'abri des monstres mais peuplée de marchands, monde divisé en "actes" (trois en l'occurrence). Rapidement, on remarque tout de même quelques différences avec le Hack & Slash moyen. Déjà, *Path of Exile* est entièrement en ligne : si les zones hostiles sont instanciées lorsque le joueur – ou un groupe de joueurs – y entre, les villes font office de "hubs" où tous les habitants d'un même sous-serveur peuvent se retrouver pour discuter, échanger des objets, poser leurs petites annonces de recrutement pour créer un groupe (un panneau d'affichage est là pour ça) ou la plupart du temps se croiser sans oser se toucher ni s'adresser la parole, comme de vulgaires informaticiens invités dans une soirée dansante. Mais bon, on ne



Puisque c'est la coutume à chaque fois qu'on parle de Path of Exile*, voici un (petit) bout de l'immense arbre de compétences passives.*

peut pas vraiment leur en vouloir : découvrir toutes les subtilités de *Path of Exile* prend tellement de temps qu'on n'a pas trop envie d'en perdre à tailler le bout de gras avec des inconnus.

Le Rolemaster du Hack & Slash. Comme *Diablo III* avant lui, *Path of Exile* cherche à débarrasser le genre du Hack & Slash de tout le gras accumulé pendant des années. Mais là où le titre de Blizzard, dans l'expression "action-RPG", avait surtout retenu la moitié "action" (builds simples sans conséquences, emphase sur le feeling des combats et les actions du joueur, le comble restant la version PS3 jouable au pad), *Path of Exile* a décidé de tout miser sur le versant RPG. Pas d'arbres de compétences à proprement parler mais une énorme toile de 1350 skills passives complètement délirante, à mi-chemin entre la "Sphere Grid" de *Final Fantasy X* et l'organigramme hiérarchique d'Europe-Écologie-Les-Verts. Si toutes les classes ont accès à toutes les skills, elles ne démarrent pas au même endroit de l'arbre. Le maraudeur (alias le barbare), par exemple, commencera sa progression à l'endroit où se trouvent toutes les skills basées sur la force (dégâts de mêlée, points de vie...) là où la sorcière aura à sa disposition dès le début les skills d'intelligence (mana en rab, bonus aux dégâts élémentaires...). Aux points les plus extrêmes de l'arbre se trouvent des "keystones", compétences très particulières qui changent radicalement la façon dont un personnage est joué : "Blood Magic" supprime la mana (lancer un sort dépense alors des points de vie), "Resolute Technique" empêche l'ennemi d'esquiver vos attaques mais réduit à zéro vos chances de coup critique, "Point Blank" donne un gros bonus de dégâts aux arcs utilisés à très courte portée mais diminue leurs dégâts à distance (les transformant de fait en armes de mêlée), j'en passe et des meilleurs... Un nombre infini de builds est possible, des plus classiques aux plus insensés et pourtant souvent viables : barbare archer, sorcière dépourvue de mana, etc.

Attributs du sujet. Non contentes d'être d'une richesse prodigieuse, les règles de *Path of Exile* sont incroyablement élégantes. Tant mieux remarquez, sinon il serait impossible de s'y retrouver. Tout le système de jeu est bâti autour du saint triptyque force/dextérité/intelligence. Chaque monstre, chaque objet, chaque classe de personnage est lié à un ou deux de ces attributs (le maraudeur est pure force, l'archère pure dextérité, le bretteur compromis entre force et dextérité...), ce qui détermine ses capacités. La force octroie bonus de points de vie, de dégâts au corps-à-corps et privilégie comme mode de défense la classe d'armure. La dextérité est liée aux jets d'attaque, aux coups critiques et préfère esquiver les coups que les encaisser. L'intelligence, enfin, aime bien avoir un gros stock de mana et utilise un bouclier énergétique pour compenser son faible nombre de points de vie. Le système est brillant, permet de rapidement se repérer dans la masse d'objets proposés par le jeu pour savoir lesquels sont adaptés au type de perso qu'on cherche à monter (les marteaux sont pure force, les haches plutôt force mais un peu dextérité, les arcs entièrement dextérité...) et permet de maximiser les différences entre les divers gameplays typiques des Hack & Slash. Un personnage basé sur la force se jouera comme un tank tandis qu'un build axé "intello", dont le bouclier magique est faible mais se régénère presque instantanément après quelques secondes sans être touché, gagnera à cavaler le plus possible pour rester loin de la mêlée. Ici comme partout, on sent que les développeurs de Grinding Gear Games ont pris le temps de décortiquer tous les mécanismes du genre pour inventer un système à la fois

Demandez le guide !

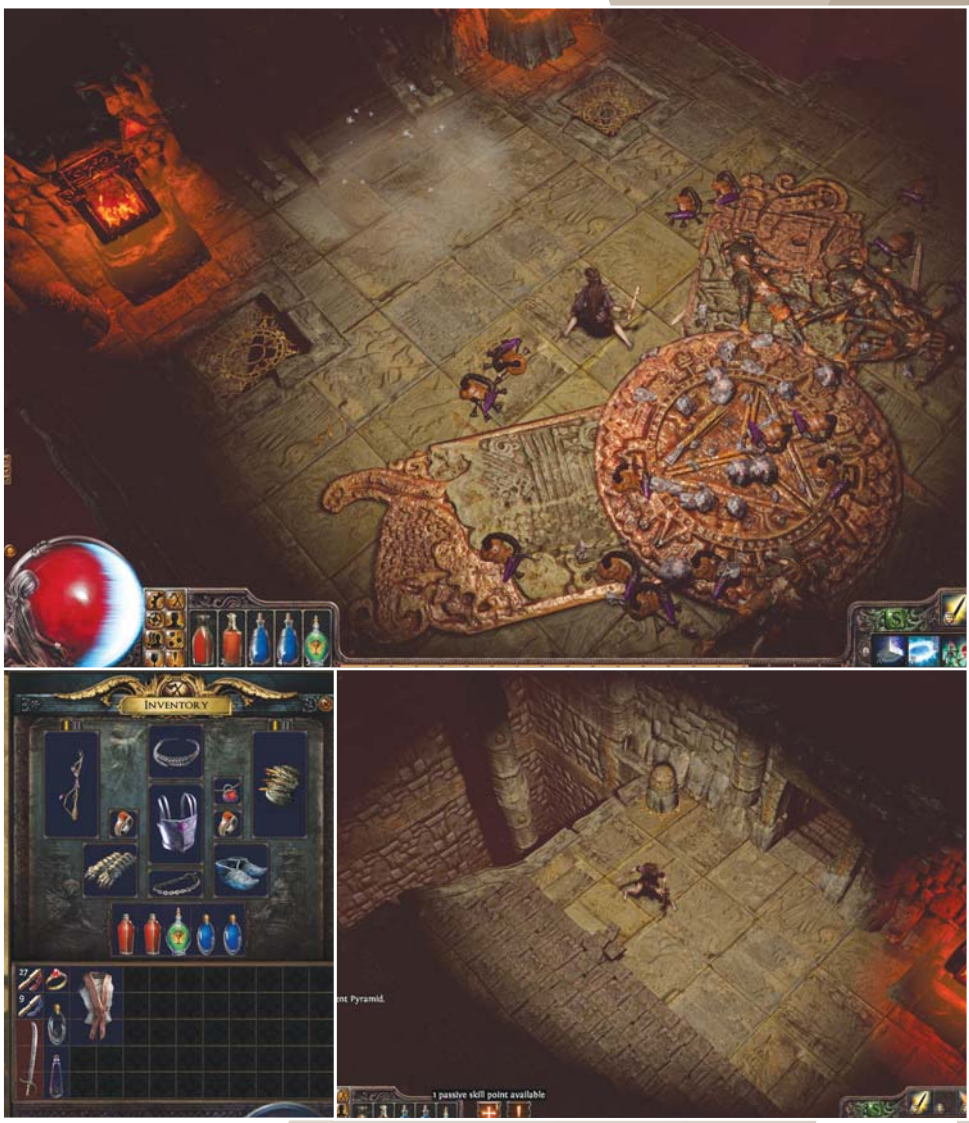
S'il est possible de s'amuser dans *Path of Exile* sans trop se prendre la tête, construire un perso vraiment efficace et capable de survivre au mode cruel (voire merciless) nécessite de bien comprendre les (très complexes) mécanismes du jeu. Pour éviter de réaliser trop tard que votre bel exilé n'est bon qu'à nourrir les mobs, une seule solution : réfléchir avant d'agir.

NOTE : quasiment tous les sites proposés sont en anglais mais bon, le **jeu** est en anglais alors vous n'allez pas pleurnicher.

RESOURCES GÉNÉRALES :
- Le mediawiki reste la bible absolue, totale, définitive, de *Path of Exile* :
http://cpc.cx/8n2
- Le topic sur le forum *Canard PC* avec plein de gens gentils qui parlent français :
http://cpc.cx/8n1
- Le forum officiel avec plein de gens gentils aussi mais qui parlent anglais :
http://cpc.cx/8n4

COMMENT SE FAIRE UN BEAU PERSO ?
- Vu la complexité des builds possibles et la nécessité de planifier au moins trente niveaux à l'avance, vous aurez besoin du "build planner" officiel pour préparer votre personnage. Attention, pensez à faire votre build sur 90-100 points et non pas sur 120 points que vous n'aurez jamais : atteindre le plus haut niveau d'expérience est quasiment impossible.
http://cpc.cx/8n0
- Un subreddit entier dédié aux builds PoE. Oui, on en est là : **http://cpc.cx/8n3**

Je vous recommande, pour votre premier build, de viser en priorité quelques keystones (une ou deux) qui définiront votre perso, puis de l'améliorer en investissant dans des "nœuds" qui font de bonnes synergies avec les keystones choisies (par exemple ceux qui donnent un bonus à l'energy shield si votre build est construit autour de Chaos Inoculation). Ainsi, même si vous n'avez pas un build idéal, vous aurez au moins quelque chose de jouable et de cohérent, le pire étant de partir dans tous les sens. De toute façon, vous ferez forcément des erreurs. Dites-vous qu'au pire votre premier perso vous aura servi à apprendre les bases et à looter du matos pour vos prochains aventuriers mieux planifiés.



riche mais dépourvu de fioritures, un pur précipité de Hack & Slash hardcore.

On a vu le loot. D'ailleurs, qu'est-ce qui est au cœur d'un Hack & Slash, à part les compétences du perso ? Le loot. Ayant compris que la thune ne sert à rien et que seuls les objets ont de la valeur (rappelez-vous de *Diablo II* et de ses "Stones of Jordan" devenues monnaie par défaut), les créateurs de *Path of Exile* ont décidé de se débarrasser complètement du concept d'argent. Pas de pièces d'or ; dans *Path of Exile* les objets se troquent. Ou bien on échange avec d'autres joueurs (et là, mes salauds, vous avez intérêt à bien vous documenter pour comprendre quelque chose aux taux de change et ne pas vous faire méchamment arnaquer) ou bien on troque avec les marchands prêts à échanger nos objets inutiles et encombrants contre de petits "currency items", orbes magiques consommables qui permettent de modifier un autre objet : ça va du tout bête "*augmente la qualité d'un objet de X %*" au sympathique "*ajouter un nouveau pouvoir à un objet magique*" voire à la surpuissante orbe d'alchimie qui transforme un objet normal en une pièce rare du même type. Vous l'aurez compris, dans *Path of Exile*, aucun objet n'est totalement inutile : savamment utilisées, les orbes magiques peuvent transformer un morceau de plomb en or pur.

On n'est pas serti de l'auberge. Cela dit, n'espérez pas pour autant fabriquer l'objet parfait en deux coups de cuil-

lère à pot (ou plutôt d'orbe à pot, mais passons) : en plus de stats sexy comme dans n'importe quel Hack & Slash, l'objet idéal de *Path of Exile* doit comporter assez de trous pour que vous puissiez y loger vos gemmes de compétence. Car si les skills passives sont regroupées dans l'arbre titanesque évoqué plus haut, les compétences actives sont quant à elles octroyées par des objets que vous allez devoir looter, comme le reste. Gemme de boule de feu, gemme de coup de marteau qui fait trembler le sol, gemme de pluie de flèches... Pour pouvoir utiliser un "sort", la gemme correspondante doit être enchâssée dans un objet porté par le personnage. Certains objets pourvus de trous reliés les uns aux autres permettent d'associer une gemme de sort à une ou plusieurs gemmes de soutien qui en modifient le fonctionnement. Liez une gemme "pénétration de la résistance au feu" et une gemme "division du projectile en deux autres au moment de l'impact" à votre boule de feu et vous obtenez une monstrueuse machine à faire des barbecues. N'allez pas croire pour autant qu'il est possible de changer de build en deux clics comme dans *Diablo III* : s'il est possible (encore heureux !) de passer les gemmes d'un objet à l'autre à tout moment, on a intérêt à utiliser les mêmes le plus longtemps possible puisqu'elles passent des niveaux et gagnent en puissance en même temps que le personnage qui les porte.

C'est pas cher et y'a pas mieux.

Nous voilà au terme de ce papier et je réalise que non seulement je ne vous ai pas encore parlé des leagues (sortes de "ladders" en temps limité avec des règles custom et des lots à gagner, excellentes occasions de reroll un perso) ni du endgame génial (des niveaux secrets très difficiles auxquels on accède en utilisant des cartes magiques à looter) mais que je n'ai encore adressé aucune critique à *Path of Exile*. Pourtant, oui, en cherchant bien, quelques trucs coincent : des graphismes ternes, une direction artistique quelconque, des combats cent fois plus mous que ceux de *Diablo III*. Mais surtout, le jeu est par moments un peu trop hardcore pour son propre bien. Déjà, il faut penser son build trente niveaux à l'avance (les possibilités de re-spec sont très limitées) et on ne commence à en récolter les fruits qu'après, au bas mot, six ou sept heures de leveling. La possibilité de customiser le moindre objet pose aussi un gros problème : impossible comme dans un Hack & Slash normal de filtrer mentalement le loot, d'ignorer les dizaines d'objets blancs qui traînent au sol après chaque baston. Ici, le moindre objet normal, s'il a les bons emplacements de gemmes, a potentiellement plus de valeur qu'un rare tout jaune qui brille et le choix de l'équipement peut prendre des plombes. L'inventaire aussi aurait gagné à être plus ergonomique : l'absence de tri automatique ou de raccourci du genre "clic droit pour vendre" est assez pénible dans un jeu où l'on brasse des tonnes de petits objets. Mais qu'importe, comme a coutume de dire ackboo avant de bouffer dix kilos de petits-fours dégueu' aux soirées presse, "*c'est peut-être rance mais c'est gratuit alors on va pas se plaindre*". Sauf que *Path of Exile* n'est pas rance, seulement gratuit. Ah non, pas seulement : c'est aussi l'un des meilleurs sinon le meilleur Hack & Slash de la dernière décennie.

Louis-Ferdinand Sébum

Chaque joueur est équipé d'un téléphone qui envoie un texto à tout le monde en cas d'objectif accompli. Bien sûr, la sonnerie aidera les zombies à repérer leur prochain gueuleton.

Contagion

Oh ben ça alors, un jeu de zombies

***Dur à voir sur les screenshots, mais* Contagion *permet de** détruire finement les corps des zombies, un peu comme dans* Dead Island.

Décidément, les Kickstarter et autres Steam Accès Anticipé sont le terreau des créateurs de mods. Si les créateurs de *Chivalry* s'en sont bien sortis, de vieux clous rouillés semblent se foutre sous les roues d'autres studios fraîchement créés, tels que New World et son *Insurgency* ou Monochrome et son *Contagion*.

Infos

Genre : FPS Survival
Développeur : Monochrome LLC (États-Unis)
Éditeur : Monochrome LLC
Sortie prévue : Fin 2013

À l'origine, les développeurs se sont fait les dents sur Zombie Panic, un mod Source très bien fichu dans lequel tous les joueurs devaient survivre, pendant qu'un dernier désigné par le hasard jouait le rôle du Zombie primordial. Ou plutôt une grosse bestiole très puissante, ce qui est la moindre des choses quand on se retrouve seul à distribuer des coups de griffes contre une bande armée. Petite subtilité, chaque survivant qui passait l'arme à gauche se voyait alors ressuscité en mort-vivant, dans une limite fixée par un nombre de vagues. De quoi faire rimer asymétrique avec sympathique. Mais aujourd'hui, *Contagion* n'est plus qu'un lointain cousin du mod. Ici, le soft offre trois variantes, à commencer par le Hunt bête et méchant où il faut être le dernier corps à 37° C pour remporter la partie, puisque chaque mort viendra renforcer les rangs de l'I.A. Le second, quant à lui, est baptisé Escape et comme son nom l'indique, impose de coopérer sur une série d'objectifs aléatoires pour prendre la fuite, la mort étant toujours pénalisée par le fait de rejoindre les bouffeurs de cervelle. Puis vient enfin le mode Extraction, consistant cette fois à coopérer pour faire évacuer des civils. Plutôt cool, surtout quand on sait que chaque niveau doit (attention, promesses de développeurs) se modifier à chaque partie comme dans *Payday 2* ; que l'I.A. sera capable d'entendre les sons produits par les joueurs et donc d'être leurrée ; ou encore de clouer des planches sur les portes et fenêtres pour se barricader temporairement. Youpiyouplaboom, non ?

Zombies sans rigueur. Eh ben non, pas si youpiyouplaboom que ça. Pour commencer, les maps sont trop grandes pour se contenter de huit joueurs et semblent souvent dépeuplées de leurs zombies. Ainsi, cet équilibre par le vide fait que l'on crapahute souvent pendant de longues minutes et ce, sans qu'il ne se passe grand-chose en dehors de quelques "gru gru" lointains. Qui plus est, le fait de croiser des zombies n'engendre que rarement une épreuve stressante, la faute à une I.A. qui peut être encore perfectionnée dans les grandes largeurs, celle-ci ayant la sale manie de nous ignorer ou carrément de se coincer dans des bouts de décor. Bon, rassurez-vous, il arrive quand même que l'on croise un joueur zombifié ou une I.A. touchée par la grâce, ce qui nous permet de découvrir enfin les joies des combats mollassons, aussi confus que pauvres en sensations et en feedback. Avec des mods gratuits en embuscade comme *No More Room in Hell*, je ne serais donc pas surpris d'apprendre le report du titre à l'été prochain, histoire que ces bonnes idées ne restent pas bloquées dans leur laborieuse application.

Kahn Lusth

Découvrez le journal de

SPIROU

www.spirou.com

CHAQUE SEMAINE
52 PAGES DE BD EXCLUSIVES

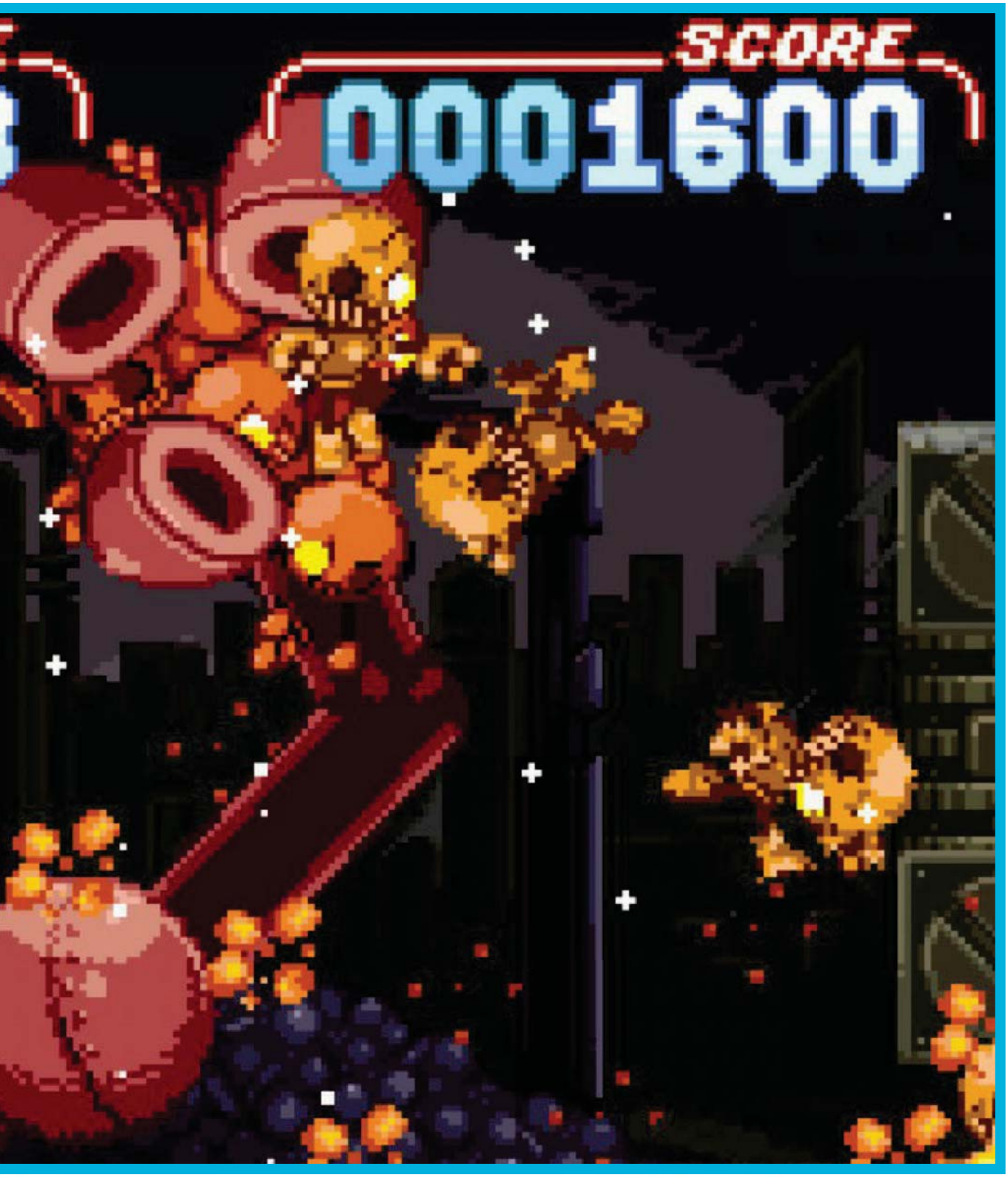
+
CLÉ USB 4GO
OFFERTE

SPIROU 12 N°
~~28,80€~~ 14,40€
SOIT 50% DE RÉDUCTION

POUR PROFITER DE CETTE OFFRE DÉCOUVERTE :
RENDEZ-VOUS SUR HTTP://ABOUSB.SPIROU.COM ET ENTREZ LE CODE D668B

↘ Spécialiste du pixel art et de l'animation 2D, le Suédois Joakin Sandberg, alias Konjak, a développé dans son coin les deux jeux Noitu Love. Le second est un beat-them-all renommé pour son action frénétique et notamment ses combats de boss impressionnants. Depuis, Konjak développe (sans jamais parvenir à le sortir) The Iconoclasts, un jeu d'action-aventure encore plus détaillé.

(PC, 2008, par Konjak)



Pour en savoir plus...
- *Les Cahiers du jeu vidéo n° 1 : La guerre*, Pix'n Love Editions, 2006, 182 p., 14 €
- *From Sun Tzu to Xbox : War and video games*, de Ed Halter, Thunder's Mouth Press, 2006, 400 p., 45 $
- *1914 - 2014 : Un siècle de guerre*, *Le Monde hors-série*, 2013, 100 p., 7,50 €

Guerre et jeux vidéo

Des jeux de guerre à la guerre comme un jeu

Spacewar!, créé en 1961 par des étudiants du MIT (Massachussetts Institut of Technology) pour démontrer les capacités de l'ordinateur PDP-1, est souvent considéré comme le premier jeu vidéo : deux vaisseaux s'affrontent à coups de missiles dans le champ de gravité d'une étoile. Nous sommes 4 ans après le lancement surprise de Spoutnik par l'URSS et le thème de l'espace et des vaisseaux spatiaux fait à l'époque partie intégrante de la guerre froide. Le premier jeu vidéo est donc sans conteste un jeu de guerre.

PAR IVAN LE FOU

Le jeu vidéo n'arrêtera jamais de représenter la guerre sous toutes ses formes par la suite, mais ce sont plutôt les jeux de stratégie qui épousent ce thème avec le plus de fidélité dans un premier temps. Rappelons rapidement que les jeux n'ont pas attendu l'informatique pour représenter la guerre : depuis le jeu d'échecs qui en est une stylisation, jusqu'au wargame sur plateau en passant par son ancêtre le Kriegspiel prussien, les jeux de stratégie guerriers ont toujours existé.
Les capacités informatiques facilitent la pratique du wargame en permettant notamment d'utiliser des simulations très complexes sans pour autant gérer soi-même les calculs fastidieux, d'économiser de la place et de jouer seul. Les premiers wargames informatiques (*PLATO Empire*, *Actions Stations*) apparaissent dans les années 70, mais ils seront popularisés au cours des années 80 et 90 par les sociétés Avalon Hill et SSI.

La guerre, de l'intérieur. Au fur et à mesure des progrès technologiques, les jeux vidéo ont progressivement la possibilité de produire des images de plus en plus complexes, et inévitablement, ils finissent par attirer l'attention d'Hollywood.
Aujourd'hui symboles des jeux de guerre modernes, les séries *Call of Duty* et *Battlefield* écoulent des millions d'exemplaires chaque année au mois de novembre. Ce succès du jeu de guerre "réaliste" à la première personne nous vient d'un cinéaste, Steven Spielberg. En 1997, alors qu'il est en pleine post-production du film *Il faut sauver le soldat Ryan*, Spielberg voit son fils jouer à *GoldenEye 007*, un FPS donc. Il a alors l'idée de faire adapter son film par la filiale Interactive de sa société DreamWorks, et cela donnera le succès phénoménal de *Medal of Honor*, sorti d'abord par Electronic Arts sur PlayStation en 1999. Pour la petite histoire, c'est l'équipe chargée de la déclinaison PC du jeu qui, partie avec armes et bagages chez le concurrent Activision, va créer *Call of Duty* avec l'incroyable succès qu'on connaît.
En lorgnant désormais ouvertement du côté du cinéma, le jeu vidéo s'est alors attelé à faire vivre la guerre dans la peau d'un soldat, et plus seulement à l'observer depuis le fauteuil du général d'armée à partir d'une représentation abstraite du monde. Cette nouvelle direction a mené tout droit à la création de First-Person Shooters de plus en plus réalistes et ouvert parallèlement la voie aux simulations ayant pour vocation l'entraînement.

L'intérêt de l'armée. Guerres antiques, guerres médiévales, modernes ou spatiales, guerre des gangs ou guerre économique, oui, le jeu vidéo est obsédé par l'affrontement (même si l'essor du social gaming et du jeu indé a fait naître un espoir de renouvellement).
Les raisons de cette obsession sont multiples. Les scénaristes aiment les situations extrêmes qui permettent de placer les personnages dans des situations extraordinaires. Les game designers voient dans l'affrontement entre deux joueurs la situation de "jeu" la plus pure et originelle qui soit (victoire ou défaite, objectif à atteindre de façon concurrentielle, etc.) pour pouvoir créer, régler ou enchaîner les mécanismes de gameplay. Pour autant, leur approche est souvent plus complexe qu'il n'y paraît et les problèmes à régler quelquefois insoupçonnés.
Les conséquences de cette omniprésence de l'affrontement ne doivent pas pour autant être ignorées. Les questions morales et idéologiques sont souvent au cœur des affrontements, même simulés, y compris et peut-être surtout quand elles ne sont pas apparentes ou niées. La figure du soldat américain au service de la démocratie aidée par la toute-puissance de la technologie n'est pas neutre : elle dit quelque chose du monde d'aujourd'hui et de la façon dont la guerre est présentée, politiquement et médiatiquement.
Et si tout cela venait de plus loin ? Par exemple d'une régulière et discrète entreprise de collusion technologique et financière entre le complexe militaro-industriel et l'industrie du jeu vidéo. Nous nous sommes interrogés sur les liens existants entre l'armée, la vraie, et le jeu vidéo. Ils sont nombreux aux États-Unis, mais nous avons découvert avec surprise à quel point l'armée française utilisait le jeu vidéo, ou des logiciels proches, pour son entraînement et ses simulations.
Au final, ce dossier posera sans doute plus de questions qu'il n'apportera de réponses. Mais s'interroger sur le traitement de la guerre dans les jeux vidéo est peut-être utile aujourd'hui pour essayer de comprendre comment et pourquoi la guerre elle-même ressemble de plus en plus à un jeu vidéo. ■

Également sur Arrêt sur Images
Si les astres s'alignent correctement, ce dossier devrait être complété par une nouvelle émission avec nos partenaires de *arretsurimages.net* dans la semaine du 9 décembre.
arretsurimages.net

Notre Menu

(4,30 €, entrée-plat-dessert, boisson forte conseillée mais non incluse)

p. 28 | **Game design :** Interview de Romain de Waubert (Amplitude)
Quels sont les problèmes de game design spécifiques à un jeu de guerre ?

p. 30 | **Politique :** L'idéologie dans les jeux de guerre
Vous en avez pas marre de jouer des soldats américains tout-puissants ?

p. 33 | **Game Design :** Interview d'Eugen Systems
Quels sont les défis posés par un jeu de guerre ultra réaliste et quasi contemporain ?

p. 36 | **État-Major :** Interview du Colonel Dutroncy (Armée de terre)
À quels jeux vidéo joue l'armée de Terre et pourquoi ?

p. 40 | **Collusion :** Le jeu vidéo, bras de l'Armée
Le complexe militaro-industriel a-t-il infiltré le jeu vidéo ?

p. 41 | **Militainment :** Interview de Bohemia Interactive Simulation
VBS / Arma, le "jeu" qui sert à entraîner les soldats du monde entier

INTERVIEW

Romain de Waubert

"Nos joueurs connaissent la guerre au travers d'Hollywood plutôt qu'au travers de la réalité."

Quand on veut savoir quelles questions se pose un game designer en abordant un jeu de guerre, on se heurte au problème de la spécialisation : on obtient des réponses partielles parce que les game designers sont souvent spécialisés soit dans le FPS, soit dans le jeu de stratégie. Pas Romain de Waubert : lui, il a (presque) tout fait. Avant de fonder le studio indépendant parisien Amplitude Studios et de créer le jeu *Endless Space* (un 4X spatial), Romain de Waubert a travaillé 7 ans chez Ubisoft en tant que producteur (*Ghost Recon Advanced Warfighter*, *Dark Messiah*, *Might & Magic Clash of Heroes*...) ; et encore auparavant, 3 ans chez DICE en Suède où il n'était rien moins que lead designer du légendaire *Battlefield 1942*, dont le game design a été récompensé par l'IGDA en 2003. C'est donc un game designer "oscarisé" que nous avons interrogé sur les problématiques de la guerre dans le jeu vidéo.

PROPOS RECUEILLIS PAR ACKBOO ET IVAN LE FOU

Pourquoi cette histoire d'amour entre le jeu vidéo et le thème de la guerre ?
N'importe quel petit garçon aime jouer à la guerre, courir en poussant des hurlements contre des ennemis imaginaires… Qu'on s'en félicite ou qu'on le regrette, des pulsions de guerre dorment en chacun d'entre nous. En créant nos jeux, on s'adresse à ces pulsions et ces instincts. Pourquoi ? Je préfère laisser la réponse à un psychologue ! Mais ce qui est sûr par ailleurs, c'est que la guerre est une situation dramatique qui, par nature, permet de faire vivre au joueur beaucoup d'émotions et de qualités typiquement humaines : tristesse, colère, peur, courage, instinct de survie, camaraderie... Mettre le joueur au cœur de ces émotions est la mission même de la création de contenu dans notre métier.

Quelle est l'importance du "réalisme" pour un jeu de guerre ?
Quel que soit son thème, le jeu est réussi si le joueur y croit et est embarqué dans l'histoire. La valeur historique est au cœur de nombreux titres, surtout pour ancrer le jeu dans la réalité. Normalement sans même que le joueur le réalise, le travail de recherche lui permettra de se lier naturellement au jeu. Réalisme devient vite synonyme d'immersion pour un jeu de guerre, sans quoi le joueur va rapidement ne voir qu'une bouillie de pixels à l'écran.

Consulter de vrais militaires, c'est obligatoire pour le réalisme ?
Disons que personnellement, si on me donnait un FAMAS et qu'on me demandait de courir dans les bois pour jouer à la guerre, je ressemblerais certainement plus à Bourvil dans *La Grande Vadrouille* qu'à n'importe quel GI. Et pourtant, j'ai grandi en Corse où j'ai tenu mon premier pistolet à l'âge de 7 ans ! Donc oui, bien sûr, nous avons consulté des militaires afin de nous aider à rendre les situations proposées réalistes et encore une fois d'améliorer l'immersion du joueur. Consulter des professionnels débouche aussi sur des situations de gameplay auxquelles nous n'aurions pas pensé autrement.

"En tant que designer français travaillant pour un éditeur américain, les années qui ont suivi le 11 septembre 2001 ont été particulièrement difficiles"

Avez-vous déjà été contacté par l'armée ou l'industrie de l'armement ? Est-ce que ce serait un problème de faire une simulation à usage militaire ?
C'est arrivé plusieurs fois, et par des armées différentes. Mais oui, j'aurais un vrai souci à faire une simulation à usage militaire, même si c'est flatteur de s'entendre dire qu'on peut leur apprendre quelque chose ! La plupart des personnes qui travaillent sur nos jeux sont là par passion de créer du divertissement. Demandez-leur de transformer tout ça en outil de perfectionnement au service d'une armée, et vous verrez vite leur passion s'éteindre.

Les jeux semblent parfois imiter plus les films de guerre que les guerres elles-mêmes…
Nos joueurs ont tendance à plus connaître la guerre au travers d'Hollywood qu'au travers de la réalité du terrain. On réalise très vite que la réalité ne plaît pas à nos joueurs : leur idée d'une balle tirée est plutôt celle d'une balle à blanc, grosse flamme, faible recul, comme dans les films, que celle d'une vraie balle, qui est tout l'inverse. Des playtests ont montré que les joueurs étaient très perturbés, voire mécontents, de ne pas retrouver dans le jeu ce à quoi l'inconscient collectif les prépare.

Est-ce qu'on ne prend pas le risque de glorifier la guerre dans ces conditions ?
Le travail depuis quelque temps tend plutôt à glorifier les liens entre le joueur et ses camarades. Indirectement, si l'on ressent de la tristesse, de la haine ou du dégoût sur la perte d'un frère d'arme, d'un civil ou de tout autre personnage avec qui on a pu tisser des liens dans le jeu, je pense qu'on ne glorifie pas la guerre, au contraire.

On dirait que les civils n'ont pas leur place dans les jeux de guerre : pourquoi ?
Dans les jeux de stratégie, on voit régulièrement des attaques permettant de détruire en masse des populations civiles, comme dans *Endless Space : Disharmony*, et dans bien d'autres jeux. Cela ne choque personne car dans ce style de jeu, s'attaquer à des peuples imaginaires se traduit par des chiffres sur un tableau. Ce qui pose problème, c'est la représentation graphique proche du réel. Ça rappelle la fameuse phrase de Staline qui, finalement, s'adapte pas mal au jeu vidéo : "*La mort d'un homme est une tragédie. La mort d'un million d'hommes est une statistique.*"

Comment abordez-vous la question de la violence graphique ?
Je pense qu'on est ici, à Amplitude, un peu tous guéris du sang et des tripes. Éventrer des orcs pendant des heures ne rendra pas le jeu meilleur, alors pourquoi le faire ? Nos jeux *Endless* ont pour but d'être esthétiques et envoûtants. *Endless Legend*, même si c'est un jeu médiéval fantastique, n'échappera pas à cette volonté. Et même quand les conséquences de nos décisions sont violentes, par exemple on peut exterminer tout un peuple, on ne s'attardera pas sur ce que ça signifie réellement car dans un jeu de stratégie, seules comptent l'expansion de sa

Amplitude Studios

Fondé à Paris en 2011 par Romain de Waubert et Mathieu Girard, deux producteurs expérimentés ayant fait leurs classes chez Ubisoft, Amplitude Studios a lancé en 2012 un premier jeu remarqué (et très apprécié par *Canard PC*) : *Endless Space*, un 4X dans l'espace à l'ergonomie élégante et aux mécanismes bien pensés.
Le studio prépare pour l'avenir deux projets intéressants : *Endless Legends*, un autre 4X mais de fantasy cette fois ; et *Dungeon of the Endless*, un rogue-like futuriste qui s'annonce extrêmement original

puissance et les conséquences de ses choix en termes de bonus et de malus pour son pays… Finalement, ce n'est pas tant la science-fiction qui nous protège de la violence, mais le style de jeu : le 4X.

Est-ce que les jeux de guerre sont idéologiques ?
On est même souvent dans une forme de propagande acceptée. Sur un des jeux sur lesquels j'ai travaillé, en 2003, pour une société américaine, on voulait que la suite ait pour thème l'invasion de l'Irak par l'armée américaine. Étant farouchement contre, je suis passé pour l'emmerdeur français de service…

"À Amplitude, nous sommes un peu tous guéris du sang et des tripes"

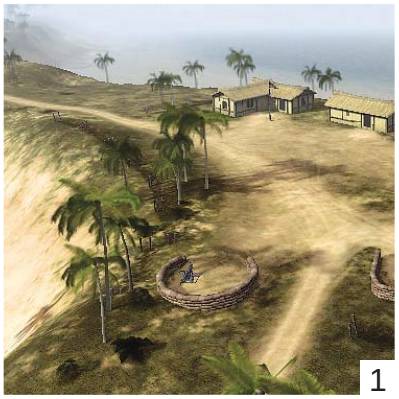
Qu'on le veuille ou non, on s'identifie à un camp, en tant que développeur, ou joueur. Demandez à un développeur de créer un jeu où vous jouez des combattants talibans en Afghanistan, je pense que vous aurez peu de volontaires. Une grosse partie du marché étant en Amérique du Nord ou en Europe, il serait hypocrite de nier qu'une certaine orientation naturelle transpire dans nos jeux.

Même dans un jeu de stratégie type 4X ?
Dans le 4X, tu veux mettre le joueur dans de nombreuses situations idéologiques différentes : on a les peuples sanguinaires, qui ne conçoivent pas de vivre à plusieurs, ceux qui sont extrêmement religieux et qui veulent convertir tout le monde, les pacifiques qui veulent être amis avec tous les autres peuples, ceux qui ne croient qu'en la science pour résoudre tous leurs problèmes, ceux pour qui l'argent est roi… Le 4X, c'est le royaume du bac à sable, où finalement le joueur pourra expérimenter autour de façons de penser parfois radicalement opposées à celles qui régissent son quotidien.

Est-ce qu'on est plus ou moins à l'aise en faisant des jeux de guerre après le 11 septembre 2001 ?
En tant que designer français travaillant pour un éditeur américain, les années qui ont suivi le 11 septembre 2001 ont été particulièrement difficiles. Je n'ai pas dû être le seul. Il y avait clairement deux visions du monde très différentes. Et oser dire qu'on n'était pas d'accord avec la vision américaine, signifiait lâcheté, traîtrise et plus simplement idiotie. Je pense qu'aujourd'hui il y a plus de recul sur la situation.

Est-ce qu'il y aura un jour des jeux de guerre antimilitaristes ?
Une de nos inspirations sur *Battlefield 1942* était *Kelly's Heroes*, un film plutôt antimilitariste. On rêvait même d'utiliser la musique du film, *Burning Bridges*, pour mettre les joueurs dans cette ambiance décalée… Donc oui, il y a la place pour ça, je pense même qu'il y a une attente à ce sujet, tant qu'on n'est pas dans l'actualité, et qu'on ne tombe pas dans les clichés, ça pourrait être très bien reçu de tous. ■

Romain de Waubert de Genlis : *game designer, directeur de la création et cofondateur d'Amplitude Studios.*



1 ***C'est Romain de Waubert qui a créé la carte Wake Island de*** **BF 1942.** *Ackboo lui a réservé la place d'honneur sur son autel sacré : juste en dessous de* Tom Clancy.
2 ***Le prochain jeu d'Amplitude est un jeu de stratégie 4X*** *(eXploration, eXpansion, eXploitation et eXtermination) dans un univers d'Epic Fantasy.*
3 ***Le premier DLC payant d'*****Endless Space, Disharmony,** *raffine les mécanismes d'invasion de planètes.*
4 ***La guerre spatiale dans*** **Endless Space,** *c'est propre et moins sanglant.*

L'idéologie dans les jeux de guerre

C'est une maxime connue : les vainqueurs écrivent l'Histoire. Ce qu'on sait moins, c'est qu'ils écrivent aussi les scénarios de jeux vidéo, les imprégnant d'une idéologie à sens unique qu'on finirait presque par trouver normale.

PAR ACKBOO

À quoi ressemble le héros standard du jeu vidéo guerrier ? Il est blanc, mince, il a les cheveux courts, 25-30 ans, et bien sûr il est... américain. Au pire, occidental. Depuis *Green Beret* sur Amstrad CPC en 1986 jusqu'au dernier *Call of Duty* sur Xbox 360, le jeu vidéo s'est contenté de nous reproduire des guerres à sens unique : la glorieuse armée américaine (ou l'une de ses organisations vassales comme l'OTAN) défendant la liberté contre, au choix, les affreux Soviétiques dans les années 80, les terroristes musulmans depuis le 11-Septembre ou encore les vilains Chinois. Les méchants changent de couleur de peau, mais les gentils restent les mêmes. Parfois, certains développeurs un peu cons-cons poussent le bouchon légèrement trop loin. On se souvient par exemple du dernier *Medal of Honor*, dégoulinant de patriotisme de bas étage, ou encore de *Homefront* qui décrivait si subtilement les ennemis de l'Amérique comme des tueurs d'enfants.

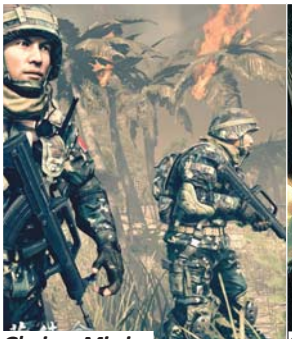
Écœurant de nationalisme américain, **Medal of Honor Warfighter** ***a été unanimement descendu par les critiques, y compris aux États-Unis.*** *À tel point que le site d'extrême droite* Breitbart.com*, très populaire chez les néo-conservateurs, les membres du Tea Party et autres groupies de Fox News, s'est fendu d'un article complet (*cpc.cx/8uM*) pour critiquer... les critiques. L'auteur y fustige ces testeurs, notamment anglais et européens (ceux d'Eurogamer, de The Guardian ou encore de Metro GameCentral) qui ont osé "*mépriser un jeu à cause de la vision positive qu'il donne des soldats américains et de leur sacrifice*".*

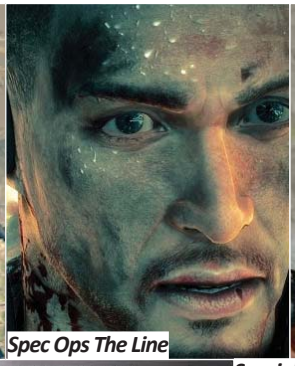
Scénariste : l'Oncle Sam. Certains jeux sont carrément livrés avec l'étiquette "*Écrit par l'Oncle Sam*" collée sur la boîte. On pense à *America's Army* ou à l'affligeant *Kuma* Wars. Sur ce dernier, le joueur revit sous forme de FPS les opérations militaires américaines quelques jours seulement après leur déroulement. Les développeurs du jeu, américains bien sûr, semblent branchés 24h/24 sur Fox News et sortent à toute vitesse des niveaux "L'Assaut contre Fallujah", "La Bataille de Sadr City" ou "L'élimination de Ben Laden", qu'on revit forcément du côté des soldats US renommés en "Héros de la Liberté"... Mais au-delà de ces exemples extrêmes, ce sont tous les jeux vidéo un tant soit peu guerriers et réalistes qui donnent le beau rôle au même camp. La "normalité", c'est de tuer les ennemis de l'Amérique. Avez-vous déjà incarné un militaire russe se battant fièrement pour son pays durant les années Reagan ? Ou un courageux soldat irakien cherchant à libérer son pays du joug de Dick Cheney ? Non, et ça n'arrivera probablement jamais. Parce qu'aucun développeur sérieux ne s'y aventurerait (vous imaginez Activision sortant "*Call of Djihad : Battle for Badgad*" ?), et qu'aucun joueur occidental ne s'y sentirait à l'aise.

La "normalité", c'est de tuer les ennemis de l'Amérique

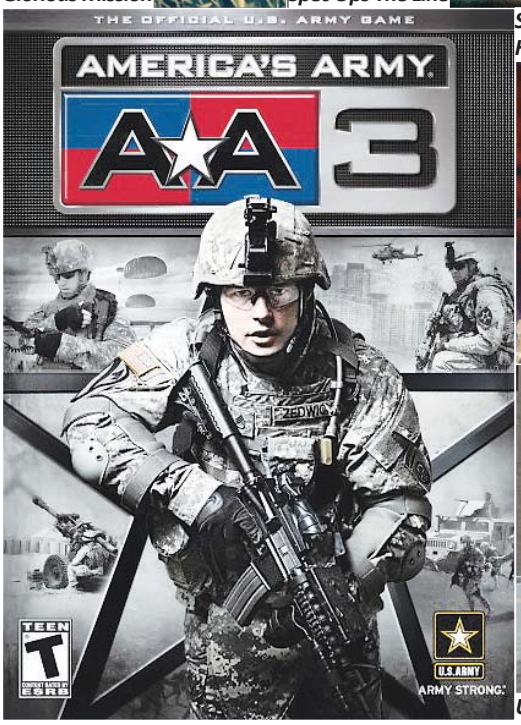
La réponse des éternels méchants. Les jeux vidéo guerriers ne sont donc, dans leur écrasante majorité, qu'un tentacule de plus de l'idéologie dominant actuellement le monde : un mode de pensée où l'Occident – l'Amérique – a toujours raison et où la Liberté, une valeur qui ne veut probablement pas dire grand-chose, peut justifier de décapiter 850 bonshommes à la mitrailleuse lourde. Et ça, les éternels "vilains" du jeu vidéo ont commencé à le comprendre et essayent de réagir. Quelques tentatives isolées et maladroites avaient été faites dans les années 2000. On se souvient notamment d'*Under Siege* en 2005, un shoot pro-palestinien rustique, développé par un studio syrien, dans lequel le joueur dégommait à la chaîne des soldats de Tsahal. Sur la bande-annonce du jeu, encore disponible au fin fond de YouTube, on voit des Israéliens virtuels tirant sur des ambulances, roulant avec leurs chars sur les jouets des enfants et bombardant des bâtiments civils à coups de roquettes tirées depuis des hélicos de combat... Plus récemment, ce sont les Iraniens qui se sont mis à pousser régulièrement une petite gueulante contre les jeux vidéo yankees, les accusant carrément d'être financés par la CIA (ils ont notamment dénoncé *Kuma Wars*, cité plus haut). Même s'il existe une petite industrie locale, les jeux vidéo développés au pays des Ayatollah restent totalement introuvables en Occident. Associated Press révélait tout de même en 2007 l'existence (et une photo d'écran toute floue) de *Special Operation 85 : Hostage Rescue*, dans lequel un héros iranien sauvait des scientifiques nucléaires enlevés par... les méchants Américains.

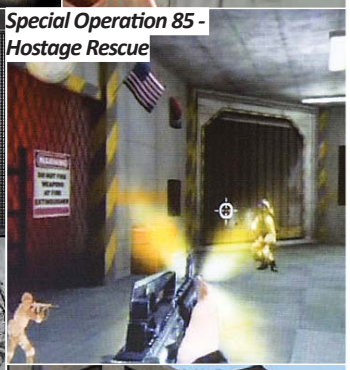
Mission glorieuse et glorieux leader. Les gouvernements russe et chinois mettent encore plus d'énergie et de moyens sur ces questions. À Moscou, c'est le ministère de la Culture qui annonce que "*l'image du guerrier russe ne doit plus être négative*" et que le jeu vidéo se doit de "*contribuer à l'éducation patriotique*" de la jeunesse. Résultat : le jeu de stratégie 39-45 *Company of Heroes 2* a été interdit à la vente, accusé de falsifier l'histoire du Front de l'Est en ne présentant pas les combattants soviétiques de l'époque sous leur meilleur jour. Pour contrer cette odieuse propagande impérialiste, les Russkofs lanceront en 2014 un premier titre à la gloire des aviateurs soviétiques de la Première Guerre mondiale – une sorte d'*IL-2 Sturmovik* approuvé par Poutine. Pour les Chinois, c'est déjà fait : *Glorious Mission* a carrément été développé par l'armée chinoise, en coopération avec un studio local. À l'origine conçu comme un simulateur destiné aux troupes, il est sorti en version "grand public" l'année dernière. On y incarne un soldat de l'Armée Populaire de Libération dans des niveaux bourrés de messages politiques aussi subtils qu'un bombardement au napalm. Le scénario, dont le journal anglais *The Telegraph* affirme qu'il a été "soigneusement réglé par sept spécialistes chargés de la Propagande", met en scène


Glorious Mission


Spec Ops The Line

Kuma Wars




Special Operation 85 - Hostage Rescue

Under Siege

***En 2009, le site Gamespot révélait qu'**America's Army**, jeu de propagande/ recrutement de l'armée américaine,** avait coûté au contribuable américain plus de 30 millions de dollars en développement. Soit le prix de vingt missiles de croisière Tomahawk, ou le cinquième d'un chasseur F-35.*

les glorieuses troupes chinoises se battant pour le contrôle des îles Senkaku, actuellement revendiquée par le Japon et Taiwan. Si le niveau de ces produits est encore loin d'un *Battlefield 4*, aussi bien pour la réalisation que pour la qualité du gameplay, le fossé finira bien par se combler. Il n'est pas impossible que d'ici quelques années, nous fassions des choix de conscience en passant à côté d'excellents titres parce que le scénario n'est pas à l'avantage des Occidentaux. Pourriez-vous jouer à un *Crysis 5* mettant en scène de valeureux Chinois abattant la Tour Eiffel à coups de roquette ?

Le mythe de la guerre "fun".

Qu'ils soient pro-occidentaux, pro-chinois, pro-russes, les jeux de guerre sont avant tout… pro-guerre. Les contre-vérités les plus dévastatrices qu'ils développent, au-delà de leurs orientations politiques, ce sont celles de conflits manichéens et propres. Le cinéma ou la littérature sont capables de produire des œuvres montrant toute l'horreur et la bêtise de la guerre. Le jeu vidéo en est simplement incapable. Dans la forme, pas de problème, les guerres sont reproduites avec un réalisme époustouflant – explosions en 3D machin-chose et autres textures en turbo-haute-définition. Dans le fond, c'est autre chose. Les scénaristes de jeu vidéo mettent gentiment sous le tapis ce qui pourrait déranger. Les blessés mutilés qui appellent à l'aide, les civils qu'on bombarde par erreur, les hommes qui deviennent fous sous le feu ennemi, l'ennui et l'oisiveté des troupes entre les missions, les syndromes post-traumatiques, les objecteurs de conscience, ça n'est pas folichon d'un point de vue gameplay. Alors on oublie tout ça au profit d'un "*Appuie sur X pour détruire la base des Talibans !*" forcément plus gratifiant. Il y a bien quelques exceptions, elles sont incroyablement rares. *Arma II* est probablement le seul jeu vidéo où la gestion des blessés sur le champ de bataille (mise en sécurité, soin…) soit un peu sérieuse. *Spec Ops*, qui a marqué les esprits en 2012, reste le seul et unique exemple de shoot 3D explorant l'absurdité de la guerre et les choix moraux auxquels peuvent être confrontés les soldats. Face à ces deux anomalies, l'immense majorité des jeux de guerre ressemblent à une

Les scénaristes de jeu vidéo mettent gentiment sous le tapis ce qui pourrait déranger

publicité de recrutement pour l'armée : des explosions, du fun, des soldats surpuissants et des patriotes qui massacrent l'ennemi les doigts dans le nez. Alors, il ne s'agit pas de dire qu'il faut boycotter 95 % des First-Person Shooters du marché pour ne jouer qu'à des jeux avec des fleurs et des papillons. Il faut simplement y jouer en citoyen éclairé. Comprendre, sans tomber dans un pacifisme bêlant, que les jeux de guerre ne sont jamais neutres, que nombre d'entre eux véhiculent avec plus ou moins de subtilité une idéologie militariste et nationaliste. C'est assez facile à faire pour un adulte éduqué, mais pensez-y la prochaine fois que vous offrez le nouveau *Battlefield* à votre cousin de 16 ans. ■

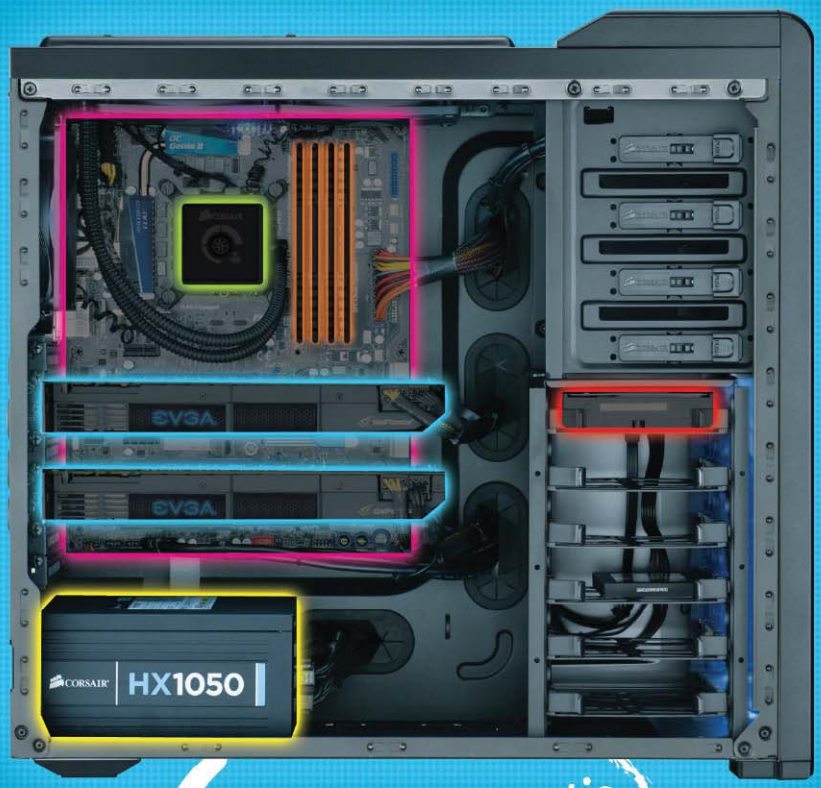
Les jeux de stratégie et simulations historiques : un havre de neutralité ?

Très attentifs au réalisme, les wargames et simulations retraçant les conflits militaires n'en sont pas moins le reflet des idées de leurs développeurs. Cela se traduit de manière subtile dans la modélisation des équipements militaires. Ainsi, les tanks et avions les plus "puissants" du jeu seront souvent de la même nationalité que le développeur. Sur *World of Tanks*, développé en Biélorussie, et *IL-2 Sturmovik*, créé par un Russe, les chars et avions soviétiques de la Seconde Guerre mondiale sont souvent un peu trop solides et puissants par rapport aux machines allemandes ou américaines. Sur *R.U.S.E.* et *Wargame*, les développeurs parisiens d'Eugen Systems nous ont avoué avoir musclé les caractéristiques des tanks français. Lorsqu'en 1999 sort le simulateur de vol *Falcon 4*, l'avion modélisé (un F-16 américain) se voit affublé de capacités et de performances écrasant complètement celles des avions "ennemis", de fabrication soviétique. Un an après la sortie de ce jeu, son créateur Gilman Louie se retrouvera à la tête d'In-Q-Tel, une firme de capital-risque financée par… la CIA.

ConfigMatic

by topachat.com

Le PC idéal n'existe pas, construisez-le vous-même !



composants garantis

100% compatibles

280 modèles de cartes mères

70 modèles de processeurs

220 modèles de cartes graphiques

200 modèles de boitiers

350 modèles de barrettes mémoire

180 modèles d'alim

130 modèles de SSD et disques durs

Choisissez vos composants pour une configuration sur mesure adaptée à vos besoins et à votre budget !

www.topachat.com

facebook.com/topachat
google.com/+topachat
@topachat

TopAchat.com, une marque du groupe ALTAREA COGEDIM

ordinateurs • composants • périphériques • gaming • réseau • téléphonie • tv • auto - gps • hifi • photo

RCS Bobigny B 422 797 720 – 44-50 Avenue du Capitaine Glarner – Saint-Ouen Cedex. Photos non contractuelles, voir conditions sur site.

INTERVIEW

Eugen Systems

"D'anciens militaires utilisent, en jouant à Wargame, les mêmes principes que lors de leur manœuvres"

Aujourd'hui, la référence des jeux de stratégie réalistes mettant en scène des armées modernes est française, c'est la série Wargame du studio parisien Eugen Systems. Les coyotes d'Eugen sont des spécialistes du jeu de stratégie en temps réel (STR) et après avoir réalisé *Act of War* pour Atari et *R.U.S.E.* pour Ubisoft, ils se sont associés à Focus Interactive pour coproduire *Wargame European Escalation*, puis *Wargame AirLand Battle*, deux STR imaginant un brutal réchauffement de la guerre froide sur le théâtre européen. Entre la reconstitution maniaque des systèmes d'armes dans leurs différentes versions pour des centaines d'unités et la gestion sans concession de leur comportement sur le terrain, *Wargame* s'efforce d'être le plus proche possible de la réalité, tout en restant un jeu. Nous avons voulu savoir ce qui les motivait dans cette quête de l'ultra-réalisme et quels étaient les défis posés par le quasi-contemporain.

PROPOS RECUEILLIS PAR ACKBOO ET IVAN LE FOU

Est-ce qu'il faut aimer la guerre pour faire des jeux de guerre ?
Je pense que le lien "d'amour" est avant tout celui du genre du jeu – stratégie et tactique en l'occurrence. Je qualifierais le lien que nous entretenons avec le thème guerrier comme un lien d'intérêt particulier, un lien de connaisseur et d'amateurs d'Histoire. À travers les recherches faites sur les unités pour en donner un rendu réaliste, le contexte entourant les campagnes, les échanges avec la communauté qui compte des membres très pointus dans des domaines particuliers… nous espérons apporter un certain contenu pédagogique. Si, après avoir joué à *R.US.E.* ou *Wargame*, un joueur est capable de briller en société en dissertant sur Canaris ou Andropov, nous en tirerons une certaine fierté…

Est-ce que vous consultez des militaires pour vos jeux ?
Indirectement. Nous avons toujours effectué nous-mêmes nos recherches, mais plusieurs anciens militaires parmi la communauté de nos joueurs, issus de presque tous les pays (France, États-Unis, Corée, Allemagne, Norvège…) nous ont fourni des renseignements précieux, davantage pour des éléments de contextes et d'ambiances (ordres de batailles, nomenclatures nationales, modélisation…) ou quelques correctifs dans des stats d'unités.

C'est compliqué d'avoir beaucoup de militaires ou ex-militaires parmi son public ?
C'est une source très intéressante de "RETEX" (retour d'expérience) comme ils disent. C'est très intéressant (et agréable) d'entendre d'anciens militaires expliquer qu'ils utilisent en jouant à *Wargame* les mêmes doctrines et principes que lors de leurs manœuvres ou en opération, ou même qu'ils révisent leur identification d'unités en parcourant l'armurerie ! Certains peuvent se montrer très (trop ?) pointilleux sur des détails qui leur tiennent à cœur, mais de manière générale, au contraire, leur apport est très bénéfique, autant à nous qu'au reste de la communauté.

Et travailler pour les militaires, c'est envisageable ?
Notre jeu *Wargame* est suffisamment réaliste pour intéresser la Défense. Après, nous ne voyons pas de problème pour faire du serious game de Défense.

Est-ce qu'il n'existe pas un risque de glorifier la guerre dans ce que vous faites ?
Prendre un thème particulier pour sujet ne signifie pas forcément le glorifier. Faire un jeu de "Tycoon" n'est pas une glorification du capitalisme *per se*, et un shooter violent comme l'excellent *SpecOps : The Line* est à mille lieues de glorifier la guerre ! Pour nous, le problème ne se pose pas en termes de "glorification de la guerre". Cette dernière n'est qu'un prétexte visant à placer deux (ou plus) joueurs en position de compétition, au même titre que les échecs ou le go, qui ne sont ni plus ni moins que des RTS des "glorifications de la guerre".

Pourtant, les jeux de guerre sont souvent porteurs d'une vision "hollywoodienne" de la guerre…
Il faut bien admettre que le joueur n'est pas toujours un lecteur assidu de *Clausezwitz* ou de *Sun-Zu*, et que les films de Jerry Bruckheimer sont souvent sa plus grande source de références ! Cependant, la guerre en version "réaliste" commence doucement à se faire sa place, à l'exemple d'*Arma* ou de *SpecOps : The Line* ...

On parle de réalisme alors que les jeux de guerre sont très loin des contingences d'un conflit moderne : conflit asymétrique, obsession des pertes, des civils, guerre de l'image…
C'est surtout une question de temps, je pense : la guerre asymétrique est une mécanique assez difficile à simuler correctement, et encore plus à rendre "amusante". Cela demande des prises de risques à un studio, et le terrain économique actuel est trop "vaseux" pour ce genre d'expérimentation.

Mais par exemple, pourquoi est-ce qu'il n'y a pas de population civile dans 99 % des jeux de guerre ?
La raison la plus évidente, c'est la difficulté "technique" à simuler correctement une foule nombreuse de civils en plein terrain de jeu. Alors qu'à l'opposé, le comportement des militaires et de leurs unités

Eugen Systems

Depuis *Act of War Direct Action* (Atari, 2005), les Parisiens d'Eugen Systems se sont installés comme des références des jeux de stratégie en temps réel. Leur série des *Wargame*, lancée en 2011 avec Focus Interactive, est un gros succès auprès des fans de STR réalistes de la rédaction. Leur prochain jeu, *Wargame Red Dragon* (prévu en 2014), promet de renouveler la série en profondeur avec l'introduction des combats navals (retourner au *Canard PC* n° 286 pour en savoir plus).
Des bateaux mais aussi de l'Eurofighter, du Rafale, une campagne solo remaniée et de la pause active en solo...

est finalement assez… limité.
La seconde raison, c'est que dans l'ensemble, pour le joueur, le civil resterait un élément freinant, une sanction dans le pire des cas si on fait une erreur. Au final, il est simplement difficile de rendre les interactions avec les civils intéressantes dans un jeu.

Est-ce que les jeux de guerre sont idéologiques ?
La neutralité absolue n'existe pas. Cependant, nous essayons de nous y tenir… plus ou moins selon le jeu :

"Notre jeu Wargame est suffisamment réaliste pour intéresser la Défense"

l'idéologie présente dans *Act of War* était évidemment bien plus forte que dans *Wargame* ! Après tout, les concepteurs de jeu sont des créatifs ayant comme tout le monde des opinions et des valeurs morales qui, même inconsciemment, finissent toujours à un moment ou à un autre par transparaître dans leur création…

On ne peut pas être impartial ?
Dans *Wargame*, nous avons dès le début pris le parti de garder une neutralité absolue sur les sources, et une impartialité totale sur l'équilibre des deux camps. De plus, il n'y avait pas de "camp du grand méchant" : nous avons au contraire mis en avant le fait que, durant la Guerre Froide, les deux camps ont eu leur lot de va-t-en-guerre et de gens sensés. Un effort qui avait d'ailleurs été salué par plusieurs journalistes de "l'ex-Bloc de l'Est", peu habitués à voir leurs nations représentées autrement qu'en "ogre rouge".

Est-ce que vous vous verriez faire un jeu de guerre sur un conflit actuel ou très récent ?
Le problème des conflits actuels réside principalement dans leur échelle. Les effectifs engagés sont souvent si réduits qu'une seule partie en 4v4 de *Wargame* aligne déjà plus de monde sur le terrain que l'ensemble des forces françaises déployées au Mali !

Votre mission : faire un jeu sur un combattant djihadiste en Syrie. Comment vous y prenez-vous ?
La guerre asymétrique est un sujet de jeu passionnant, avec un nombre incalculable de mécaniques de gameplay nouvelles à créer ! Si nous devions formuler un modèle de gameplay pour cette situation, nous pourrions placer constamment le joueur devant des choix : accepter ou non le renfort de "volontaires étrangers" particulièrement fanatisés, d'armes ou d'instructeurs djihadistes, efficaces à court terme mais qui ruineraient l'image internationale du groupe rebelle ; choisir entre des missions-suicides à rendement immédiat ou essayer d'accomplir des objectifs plus "politiques" dans le but de favoriser l'intervention de puissances étrangères ; se restreindre ou non à l'emploi d'armes de destruction pouvant tomber entre vos mains pour des questions d'image sur la scène internationale… Toutefois, avec l'importance actuelle des médias et des relations internationales dans de tels conflits, il serait difficile de faire un jeu purement "stratégique" laissant totalement de côté les aspects politiques et diplomatiques.■

La question bonus

Dites les gars, elles sont pas un peu boostées les unités françaises dans *Wargame* ?
Tss tss, quel vilain procès d'intentions que voilà ! Nous essayons toujours d'analyser les capacités réelles des unités, en piochant parmi plusieurs sources : vrais utilisateurs du système d'arme, AAR (After Action Report) dans le cas de matériel ayant réellement vu le feu, manuel du système ou encore simulateur réaliste disponible (exemple : *Steel Beast*). L'un de nos joueurs a même été l'un des pilotes d'essai d'un des chars prototypes français ! Nous avons de même plusieurs contacts russes ou polonais, ce qui nous permet d'éviter le cas courant de sources occidentales souvent un peu trop "pro-OTAN" ! Mais pour en revenir au matériel français, nous avons été souvent surpris de découvrir l'efficacité réelle de nos systèmes d'armes ! Qui aurait pu penser que le Rafale tiendrait la dragée haute au F-22 américain, et que la fameuse Gazelle canon et HOT de *Wargame* soit encore utilisée avec succès au Mali ? À l'opposé, nous sommes surpris (et attristés) de la disparition de certaines technologie-clés, comme les missiles SEAD ou les défenses CIWS des navires, qui n'existent pas (ou plus) dans nos arsenaux modernes. Pour *Wargame Red Dragon*, certaines de ces failles risquent de coûter cher …

Ils se sont mis à trois pour répondre à nos questions : *de gauche à droite, Alexis Le Dressay (cofondateur et directeur créatif d'Eugen Systems), Stephan Hernandez (lead game designer) et Mathieu Brevet (game designer).*

1 **Act of War Direct Action *était à la fois un hommage à* Command & Conquer *et, d'après ses développeurs*** *"une déclaration d'amour au genre du techno thriller ; il ne faut pas y voir une critique sociale, idéologique ou géopolitique poussée".*

2 **Wargame European Escalation :** *"C'est peut-être l'occasion de découvrir que nous sommes passés à deux doigts de l'apocalypse nucléaire avec l'opération Able Archer."*

3 **R.U.S.E. *mettait en scène différentes opérations réelles*** *de la Seconde Guerre mondiale.*

CREDITS PHOTO SIRPA TERRE

INTERVIEW

L'armée française, entre jeu vidéo et simulation

"Un pur joueur s'ennuierait sur nos simulateurs"

Y a-t-il en France des relations entre l'armée et le jeu vidéo ? Est-ce que la Grande Muette joue, à quoi et pourquoi ? Pour en avoir le cœur net, nous avons frappé à la porte du ministère de la Défense, qui a accueilli notre demande fort courtoisement et nous a permis de rencontrer le colonel Philippe Dutroncy. Il travaille au Bureau Plan de l'État-Major de l'Armée de Terre, où il est responsable du développement des opérations en réseau, ce qui comprend la numérisation de l'espace de bataille et la simulation. Auparavant, il a dirigé le CENTAC (Centre d'entraînement au combat) au Camp de Mailly, par lequel passent les unités de l'armée de Terre pour se préparer avant leur déploiement en opérations. Il était donc l'interlocuteur idéal pour nous éclairer sur la place du jeu vidéo et de la simulation dans l'entraînement de l'armée de Terre.

PROPOS RECUEILLIS PAR ACKBOO ET IVAN LE FOU

Est-ce que l'armée de Terre utilise des jeux vidéo du commerce pour entraîner ses troupes ?
Oui, nous avons utilisé le tout premier *Ghost Recon* il y a 10-15 ans, ainsi qu'*Operation Flashpoint* qui est encore utilisé dans certaines unités. De même que *Ghost Recon* est encore pratiqué dans l'infanterie pour le savoir-faire de base, comme le déplacement en boule de billard, etc. J'ai aussi utilisé *Steel Beasts* en 2005 : pour entraîner un peloton de chars, c'était remarquable.

Donc vous avez utilisé un jeu vidéo comme *Operation Flashpoint*, très sérieusement, pour l'entraînement du fantassin ?
Oui, et pour la cavalerie aussi. C'était très efficace et pas cher.

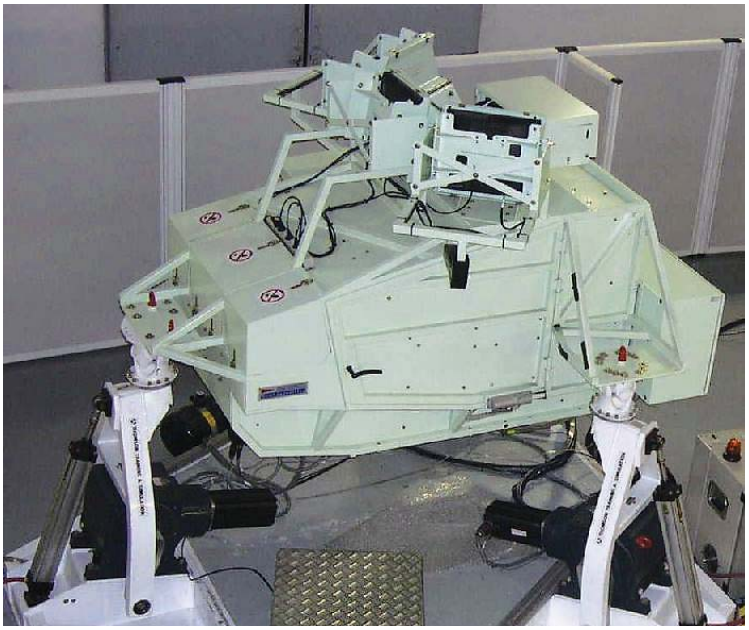
Mais vous avez arrêté : pourquoi ?
Parce qu'il n'y a pas d'analyse après-action, qui est aussi quelque chose de très important pour la simulation. Pour que ce soit un bon outil pédagogique, il faut que l'exercice soit rejouable et que les opérations effectuées soient analysées après coup. Par ailleurs, les outils de création de scénario étaient peu adaptés à un usage professionnel et, surtout, nous ne pouvions pas connecter le jeu aux systèmes d'information des combattants.

On voit bien comment les simulateurs peuvent entraîner les soldats ou les pilotes, mais comment est-ce que ça se passe pour les chefs ?
À chaque niveau ses besoins. Pour entraîner un chef de groupe avec ses sept soldats, on va plutôt utiliser des simulateurs de type First-Person Shooter, dérivés du monde du jeu comme VBS 2 (voir notre encadré et l'interview plus loin, NDR). Un capitaine s'entraînera avec un simulateur disposant d'une Intelligence Artificielle comme OPOSIA (produit par THALES) ou ROMULUS produit par l'armée de Terre. Mais quand on arrive au niveau du général, on utilisera un simulateur constructif comme SWORD, produit par la société française MASA (voir notre encadré).

Comment se passe un exercice de simulation pour le commandement ?
D'abord, ce genre d'exercice est très long à organiser. Il faut connaître tous les acteurs et connecter tous les systèmes d'information avec les mêmes données que le système de simulation. Cela peut prendre 15 jours à 3 semaines. Une fois que l'organisation est réglée en amont, le reste n'est finalement plus très compliqué. Par exemple en 2014, nous avons prévu un exercice pour Poste de Commandement qui mobilisera 1 500 personnes, avec une centaine qui seront simultanément au contact de simulateurs. Et ensuite, contrairement à ce qui se fait dans un jeu vidéo, nous passons énormément de temps sur l'analyse après-action.

Vous avez parlé de VBS, de SWORD. Est-ce que ces produits se connectent entre eux ?
Oui, car aujourd'hui il y a des normes comme HLA/DIS pour l'interopérabilité. Si les simulateurs que nous achetons respectent cette norme, il y a peu de contraintes. Par exemple, les simulateurs de l'aviation légère de l'armée de Terre ou les simulateurs de chars produits par THALES et qui respectent ces normes peuvent parfaitement se connecter à des mondes SWORD ou VBS.

Du point de vue de l'entraînement militaire, quelles sont les limites d'un simulateur comme VBS 2 ?
Sa grosse limite, c'est l'Intelligence Artificielle. C'est très bien pour l'entraînement à la première personne où chacun joue son rôle, quand l'intelligence de l'homme peut suppléer celle de la machine. Mais



CREDITS PHOTO ECOLE CAVALERIE

Ci-dessus : *L'entraînement de l'armée de Terre, ce sont aussi des simulateurs de véhicules et de postes de tir. Ici, un simulateur de char Leclerc.*

Ci-contre : Le colonel Philippe Dutroncy, *responsable entre autres de la simulation au bureau Plan de l'État-Major de l'armée de Terre.*

"Steel Beasts, pour entraîner un peloton de chars, c'était remarquable"

les ennemis I.A. ne réagissent vraiment pas très bien. On arrive tout de même à faire des exercices intéressants : en posant un char I.A. à un endroit, son comportement ne sera pas très performant mais sa manœuvre sera suffisante pour poser un problème tactique, et c'est ça dont nous avons besoin.

Vous pouvez intégrer du matériel français dans VBS ?
Oui, par souci de réalisme, on essaye d'avoir du matériel français. C'est aussi important pour le renseignement. L'identification du matériel, c'est un savoir-faire militaire qu'il faut entraîner.

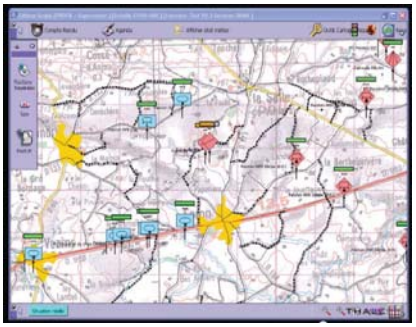
Depuis combien de temps l'armée de Terre utilise-t-elle la simulation informatique ?
Cela remonte au début des années 80, pour les premiers simulateurs un peu efficaces. Au début, nous utilisions des simulateurs qui nous avaient été donnés par les Américains, comme BBS (Brigade/Battalion Battle Simulation) ou JANUS. Nous continuons d'ailleurs à développer et à utiliser JANUS pour l'entraînement des Postes de Commandement, mais nous l'abandonnons progressivement car il demande beaucoup de ressources humaines pour l'animation.

Aujourd'hui, quel est le principal défi technique pour qu'une simulation soit utile à l'armée de Terre, par rapport à un jeu vidéo ?
Il faut que la simulation soit connectable à nos systèmes d'information. Aujourd'hui, si je suis dans un char et que j'aperçois un char hostile, je fais une télémétrie laser sur ce char et j'obtiens sa distance et sa localisation. J'associe ensuite ce point à une icône grâce à un écran tactile, et notre système d'information va partager cette donnée avec mes voisins, mon chef et remonter cette information à toute la chaîne. Le fantassin a aussi le moyen de faire ça avec le Système d'Information Terminal du Combattant Débarqué, qui ressemble un peu à un smartphone. Pour être efficace, il faut donc que la simulation accepte toutes ces données et soit capable de les reproduire. Par exemple, dans le cas du creusement d'une tranchée, il nous faut du terrain dynamique. C'est facile en 2D, très difficile en 3D. VBS 2, par exemple, n'en est pas encore capable.

Est-ce que demain le soldat va faire tout son entraînement en simulateur ?
Non, les deux sont indispensables à la préparation des forces. La simulation sur le terrain, nous en avons besoin pour tester la résilience, c'est-à-dire la capacité à restituer ce que le militaire a appris dans les simulateurs, mais dans un environnement hostile, où il aura froid, faim et où il sera épuisé. En revanche,

SWORD, simulateur stratégique de MASA

MASA est une entreprise française spécialisée dans la simulation et l'Intelligence Artificielle qui a développé SWORD, un simulateur aujourd'hui utilisé par l'armée française pour l'entraînement des postes de commandement. En 2001, MASA avait tenté d'appliquer ses technologies au jeu vidéo, en développant *Conflict Zone*, édité par Ubisoft.



pour l'immersion, on mène une évaluation tactique d'un produit américain, Expedition DI. C'est de la virtualité augmentée. Le soldat est immergé dans un environnement VBS 2 avec des lunettes de réalité virtuelle, un environnement VBS 2, il a un capteur sur son casque qui permet de savoir en permanence ce qu'il regarde dans le monde virtuel, il a un capteur de position sur sa jambe pour savoir s'il est debout, agenouillé ou couché et il a une arme également équipée d'un capteur dont on sait en permanence sur quoi il tire. Les déplacements se font en revanche via un joystick, parce qu'on dispose d'un espace limité à une simple salle.

C'est ça, le futur de la simulation pour l'armée de Terre ?
Au bureau Plan de l'armée de Terre, nous pensons la simulation à l'horizon 2020-2030. La Réalité Virtuelle, c'est déjà quelque chose d'acquis pour nous, alors nous travaillons sur l'étape suivante, la Réalité Augmentée. Là, on mélangera du réel et du virtuel. On sera sur le terrain, avec nos véhicules, et certains ennemis seront générés par la simulation, et nous les verrons dans nos optiques de tir.

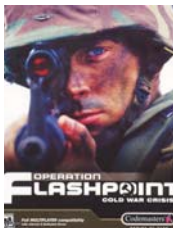
Est-ce que la simulation peut servir durant une opération en cours, pour simuler différentes options tactiques, par exemple ?
Nous appelons ça "l'appui aux opérations". La simulation avant opérations existe d'ailleurs déjà de façon non informatique : c'est le système du bac à sable. L'avancée, c'est que cette méthode sera bientôt informatisée. On pourra ainsi utiliser la simulation pour répéter un combat avant une mission. Je ne sais pas si vous vous souvenez de cette scène dans *Les 12 salopards* où ils répètent devant une maquette. C'est le même principe, on aura un "bac à sable électronique". Je vais générer mon ennemi, mettre en réseau les plateformes de combat et jouer la mission. Cela pourra tout à fait se faire avec des simulateurs "low-cost" comme VBS 2.

Vous avez désormais affaire à une génération de soldats qui pratiquent le jeu vidéo depuis leur enfance. Est-ce que cela a changé quelque chose pour vous ?
Oui. Premièrement, cela nous oblige à avoir des exigences en matière de représentation 3D, de qualité graphique. Avant, on s'en fichait. Aujourd'hui, le soldat va se dire "*Mais c'est quoi, ce truc ? C'est nul, j'ai mieux sur mon ordinateur ou ma console…*". Ensuite, il faut faire attention à ce que le soldat ne désapprenne pas ce qu'il a appris sur nos simulateurs lorsqu'il joue, chez lui, aux jeux vidéo. Ce qui veut dire qu'une séance de simulation doit forcément être encadrée par quelqu'un qui n'est pas dans le jeu.

***Ci-contre : Au CENTAC** (Centre d'entraînement au combat), l'armée de Terre organise de grands "laser games" pour préparer les troupes au combat avant leur déploiement.*

***Ci-dessous : L'hélicoptère Tigre,** dernière acquisition de l'armée de Terre, a aussi son simulateur.*

CREDITS ECOLE ALAT



CREDITS CENTAC

***Ci-contre :** En 2014, un exercice d'entraînement rassemblera une centaines de soldats sur simulateur.*

Sorti en 2001, Operation Flashpoint *a servi à de nombreuses armées pour l'entraînement. C'est l'ancêtre d'*Arma*, de Bohemia Interactive.*

Les soldats perçoivent bien cette différence ?
Oui, ils la perçoivent bien, car ils sont dans leur cœur de métier. De toute façon, un pur joueur s'ennuierait sur nos simulateurs, parce que par exemple pour arriver à la position de tir qui permettrait éventuellement de tirer une cartouche, il faudra s'infiltrer pendant 45 minutes dans une forêt en progressant en appui mutuel.

Est-ce que vos simulateurs vont jusqu'à mettre le soldat face à des choix moraux lors des exercices ?
Non. On pourrait y arriver, ça n'est pas un problème, et cela pourrait avoir un intérêt. Mais il faudrait que les soldats aient le choix entre plusieurs options. En revanche, bien évidemment, la simulation au sein de l'armée de Terre prend en compte l'ensemble des règles d'engagement auxquelles les soldats français peuvent être confrontés sur le terrain.

Entre 1 000 soldats qui connaissent très bien le jeu vidéo et 1 000 soldats qui ne le pratiquent pas du tout, lesquels seront les plus faciles à entraîner sur des simulateurs ?
Je préfère 1 000 soldats complètement vierges de jeu vidéo. Les interfaces homme/machine que nous utilisons sont très simples, donc jouer au jeu vidéo n'est pas un atout pour nos simulateurs. Je préfère des gens qui ne sont pas férus de jeux vidéo, car sinon, dans nos simulateurs, ils vont essayer de "jouer" ; or, pour nous, la simulation n'est pas un jeu mais bien un outil d'instruction. Bon, cela dit, on y arrive très bien.

Au final, la simulation, est-ce que c'est efficace ?
C'est très efficace, indispensable et c'est forcément rentable. Cela nous permet de créer des situations qu'on ne pourrait pas reproduire dans le réel, parce que c'est trop dangereux ou trop cher. Si je veux entraîner en réel un Poste de Commandement de Brigade, il faudrait déployer tous les régiments, tous les bataillons avec tous leurs chars, ça coûterait des millions d'euros. Avec la simulation, je n'ai besoin que d'une centaine de personnes et je n'ai pas à déployer le moindre char sur le terrain tout en restant au plus proche de la réalité pour le PC entraîné.■

VBS, le pendant militaire d'Arma

À l'origine, VBS (Virtual Battlespace) n'est qu'une déclinaison faite par le développeur tchèque Bohemia Interactive de son jeu vidéo *Operation Flashpoint*, afin de s'ouvrir le marché des serious game militaires. C'est désormais une filiale autonome australienne, Bohemia Interactive Simulations, qui s'occupe de VBS.

PC GAMEKULT by topachat.com

GAMER 3

- INTEL® CORE™ I7 4770K
- MSI Z87-G45 GAMING
- CORSAIR H55 HYDRO SERIES
- 16 GO G.SKILL RIPJAWS X
- SSD SAMSUNG 840 PRO, 256 GO
- SEAGATE BARRACUDA 2 TO
- GIGABYTE GEFORCE GTX 770 OC
- ZALMAN Z11+
- CORSAIR TXM 650W

1389.90 €

RETROUVEZ L'ENSEMBLE DE NOS PC GAMEKULT À PARTIR DE 729.90 €

www.topachat.com

facebook.com/topachat
google.com/+topachat
@topachat

TopAchat.com, une marque du groupe ALTAREA COGEDIM

ordinateurs • composants • périphériques • gaming • réseau • téléphonie • tv • auto - gps • hifi • photo

RCS Bobigny B 422 797 720 – 44-50 Avenue du Capitaine Glarner – Saint-Ouen Cedex. Photos non contractuelles, voir conditions sur site.

Le jeu vidéo, bras de l'armée

Pour différentes raisons évoquées dans les pages précédentes, nous nous sommes habitués à ce que la chose militaire soit omniprésente dans nos jeux. Mais cette présence va au-delà de ce que nous voyons à l'écran : l'industrie militaire finance des jeux auxquels vous avez joué, l'industrie du jeu vidéo travaille pour les militaires et bon nombre de technologies sont communes aux deux mondes. Cette zone grise, les Anglo-Saxons l'ont appelée le "militainment", collusion entre le militaire (military) et le divertissement (entertainment).

PAR IVAN LE FOU

L'intérêt des militaires pour le jeu n'est pas nouveau. Historiquement, l'ancêtre du wargame, le Kriegspiel (jeu de la guerre, en allemand), inventé par les von Reisswitz père et fils, a été développé par les armées prussiennes puis allemandes pour éduquer les princes et les militaires de haut rang à la tactique et à la stratégie. Intensivement utilisé à la fin du XIXe siècle puis tout au long de la première partie du XXe durant les deux guerres mondiales, il sert non seulement à former les généraux mais aussi à étudier et simuler des batailles. Vu sous cet angle, il n'y a donc rien d'étonnant à ce que les jeux vidéo, simple évolution technologique des jeux de société, servent également à l'instruction ou l'entraînement des armées.

Virtual Battlespace Systems : le premier serious game militaire ?

Développé par les Tchèques de Bohemia Interactive, le jeu *Operation Flashpoint* rencontre un gros succès parmi les amateurs de shooters tactiques en 2001. Facilement modifiable, doté d'un moteur 3D performant pour l'époque et de la possibilité d'éditer toutes sortes de scénarios, c'est aussi un jeu qui se veut réaliste au maximum dans la simulation de fantassin. Ce mélange de simulation

L'armée américaine finance parfois de vrais jeux

sérieuse et de nouvelle technologie intéresse les militaires et Bohemia Interactive crée une filiale australienne chargée de décliner le jeu en un simulateur ayant pour vocation l'entraînement militaire : Virtual Battlespace Systems (VBS), que l'armée américaine adopte très vite. Aujourd'hui, VBS en est à sa troisième version et ses upgrades suivent grosso modo la progression des jeux de Bohemia Interactive (*Arma*, *Arma II* et *Arma III*), dont il partage les avancées technologiques (moteur graphique, Intelligence Artificielle, etc.). Il est utilisé dans de très nombreuses armées du monde (voir notre interview ci-contre).

Le jeu vidéo avec de vrais morceaux de militaires dedans.

L'armée américaine ne se contente pas d'acheter des versions "militarisées" de jeux vidéo comme VBS, elle finance parfois de vrais jeux. Par exemple, le USMC (United States Marine Corps) a aidé au financement en 2004 du FPS tactique *Close Combat First to Fight* en espérant pouvoir l'utiliser ensuite comme outils d'entraînement. (Suite plus loin)

INTERVIEW

VBS, le jeu préféré des armées

Interview de Peter Morrison, de Bohemia Interactive Simulations

VBS (Virtual Battlespace System) est l'exemple parfait d'une technologie de jeu vidéo utilisée par les militaires, si bien qu'on ne sait plus comment l'appeler : "jeu d'entraînement" ? Serious Game ? Initialement, c'est une version spécifique du jeu *Operation Flashpoint* du studio tchèque Bohemia Interactive, adaptée à la demande des militaires. Aujourd'hui c'est un logiciel utilisé par la plupart des armées du monde, développé et édité par Bohemia Interactive Simulations. Cette filiale australienne de Bohemia Interactive a été revendue à un fonds d'investissement américain et compte, sans surprise, parmi ses dirigeants un bon nombre d'anciens militaires australiens, allemands et anglais.

PAR ACKBOO

Quel est le but de VBS, et comment est-il en pratique utilisé par les forces armées pour l'entraînement des soldats ?
VBS est un bac à sable virtuel. C'est un ensemble d'outils qui permet aux militaires de créer leur propre scénario sur leur propre terrain et y jouer toutes les situations possibles. Les jeux vidéo sont très efficaces pour ce type d'entraînement cognitif, c'est un très bon moyen pour que les soldats apprennent à penser et à réagir à travers des scénarios qui forcent à la prise de décision.
Comme exemple d'utilisation, je pourrais prendre le simulateur SIMFAC, conçu par la société Cassidian* et utilisé par l'Armée de l'Air française pour entraîner ses FAC**. SIMFAC utilise VBS2 pour créer un environnement 3D dans lequel le soldat manipule des équipements virtuels afin de s'entraîner aux procédures pour coordonner le support aérien. Toutes ses actions sont répercutées et visibles dans l'environnement 3D fourni par VBS.

VBS2 et *Arma II* utilisent le même moteur, mais quelles sont les différences principales entre ces deux produits ? Est-ce qu'un joueur familier d'*Arma II* pourrait utiliser facilement VBS ?
Du point de vue d'un joueur, VBS2 et *Arma II* sembleront très similaires. Le système d'animation et les contrôles sont les mêmes, tout comme certains éléments de l'interface. Mais VBS2 inclut de nombreuses fonctionnalités supplémentaires requises par les militaires, comme la possibilité de jouer sur des terrains issus du monde réel, de modifier les missions et les scripts à la volée et de pouvoir faire de l'analyse après-action.

Quelle est aujourd'hui votre relation avec le développeur Bohemia Interactive Studio ?
À l'origine, Bohemia Interactive Simulations (BISim) était une filiale de Bohemia Interactive Studio (BIS). Mais BISim a été racheté par la société d'investissement Riverside en fin d'année dernière, ce qui en fait désormais une entité séparée. Il subsiste un accord de partage technologique entre nos deux compagnies, BISim bénéficiera donc encore des futures technologies développées pour la série *Arma*. Nous restons très proches mais nous ne partageons plus nos équipes de développement.

Quelle est la taille de BIS aujourd'hui ? Comment est-ce que votre société se situe dans le milieu des industriels de la Défense ?
Aujourd'hui, BIS, c'est 150 employés et un chiffre d'affaires se montant à une dizaine de millions de dollars. Dans le milieu de la Défense, nous sommes une entreprise de taille moyenne.

Peter Morrison est actuellement co-dirigeant de Bohemia Interactive Simulations, *développant VBS. Programmeur de formation, il a servi plusieurs années comme officier dans l'armée australienne où il était spécialisé dans la simulation avant de rejoindre Bohemia en 2005.*

Combien coûte une licence de VBS ?
Environ 3 000 dollars par poste.

Quelle est la prochaine étape technologique à franchir pour VBS et la simulation militaire ? Est-ce que vous travaillez déjà sur des technologies comme l'Oculus Rift ?
Nous venons tout juste de fournir VBS3 à l'US Army, et cette version introduit un certain nombre de nouveautés importantes comme la possibilité d'utiliser des terrains plus grands et même générés procéduralement, avec des biotopes réalistes et des couches de neige. Les graphismes ont bien sûr été améliorés, nous allons d'ailleurs montrer très bientôt un nouveau terrain africain ultra-réaliste. Nous travaillons effectivement à adapter VBS pour l'Oculus Rift, nous supportons déjà des technologies similaires. VBS2 est par exemple utilisé avec le programme DSTS de l'US Army qui utilise des ordinateurs portatifs intégrés à la combinaison du soldat. Dans le futur, VBS va probablement intégrer d'autre softs de middleware issus du monde du jeu vidéo, afin que nous puissions rester au niveau des innovations qui existent sur ce marché. ■

**Cassidian est la division Défense/Sécurité d'EADS.*
***Les FAC sont des contrôleurs aériens avancés, des spécialistes de l'armée de l'Air qui sont intégrés à des unités de l'armée de Terre pour diriger les frappes aériennes nécessaires depuis le sol.*

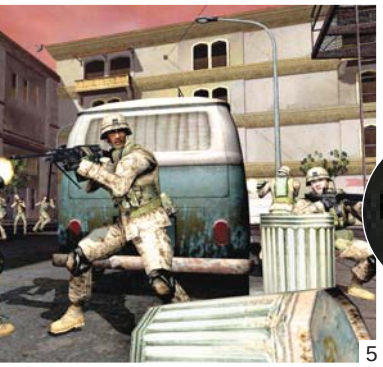
Les Marines ont été fortement impliqués dans le développement du jeu, prêtant 40 conseillers et investissant 700 000 dollars.
Même année, autre exemple, autre shoot tactique : *Full Spectrum Warrior*. Ce jeu de Pandemic devait inclure deux versions, une publique et une autre "militarisée" destinée à l'entraînement. Si le jeu proprement dit a été très bien accueilli à sa sortie en 2004, la version militaire a suscité quelques controverses puisqu'elle semble avoir été finalement peu mise en œuvre par les militaires qui la trouvaient trop irréaliste. Dommage pour l'armée américaine qui avait investi 5 millions de dollars dans l'affaire.
La source de cet investissement est intéressante : il s'agit de l'Institute for Creative Technologies (ICT). Bien qu'établi au sein de l'Université de Californie du Sud (USC), il est financé par l'armée américaine (45 millions de dollars tout de même) afin de réunir les compétences de l'université, d'Hollywood et du jeu vidéo pour faire avancer la recherche et le développement dans le domaine de la simulation, qui intéresse les militaires. Le même ICT a financé "Virtual Irak", une déclinaison de *Full Spectrum Warrior* destinée à traiter les syndromes de stress post-traumatique chez les soldats.

Armes de distraction massives.

Entraîner, d'accord ; soigner, peut-être ; mais si les jeux vidéo permettaient de recruter des soldats ? Après tout, les joueurs sont majoritairement de jeunes hommes de 17 à 29 ans, autrement dit le public visé par l'armée. Jamais avare d'expérimentations, l'armée américaine, encore elle, a décidé un beau jour de développer un jeu destiné au recrutement de nouveaux soldats. Ce sera *America's Army*, FPS sorti en 2002 et qui fut à l'époque le premier "jeu" utilisant le moteur Unreal Engine 2. Depuis, distribué gratuitement, utilisé en démonstration dans toutes sortes d'événements sportifs ou festifs à travers le pays, *America's Army* a connu 26 versions successives et 9 millions de téléchargements. Il a coûté au total plus de 30 millions de dollars. C'est très ouvertement un outil de propagande ("*Nous voulons que le monde entier sache à quel point l'armée américaine est formidable*", déclaraient les responsables du développement) et un outil de recrutement qui renvoie sur la page *goarmy.com*.
Pour le colonel Dutroncy (voir notre interview pages précédentes), "*America's Army*, c'est un programme de com'. L'Armée française aurait pu le faire, c'est juste un problème de moyens, mais je ne suis pas sûr qu'un tel projet soit productif. Pour le recrutement, je n'ai pas besoin de geeks, j'ai besoin d'hommes de terrain qui soient pragmatiques, résistants, un peu sportifs." Pourtant, utiliser le jeu vidéo ou ses codes pour recruter, même l'armée de Terre française s'y est mise. En 2010, elle a lancé une campagne de publicités dans les jeux vidéo : des joueurs de *Colin McRae : DiRT 2*, *Need for Speed ProStreet*, *NBA Live*, *NHL 10*, *Top Spin 3* ou *Pro Evolution Soccer 10* ont eu la surprise de voir apparaître dans leurs jeux la campagne de l'armée de Terre "*Devenez vous-même*". Vous remarquerez : que des jeux de sport, aucun jeu de guerre. On a encore certaines réticences à associer guerre et jeu, dans l'armée française. Mais le site *devenezvousmeme.com* (qui n'existe plus) empruntait lourdement aux codes graphiques des jeux vidéo pour proposer des animations et des mini-jeux.

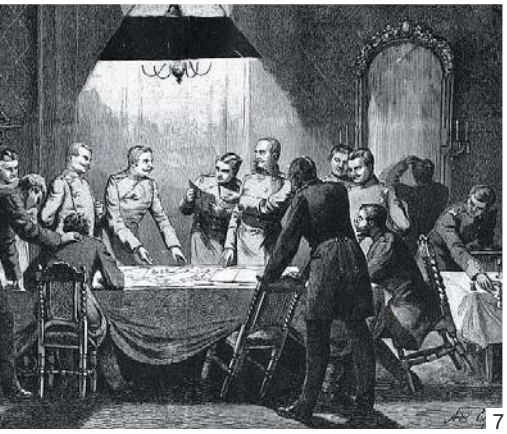
1 *Le poste de pilotage d'un drone armé MQ-9 Reaper. Joystick, clavier, écrans... Pas fondamentalement différent de ce que peut se faire un passionné de simulateur de vol chez lui.*
2 *L'US Air Force a commandé un super-calculateur fait de 1 760 PlayStation 3. Il sert à analyser des images satellite.*
3 *L'Institute for Creative Technology est un labo de recherche universitaire financé par l'armée américaine pour développer et utiliser les technologies du divertissement.*
4 Operation Flashpoint *(2001) de Bohemia Interactive était un shooter tactique. C'est aussi le premier jeu du commerce à avoir été décliné en outil d'entraînement militaire sous le nom de Virtual Battlezone System (VBS).*
5 *Autre jeu financé par les militaires (cette fois le corps des Marines), toujours dans l'espoir d'avoir un outil d'entraînement :* Close Combat First to Fight.

Militainment. Le militainment, c'est tout cela : une zone d'interpénétration entre le monde universitaire, l'industrie du divertissement (dont le jeu vidéo mais pas seulement : l'industrie des effets



5

6



7

8

9

6 *Ce petit drone de déminage se dirige avec un joypad Xbox à peine modifié.*
7 *Des officiers en plein Kriegspiel, gravure de 1884 d'après dessin. L'ancêtre des wargames modernes servait déjà à l'entraînement des officiers et à la simulation des combats.*
8 *L'agence DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) est lancée en 1958 (sous le nom d'ARPA) suite au lancement du Spoutnik russe pour doper l'innovation technologique à coups d'investissements et de crédits militaires. On lui doit le financement initial de la plupart des innovations informatiques récentes : cloud computing, réalité virtuelle, et surtout Arpanet, ancêtre d'Internet.*
9 *Le jeu* Full Spectrum Warrior *a été financé en partie par l'armée américaine via l'Institute for Creative Technology. Cinq millions de dollars, pour un résultat décevant, le jeu n'étant pas adéquat pour l'entraînement des troupes.*

spéciaux du cinéma est très impliquée aussi) et les militaires, ou leur argent. Faut-il s'en inquiéter ?
Au fond, ce n'est pas nouveau. C'est sous les ordres du président Eisenhower (qui inventera plus tard le vocable de "complexe militaro-industriel" pour le dénoncer en 1961) que fut créée en 1958 l'ARPA (Advanced Research Projects Agency). Financée par le ministère de la Défense, l'agence était en pointe dans la recherche des nouvelles technologies. En pleine guerre froide, son action était prioritaire et ses crédits semblaient inépuisables, souvent utilisés par les chercheurs pour des projets fort peu militaires. C'est ainsi que l'ARPA finança notamment la création de l'ARPANET, ancêtre d'Internet. L'ambiguïté naît là, dans cet immense effort de recherche civile financée par l'armée, qui va contribuer à créer toutes les technologies-clés du jeu vidéo d'aujourd'hui, informatique, internet et interface homme-machine notamment. Quand, en 1973, la manne des crédits se resserre sur les projets strictement militaires, c'est l'exode pour les chercheurs qui essaiment un peu partout dans les laboratoires privés, emmenant avec eux leurs connaissances et leurs projets, notamment au MIT (Massachussetts Institute of Technology) ou au Xerox PARC, d'où émergeront très rapidement les principales percées dans les nouvelles technologies (les interfaces graphiques, la souris mais aussi le jeu vidéo puisque le premier jeu vidéo – *Spacewar!* – est créé au MIT).
Cette imbrication des crédits et des industries militaires dans l'économie est une caractéristique de longue date de l'économie américaine : plus de 50 ans après l'avertissement d'Eisenhower, le secteur

L'armée s'intéresse au jeu vidéo car elle a besoin des mêmes technologies

militaire représente encore 4 % du PIB et 17 % des dépenses publiques aux États-Unis (comme le rappelait Andrew Bacevich dans le hors-série du *Monde* consacré à la guerre). C'est une forme de financement public de la recherche à peine déguisé et il n'est donc pas très étonnant qu'il se retrouve au contact de tous les autres secteurs de l'économie. Et c'est comme ça qu'un laboratoire de l'US Air Force se met à assembler 1 760 PlayStation 3 pour créer un supercalculateur pas cher destiné à analyser des images satellite.

La guerre est un jeu. Cette dernière anecdote sur l'utilisation des PlayStation illustre pourquoi il y a probablement une dernière raison, bien plus importante, qui explique l'intérêt grandissant de l'armée pour le jeu vidéo : elle a besoin des mêmes technologies. Vous avez déjà vu un poste de pilotage de drone ? Faites un effort, je vous ai mis une photo page précédente (n° 1) : un ou plusieurs écrans, des manettes et joysticks relativement simples et aucune sensation physique de vol ; voilà qui ressemble furieusement à l'installation d'un passionné de simulation aérienne comme *Flight Sim*'.
Autre exemple, regardez (photo n° 6 en haut à droite) avec quoi ce soldat pilote son petit drone d'exploration et déminage. Oui, cela ressemble étrangement à une manette Xbox. Il y a beaucoup de raisons rationnelles à cela : c'est un outil précis, conçu pour résister à une utilisation intensive et dont les jeunes soldats ont l'habitude parce qu'ils l'ont chez eux.
Aujourd'hui, on voit bien que les frontières se brouillent. Le joueur est de plus en plus acteur, le soldat devient spectateur. Ce n'est plus seulement le jeu vidéo qui cherche à ressembler à la guerre, mais aussi la guerre qui imite le jeu vidéo.■

Comme disait mon grand-père, sage parmi les sages : "*Les accès anticipés de Steam, c'est comme une boîte de chocolat : on ne sait jamais si on va tomber sur un gianduja raffiné ou un rocher fourré au cérumen de porc.*"

PAR GUY MOQUETTE

ACCÈS ANTICIPÉ

Nuclear Throne

Infos
Genre : Shooter
Développeur : Vlambeer (Pays-Bas)
Éditeur : N.C.
Prix : Environ 12 euros

Il existe dans ce bas monde des tableaux touchants, petits moments de grâce qui allègent l'âme et arracheraient une larmichette émue au plus insensible des huissiers parisiens : le rire d'un enfant, la confession d'un furry repenti, la dénonciation par Bernard Tapie du complot visant sa personne... À cette liste non exhaustive, j'ai aujourd'hui le devoir d'ajouter : le Pipomantis parlant de *Nuclear Throne*. Il faut l'entendre, ce jeune et fringant (eh, oh, j'enjolive si je veux) passionné évoquer, des étincelles dans les yeux et des trémolos dans la voix, l'amour immodéré qu'il voue à ce jeu, alors même que son développement n'est pas encore achevé. Oh oui, je sais ce que vous vous dites : "*Pipo ? Le type qui a collé un 9/10 à* Star Command *sur Android dans le numéro 284 ? Vraiment ?*" (NDOB : Et seulement 8/10 à *Pokemon X/Y* !) Ce à quoi je vous rétorquerai que, d'abord, il ne peut pas se tromper tout le temps. C'est statistique. Ensuite, *Nuclear Throne*, c'est le dernier bébé de Vlambeer, les auteurs géniaux et un peu fêlés de *Gun Godz*, *Ridiculous Fishing* ou *Super Crate Box*. Enfin, parce qu'après y avoir joué un après-midi entier, je peux vous l'affirmer haut et fort, en usant d'une formule que mon estimé collègue ne renierait pas : "Nuclear Throne, *ça tabasse.*" Comme d'habitude, Vlambeer prend un concept simple (ici : un shooter nerveux, déplacements au clavier et visée à la souris, le tout dans des niveaux générés de façon procédurale) pour en faire un jeu certes épuré, mais à la fois difficile et jouissif.

La mort, toujours la mort. Difficile de déterminer comment le studio hollandais parvient à trouver ce petit truc, ce feeling, qui fait si souvent défaut aux autres. Dans le cas de *Nuclear Throne*, il s'agit vraisemblablement d'une addition de petites choses : l'écran qui tremble et accentue le sentiment de puissance, déjà incroyable, des pétoires, la formidable bande-son, le petit coup de corne de brume au début de chaque niveau, le design parfait des créatures qui les peuplent, le sentiment de sans cesse passer à deux doigts de la mort – qui frappe inévitablement un peu plus tard, puisque l'on parle bien ici d'un rogue-like – bref : toutes ces petites choses qui font que l'on y retourne, malgré la certitude de s'y faire éviscérer au terme d'une agonie que l'on s'emploie à prolonger chaque fois un peu plus. Histoire de ne pas donner au joueur le sentiment de prendre part à une sorte de taylorisme pixellisé du massacre, *Nuclear Throne* offre la possibilité d'incarner plusieurs personnages disposant de capacités spéciales (une espèce de Beholder qui voit mieux dans les niveaux obscurs, un poisson qui fait des roulades, une plante qui fait pousser des ronces ralentissant les ennemis...), de s'équiper de deux armes au sein de l'arsenal bien déjanté (marteau de guerre, disque rebondissant, arbalète à visée laser...) qui s'offrira à lui et de choisir une mutation parmi quatre à apporter à notre personnage quand il passe un niveau. Je cède ma place devant l'écran à Pipomantis, qui ne cesse de s'extasier devant les nouvelles armes, les boss et toutes les autres nouveautés apportées depuis les premières alpha, quand le jeu s'appelait encore *Wasteland Kings*. Et alors que je me dis qu'il ne manquerait que des décors destructibles pour que le tableau soit complet, voilà le Pipo qui agrandit les couloirs à coups de lance-grenades... Pour trouver un truc négatif à dire sur *Nuclear Throne*, il faut aller fureter du côté du framerate, étrangement bridé à 30 images/seconde. Mais pour le reste, vous l'avez compris, c'est le genre d'accès anticipé qui, sauf à haïr le genre, peut être acheté les yeux fermés.

ACCÈS ANTICIPÉ

Talisman

Infos

Genre : Jeu de société
Développeur : Nomad Games (Grande-Bretagne)
Éditeur : Nomad Games
Prix : Environ 6 euros pour le prologue et 14 pour le jeu classique

Une adaptation de jeu de plateau en jeu vidéo... D'accord, l'idée n'est pas neuve, mais étant moi-même un gros toxico du petit cube en bois et du jet de dés, je ne pouvais qu'accueillir favorablement l'initiative. Moui. Sauf qu'ici, on parle de *Talisman*, un jeu dont la première version, en 1983, fut commercialisée par un éditeur encore confidentiel à l'époque : Games Workshop. Un jeu dont la dimension stratégique se situe à peu près entre *Docteur Maboul* et *La Bonne Paye*. Chaque joueur, incarnant un archétype de l'univers heroic-fantasy, tente d'arriver en premier sur l'objectif au centre de la carte. Malgré la présence de rencontres aléatoires, de cartes d'équipements et de – très – modestes interactions entre les joueurs, difficile de voir en *Talisman* autre chose qu'un bête jeu de petits chevaux légèrement enrichi : tout se joue à la chance pure, sans aucun mécanisme de calcul ou de prise de risque. Il est à craindre que seuls quelques indécrottables nostalgiques ne parviennent à trouver leur compte là-dedans. Tout porte à croire que *Talisman* leur est destiné par l'éditeur, qui a pris soin de conserver les illustrations d'époque, indéniablement typées années 80. Personnellement, rien qu'à les voir, j'ai eu l'impression de me sentir pousser la nuque longue et d'entendre chanter Cindy Lauper. Creux et vilain, le titre se permet en plus d'être malhonnête. En effet, Nomad Games a divisé son "hommage" en deux parties : d'un côté le Prologue, à 6 euros, qui propose des quêtes exclusivement solo, sortes de didacticiels vaguement scénarisés, et de l'autre l'Édition Digitale à 14 euros pour jouer, de manière classique, jusqu'à quatre joueurs. La blague. Parfois, les développeurs se comportent comme des enfants tentant d'attirer l'attention en gesticulant bruyamment ou en se curant l'oreille avec un tisonnier chauffé à blanc. Dans ce genre de cas, il faut réagir comme le font les parents responsables : en regardant ailleurs et en faisant comme s'ils n'existaient pas.

GREENLIGHT

Espions, descente d'acides et tentacules

Malgré la nouvelle politique de Steam en matière d'approbation de titres sur Greenlight (avec ces brouettes entières de validations, on dirait les résultats du Brevet des Collèges), certains titres potentiellement sympathiques restent encore sur le bord de la route. Aussi, si vous avez un clic ou deux à dépanner, ce serait sympa d'aller leur filer. On pense notamment à **The Attack Pack**, un duo de jeux en pixel art. Le premier, SOS, est orienté action ou infiltration, selon l'humeur du joueur. Ne vous fiez pas à la vidéo un peu crétine du combat contre le boss, elle joue contre son camp. Le second volet du pack, The Grey Man, nous met dans la peau d'un alien descendu sur Terre pour kidnapper de braves humains. Ce côté "envers du décor" est également utilisé par **Paradise Lost : First Contact**. Un mélange de plateforme, de puzzles, d'exploration et d'action aux commandes de cette adorable entité tentaculaire que ces salauds d'humains ne font rien qu'à embêter, et que j'aime déjà d'amour sincère. Tiens, au passage, allez faire un petit coucou à **Splatter**, le petit shooter old-school dont l'ambiance horrifique et glauque m'a rappelé – probablement sans raison logique, mais n'essayez pas de raisonner avec les traumatismes – les cauchemars que je faisais après avoir joué à *Dylan Dog*. Il postule depuis longtemps, le pauvre. Enfin, un petit soutien à **NaissanceE** serait le bienvenu également. Il y a certes un risque que cette étrange expérience "*philosophique et artistique*" (je cite les auteurs) tourne à l'onanisme arty. Mais ses puzzles à base de lumière et son ambiance déroutante, voire angoissante, donnent très envie à Netsabes d'y jouer. Vous ne voudriez pas faire de peine à Netsabes, pas vrai ?

Assortiment Vapeur

Comme disait mon grand-père, sage parmi les sages : "*Les accès anticipés de Steam, c'est comme une boîte de chocolats : on ne sait jamais si on va tomber sur un gianduja raffiné ou un rocher fourré au cérumen de porc.*"

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

ACCÈS ANTICIPÉ

Project Zomboid

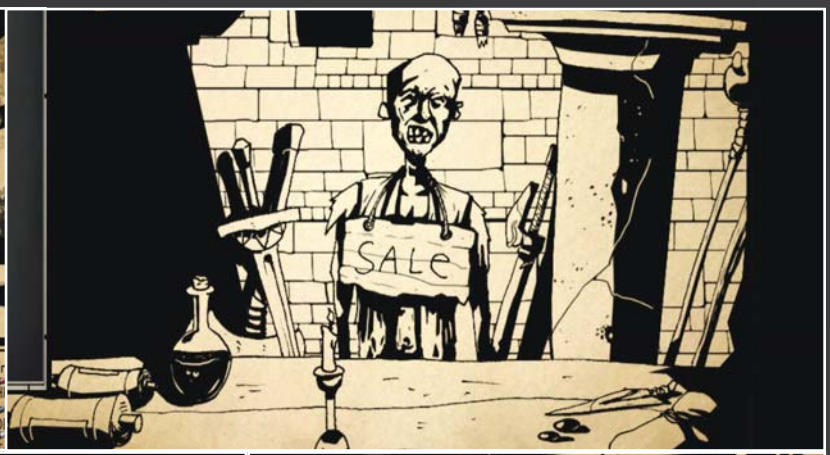
Infos
Genre : Survie
Développeur : Indie Stone Studios (États-Unis)
Éditeur : Indie Stone Studios
Prix : 14 euros (12 sur Desura avec clé Steam)

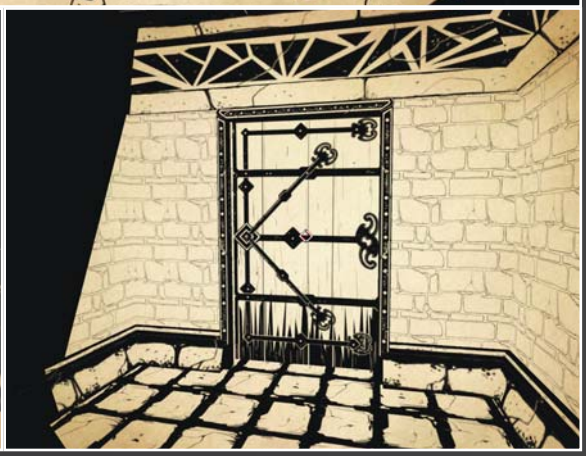
Après des mois passés à gratter à la porte de ses doigts putrides, *Project Zomboid* a enfin intégré le catalogue de Steam, mention "accès anticipé". C'est bien le moins pour un jeu qui connaît depuis près de trois ans un développement chaotique fait d'améliorations, de retours en arrière et surtout de plantages catastrophiques (rappelons pour mémoire le cambriolage dont a été victime un développeur en 2011, dans lequel il a perdu une chiée de code dont il n'avait pas pris la peine de faire un backup). Pour l'occasion, et parce que le temps commence à presser face à la concurrence de *State of Decay* et consorts, les développeurs ont décidé "*d'accélérer le développement*" en augmentant le prix du jeu. Jusqu'ici vendu 6 dollars, il est désormais disponible à 14 euros sur Steam et à 12 euros sur Desura (avec clé Steam offerte, vous savez donc ce qu'il vous reste à faire). Bon, n'allez pas croire que les développeurs soient devenus d'horribles rapiats : une démo gratuite est disponible sur Steam car, dixit Indie Stone Studios, "*nous souhaitons être honnêtes quant à l'état de développement de notre jeu et vous donner la chance de le tester pour savoir s'il tourne sur votre machine*". C'est gentil de leur part, d'accord, mais ce n'est pas du luxe.

Le mardi matin, le connard était toujours vivant. Rappelons quand même, pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de *Project Zomboid*, que l'idée de départ est excellente. *Zomboid* est, faute de meilleure description, un simulateur de survie durant une apocalyse zombie. Depuis une vue isométrique 2,5D dans le genre du premier *Sims*, le joueur dirige son survivant et tente de retarder le plus possible le moment inévitable où les hordes viendront le bouffer. Pas de faits d'armes à la *Left4Dead*, il s'agit ici d'être pragmatique. Cambrioler les supérettes voisines pour trouver de la nourriture, récupérer des planches pour barricader les fenêtres de sa maison, s'assurer de ne pas avoir trop chaud ni trop froid, garder les aliments au frais (ce qui devient difficile une fois que, fin de la civilisation oblige, le courant électrique tombe définitivement en rade) et, last but not least, éviter de devenir fou de solitude en bouquinant ou en jouant aux cartes tout seul au milieu d'une ville déserte. Et puis, à plus long terme, se construire un abri plus facile à défendre qu'une maison bourgeoise, apprendre à faire pousser sa bouffe comme un vrai petit survivaliste d'extrême-droite retranché au fin fond du Michigan avec son fusil. Rencontrer d'autres survivants aussi ? À une époque c'était possible, plus maintenant. Si les PNJ font toujours parties des fonctionnalités prévues, ils ont été retirés de la dernière build le temps d'une grosse révision. Temps qui commence à se faire long, d'ailleurs, et pas seulement quand on est enfermé dans une maison assiégée par la horde. Framerate toujours aussi désastreux, nouvelles features perpétuellement repoussées, interface utilisateur imbitable (les objets coincés dans un angle mort refusent les clics une fois sur deux), le développement de *Project Zomboid* tient plus du zombie asthmatique que de l'infecté bondissant. Le jeu est-il jouable dans son état actuel ? Malgré tout, oui. Est-il prometteur ? Toujours autant. Cette alpha vaut-elle le prix demandé ? Certainement pas, attendez la version finale. D'ailleurs, cette dernière sortira-t-elle un jour ? Sans vouloir faire ma Cassandre de service, je commence à en douter.

GREENLIGHT

Paper Sorcerer





Paper Sorcerer c'est chouette, *Paper Sorcerer* c'est bien. Mais surtout, *Paper Sorcerer* c'est bien et c'est chouette pour plein de raisons différentes, du coup ça va être coton de vous expliquer. Déjà pour son histoire. Le protagoniste, un sorcier, se réveille dans une cellule étrange, un lit et des barreaux perdus dans une immensité obscure (vous voyez la prison où est enfermé Bruce Willis dans *Sin City* ? Voilà). Il va vite découvrir que le donjon étrange dont il essaye de s'échapper est en fait un livre magique, espace extra-dimensionnel bâti pour enfermer les gêneurs particulièrement puissants dans son genre. Remarquez, il aurait pu s'en douter, tout est dessiné en noir sur fond blanc cassé, traînées d'encre sur du papier. Son style visuel unique est d'ailleurs la deuxième bonne raison d'aller immédiatement voter pour *Paper Sorcerer* sur Greenlight. Explorer ces couloirs vaguement irréels porté par une musique synthétique mi-entêtante mi-creepy, vaut le détour. Bon point, cette phase d'exploration se déroule en temps réel et vue subjective, histoire de profiter de tous les petits détails et de l'impressionnant travail effectué sur les ombres. Parfois, au détour d'un couloir (bon, OK, au détour de quasiment chaque couloir), on tombe sur un petit amas de bulles noires, ce qui signifie qu'un combat va avoir lieu. Le jeu passe alors en mode tour par tour le temps d'une baston bien old-school qui oppose les quatre personnages contrôlés par le joueur à un groupe de 1 à 6 ennemis.

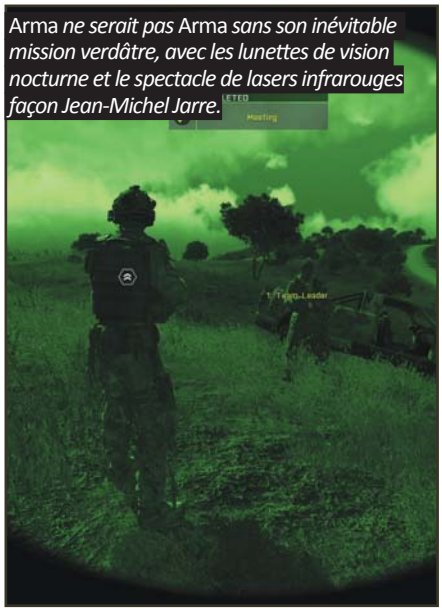
Jeter l'encre. Ah oui, j'ai oublié de vous dire : notre pote le sorcier ne reste pas seul bien longtemps. À peine sorti de sa cellule, il va invoquer trois acolytes à choisir parmi un "roster" qui couvre à peu près tous les grands classiques du genre (guerrier tank, assassin DPS, soigneur, mage, ainsi que toutes sortes de combinaisons de ces archétypes...). Chaque créature a son propre look et sa propre liste de pouvoirs, en général cinq ou six, qui vont de l'attaque multi-cibles au drain de vie en passant par le sort de protection, qu'il faut utiliser à bon escient pendant les combats. Pas très original non, mais les règles de *Paper Sorcerer*, simples et bien pensées, offrent une bonne profondeur tactique. En gros, il s'agit de gérer avec adresse les points de défense (une sorte de "bouclier" dont disposent les personnages au début du combat et qui ne régénère pas) et les points d'énergie (qui servent à utiliser les skills et régénèrent à très faible allure). Il y a bien sûr des dizaines de subtilités, des tas d'objets à utiliser pour changer le cours d'un combat, des marchands chez qui acheter lesdits objets, pas la peine d'en rajouter, vous avez compris. Même si le jeu est pour le moment un peu répétitif et l'interface très perfectible, défauts mineurs dont on peut espérer qu'ils seront corrigés d'ici à la sortie, *Paper Sorcerer* a d'ores et déjà le triple mérite d'être beau, original et de ne pas reposer sur un unique gimmick de gameplay. La plupart des titres en compétition pour Greenlight ne peuvent pas en dire autant.

On y Joue 2003 2013 Encore !

ESTABLICHAISE EN 2007 - VOL. MMLXX (ENVIRON) PARIS XXE - 1ER DÉCEMBRE 2013

-Arma III-
Une partie de campagne

*La sortie d'*Arma III *début septembre fut une douche froide : outre des problèmes récurrents de performances en multijoueur, le jeu est sorti sans la moindre campagne solo. Aigris, désappointés, amers, nous avions tout de même promis de vous reparler du jeu dès que les développeurs auraient l'amabilité de réparer cette absence.*



Arma *ne serait pas* Arma *sans son inévitable mission verdâtre, avec les lunettes de vision nocturne et le spectacle de lasers infrarouges façon Jean-Michel Jarre.*

DUWS : le mod qui sauve les meubles
Comme d'habitude sur les jeux de Bohemia, les moddeurs font un boulot de dingue. Si vous désespérez de pouvoir vraiment profiter de votre bel *Arma III* en solo, sachez que l'excellent mod Dynamic Universal War System, DUWS de son petit nom, est certainement ce qui se fait de mieux. Installable en un clic via Steam Workshop (*cpc.cx/8vR*), il vous génère une campagne dynamique sur l'île d'Altis. Vous démarrez avec un Quartier Général placé au pif, vous recrutez des équipiers I.A. et des véhicules en dépensant des points de Commandement, puis vous partez à l'aventure pour nettoyer des zones hostiles de toute présence ennemie. C'est presque un petit RPG militaire. Les premières tentatives seront difficiles, parce que le mod est totalement libertaire et qu'on se retrouve tout de suite à devoir diriger une escouade entière. Mais qu'on pige le système de commande des soldats I.A. et qu'on se monte une petite armée avec hommes et véhicules, DUWS devient génial. Malgré les inévitables lacunes de l'I.A., les combats y sont bien plus impressionnants et stressants que sur les missions scriptées de Bohemia. Si votre *Arma III* prend la poussière par manque de contenu solo, ressortez-le pour insister quelques heures sur DUWS, vous pourriez être surpris.

Voilà donc la campagne solo d'*Arma III*, ou plutôt, le tiers de cette campagne, puisque Bohemia a décidé de la sortir sous forme épisodique : trois DLC gratuits dont le premier est disponible depuis le 31 octobre. C'est mieux que rien... Baptisé "Survive", cet épisode relate l'attaque surprise et dévastatrice des forces de la CSAT sur l'île de Stratis – la plus petite des deux îles d'*Arma III*, celle qu'on connaît puis la version Alpha. Le joueur incarne un soldat de l'OTAN qui va tenter de se sortir du merdier en rejoignant un groupe de quelques survivants isolés au beau milieu de l'île. Le scénario, sans être évidement celui d'un *BioShock*, est nettement plus travaillé que les missions austères auxquelles on avait eu droit sur les *Operation Flashpoint* et *Arma* précédents. Il y a même des persos récurrents bénéficiant d'un doublage vocal professionnel, une première pour le studio.

Moui, bon, bref. "Survive" se compose de 14 missions de pure infanterie, des niveaux d'introduction pas trop complexes où le joueur n'a ni à gérer d'équipiers I.A., ni mettre en œuvre des armes ou véhicules compliqués. Un vétéran d'*Arma* les bouclera en trois ou quatre heures grand maximum, car le niveau de difficulté n'est pas bien élevé. Ces missions sont tout de même agréables et permettent enfin de s'amuser un peu en solo sur *Arma III*. On notera quelques bons moments : une fuite à travers une plaine tandis que des ennemis sont parachutés dans le ciel, une phase marrante avec un mini-drone à contrôler, quelques belles scènes d'attaque aérienne... D'une manière générale, ces missions sont plus pro, plus claires et plus ludiques que celles d'*Arma II*, même si l'on n'échappe pas à quelques bugs de scripts qui obligent parfois à recommencer la mission. Est-ce que ce premier DLC solo révolutionne *Arma III* ? Non. Est-ce que l'I.A. a fait des progrès fulgurants depuis *Arma II* ? Non plus. Loin d'être désagréable, cette ébauche de campagne solo reste encore trop limitée et trop brute de décoffrage pour attirer un public plus large que les habituels accros ultra-motivés qui jouent déjà au jeu depuis sa version alpha.

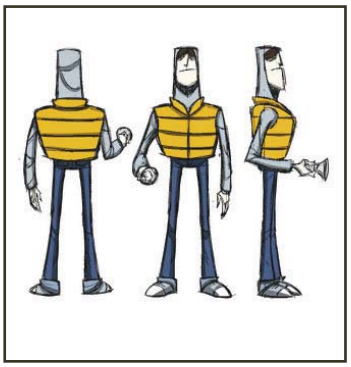
ackboo

On y Joue 2003 2013 Encore !

ESTABLICHAISE EN 2007 - VOL. MMLXX (ENVIRON) PARIS XXE - 15 NOVEMBRE 2013

-The Screecher- Quand Don't Starve devient Don't Stare

Si vous êtes un individu normalement constitué, votre histoire avec Don't Starve *ressemble à ça : vous avez lancé le jeu, vous avez commencé à jouer, et trois semaines plus tard, à l'occasion de la mort totalement injuste de votre Winston, vous vous êtes fait la promesse solennelle de ne plus jamais toucher à cette drogue dure, à ce trou noir temporel, à cet instrument du malin destiné à détourner les masses laborieuses de la vie. Eh bien, voici venu le moment de replonger.*



La première bonne raison, c'est notre ~~maquettiste~~ rédacteur graphique, dont je ne sais plus bien si est on censé l'appeler Prosper Picole, Philippe Buvard ou Toto le Twittos-de-la-Honte, qui s'est chargé de me l'annoncer un matin, sur le coup de 2 h 45. "*Eh Kalash, tu as vu le nouveau mod de* Don't Starve *?*", m'a-t-il glissé dans une fenêtre GTalk. Ouais, je l'avais vu. Et comme Toto avait mis environ 8 semaines avant de réussir à affronter son premier hiver dans *Don't Starve*, je ne m'attendais pas à un retour rapide de sa part. Je me suis donc mise au turbin, ce qui, pour une fois, fut plutôt rapide. Car oui, rassurez-vous, si *The Screecher* vaut le coup d'être lancé, lui n'aspirera pas votre temps libre. Il se contentera de votre âme et de votre santé mentale. Autre bonne nouvelle, *The Screetcher* est un mod sans être un mod, et donc dénué des éventuelles complications que cela implique. Comme il a été développé par Klei Entertainment, tout titulaire d'une copie dûment licenciée de *Don't Starve* devrait le récupérer plus ou moins automatiquement. Et dernière bonne nouvelle (il faut se mettre du baume au cœur avant ce qui vous attend), *The Screecher* est un survival horror à la *Slender* (que vous pouvez télécharger gratuito-légalement ici *http://cpc.cx/8qu*), un truc parfaitement terrifiant avec une lampe de poche et des créatures surnaturelles qui n'aiment pas qu'on les regarde de trop près.

Camping veuvage. Donc voilà, vous allez lancé *The Screecher*. Et là, vous allez découvrir ce à quoi *Don't Starve* ressemblerait s'il était un TPS. Vous allez donc suivre Bill, qui, au coin d'un feu de camp, découvre une note de Sarah, son amoureuse, qu'il lui dit qu'elle lui a laissé des batteries et qu'il n'a plus qu'à la rejoindre. Oui, au départ on ne comprend pas grand-chose, mais un examen attentif des containers (c'est fou tout ce qu'on peut ranger dans un duvet) que vous trouverez sur votre chemin vous renseignera. Vous y trouverez parfois rien, parfois des notes, et plus rarement, des piles pour votre lampe de poche. Vous allez donc passer votre temps à surveiller le niveau de charge de celle-ci et tenter de terminer l'aventure vivant. Une fois que ce sera fait,vous aurez deux options. Alléché par l'horreur ambiante, vous pouvez commencer à regarder ce que les joueurs bénéficiant depuis de la mise à jour "6 feet under" d'outils de moddage, ont fait pour le grand concours d'Halloween (la maison hantée est plutôt sympa, *http://cpc.cx/8qv*). Vous pouvez même vous y mettre. Ou alors, c'est le design, la touche espace pour agir et la tabulation pour voir la carte qui vous ont recontaminés. Et là, vous pouvez y retourner sans peur du déjà-vu, parce qu'au rythme d'une mise à jour par mois, le contenu de *Don't Starve* a considérablement grossi. Après les Caves, il y a eu les ruines ; Wickerbottom, la bibliothécaire, peut maintenant crafter des livres magiques ; et voilà, je suis foutue. À l'année prochaine.

Maria Kalash

Où sont les consoles ?

Alors que la sortie commerciale de la PlayStation 4 en Europe est prévue le 29 novembre et que la Xbox One est annoncée le 22 novembre, aucun journaliste n'a pu tester ces deux consoles à l'heure où j'écris ces lignes, soit le 8 novembre.

Oh, certes, il y a eu des présentations. Dernier exemple en date, celle des jeux Xbox One organisée à… San Francisco. Auparavant, Sony aura montré quelques jeux sur PlayStation 4 à Paris, et encore auparavant, lors de la Gamescom d'août ou de l'E3 dernier, d'autres jeux étaient en démonstration. Les jeux, oui, et encore, mais les consoles non, alors que justement on nous promet que ce seront "*bien plus*" que des consoles de jeux.

Pourtant, me direz-vous, depuis deux mois dans la presse spécialisée, les articles et les vidéos pullulent, qui comparent et mesurent ces nouvelles consoles par rapport aux précédentes. C'est donc bien que ces journalistes y ont eu accès, non ?... La réalité, hélas, est triste. La soi-disant PlayStation 4 qui a servi à plusieurs médias en septembre était une coque vide, passée de rédaction en rédaction par Sony. C'est pour cela que ses mensurations ont été commentées et mesurées dans tous les sens par certains confrères, mais jamais son poids. Côté Microsoft, idem : le prototype qui a circulé chez les journalistes en octobre n'était pas destiné à fonctionner.

Pourtant, ces consoles existent. Elles sortent dans 15 jours maximum, les précommandes se comptent en centaines de milliers d'exemplaires (1,5 million clame Sony pour la PS4) et les deux constructeurs visent 4 à 6 millions de ventes durant leur exercice fiscal 2013. Donc bien évidemment, puisqu'il faut du temps pour construire autant de consoles (en Chine, principalement) et les acheminer en Europe, elles sortent déjà des chaînes de production depuis au moins un mois.

Elles existent donc, mais pas pour la presse. Autrement dit, impossible de faire paraître à temps des avis sur les premiers jeux disponibles. Sauf à accepter des conditions de test (chez le constructeur, en temps limité…) que nous refusons par principe. Chez Sony, par exemple, on organise pour la presse US une "journée de tests"… deux jours avant la sortie de la console (15 novembre chez eux).

Il ne s'agit pas ici de se plaindre ou de crier au crime de lèse-majesté : nous avons commandé des consoles que nous avons payées comme tout un chacun, et nous achèterons les jeux qu'on ne souhaite pas nous fournir, comme c'est notre habitude et tant pis si les articles sont en retard. Il s'agit juste d'observer que tout cela est parfaitement délibéré et de se demander pourquoi les constructeurs ne veulent pas d'articles de la presse spécialisée au moment du lancement.

Premièrement, parce qu'ils en auront tout de même : cette rareté artificielle permettra à certains de négocier sans vergogne des "exclusivités" (toutes relatives) en acceptant des tests sous surveillance.

Deuxièmement, parce que Sony et Microsoft veulent probablement tout d'abord s'assurer d'une couverture de leur lancement à la fois maximale et la plus lisse possible par la presse généraliste. Comprenez : sans les fausses notes de ces pinailleurs de journalistes spécialisés capables, ces fourbes, d'influencer leurs confrères moins connaisseurs.

Et enfin troisièmement, parce qu'ils ne sont pas prêts et qu'ils ne veulent pas que cela se sache trop tôt. Déjà, il y a de bonnes chances que la plupart des jeux PS4 et Xbox One ne soient que des portages de versions PS3 et 360, sans aucuns attributs "next-gen". Ensuite, nous avons un gros doute sur ce dont seront réellement capables ces consoles le jour de leur lancement : Microsoft a "changé" la fréquence de ses processeurs à deux mois du lancement et annonce 20 minutes de téléchargement obligatoire au lancement (sans quoi la console ne fonctionnera carrément pas), un peu comme Sony qui prévoit déjà un patch de 300 Mo le premier jour (obligatoire pour un certain nombre de fonctionnalités annoncées dont, excusez du peu, le multijoueur online et le lecteur Blu-ray et DVD…).

Nous serons bientôt fixés, mais l'expérience et le bon sens indiquent la même chose : prudence, si les consoles étaient vraiment prêtes, ils les montreraient.

Ivan Le Fou

(Voir aussi notre dossier consoles p. 122)

Sexe, Mensonges et Jeux Vidéo

La Genèse de Canard PC

Ici commence Canard PC

Partie I : les années héroïques

-5000 avant J.C.

Invention de l'écriture

Et je peux vous garantir que le mec y aurait réfléchi à deux fois s'il avait su ce qu'on allait en faire.

Ivan Le Fou

Né dans la triste ville ouvrière de Montreuil, Ivan Le Fou a su s'extirper d'une misérable condition d'origine à force de travail, d'honnêtetés intellectuelles et de réalisme. Titulaire d'une maîtrise de journalisme, d'une thèse d'état en sciences sociales et d'un doctorat d'économie comparée, il en est aujourd'hui contraint d'exhiber son physique avantageux à la télé pour gagner sa vie.

2003

Alors que Future s'apprête à racheter les magazines de jeux vidéo d'Hachette, Ivan le Fou – renard pas encore totalement argenté et ancien rédacteur en chef adjoint de Joystick – officie en tant que rédacteur en chef de *DVD Magazine*. Casque Noir – l'opossum blond vénitien comme nous l'appelons depuis toujours – est de son côté l'indéboulonnable rédacteur en chef de *Joystick*.

Casque Noir

Petit mammifère arboricole doté d'une grande queue préhensile, il prospère dans la mangrove où, suspendu à un palétuvier, il attire ses proies à coups de promesses de primes et de jeux de mots débiles mais surpuissants. A été vu en train d'accrocher les clés de sa Porsche sur un porte-clés Dacia pour rappeler qu'il est toujours proche du petit peuple.

5 mai

Avant

Il y a bien longtemps, dans le Royaume Merveilleux d'Hachette, une bande d'idiots se vautraient dans l'argent et les jeux vidéo. Nuit et jour, ils ripaillaient, piaillaient tout court et jouaient à l'abri du besoin et du doute. Mais, un jour, la récré sonna et, tous, ils furent précipités la tête la première sur le dur mur en crépi de la réalité.

17 mai

La nouvelle commence à se répandre : Hachette vend une partie de son portefeuille à la société britannique qui édite déjà PC Jeux en France. Le marsupial roux, toujours rusé, approche son ami le canidé quasi monochrome afin de lui proposer de monter un concurrent mensuel à *Joystick*. Ivan (c'est moins galère que les noms de code d'animaux) préférerait un huit pages, format tabloïd, noir & blanc, sans images, avec des dessins humoristiques (mais pas trop drôle quand même, ça pourrait faire joyeux). Rapidement, un compromis sera trouvé : il y aura des images, de la couleur, un format hebdomadaire, du papier journal dégueu'. Pour l'humour et les jeux vidéo, rien n'est encore certain.

8 juin

Mais comment financer cela ? Avec des économies sagement accumulées toute une vie ? Attendez, on parle ici de couillons qui vivent en jouant aux jeux vidéo là... Et c'est ici que le droit du travail entre en jeu : le statut de journaliste prévoit qu'on puisse démissionner avec des indemnités de licenciement lorsque le journal change le patron. Casque et Ivan décident de démissionner.

Octobre

Canard PC cherche un imprimeur. Casque Noir, encore peu au fait de la chose financière, décide de donner rendez-vous à l'imprimeur dans le salon d'un hôtel des Champs-Élysées, parce qu'avec un imprimeur, "*il faut faire bonne impression*". Bizarrement, l'impression nous coûte très cher. On se demande s'il y a un lien.

Ta Race
Issu d'une vieille lignée aristocratique tourangelle, Capt'ain Ta Race renonça à la gestion du domaine familial pour officier comme Maître Sega et faire de la peine aux petits enfants. Rapidement remarqué par les instances dirigeantes de Joystick par sa capacité à détourner des chansons de Mouloudji pour en faire des trucs dégueulasses, il est nommé responsable du booklet soluce, avant d'être puni de tous ses méfaits passés et à venir en héritant du rôle de maquettiste chez Canard PC.

Juillet

Plouf Plaf Plif. Dans une piscine du pays de Cervantes, notre tas d'idiots bâtit des châteaux en Espagne. Casque et Ivan exposent leur grand projet à la future équipe tandis qu'ackboo explore sa sensualité aquatique en clapotant comme un gros phoque asthmatique. Gana, Ta Race, Pom2Ter et Fishbone sont hypnotisés par ce ballet aqueux et décident de démissionner en bloc, sans se poser de question.

Août

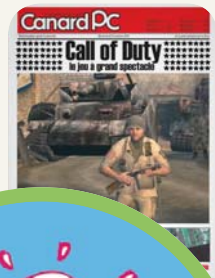
ackboo
Les premières représentations d'ackboo apparaissent en Mésopotamie au quarantième siècle avant notre ère. D'abord principe de la fertilité qui pourrait se confondre avec des milliers d'autres, il prend une autre dimension avec l'invention par les scribes de tablettes de terre cuite facilement transportables. Principe divin fondamental de la pensée structurée et de la créativité au service de l'information, il bénit encore aujourd'hui de ses bienfaits tout rédacteur qui veut bien "la fermer et se mettre à bosser un peu".

Toutes les indemnités de licenciement sont mises en commun dans Presse Non-Stop. Enfin, sauf celles qui ont été dépensées dans des Audi, des téléphones portables ou des projecteurs vidéo. Quand on y pense, il est assez rigolo de se dire que c'est Future qui finance la création de son concurrent.

20 septembre

Le projet se met lentement en place. Tout le monde bosse dur, les formules et les couv' potentielles s'enchaînent. Mais pas de nom. Casque Noir connaîtra l'illumination dans son bain en fixant (certains disent sniffant) une bouteille de détergent : *Canard PC*, le magazine qui récure le jeu vidéo.

26 septembre



Gana
Considéré par beaucoup comme l'homme le plus drôle du monde, Gana figure aussi au Guinness Book des Records à l'entrée "Plus grosse flemmasse que la Terre ait jamais portée". Crie très fort quand on menace de lui faire mal. Sent bon. Aurait une fois été giflé avec une saucisse de dinde mais refuse d'infirmer ou de confirmer.

Didier Couly, le dessinateur, est efficace. En 30 minutes, sur un coin de table avec une bouteille de ketchup et quelques cure-dents, il invente la fameuse "**POLICE CANARD PC**" (celle du logo notamment).

5 octobre

Au bout d'une grosse semaine d'efforts, Didier Couly réussit à reproduire sa super police après qu'un serveur un peu zélé eut nettoyé "*son gros tas de merde, nan mais vous avez pas honte à votre âge ?*" avant que l'équipe n'ait pu prendre de photo.

Canard PC
Né le mercredi
26/11/2003 à 08 h 15
à Paris XXe - France
Sagittaire ascendant
Sagittaire

30 octobre

C'est la naissance de Gaming. Un mensuel de jeux vidéo créé par nos copains de *Joypad* et de *PlayStation Magazine*. Ils ont du papier glacé, ils sont super nombreux, ils font de la pub. Purée, avec notre feuille de chou, on est des clochards. Ils vont nous éclipser.

10 décembre

Les premiers chiffres de ventes arrivent à la rédac'. Tout le monde a mis sa plus belle gourmette en or. Les chemises sont ouvertes sur les torses et on est prêts à aller fêter notre réussite dans la plus grande tradition des barons de la presse. 99 % d'invendus, c'est la catastrophe. Heureusement, Ta Race a un oncle qui pourrait nous racheter les gourmettes (et même les chemises si on insiste).

15 novembre

Un étrange mal frappe tous les membres de la rédac' : sentiment de lourdeur dans les membres, yeux qui se ferment, envie d'aller se coucher, besoin de consommer des boissons caféinées... Pour la première fois de leur vie, ce tas de feignasses élevées avec une cuillère d'argent dans la bouche découvrent le travail et l'effort. Dieu merci, ça ne durera pas longtemps. D'après nos calculs, il s'agit de la seule semaine véritablement travaillée en dix ans de *Canard PC*.

26 novembre 2003

Presse Non-Stop a la joie de vous annoncer la naissance de son premier magazine, *Canard PC*. Il fait la fierté et la joie de ses parents, pour la richesse, on attendra...

Fishbone
Entrepreneur dans l'âme, Fishbone a longtemps souffert d'être réduit au simple rôle de véritable génie du test de jeu vidéo célébré par ses lecteurs, collègues, confrères et concurrents. Il a logiquement décidé de démontrer au monde qu'il était beaucoup plus que ça en multipliant les investissements pourris et les plans économiques perraves aux quatre coins du monde. Mais fais gaffe Fish, ton dernier truc, il est en train de marcher, ça va se retourner contre toi...

Généraux élevés, enthousiasme, indépendance, sont les caractéristiques principales de votre signe. Vous avez confiance en votre destin et votre tempérament s'accommode de toutes les audaces, pourvu que vous y trouviez un certain dépassement de soi et un but.
En amour, ce qui vous motive c'est de conquérir l'autre grâce à votre charme ravageur.
Ce que les autres apprécient en vous, c'est votre gaieté naturelle, votre loyauté et votre dynamisme.
Ils sont natifs du même signe : Philippe Bouvard, Jacques Chirac, Disney, Jean-Pierre Foucault, Enrico Macias, Léon Zitrone.

Votre Ascendant est dans le signe du Sagittaire
La franchise et la sincérité sont des qualités qui vous ouvrent les portes du succès et vous attirent la sympathie générale. Vous pouvez vous épanouir dans des métiers non routiniers vous permettant de déployer votre personnalité brillante, votre créativité et votre besoin de mouvement.
Ils ont l'ascendant dans le même signe que vous : Jean Alési, Alain Bougrain-Dubourg, Michel Fugain, Jacques Martin, Muriel Robin, Jean-Paul Sartre, Patrick Sébastien.

Votre Soleil est situé en maison I
Cette position révèle une forte personnalité, confinant à l'égocentrisme. Vous pouvez prendre en main votre destinée, vous imposer par votre magnétisme, manifester une aptitude avec efficacité ou vous réaliser par vos propres moyens. En clair, vous savez vous faire remarquer.

Votre Lune de naissance est en Capricorne
Vous demeurez généralement à l'abri des passions et de l'esprit de clocher.
Ils ont la Lune dans le même signe : Pierre Desproges, Michel Galabru, Michel Jonasz, Pierre Palmade, Muriel Robin.

Votre Lune est en maison II
Vos gains, réguliers mais assez instables, peuvent provenir d'un public ou d'une clientèle.

Votre Mercure de naissance est en Sagittaire
Votre sens de la justice, votre diplomatie et votre générosité sont très appréciés par votre entourage.
Ils ont Mercure dans le même signe : Jacques Chirac, Charles de Gaulle, Thierry Lhermitte, Enrico Macias, Gérard de Villiers.

Votre Mars de naissance est en Poissons
D'un tempérament franchement réactionnaire, vous avez aussi tendance, dans l'exercice de vos activités, à être anarchiste. Votre agressivité peut être dirigée contre des valeurs collectives ou religieuses, ce qui peut générer des ennuis avec la loi ou l'administration.

Ils ont Mars dans le même signe : Dick Rivers, Sainte Bernadette, Jacques Villeret.

Votre Mars natal est en maison III
Vous avez des dispositions pour les métiers de communication (écriture, radio, publicité, etc.). Vous aimez beaucoup la polémique, les débats, les joutes oratoires. Vous parlez pour défendre vos idées.

Bob Arctor
Égérie du mouvement de la révolte fiscale dès le début des années 90, Bob Arctor n'a jamais travaillé ni chez Joystick, ni chez Canard PC. Oui, j'ai bien compris monsieur, si jamais il tente de rentrer en contact avec nous, nous n'hésiterons pas à contacter la Direction Générale des Finances Publiques. Oui, nous avons votre numéro. Bonne journée monsieur le Directeur Divisionnaire des Impôts !

17 décembre

On a reçu les seconds chiffres de ventes... 98,5 % d'invendus ! Yeah, on tient le bon bout. Pour fêter ça, on publie un numéro double. Pour ce numéro spécial Noël, Casque parie sur un 98,2 d'invendus. Ivan – toujours plus raisonnable – pense plutôt à 98,43. C'est la liesse. Pour fêter ça, on balance le n° 1 de *Canard PC* gratos sur Internet. 30 000 téléchargements le premier jour... Comme le dit si bien Casque : "*Ça se vend mieux quand c'est gratuit.*"

7 janvier

L'année commence doucement : tout le monde a passé d'excellentes vacances de fin d'année, les angoisses nocturnes d'Ivan concernant les ventes et l'avenir de la société ont à peine blanchi ses mèches poivre et sel et l'ensemble de l'équipe est ravie d'avoir passé deux semaines sans entendre Ta Race roter. Sauf Fishbone, qui a fêté le réveillon avec lui.

21 décembre

CANARD PC
Deus Ex 2 : la déception
Le jeu est sorti aux États-Unis, nous l'avons essayé
Star Wars Galaxies
Chasse aux Jedis dans le jeu de rôles online de La Guerre des étoiles
Numéro double
Spécial No

2004

10 janvier

Steam n'existe pas encore... Alors, on s'achète une version import de *Deux Ex : Invisible War* parce que la sortie a été décalée en Europe. Le jeu nous déçoit tellement qu'on décide d'en faire notre une. C'est la première couv' négative de l'histoire des magazines de jeux vidéo, bien qu'*Hebdogiciel* ne se gênait pas en matière d'informatique pure. Sauf que... c'est le numéro double de Noël, on est crevé, aussitôt le numéro terminé tout le monde se barre pour dormir en vacances. Et Ivan oublie complètement de prévenir l'attaché de presse d'Eidos de ce qui va lui tomber dessus. Résultat, il le découvre en kiosque et c'est le cataclysme. Premier blacklistage pour *Canard PC* ! Et pour le coup, c'était vraiment de notre faute.

Nos concurrents l'assurent aux éditeurs
"Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

5 février

Il y a quatre couv' par mois. C'est pas facile. Mais pour la première fois, dans la presse JV française, les couv' ne sont pas systématiquement "dealées" avec les éditeurs : on fait la couv' sur l'actu du moment, sans rien demander en échange. C'est révolutionnaire. Mais du coup, on ne demande pas l'autorisation non plus. Et on fout le boxon pour les services presse toujours embarqués dans leurs exclus avec les autres magazines.

21 janvier

Avoir un bureau, c'est chouette. Mais avoir trois bureaux c'est encore mieux. *Canard PC* s'installe à la Pépinière d'entreprises Soleillet. Plus exactement au troisième étage, dans trois pièces séparées. Logiquement, la mieux insonorisée (et la plus éloignée) est réservée à Ta Race et à l'équipe Maquette (lui, ses clopes, ses bières, ses pets). Les deux autres pièces sont réparties entre membres de la vraie rédaction, ceux qui écrivent. Après une rencontre fortuite dans le couloir avec un "net-entrepreneur férocement orienté b2b dans le domaine du social networking", ackboo prend un congé maladie.

Pom2Ter
Titulaire du permis B et d'un Brevet d'études professionnel sanitaire et social option petite enfance, le jeune Pom2Ter fait un passage remarqué chez Joystick avant de poser sa valise chez Canard PC où il ne testera que des jeux pornographiques. Tirant parti de ces solides fondamentaux, il ne tarde pas s'envoler à L.A. où on le soupçonne d'écrire un remake ghetto de Cris et Chuchotements pour Luc Besson.

CANARD PC
On tient le futur rival de Total Annihilation
Jeanne d'Arc
Söldner

LES UNES AUXQUELLES VOUS AVEZ ÉCHAPPÉ – LES UNES AUXQUELLES VOUS AVEZ ÉCHAPPÉ – LES UNES AUXQUELLES VOUS AVEZ ÉCHAPPÉ –

25 février

Ackboo, récemment rentré de son congé maladie, débarque à la rédac' tout essoufflé. Il a vu le successeur de *Flashpoint*. Ça va être dément... Le terrain est destructible, y a plein de flingues différents, les véhicules ont l'air super bien foutus. Et, encore mieux, les développeurs ont vraiment l'air d'avoir à cœur de sortir un jeu impec', sans bugs et parfaitement équilibré.

3 mars

Les chiffres de ventes augmentent lentement. Mais la réputation du magazine explose sur Internet et dans tout le milieu du jeu vidéo. "*Attends, mais c'est les connards qui faisaient Joystick ! Je me souviens d'eux, ils avaient mis 31 % à mon premier jeu.*" Pendant ce temps-là, *Console+*, qui vend encore beaucoup et n'a toujours pas été acheté par Future, nous demande d'écrire une page PC dans chaque numéro. Ça n'a pas duré longtemps, mais on espère sincèrement que ce n'est pas ça qui les a coulés.

10 mars

C'est la mort de Claude Nougaro. Ta Race, au prix d'un impressionnant effort de volonté, réussit à ne pas utiliser la petite phrase de la couv' pour le traiter de "*Sale connard glaireux*". Et personne n'en saura jamais rien.

20 mars

Nos concurrents l'assurent aux éditeurs

"Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

5 mai

The Creative Assembly prépare son *Rome Total War*. Personne n'a rien vu ni eu en France, mais la presse américaine et anglaise ont fait plein de previews et de reportages. Ivan décide de compiler toutes les infos trouvées ailleurs pour faire un À Venir et parler un peu du jeu franchement alléchant. À force de boulots, il accumule quatre pages d'infos et d'images. À la sortie du mag, gros malaise : *PC Jeux* avait dealé la couv' avec un reportage exclusif et au final, sortent après *Canard PC* et ont moins d'infos que nous. Sega est très embêté. Nous, un peu moins.

30 avril

Gaming ferme

14 avril

Quelqu'un décide de ramener sa télé dans la nouvelle rédac. Grave erreur, *La Ferme Célébrités* vient juste de commencer. Entre le prime time quotidien et le flux vidéo online, Gana et ackboo ne foutent plus rien. Casque leur signale que, pour voir un chauve à la Pascal Olmeta se prendre la tête avec un gros bœuf qui pète, pas besoin de télé, 'suffit de regarder du côté des bureaux de Fishbone et Ta Race.

7 avril

Trois bureaux c'était super chouette, mais un seul ça serait tellement mieux ! Les responsables de la Pépinière nous contactent afin de trouver une solution concernant l'insupportable odeur de gitane maïs, de fayots et de houblons pourris qui empêchent toutes les sociétés du troisième étage de bosser. On nous transfère immédiatement au premier étage dans une super espace tout près de l'accueil. On dénombre onze fenêtres pour 60 m².

11 mai

Arrivée de Boudin Cosmique "*Et si on embauchait une maquettiste ? Quelqu'un de fin, d'élégant, de sensible ? Oui, elle bosserait toute la journée avec Ta Race, pourquoi ?*"

26 mai

Ah, les développeurs de *Söldner* sont de gros menteurs. Ou plutôt, disons que l'éditeur a dû bien leur mettre la pression pour sortir une bêta. C'est mauvais, on casse le jeu mais on passe pour des couillons quand même. Et pour des vendus puisqu'on a préparé un booklet sur le titre de JoWooD. Mais ce que personne ne sait, c'est qu'on a été payé en jeux *Söldner* à filer aux lecteurs. On les a encore, ils sont offerts à chaque nouveau rédacteur... Un moyen de se rappeler qu'il ne faut jamais s'emballer.

1er juin

Nos concurrents l'assurent aux éditeurs "Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

15 septembre

Le constructeur HP nous contacte et nous indique que, désormais, ils ne travailleront plus avec nous. Personne ne comprend, jusqu'à ce que nous tombions sur une vieille news de Bob Arctor évoquant l'un des fondateurs de la société "Hewlett la balayette".

17 juillet

Première occurrence de la "Colère de Couly". La "Colère de Couly" rententit quand un des membres de la rédac' change de look et rend ses dessins datés. Coupables : ackboo qui maigrit, beaucoup. Nous réussissons à canaliser la rage du dessinateur pour lui faire dessiner sa première couv' de *Canard PC*.

CANARD PC
Codename : Panzers
La nouvelle référence du STR historique

1er septembre

Notre premier "nouveau". Le souffle de la jeunesse, l'audace, la joie, l'innocence. Il fait des études de journalisme en alternance, Ivan est séduit. Il collectionne les vidéos crades de vieux bourrés. Ta Race l'accueille à bras ouvert. Mais comment s'appellera-t-il ? Gana propose Docteur Génocide et Monsieur 11-Septembre. Casque a un faible pour "boîtier moyen tour". Ça attendra.

16 juin

Tout va bien, c'est cool, on profite.

22 septembre

Le bleu prend ses marques à la rédaction et s'attire l'affection de tous en dosant parfaitement poudre Nescafé et eau chaude. Il y gagne son pseudo. "*Il est bon ton café El Gringo.*" Monsieur a un petit sourire timide et une toute petite voix. On a un peu peur qu'il ait du mal à se lâcher sur le papier.

7 juillet

Madame Certeau de FERTIS banque nous refuse un prêt et nous conseille d'arrêter le papier pour lancer un site web (la bulle Internet a éclaté en 2000).

30 juin

Oh tiens, un incendie chez l'imprimeur. Tous nos beaux *Canard PC* brûlés. Casque, philosophe-troupier : "*C'est con, ils étaient flambant neufs.*"

El Gringo
Une biographie ? Quelle biographie ? El Gringo ne croit pas aux biographies. Les biographies enferment l'essence des êtres dans un carcan fasciste. El Gringo est le vent dans tes ailes, le vent dans tes feuilles, les yeux de l'enfant émerveillé et le sourire du père. Gringo est fluide, liquide, marquant mais indistinct. Aussi solide que le Rock de Johnny. Aussi vaporeux que la fumée bleue qui sort de nos narines. Grin-go. Grin-Gooo. El Gringo.

Projet raté n° 197

Nom de code : Projet Col Roulé
Date : 2012
Concept : Un magazine par les pigeons, pour les pigeons, vendu à 590 euros l'exemplaire (emballé dans une belle boîte en aluminium brossé). Nous voulions y expliquer à quel point les produits Apple étaient merveilleux, s'en faire envoyer un maximum comme "*exemplaire de prêt destiné à la presse*", puis les revendre en douce sur Le Bon Coin pour se faire du blé. Un business plan imbattable.
Pourquoi ça n'a pas marché : Alors que le numéro était en cours de bouclage, un maquettiste débutant a tenté d'ouvrir un fichier créé avec la version PC d'InDesign sur la version Mac d'InDesign. Aussitôt, sa machine a implosé. 19 morts.

1er octobre

Nos concurrents l'assurent aux éditeurs
"Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

13 octobre

C'est la mort de Christopher Reeves. Ta Race, au prix d'un effort de volonté dément, réussit à ne pas utiliser la petite phrase de la couv' pour le traiter de "*Putain de légume inutile*". Et personne n'en saura jamais rien.

16 novembre

Alors que *La Ferme Célébrités* vient juste de s'achever, Gana et ackboo, émus par les épreuves traversées par le jeune Grégory Lemarchal, se mettent à suivre la quotidienne et le flux vidéo de la *Star Academy 4*. C'est reparti pour un tour.

29 septembre

Courrier des lecteurs

Salut à tous. Je m'aperçois dans le numéro spécial été qu'un nouveau pigiste a fait irruption : El Gringo. Parfois drôle, son ton n'est pas loin du reste des excellents collaborateurs, mais il est souvent limite dans ses remarques...

Evil Genius, *p. 38 :* "dans la peau (...) d'un Chinois personnifiant toute la fourberie de son peuple jaune"... *Je m'étrangle... Limite raciste, mon vieux...*

Cycling Manager, *p.9* "Le vélo est un sport de tafioles (...) si ça ne tenait qu'à moi, j'enlèverais la selle". *Ah ben tiens,* Joystick *et* Canard PC *avaient fait de gros efforts afin de faire disparaître de leurs lignes les remarques de ce type, en devenant même presque gay-friendly, et bien voilà que ça recommence...*

DJ Little Nemo

Oui, nous avons un nouveau. C'est notre souffre-douleur, notre apprenti dédié aux tâches ingrates, d'où son pseudo ("*Il est bon ton café, El Gringo*"). Dans *Evil Genius*, l'un des trois méchants proposés est une sorte de caricature de l'Empereur Ming de Buck Rogers et du terrible Fu Manchu de Sax Rohmer, ce qui explique la remarque – ironique bien sûr. Quant à notre supposée homophobie, sachez que nous sommes tellement impressionnés par le courage nécessaire pour coucher avec un garçon, que nous respectons autant les homos que les femmes. Les Roumains, les Montarginois, les Américains, les Serbes, les chanteurs sans texte, les actrices et plus récemment, Dieu sait pourquoi, les gens du Nord, la liste est longue (et pas encore close) des communautés injustement prises à parti dans les pages de *Canard PC*. Et c'est là le fond de l'histoire : tant que nous serons ouvertement injustes, vous n'avez rien à craindre, ce n'est que de l'humour noir.

Gringo rédige de plus en plus d'articles. Son style inimitable est en passe de conquérir les foules.

8 novembre

Laurent Gaudé, le frère d'Ivan Le Fou, se voit décerner le prix Goncourt pour *Le Soleil des Scorta*. Cette distinction s'accompagne de deux récompenses : un chèque de 10 euros et le droit d'écrire l'édito de *Canard PC*.

édito

Ne tournons pas autour du pot, dès qu'il s'agit d'informatique, je me sens comme un rasta sur la banquise. J'ai beau faire des efforts, quand on me parle de Méga Octets et de "barrettes", je pense toujours qu'on évoque les dernières recherches de la NASA sur les drogues de demain. Eh oui, c'est ainsi, je le constate avec amertume et une pointe de culpabilité, je n'y comprends que de chie.

Et pourtant... pourtant, des émotions de joueurs, j'en ai. Ou plutôt, soyons honnête, j'en ai une. C'est peu. C'est navrant, je sais. Mais bon, on fait ce qu'on peut. Alors voilà, moi, je suis resté bloqué à Warcraft. Warcraft 1. *Le seul. L'unique. Ça, c'était quelque chose.*

Je vous situe la scène : deux ordinateurs mis en réseau par les soins du frère (comptez une demi-journée à s'énerver sur les branchements : à l'époque, il n'était pas aussi habile qu'aujourd'hui...). Des fils partout dans la chambre de bonne. Une bouteille de Coca sur la table. Une autre dans le frigo. Un paquet de Fingers. Et le summum : le bruit des peons qui coupent du bois. Qui se souvient de ça ? Le petit bruit rassurant des peons se crevant à la tâche. Disciplinés. Obstinés. Chantant, presque, en suant sous le soleil. Oui, le son des petites haches coupant du bois, mêlé au friselis des bulles de Coca dans mon verre, ça c'était le vertige.

Après ?... Après, c'était toujours pareil : je prenais une raclée. Mon Attila de frère égorgeait mes esclaves préférés. Il avait upgradé tous ses bâtiments comme une bête pendant que je façonnais les forêts au gré de mes humeurs esthétiques. Résultat : écrasante défaite et bain de sang chez les Liliputiens.

Mais bon, il n'empêche : le jour où je me présenterai face au Grand Dieu Octet des Enfers et qu'il me demandera de sa voix de caverne : "Et toi, nabot, qu'as-tu fait pour le jeu vidéo ?", *je répondrai d'une voix tremblante :* "Mes p'tits peons moi, m'sieur, je les aimais bien". *Et s'il est d'humeur serviable, je lui demanderai de me réincarner en un de ces adorables petits cons qui coupent du bois.*

Laurent Gaudé, prix Goncourt 2004

28 septembre

Une secrétaire de rédaction option jeu vidéo, qui bossait déjà chez *Joystick*, ça serait cool. Quelqu'un pour relire *Canard PC* avant tout le monde, corriger les fautes d'orthographe, les fautes d'accord. Et peut-être aussi quelqu'un pour corriger les fautes de goût. Quelqu'un qui jouerait autant que nous mais mieux. Et Paf, Sonia.

Sonia
Sonia, c'est le doute qui vous assaille quand vous accordez votre guitare. Sonia, c'est la microseconde d'hésitation qui flingue votre trajectoire parfaite et plante votre voiture dans le décor. Sonia, c'est les 4 R de casserole et les X muets à mildiou. Sonia, c'est la certitude cuisante que quelque part, en musique, en orthographe ou en jeux vidéo, quelqu'un sera toujours plus fort que vous.

10 novembre

Deuxième courrier des lecteurs concernant Gringo : "*Messieurs, je vous lis depuis le milieu des années 90 et j'ai joyeusement abandonné* Joystick *pour vous retrouver dans* Canard PC. *Mais, au milieu de vos articles de haute volée, je deviens fou à la lecture de votre nouveau rédacteur « El Gringo ». Entre les vulgarités gratuites et la provocation infantile, je ne sais pas ce que je déteste le plus.*"

24 novembre

Et hop, voici le premier 10/10 de l'histoire de *Canard PC*. Ackboo est conquis par la maîtrise technique, artistique et ludique de *Half-Life 2*. Casque fait sa mauvaise tête et trouve qu'on devrait éviter de mettre des notes aussi élevées même si le jeu est excellent. Attendez qu'il voie les 15/10 de Boulon.

19 janvier

C'est la mort du Professeur Choron. Ta Race, au prix d'un effort de volonté défiant l'imagination, réussit à ne pas utiliser la petite phrase de la couv' pour le traiter de "*Pourriture chauve et dégueulasse*". Et personne n'en saura jamais rien.

Ha ha la bonne blague !
Seb de *Joystick*, devenu Seb de Xilam puis Sebansky, se suicide. Nan, en fait, elle est merdique sa blague. Et c'est con, c'était la dernière. Tout le monde est dég'.

26 janvier

1er décembre

"Et si on sortait un petit hors-série matos ?
– Et tu veux pas non plus faire un magazine à part entière, connard ? Ça rapporte rien le matos..."

2005

12 janvier

Pendant qu'on était en vacances, le Père Noël nous a amené un chouette cadeau. C'est très grand, ça porte une parka dégueu', une barbichette de 15 centimètres et c'est prêt à abandonner un poste très bien rémunéré d'étudiant chercheur en vision électronique pour tester des jeux vidéo. C'est Threanor.

9 février

Personne n'y croit mais, un numéro plus tard, Gringo a déjà les cheveux longs. Formant une queue de cheval à peu près classique lorsqu'ils sont attachés, ils se transforment, une fois libérés, en afro hallucinante qui collerait la honte à une Tina Turner dopée à l'électricité statique.

11 décembre

Nos concurrents l'assurent aux éditeurs
"Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

Threanor
Bercé pendant toute son enfance par les rythmes para-bruitistes de Hunker & the Sigfielders, Threanor s'oriente très tôt vers un cursus scientifique qui lui permettra d'apprécier à leur juste valeur les expérimentations vocales primales du mouvement Usquierzö de seconde génération. Naviguant de la scène Screamo instrumental jusqu'aux étranges ambiances du milieu Volk-Grind'n'Bass, il finit par trouver une certaine stabilité émotionnelle au contact d'Helga Volga qui n'est pas encore l'égérie inoubliable de la Brotherhood of Distorsion. Après un douloureux désaccord sur le rôle du Da Capo dans le Rigodon Viennois, le couple se sépare, donnant naissance aux deux branches que nous connaissons aujourd'hui dans le mouvement Frites-hop.

C'est étrange mais on dirait que de la nourriture commence à disparaître dans la rédac.

Inspiré par la longue barbichounette de Threanor, Gringo décide de se laisse pousser les cheveux.

2 février

16 février

Un courrier arrive à la rédaction. Il s'agit des tests et de la lettre de motivation d'un certain Omar Boulon. Les tests sont pathétiques mais la lettre de motiv' nous pousse à le rencontrer.

Lettre de motivation d'Omar Boulon

Messieurs,
Suite à une récente et regrettable décision de justice, je me vois contraint de repenser mon projet professionnel.
Jeune entrepreneur, j'ai au cours des deux dernières années mis en place une chaîne de commerces de proximité qui a connu jusque très récemment un grand succès et permis de redynamiser le tissu économique et social d'une ville sinistrée, en l'occurrence Montreuil-sous-Bois (93).
Hélas, une dénonciation calomnieuse a attiré l'attention de la justice sur mes affaires. Je tiens à vous signaler que cela a déjà été le cas en 1997, 1999 et 2001, preuve s'il en est que les Français n'apprécient guère l'esprit d'entreprise.

Désireux de faire face à ce revers de fortune et d'entamer une nouvelle carrière, je viens vers vous, messieurs, sur les conseils de Benoît Marcassin, Visiteur des Prisons et responsable de l'atelier "La Prose, antidote à la récidive ?" au quartier de sécurité renforcée de la prison de Besançon.
J'ai en effet découvert au cours de ce stage mon goût pour la chose littéraire et, j'aime à le croire, une certaine aptitude pour celle-ci. J'ai d'ailleurs été gratifié du premier prix au concours national de la nouvelle pénitentiaire avec mon conte pour enfants "*Bibou et le secret des cervicales*".
Je conjugue aux plaisirs de la plume un réel intérêt pour les jeux vidéo et l'informatique en général. J'ai eu la joie de découvrir ce vaste domaine au milieu des années 80 dans le cadre de l'atelier "Juguler la barbarie juvénile par le GFA Basic" initié par le Professeur Simon Goîtreville dans le cadre du centre d'éducation surveillée Jules Vallès (Argenteuil).

Cette synergie entre passion de l'écriture, passion de l'artisticonumericorécréatif et sociopathie aiguë fait de moi, j'en suis persuadé, le collaborateur longtemps désiré de votre hebdomadaire. Pourtant, il ne s'agit là que de la raison principale qui motiverait mon embauche. En effet, ma longue expérience de la promiscuité sied parfaitement à l'ambiance virile mais chaleureuse d'une rédaction en période de bouclage. De plus, bénéficiant du régime de semi-liberté pour les quinze prochains mois, je suis logé, nourri, blanchi par l'État français, ce qui me permet d'accepter les rémunérations les plus modestes pour mes collaborations.

J'ajouterai enfin que mon goût du risque, les compétences acquises tout au long de mon parcours ainsi que mon honnêteté foncière font de moi l'interlocuteur idéal des imprimeurs et des messageries de presse, et cela dès la fin de ma période de probation.

Veuillez recevoir, Messieurs, l'expression de ma potentielle bienveillance

O.B.

Numéro D'écrou 22x14-e1980-9310CG

Boulon
Portion incongrue et rédacteur à géométrie variable. A plutôt tendance, comme l'univers, à être en constante expansion, mais connaît de rares périodes de contraction. Bien connu des restaurateurs du XXe, il a bâti sa renommée, en fonction du moment, sur la quantité de nourriture consommée ou sur certaines exigences diététiques saugrenues – "pas de pâte sous les pizzas, merci".

23 février

Fishbone met fièrement un 10 sur 10 à GTR. Tout le monde s'en fout, trop occupé à s'engueuler depuis onze numéros sur le 10 de *Half-Life 2*.

2 mars

C'est étrange mais on dirait que la rédaction commence à disparaître sous la nourriture.

23 février

Boulon débarque à la rédac' chaussé de rangers coquées et dotées de fer de combat. On découvrira trop tard que sa lettre de motivation s'inspirait de faits réels.

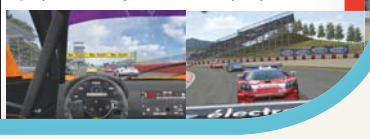
GTR

Ultime et FIA de l'être

Genre : Simulation de rêve
Développeur : SimBin Development Team (Angleterre)
Editeur : Ubisoft / Atari
Config. conseillée : CPU 2,4 GHz, 1 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo
Prix : Environ 45 €
URL : www.gtr-game.com

Quatre longs mois auront été nécessaires pour que *GTR* nous parvienne de Prussie, à croire qu'il a passé la frontière au niveau de la ligne Maginot. Quoique non, elle n'a jamais rien arrêté, en fait. Mais bref, c'est aujourd'hui jour de réjouissances, puisque LA simulation que nous attendons toutes et tous est là. Le messie est donc arrivé, enfin presque, puisque la date de sortie officielle est fixée au 11 mars. Dommage que nous ne disposions pas d'une version commerciale pour ce test, car celle fournie interdit l'application des patchs officiels allemandiens. Et comme il s'agit de la 1.2.2, connue des fans pour ses problèmes en mode multi, on regrettera de ne pouvoir passer à la 1.2.3. Du coup, nous avons pris une grande décision. Je dis nous parce que je suis schizo, en fait je l'ai prise tout seul avec Serge, mon ami imaginaire. La version envoyée par Atari servira au test solo, mais nous utiliserons notre version allemande (francisée) patchée en 1.2.3 pour l'aspect multijoueur. Notez que cela ne change absolument rien sur le fond, mais bon, c'est juste pour ne pas vous raconter de Bombard. Ah non, lui c'est le gros marin, bobards je voulais dire.
Alors, maintenant que la table est mise, reste à savoir si le plat principal est à la hauteur des litres d'eau qui envahissent notre bouche à la simple évocation de son nom : *GTR*. Car amies et amis, il s'agit du fruit d'une vraie bande de passionnés, dont la seule motivation a été de créer une simulation aussi poussée que possible, à l'instar de ce que fut *Grand Prix Legends* en son temps. *Grand Papi Legends*, pourrait-on dire, encore soutenu par une proline communauté de

...ec, roi des maux de tête
...réglages sont primordiaux pour optimiser ...emps et adapter les réactions de sa voi...à sa conduite (tous les châssis ont réel...nt un comportement différent). Pour ce ..., on se lève et on dit bonjour à M. Motor, ...ble logiciel d'acquisition de données de ...ses utilisé par les vraies écuries de GT. ...ut, prévoyez une période d'apprentissage ...l'exploiter totalement, et ainsi obtenir les ...urs et plus subtils réglages.



Didier Couly, le dessinateur, est efficace. Si l'on ne doit retenir qu'une seule chose de Didier Couly, c'est que son Pedals Board Danelectro est au complet. Il utilise deux Fuzz, Grilled Cheese & French Toast. Ainsi qu'un vibrato chicken salad, un tremolo tuna melt et un slap echo BLT (Bacon Lettuce & Tomato). Il aimerait jouer un morceau sur les Petits Pois Sauteurs du Mexique, sans doute à la sauce Psycho Surf Tiki. Seul problème, il ne sait pas s'il doit s'agir d'une chanson ou d'un instrumental. Moi je pense qu'on devrait plutôt faire un concept album sur les Guacamole car j'ai souvent faim.

9 mars

La 1re Compagnie commence. Gana et ackboo sont aux anges, ils s'abonnent à la chaîne du câble "La 1re Compagnie", ne ratent aucune quotidienne et se mettent même à acheter tous les *Télé Loisirs* pour connaître les secrets beauté de Douchka et en particulier son petit truc pour cacher les morsures de tarentules. Ça bosse plus des masses.

16 mars

Le mardi, c'est Jour des Abos. L'imprimeur nous livre quelques milliers de *Canard PC* et toute la rédac arrive tôt – vers 11 h 30 – pour faire des courses de transpalettes. Chaque semaine, les rôles tournent. On glisse les journaux dans des enveloppes marron, on colle les étiquettes avec les adresses, on se moque des noms ridicules de nos lecteurs, on tamponne, on colle des timbres. C'est régulièrement l'occasion de tirage de bourre à celui qui collera le plus vite. L'affrontement Ta Race vs Fishbone entraînera à plusieurs reprises une absence totale de réception de *Canard PC* dans plus de 13 départements.

21 avril

Nos concurrents l'assurent aux éditeurs
"Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

Threanor, qui se sent très coupable de piquer de la bouffe, se décide à ramener des soupes chinoises parce qu'il habite dans le XIIIe.

6 avril

20 avril

Lors du concours de vannes ayant lieu durant le Jour des Abos, Ta Race casse si violemment Boulon que ce dernier a besoin de s'enfermer dans les toilettes du troisième étage pour trouver une repartie valable. Quand il revient à la rédac, 45 minutes plus tard, personne ne comprend plus de quoi il parle. Perturbé, il coupe la barbichette de Threanor.

Projet raté n° 96

Nom de code : Projet Barbe Crade
Date : 2010
Concept : Un magazine entièrement dédié à Linux, son actualité et son utilisation. Pour le créer, nous recrutons les éléments les plus brillants des forums Linux francophones.

Pourquoi ça n'a pas marché : À quelques jours de la sortie du premier numéro, le rédacteur en chef débat avec l'un de ses journalistes sur les mérites d'Ubuntu par rapport à Debian. Le ton monte, les insultes fusent : "*Mais t'as qu'à installer Windaube si Debian c'est trop compliqué pour toi, connard ! – Va chier toi et ta distrib' de la préhistoire, au moins sur Ubuntu y'a plus de 16 couleurs à l'écran !*" Une bagarre générale éclate entre partisans pro-Debian et défenseurs d'Ubuntu. Deux pigistes y laisseront la vie, portant un coup fatal au magazine.

CANARD PC
le magazine des zeux vidéo
Un Diablo massivement multijoue
Guild Wars, le projet fou de trois anciens de Blizz

11 mai

La rédac' découvre ébahie que Threanor est addict à la pornographie. Quelqu'un voit le reflet de son écran dans une fenêtre... Enfin, surtout la silhouette d'une vieille dame en train de tressauter sous les assauts de ce qui ressemble à un marteau-piqueur. Nous décidons d'orienter Threanor dos à un mur en priant pour qu'aucun enfant de la crèche placée en vis-à-vis de la rédac n'ait le malheur de regarder dans sa direction.

2 mai

COURRIER DES LECTEURS

"Cher monsieur le rédacteur en chef,
J'ai récemment bondi de ma chaise en lisant votre magazine. Dans un récent numéro de Canard PC, *j'ai eu l'horreur de lire sous la plume d'Omar Boulon, votre nouveau journaliste : "D'*habitude, on ne tire pas sur les ambulances, mais ce jeu me donne envie de lui crever les pneus, d'abattre le chauffeur et de mettre le feu à la caisse en y laissant brûler vif le passager diabétique pour faire du caramel*". Ce genre de propos est absolument intolérable et dites-vous que vous avez beaucoup de chance que je ne sois pas juif, parce qu'avec eux, ça aurait été le procès assuré. J'exige des excuses et le renvoi immédiat d'Omar Boulon."*

CANARD PC
le magazine des zeux vidéo
GTA San Andreas
On a braqué la version PC
Battlefield 2
Snowblind
L'Entraîneur 5
SCAR

24 avril

Ta Race et Gana se mettent au poker en ligne. Ackboo est un peu jaloux mais supporte la solitude en se disant que la deuxième saison de *La Ferme Célébrités* commence dans une semaine.

23 avril

Catastrophe
Boulon décide de ramener sa contrebasse à la rédac.

1er juin

C'est la richesse ! Nos salaires sont aussi énormes que chez Hachette, on passe notre vie au resto à bouffer des côtes de bœuf et des pavés au chocolat. C'est la joie.

8 juin

Le poker est en train de faire couler la boîte : Ta Race y passe ses nuits, puis ses matinées à nous raconter comment il a failli gagner. Gana joue toute la journée et gagne cinq ou six fois son salaire. L'ambiance est "délicate".

12 juin

Nos concurrents l'assurent aux éditeurs
"Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

6 juillet

Le couperet tombe, voilà des mois que Ta Race avait persuadé les nouveaux qu'il était un dieu à *Half-Life 2*. Mais, si ce gros bâtard leur colle des 100 à 9, c'est uniquement parce que sa carte préférée dispose de plateformes pouvant être shootées par en dessous au bazooka. Certaines dernières clopes et canettes fraîches ayant été jouées sur un Deathmatch, le ressentiment s'installe pour longtemps.

20 juillet

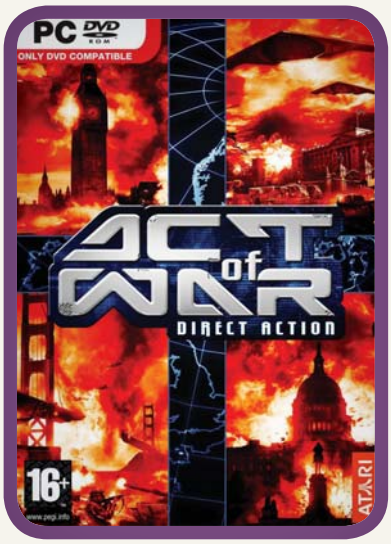
***Canard PC* publie un hors-série sur le futur du jeu vidéo.** Huit ans plus tard, on ne dira qu'une chose : on avait raison. C'est aussi la première intervention de Doc Téraboule qui dépiaute l'architecture de la PS3 et de la Xbox 360 et prédit l'avenir de la génération avant même qu'elle ne sorte.

26 mai

Nous lâchons dans la nature notre second hors-série sur les mods et jeux gratuits. Contre toute attente, les ventes sont hallucinantes. Pas autant que le bouclage, réalisé au cours d'un long week-end férié où l'alarme avait sonné pendant plus de 48 heures d'affilée, mais pas mal quand même.

22 juin

***Act of War* d'Eugen Systems s'installe à la rédac.** Les parties s'enchaînent. Il s'agit tout simplement du meilleur *Command & Conquer* n'ayant jamais existé. Ivan ravage tout le monde, Ta Race planque ses saloperies de camions citernes sur toute la carte pour faire durer la partie, Boulon prépare ses réparties en cas de défaites trois jours à l'avance et Gringo essaie d'expliquer à tous qu'il faut faire l'amour pas la guerre.



Rome Total War
Barbarian Invas
Extension à l

C'était un livreur comme les autres, un peu gras, mal rasé, les cheveux collés sur le front par la sueur. Je me suis approché de lui, le fixant du regard. "Tu es beau, lui ai-je dit. Tu es beau, tu sens bon, et je veux que tu me prennes comme une bête, là maintenant, sur le lino de la rédaction." Bah oui, quand on m'amène l'add-on ultra attendu du meilleur jeu de gestion/stratégie de ces cinq dernières années, c'est en donnant mon corps que j'exprime ma joie. Tandis qu'Emilio (le livreur) fume une cigarette, nu et à demi-allongé sur le bureau de mon rédacteur en chef, je reprends mes esprits en installant ce[illegible] 650 Mo de données et impossible de le fa[illegible] en stand-alone, il faut absolument le jeu[illegible] *Je n'ai jamais connu un amant aussi passio[illegible]*, me souffle Emilio en caresse[illegible]

5 octobre
Gana décide d'obtenir son permis moto pour remplacer Fish car Ta Race se sent bien seul à manger de la gomme.

31 août
Boulon décide de sous-louer son appart', de dormir à la rédac et de se doucher à la salle de sport pour avoir un peu plus de temps pour insulter ses petits camarades.

9 novembre
Sans crier gare, une épidémie d'imitation s'empare de la rédac. On ne compte plus les "*Oh bah mon vélo*", "*Je m'en souviendrai Monsieur d'Arvor*", "*À la Sorbonne, on glisse sur le foutre*", "*Si tu t'appelles Poniatowski*". Vu de l'extérieur, on ne sait pas si la rédac imite des vrais gens ou s'ils se contentent de s'imiter les uns les autres.

26 octobre
Gana se fracture le poignet lors de l'épreuve du freinage d'urgence du permis moto. Boulon dépasse les 100 kilos. Aucun rapport.

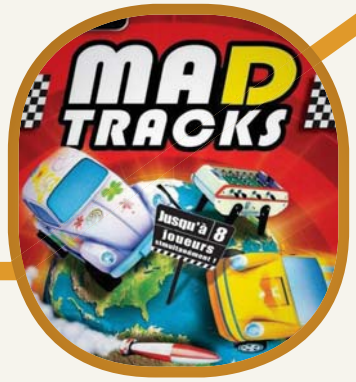
Nos concurrents l'assurent aux éditeurs
"Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

15 septembre

21 novembre
Fishbone, las de la réussite de *Canard PC*, part monter une agence matrimoniale au pays basque en plein boom de Meetic.

14 décembre

Après Eugen Systems et Act of War, *Canard PC* décide d'attirer l'attention sur un autre jeu français. Denis de Load Inc. fait la couv' du numéro de Noël avec *Mad Tracks*, un *Micro Machines*-like déjanté. On visite les bureaux du studio, ils nous plaisent beaucoup.



Nos concurrents l'assurent aux éditeurs
"Canard PC, dans 3 mois ils sont morts."

20 décembre

1er février

C'est inhabituel, Ivan convoque tout le monde dans la salle de réunion de la pépinière. "*Bon, les gars, dans cinq numéros,* Canard PC *c'est fini. On n'a plus un sou.*" Threanor décide de se suicider en regardant *Alien VS Predator*.

5 février

Nos concurrents l'assurent aux éditeurs
"Canard PC a passé un cap, croyez-moi, ils sont là pour durer."

2006

CANARD PC
le magazine des zeux vidéo
Psychonauts
Par le créateur de Grim Fandango
Bientôt sur vos écrans
Windows Vista
Heroes of Might & Magic
Tony Hawk
Tycoon City

18 janvier

Dans le ciel de janvier, les nuages s'agglomèrent au-dessus du XXe arrondissement. Des éclairs frappent les cheminées du 14 rue Soleillet. Une grande magie est à l'œuvre... Dans un rituel impossible à rapporter – car seuls les initiés en comprendraient le sens –, Ivan Le Fou transfère son mojo et son chapeau magique de rédac'chef à ackboo. Un frisson parcourt l'échine des pigistes pour l'instant entretenus dans une douce ignorance.

CANARD PC
le magazine des zeux vidéo
Putain, deux ans !
Notre grand concours d'anniversaire
8 000 € de lots à gagner
Heroes of Might & Magic V
Age of Empires III
Act of War, 2e acte
Most Wanted

23 novembre

Pour ses deux ans, *Canard PC* décide de faire gagner 8000 euros de matos informatique. Ce qui représente à peu près 840 kilos de souris à boule. Le gagnant est un peu déçu.

11 janvier

Courrier des lecteurs

"Monsieur,
C'est à regret que je vous écris pour me plaindre d'une baisse de qualité certaine du magazine. Quand je me suis abonné à Canard PC, *c'était pour retrouver les plumes qui officiaient dans* Joystick. *Les Monsieur Pomme de Terre, les Casque Noir, les Bob Arctor me manquent. Je n'ai aucun intérêt pour les articles lourdingues d'Omar Boulon, les provocations faciles d'El Gringo ou les tests discutables d'Ivan Le Fou. Je serai moins vindicatif avec Threanor qui a pour seuls défauts de ne pas savoir prendre de screenshots et, surtout, d'écrire trop peu souvent."*

Pendant ce temps-là, Boulon qui voudrait désespérément se faire remarquer, colle un 0/10 à *Gene Troopers*, un FPS complètement taré. Mais dans le sens "affligé de tares", pas "foufou". Et il insiste pour qu'on passe le magazine à 2 euros. Salaud, va !

Notre avis :
Gene Troopers, c'est l'équivalent d'un film de science-fiction philippin des années 70, un objet étrange, que vous serez fier d'exhiber dans votre collection. En somme, vous devez acheter ce jeu, certainement développé par des passionnés qui, à mon avis, auraient dû éviter de louer des bureaux au-dessus d'une fumerie de crack. *Gene Troppers*, c'est pour moi une sorte de coup de cœur, de ceux qui vous collent un pacemaker à vie.
0/10

8 février

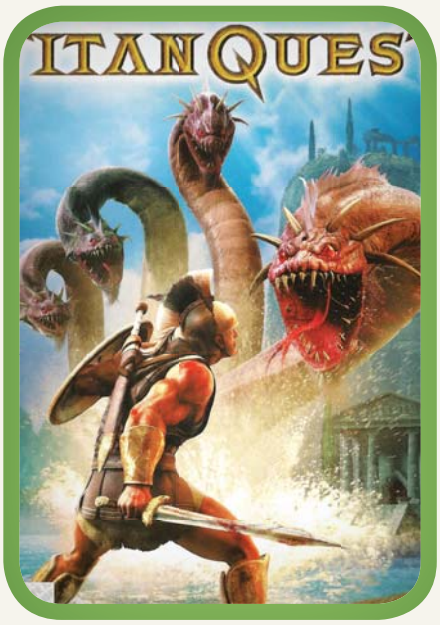
Threanor, Gringo et Boulon découvrent petit à petit le changement de cap de la rédaction. Jusqu'à présent, en cas de papier médiocre, Ivan Le Fou vous prenait à part, vous emmenait faire un petit tour sur la ligne 3 et pontifiait gentiment pendant deux ou trois stations sur "*ces jeunots incapable d'écrire un test convenable parce qu'ils couchent leurs impressions sur le papier sans avoir rédigé un plan*" avant de vous demander de réécrire l'article et de vous filer un Werther's Original ou un bonbon au miel. Avec ackboo, c'est différent. Et terrifiant.

12 février

Moneur Riac d'Envermont, directeur régional du Crédit Coopératif des Entrepreneurs, nous refuse un prêt mais nous conseille gracieusement de nous laisser mourir.

22 février

Gringo part en Grèce pour son premier press tour important, *Titan Quest*. Après tout, il l'a bien mérité, il bosse dur et se montre irréprochable tant que ça ne concerne pas le racisme, le sexisme, la pédocriminalité ou l'homophobie. Douze heures plus tard, le RP de THQ nous appelle en panique : après un passage à l'hôtel, Gringo a disparu. Tout le monde flippe. Heureusement, il sera retrouvé le lendemain matin, endormi dans une voiture volée, en compagnie d'un travesti qui s'injecte de l'héroïne. Une étoile est née.



15 février

Threanor décide d'emménager chez Boulon. Enfin, plus ou moins. Threanor est contraint d'emménager chez Boulon parce qu'il n'a plus d'endroit où vivre depuis qu'il a annoncé à sa fiancée – le soir de la Saint-Valentin – qu'il la quittait parce qu'il était tombé amoureux d'une fille sur MySpace. Mais il lui laisse le rétroprojecteur alors ça va.

1er mars

Threanor, qui est très séduisant – d'ailleurs ackboo lui trouve une "*structure osseuse parfaite*" –, s'est déjà retrouvé une copine. Manque de bol, elle habite à Lyon. Heureusement, il y a le TGV. Manque de bol, dans le TGV, avec Threanor, il y a aussi le trousseau de clés de Boulon, appart' plus rédac. Boulon reste bloqué 72 heures à la rédaction. Pour survivre, il joue à la bêta d'*Oblivion*, pille les distributeurs de gâteaux de la cantine avec un cintre et se baigne dans des flaques avec les pigeons.

5 mars

Threanor part de chez Boulon. Il laisse derrière lui son linge sale, deux valises et un album des Pixies (d'ailleurs, c'est toujours dans ma cave, vieux crasseux, t'y penseras un jour, hein ?). C'est le début de la grande marche des colocs, un mécanisme semestriel où Threanor rejoint une colocation, sort avec la fille célibataire de la bande, arrête de payer le loyer, se fait expulser et doit retrouver une nouvelle colocataire.

8 mars

Threanor, Gringo et Boulon finissent par se rapprocher sous la pression du terrible ackboo. Le nouveau rédac'chef a mis en place le SSMM (Système Scientifique de Management par le Mépris) et, croyez-moi, personne n'a envie de se faire oblitérer par un booboo déçu. Les trois nouveaux baissent les yeux et complotent.

19 mars

Jean-Robert Fitte du CREDCAM Paris nous refuse un prêt, mais nous offre un café.

Courrier des lecteurs

Eh bin M'sieur Boulon ! Qu'est-ce que je vois donc là, oui là, dans vos tests de Faces of War *et* Ankh *? Je me permets d'avancer que l'Allemagne, c'est pas seulement des andouilles en uniforme qui défilent sur un air de Wagner devant un chef goth barbu, un kronprinz chauve ou un führer moustachu. C'est aussi le pays de Beethoven... Kraftwerk... Ellen Allen... et (de façon plus reconnue) de la binouze. Ça n'empêche pas que tu sois légitimement inquiet des réminiscences militaristes de quelques idiots bombardés journalistes outre-Rhin, hein. Mais je t'encourage à passer un week-end à Berlin ou Francfort pour updater ton avis sur la chose... On a une frontière commune, ça ne sert pas qu'à faire circuler les panzers.*

Morgue

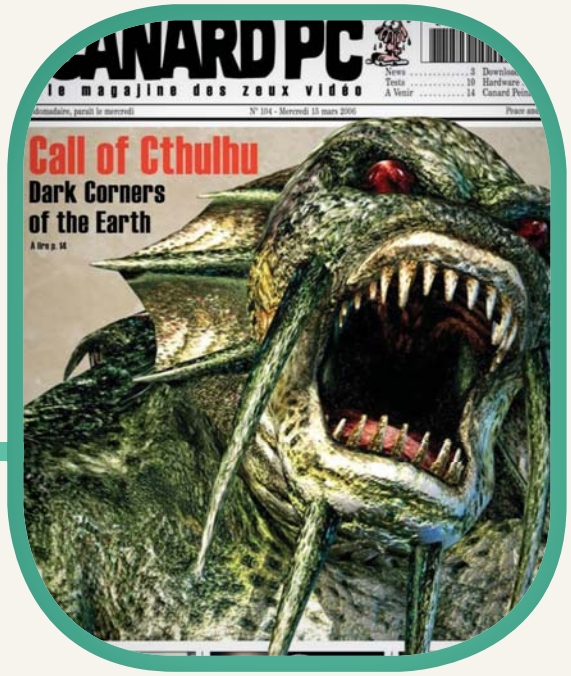
Cher lecteur germanophile, sachez que suite à votre courrier, le sieur Boulon a été presto expédié en séance de rééducation à Munich afin de patcher son cerveau malade (il voit des nazis partout). Malheureusement, l'expérience n'est pas concluante. Outre une inappétence naturelle pour la binouze (inappétence d'ailleurs considérée à *Canard PC* comme une preuve de bon goût), son principal commentaire fut : "*Munich, c'est comme une sorte de Varsovie en pleine Turquie : un kebab, un sex-shop vide ; un kebab, un sex-shop vide ; un kebab...*" C'est pas gagné.

25 mars

Euréka ! Boulon trouve la solution pour désamorcer le regard bleu acier d'ackboo. Il suffit de reprendre les vannes et les tests de *Joystick* et des premiers numéros de *Canard PC* puis de changer le nom des jeux. Tout le monde n'y voit que du feu : la réaction des lecteurs est excellente et Boulon en profite pour piquer toute la pige. Ce qui ne sert à rien vu qu'on a gelé les salaires. Il serait pas un peu con, Boulon ?

12 mars

Bon, ben, on est toujours là. Plus personne ne se paie, Ivan et Casque cavalent partout pour trouver des fonds, on fait les poches de nos parents, de nos grands-parents, de nos oncles, de nos tantes et de certains voisins. Ta Race joue un peu de gratte au métro Charonne.



29 mars

Pendant quelques semaines, l'aura maléfique d'ackboo diminue un peu. Non, mais 9 à *Oblivion* ? Alors que le système d'auto-levelling fout en l'air la partie dès qu'on s'éloigne du format traditionnel "Bourrin bastonneur" ? Ackboo se contente de répondre : "*J'ai vu les mods en rêve.*"

26 avril

Gana remporte officiellement son titre de "Mec le plus drôle de la Planète" avec la plus belle accroche de couv' de tous les temps : "*Le Retour des Tétons flingueurs*". Évidemment, ça ne peut vous faire rire que si vous êtes assez cultivé pour connaître *Les Tontons Flingueurs*, film d'Audiard sorti en 1963. Mais après tout, on ne se fait pas de souci, vous êtes des fans de jeux vidéo quand même !

5 avril

Alors, quand une boîte galère, ce qu'il faut faire, c'est ne pas contacter des banquiers mais voir directement avec les gens qui aiment votre travail, c'est bien ça ? Les sociétés Gandi et Domisys rejoignent le capital de *Canard PC*, jusque-là entièrement détenu par ses rédacteurs. Nous restons en écrasante majorité mais, là, on peut enfin survivre. Et on en profite pour venir squatter les bureaux de Gandi, place de la Nation, gentiment invité par le boss, Stéphan Ramoin.

19 avril

Gringo, Threanor et Boulon, très en retard sur leurs textes, restent bosser dans les nouveaux bureaux jusqu'à 3 h du matin pour la première fois. Ils ignorent qu'ils vont rester piégés entre l'ascenseur et le parking toute la nuit. Enfin, jusqu'à ce que l'un d'entre eux décide d'appeler le gentil Ivan Le Fou qui viendra les délivrer sur son scooter magique.

12 avril

La nouvelle rédac est fantastique. On a plein de place, suffisamment pour planquer Ta Race dans un coin à part. Dans les bureaux d'à côté, y a les gars de Gandi, une super terrasse surplombant Paris, une machine à café démente et un écran de 50 pouces où brancher des consoles. Le Paradis sur Terre. Et sans loyer, on peut recommencer - un peu - à se payer.

Projet raté n° 165

Nom de code : Projet Galinette
Date : 2011
Concept : Dans cette société castratrice où l'homme n'est plus qu'une femme comme les autres, il nous semblait important de créer un magazine destiné à ceux qui n'ont pas honte de leur virilité. Le programme : des flingues et des nichons sur du papier glacé, du muscle, de l'aventure. En somme, un "Lui" qui se serait laissé pousser une vraie paire de couilles.
Pourquoi ça n'a pas marché : Tous les rédacteurs de la partie "Arme à feu" du magazine sont arrêtés un beau matin en pleine rédaction par des hommes en cagoule de la DCRI. Apparemment, ils étaient membres de la milice "Patrie, Pays, Nation" et projetaient des attentats contre les "nervis de l'ultra-gauche aux ordres du régime droit-de-l'hommiste du traître Hollande".

6 mai

Comme le rythme d'un magazine hebdomadaire est un peu relax, Casque et Ivan ont une super idée : lancer un site internet... Le quotidien du jeu vidéo. Où l'on newsera de 20 heures à minuit, chacun à son tour, du lundi au samedi, tandis que Gana s'occupera des journées entre deux pokers et un prime-time. Et ça s'appellera *Canardplus.com* parce que ça serait con que les gens s'aperçoivent que c'est fait par les auteurs de *Canard PC*.

10 mai

Un matin, Floyd de Gandi retrouve la belle machine à café en petits morceaux. Tout accuse El Gringo, jaloux depuis qu'on a laissé tomber son Nescafé pourri au profit d'expressos finement torréfiés. On ne le sait pas encore, mais c'est le début du début de la fin.

14 juin

On réussit à faire quatre numéros d'affilée sur l'E3. Aujourd'hui, on ne sait toujours pas si c'était parce qu'il s'agissait d'un E3 exceptionnel, si c'était pour rentabiliser les billets d'avion et les chambres d'hôtel, ou si c'était parce qu'ackboo avait vraiment envie de caler un maximum de machins fluo sur la couv'.

3 mai

Ackboo a depuis longtemps accompli tout ce qu'il était possible d'accomplir en matière d'écriture et de test de jeux vidéo. Alors il décide de se tourner vers la maquette et plus particulièrement la maquette de couv'. Et monsieur a de belles idées. Enfin une belle idée, une seule : un personnage plus ou moins détouré au premier plan et un arrière-plan flouté.

24 mai

Couv' ackboo de la honte. Ayant fait tout ce qu'il était possible de faire en matière de maquette de couv', ackboo décide de passer au niveau supérieur et se lance dans le "marketing visuel d'avant-garde". En fait, il se met à coller des petites étoiles fluo partout sur les couv'. "*Si les étoiles ça fait vendre dans les catalogues de chez Carrefour, il n'y a pas de raison que ça ne marche pas chez nous.*"

25 juin

On embauche un stagiaire pour développer un jeu en Flash *Canard PC*. Il a une crête, un kilt et insiste pour qu'on l'appelle Couille de Rat. Couly n'enverra jamais les dessins nécessaires au développement du jeu mais Couille, rapidement renommé Zoulou, se met à écrire, filmer et maquetter pour nous.

12 juillet

Cette fois-ci, c'est pour de vrai. On a trouvé la recette pour devenir riche. Tous les quatre numéros, on fera un *Canard PC* avec une bande bleue sur la gauche. C'est sûr, c'est obligé de marcher.

Zoulou

Certains collectionnent les timbres, les voitures ou les œils de verre. Zoulou, lui, collectionne les sosies : sosie officiel de Billy Crawford de 1997 à 2005, il adopte un nouveau look en tentant de se faire un place dans le monde du travail. Il devient alors la doublure cuisse de Vivienne Westwood, la fameuse couturière punk britannique. Lassé par l'exigence de son poste, il se reconvertit dans l'imitation des petits cailloux dorés que l'on trouve dans nos chaussures après avoir visité Étretat et met à profit sa connaissance du littoral pour surprendre les touristes au moment où ils s'y attendent le moins. Émile Zoulou a été décoré du titre de Meilleur Ouvrier de France "imitateur de petits cailloux dorés" par un jury composé de ses pairs le 23 juillet 2011.

13 juillet

Ivan y tenait depuis longtemps et ça y est ! On sort un hors-série sur les métiers du jeu vidéo. Interviews, comparatifs des écoles, fiches pour chaque poste au sein d'un studio, plus belles success story du milieu. Il y a tout. C'est juste dommage qu'on le sorte un mois après que tous les étudiants ont bouclé leurs choix d'orientation. Bon par contre, pour la couv', on a un super dessin de Speedy Graphito... ce qui n'aidera pas du tout les fans de *Canard PC* à réaliser qu'il s'agit d'un de nos magazines. Pour les exégètes, la vanne de "*Starcraft c'est Warcraft dans l'espace*" a commencé dans ce numéro sous la plume de Thréthré.

Boulon, qui n'a jamais touché à un *World of Warcraft* de sa vie, se met en tête d'écrire un dossier de 24 pages sur la prochaine extension, *Burning Crusade*. Il est très content de lui. À en croire le forum, les lecteurs le sont un tout petit peu moins.

30 août

C'est la mort de Bernard Rapp. Ta Race, au prix d'un effort de volonté qui occasionnera de graves séquelles cérébrales, réussit à ne pas utiliser la petite phrase de la couv' pour le traiter de "*vieux roukmoute merdeux*". Et personne n'en saura jamais rien.

27 septembre

El Gringo découvre vraiment Johnny. Jusqu'à présent, il l'écoutait de manière distanciée et ironique en bon hipster avant l'heure. Jusqu'à ce que Couly lui offre la compil' "*Johnny chante Ricard*"...

26 juillet

C'est les vacances, tout le monde est joyeux. On va au Quick, on mange, on rit... Et puis Fish et Ivan se lèvent pour nous annoncer qu'ils quittent *Canard PC*. Ivan se barre avec son frère pour écrire des films et un thriller journalistique. Fishbone, nettement plus pragmatique, part monter une Pizzeria-Charcuterie au Maroc.

6 septembre

11 août

Une RP mécontente de la note d'un de ses jeux contacte la rédaction au retour de vacances et indique que son produit a été sacqué parce que la tension sexuelle entre le testeur et elle était beaucoup trop forte. On en glousse encore.

10 octobre

C'est le lancement de l'opération "Overkiosques". Les lecteurs vont prendre en otage la famille des vendeurs de journaux jusqu'à ce que la totalité des *Canard PC* en rayon soit vendue. Ah non, ça c'était la version de Boulon qui n'a pas été retenue. Il s'agit en fait de proposer au kiosquier de mettre le mag' en avant, de le prendre en photo et d'indiquer l'adresse de la boutique sur notre site internet pour lui faire de la pub.

Projet raté n° 208

Nom de code : Projet Dindon
Date : 2013
Concept : Un magazine féminin différent, qui n'hésite pas à annoncer en couverture son véritable visage. Sans tabou, sans chichi, *Canardella* aurait dû être le *Jeune & Jolie* de la génération X. Toutes les semaines, 292 pages pour que les femmes apprennent enfin à se haïr.
Pourquoi ça n'a pas marché : Les Femen ont plastiqué la rédaction.

11 octobre

Depuis deux semaines, El Gringo écoute en boucle *L'Ange aux Yeux de Laser* avec des larmes dans les yeux. Threanor ne vient plus à la rédaction.

13 décembre

Boulon, qui n'a pas digéré l'accueil réservé à son "encyclopédie WoW", décide de se créer un autre pseudonyme pour écrire ce qu'il veut. Il s'appelle O.Dawg, parle le djeun's et saccage une preview exclusive de *Supreme Commander*. Ça fait beaucoup rire Casque. Du moins, jusqu'au moment où les lecteurs se mettent à se plaindre du sabotage sur les forums.

Couly est tout aussi choqué que nous alors il fait la grève des lapins. Du coup, on est obligés de le remplacer.

courrier

Cet Noël, nous avons pensé à vous et pour vous satisfaire, suite au retour de la rubrique intermittente la plus sollicitée, le courrier des lecteurs. Parce qu'on est vraiment gentil, on vous rappelle l'adresse pour nous écrire : courrier@canardpc.com et l'existence de nos forums sur www.canardpcus.com si vous préférez poser vos questions en public.

On accepte pas mal de choses dont les insultes de fans d'Apple ou de Nintendo mais nous ne pouvons malheureusement pas prendre de stagiaires comme beaucoup nous l'ont demandé.

Lapin de Lord Casque Noir

L'ami du loup Piotr

Attention, sujet méga important. Page 21 de CPC 138, je cite : "Surtout lorsqu'il nous explique que le plus dangereux restait les bêtes sauvages comme le loup ayant agressé un de ses collègues récemment." Je m'insurge ! En tant qu'ami des bêtes, il a été prouvé que le loup n'attaque jamais l'homme. Alors, de qui se moque-t-on ? (...)

Tenturalien Le Lolo

Lapin de Sonia

De qui se moque-t-on ? Mais de toi, petit effronté. L'historien Jean-Marc Moriceau a dressé une longue liste des agressions attribuées aux loups au Moyen Âge ; s'il est admis que l'animal servit de bouc émissaire et qu'il n'attaque jamais seul l'Homme, il ne s'est pas toujours gêné pour se taper un gosse avec sa meute. Le loup est un animal de goût, voyez-vous, ce n'est pas pour rien qu'il a choisi Johnny pour la dernière pub Optic 2000.

Lapin de Threanor

La question du maire de B.

Messieurs, avant toute chose, je tiens à dire que j'apprécie énormément votre travail. J'ai cependant vu dire que vous communiquiez sur la présence d'un anaconda dans mes coloçons, je vous serai donc très reconnaissant de ne plus divulguer ma vie privée dans votre magazine. J'apprécierais d'autre part énormément que vous me conseillieiez un jeu capable de réveiller ma libido, en berne depuis le relooking de ma moitié. Amicalement,

Alain J.

Monsieur, avant toute chose nous tenons à vous affirmer notre totale admiration pour votre calvitie et votre gigantesque anaconda. Ceci étant dit, nous comprenons votre souci d'anonymat et vous pouvez être certain que plus jamais vous ne serez embarrassé par nos papiers. Quant à votre dernière requête, *3D Sex Villa* pourrait peut-être pallier les problèmes conjugaux, mais un nouveau relooking de votre femme et quelques mises en scène devraient être bien plus efficaces. Pourquoi ne lui suggérez-vous pas de déambuler sur les quais de votre ville en minijupe léopard, tandis que vous l'accosteriez avec quelques amis policiers avant de la ramener chez vous ? Ce n'est pas qu'une suggestion, libre à vous de mieux.

LAPAINT

Lapins d'El Gringo

Poneymon

Bonjour à vous.

Alors voilà, quand je parcours les pages de Canard PC, une chose me choque. Je constate avec effroi qu'il n'y a jamais une seule critique des jeux de bourrins pour gamins et gamines. Se pourrait-il que vos journalistes, devant l'ampleur de la tâche, l'extrême complexité du genre ou, pire encore, face à la nécessité de posséder une machine de guerre pour les faire tourner, aient purement et simplement renoncé... ? Je n'ose y croire. Allez bonne journée à tous.

Rémi

Rémi, c'est un joli nom ça Rémi, j'aime bien. À la lecture de votre lettre, j'imagine même que vous avez des enfants, une famille quoi, et ça, pour quelqu'un comme vous, c'est super. Quant à votre question, je dois dire qu'elle soulève un problème éthique. Les jeux bourrins comme *F.E.A.R.* ou *GTA* permettent certes d'expliquer aux jeunes les concepts moraux d'autodéfense, meurtres gratuits, j'en passe et des meilleurs. Mais il est de notre devoir de vous mettre en garde contre la sensibilité exacerbée des enfants et le respect des recommandations d'âge minimum en vigueur. Et si vous voulez parler des jeux de chevaux comme *Alexandra Ledermann* ou *Horse Racing Manager*, sachez que nous sommes tous extrêmement fans mais que notre rédigée nous interdit d'en parler. J'ai une question pour vous maintenant Rémi : "Combien de fois le poids d'un enfant ?"

La question du jour du mois

Un petit Counter ?

Omar Boulon

OK.

La rédac'

Lapin d'Omar Boulon

Chili con carne

Oh là, je risque d'avoir beaucoup de temps libre lors des prochains mois. Disposant d'une certaine expérience en la matière, je serais intéressé par les jeux de gestion, stratégie et les simulateurs de torture. J'ai entendu dire que votre publication faisait référence en la matière. Malheureusement, le Chili ne figure pas dans la liste des pays destinataires. Vous serait-il possible de l'ajouter en vue d'un abonnement ?

Augusto P.

Bonjour et merci de l'intérêt que vous portez à *Canard PC*. Pour tout abonnement à l'étranger, écrivez à *abonnements@canardpc.com* afin que nous vous proposions une solution personnalisée. Vous pouvez aussi déménager, il paraît que la Poste fait des promotions sur les urnes en ce moment.

21 décembre

18 octobre

Boulon éclate sur la tête d'El Gringo sa VHS numérotée de *Terminus*, le film post-apocalyptique (introuvable) de Johnny. Pour la première fois, l'ensemble de la rédaction applaudit l'un de ses accès de violence.

6 décembre

On n'arrive pas à joindre les deux bouts. Entre la hausse du prix du papier, les coûts des messageries de presse qui explosent et les fréquents problèmes de mise en place dans les kiosques, on est super mal. Il faut faire quelque chose.

21 décembre

On a trouvé quoi faire. Boire. On essaie de se convaincre que ça servira à booster nos imaginations mais en vrai on veut juste s'anesthésier. Gringo, toujours optimiste, nous indique que c'est une très bonne idée de s'entraîner un peu en vue des nombreuses années qu'on s'apprête à passer dans la rue. Boulon, pour faire comme tout le monde, se met à l'hydroxycut.

4 novembre

Quelqu'un essaie de faire publier le groupe nominal "Idiome Chimère" dans *Canard PC*.

29 novembre

Press Tour

Threanor est parti à Tchernobyl pour voir *S.T.A.L.K.E.R.* Mais tout ce dont il se rappelle c'est qu'il a vomi sur la vitre du car et que ça a rebondi sur l'attaché de presse. Chouette souvenir... Ce qui est moins rigolo, c'est qu'on se rend compte que la fameuse bande bleue ne nous a pas fait gagner un seul centime...

Projet raté n° 251

Nom de code : Projet Swag
Date : 2013
Concept : *Canard PC* étant devenu un magazine de vieux aigris blasés, il fallait s'adresser à la nouvelle génération des gamers 2.0 ultra-connectés au buzz d'Internet. Le magazine était prévu pour sortir en version papier, mais aussi en version Twitter (chaque page résumée en 140 signes) et en version Instagram (toutes les pages du magazine photographiées avec un filtre de merde par-dessus). Les prévisions de ventes tablaient sur 50 millions de lecteurs dès le premier numéro.
Pourquoi ça n'a pas marché : En quatre jours, l'intégralité du budget du magazine a été dépensée par l'équipe dans des micro-transactions pour *Dungeons of Lolcatz*, un nouveau jeu Facebook tellement addictif qu'il a provoqué la chute du gouvernement coréen.

2 janvier

On a cuvé pendant toutes les vacances. Et puis, Casque a émergé d'un de ses rêves d'ivrogne en hurlant *"J'ai trouvé bordel ! Ce qui fait vendre c'est le cul, alors on va rajouter du cul partout. Du cul, du cul, du cuuuuuu-uuuuuuuul."* Et il s'est écroulé.

8 janvier

Casque est revenu à lui et nous a raconté un drôle de rêve. Un monde où l'on paierait deux fois moins souvent les messageries de presse, où l'on aurait deux fois moins de frais d'envoi et de gestion des abonnements... Qu'est-ce que ça serait chouette de vivre dans ce monde-là.

1er février

C'est la mort de l'abbé Pierre. Ta Race, au prix d'un effort de volonté qui...

AAAAA AAAAA-AAAAAAAAAAA-HHHHHHHHHHH.

Ta Race pète un câble et nous planque un "L'ABBÉ PIERRE ÉTAIT UN CONNARD" dans les filets du magazine. Et tout le monde est vite au courant. Bizarrement, dans l'esprit de tout le monde, aujourd'hui encore, c'est la faute à Gringo.

12 janvier

Il est pas con Casque quand il dort. La solution, c'est de laisser tomber le format hebdo 32 pages pour publier un format bimensuel 64 pages. C'est risqué mais si ça ne marche pas autant laisser tomber. À l'ère d'Internet, il est hors de question de passer mensuel et d'être toujours à la bourre.

2007

15 février

Willman, le webmaster de *Canard plus.com*, explose alors qu'il rafraîchit la base de données du site. On ne retrouvera rien de lui.

Nouvelle formule 64 pages

27 janvier

Il est pas con Casque quand il dort. Par contre, quand il est éveillé, disons qu'il a des instants de faiblesse. C'est dans un de ces fameux moments qu'il écrit – accompagné d'un Fishbone désormais marocain – le hors-série Vista. Sans aide ou financement de Microsoft bien sûr. Comme quoi, pas besoin d'être vendu pour écrire des conneries !

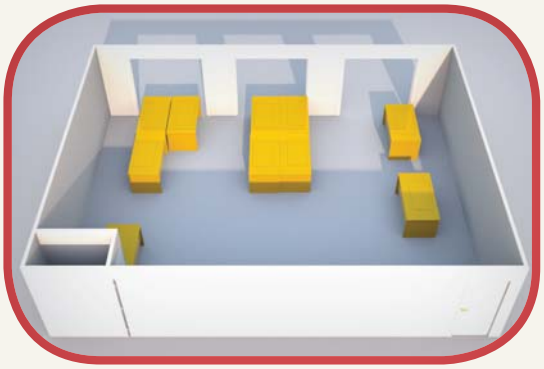
1er mars

Des employés de Gandi accusent Boulon d'avoir cassé la porte vitrée menant à la terrasse de Gandi. Le soupçonné se défend en leur lançant du carpaccio au visage et en les suspendant par les pieds au-dessus de l'escalier. L'incident est clos.

4 avril

Boulon casse la porte vitrée de Gandi. Cette fois-ci, il ne réussit pas à faire taire les témoins. Deux jours plus tard, les locaux de la rédaction diminuent de 40 m². Je sais pas pourquoi mais j'ai l'impression qu'ils en ont un tout petit peu marre de nous.

Plan de la rédaction v2



Plan de la rédaction début 2007

Ça rigole pas trop chez *Canard PC*. Ta Race et Gana, c'était nos potes. Mais Ta Race, c'était surtout le maquettiste et maintenant qu'il est parti, les rédacteurs doivent mettre en page tout ce qu'ils viennent d'écrire. Double peine. C'est sans doute la période la plus laide du mag' mais reconnaissons que Gringo y fait preuve d'un certain talent et d'une grande inventivité.

1er avril

Le passage au bimensuel a permis de limiter les pertes. Mais il va falloir aller plus loin si *Canard PC* veut survivre. On divise par deux les salaires de tout le monde.

15 mars

Ce n'est pas suffisant. Complètement dégoûté, Casque est obligé de licencier Capt'ain Ta Race et Gana. Deux semaines plus tard, ces gros bâtards viennent à la rédac frimer en agitant leurs gros salaires tout neufs. Finalement, tout le monde leur en veut d'avoir été licencié. Sauf Boulon qui se fout de ces ridicules atermoiements parce qu'il mange des saucissons dans *S.T.A.L.K.E.R.* et que ça fait six ans qu'il attend ça.

7 avril

Casque Noir met un 10 sur 10 à un petit jeu d'avion trouvé dans une boîte de céréales Chokella. Dans la mesure où il vient déjà de virer deux gars, personne n'ose se foutre de sa gueule.

Mini Flight Simulator X

La Chokella elle l'a

Notre avis : 10/10

17 avril

Casque a embauché un nouveau webmaster. Personne ne comprend pourquoi. Après tout, alors qu'on a dû se séparer de nos potes, on se retrouve à payer un gars tout neuf. "*Il est super compétent et vous allez voir qu'il va rapporter très vite plein de pognon à la boîte.*" Son nom, c'est Half.

Half

Les gens normaux sont conçus à partir d'une ovule et d'un spermatozoïde. Half, comme ses sites, a été créé "From Scratch". Ça se voit. Conciliant et toujours désireux de bien faire, le webmaster "nomade" allie une gentillesse désarmante à une incapacité à faire les choses normalement ; ou bien bizarrement. On se demande même s'il les fait. Disons qu'au bout d'un moment, elles sont là comme si une succession de hasards, d'accidents et de deus ex machina ridicules s'étaient enchaînés pour le sauver de la catastrophe.

15 mai

On décide de faire la couv' sur *Opposing Fronts*, l'extension du superbe *Company of Heroes*. Y a un parachutiste, c'est trop classe.

1er mai

On apprend qu'Half a menti lors de son entretien d'embauche. Il n'a jamais développé de site et apprend sur le tas avec un bouquin *Le Html pour les Nuls*. Casque nous assure que "*ça démontre sa valeur et sa motivation*". Half tient le livre à l'envers.

Rien

1er juillet

Ça fait plus de trois mois qu'Half squatte nos bureaux mais il n'a toujours rien développé. Par contre, il joue plus que nous. Et il se permet de ramener un de ses potes, un gars tout maigre qui fait miaoumiaou. Casque décide de l'appeller Monsieur Chat.

Monsieur Chat

Monsieur Chat, c'est le greffier que je n'ai jamais eu. Le raminagrobis méfiant qui passe sa vie à vous juger depuis le dessous d'une armoire. L'animal qui refuse pâtés et croquettes et tape directement dans votre plat de saumon à l'aneth. Digne, distant mais loyal, il se bat depuis des années pour rétablir le respect dû à la maquette chez Presse Non-Stop. Au début et après l'ère Ta Race, on ne donnait pas cher de son projet. Mais, comme le chat qui affaiblit son ennemi à coups d'allergie pendant des mois avant de l'achever d'une morsure à la jugulaire, il est en passe de gagner.

1er juin

Allez, on fait la couv' sur *Medal of Honor Airborne*. C'est marrant y a encore un parachutiste. Ça rend pas mal.

15 juin

C'est quoi le problème des gens avec les parachutistes ? On vient de recevoir les chiffres de ventes des deux derniers numéros et c'est une catastrophe sans précédent. On ne nous y reprendra pas.

21 juillet

Monsieur Chat a beau être un peu chelou, il devient rapidement l'ami de tous les pigistes. Il a fait une école d'art, il sait maquetter, il serait ravi de faire un stage non rémunéré. Après tout, on est là pour aider les nouveaux talents à s'accomplir, non ?

1er septembre

Pendant que Gringo et Threanor s'éclatent grave à la première Game Convention de Leipzig (bien que certains à la rédaction les accuseront longtemps de s'être arrêtés pour regarder les tulipes au bord de la route à Maastricht), Boulon teste *BioShock* avec Zoulou, tous les deux assis au sommet d'une pile d'ordures. Ils sont toujours mieux installés que Gringo et Threanor qui, pour faire des économies, ont été contraints de dormir dans la voiture et de se doucher sur une aire d'autoroute est-allemande.

Lundi 14 octobre

À force de voir toute la presse grand public faire des ronds de jambes à *Halo* et annoncer qu'il s'agit du meilleur jeu vidéo de tous les temps alors que *S.T.A.L.K.E.R.* et *BioShock* viennent de sortir, Boulon – à fond d'hydroxycut – décide d'écrire le papier le plus malveillant et le plus insultant possible sur le jeu de Microsoft. Pour faire bonne mesure, il colle une note exécrable, histoire d'arriver à une "bonne moyenne". Tout va très bien, jusqu'à ce qu'on s'aperçoive qu'ackboo a décidé de titrer en couv' "*Et si vous lisiez enfin un avis honnête sur ce jeu*". Le RP de Microsoft, très élégant, ne nous a jamais blacklistés mais nous en parle encore quand il est un peu bourré.

...rait seul un ... aurait été re... l'autre conserve ...nt des projections ...in à fort potentiel

teur dans le bon trou ou d'ouvrir un nouveau portail d'arrivée en pleine chute. Le tutorial est suffisamment dilué sur les premiers niveaux pour que vous puissiez acquérir les bases avant d'attaquer les choses sérieuses. Nul besoin d'être un génie non plus pour triompher des énigmes :

dans ... rer au titre ... que ces feignas... nouvelles cartes p... tiel du Portal Gun.

Notre avis : Oui *Portal* est fun, *Portal* est intelligent et vous marquera sûrement par son scénario absurde et son ambiance hilarante. Le principe du Portal Gun est extrêmement bien exploité et le titre réussit à ne pas se montrer trop prise de tête tout en restant relativement varié. Mais sa durée de vie ridicule en fait un jeu frustrant qui s'arrête au moment où vous maîtrisez le gameplay. En attendant que Valve se serve de l'idée et de l'univers d'Aperture Science pour faire un vrai jeu, *Portal* doit se consommer comme un apéro de luxe pour l'excellente Orange Box. **7/10**

2 novembre

L'Orange Box est sorti. Tout le monde s'éclate sur *Team Fortress 2*, plus personne ne relit les textes, surtout pas le rédac'chef. C'est sans doute pour cela qu'il laisse passer le 7/10 que Threanor colle à *Portal 1*. Bon, c'est moins la honte que le 5 de Gamekult, mais c'est quand même pas une raison.

7 novembre

Juste avant un long week-end courant jusqu'au lundi 12, Monsieur Chat décide d'organiser une petite fête à la rédac avec tout CPC et Gandi. Il s'agit de fêter la fin de son stage et son départ pour la Finlande où il a décroché une place dans une formation artistique super pointue. Tout le monde boit beaucoup. Vers 4 h, il ne reste plus qu'Half, Boulon, Chat et Gringo. Ce dernier est seul accoudé au bar où il vient de terminer une bouteille de vodka. Au moment de partir, il titube jusqu'aux toilettes, y passe quelques secondes et nous rejoint.

12 novembre

La DRH de Gandi débarque à la rédac' à 8 h 30 du matin et tombe sur Casque à bras raccourcis. Pendant son incursion aux WC, Gringo a dégueulé partout, sauf dans les cabinets. Il y en a sur les murs, sur le plafond, partout.

15 novembre

Plan de la rédaction

Alors que Gringo est mis à pied pour 15 jours, nous avons la surprise de découvrir la nouvelle version de notre rédaction, légèrement miniaturisée pour laisser place à une super salle de réunion high-tech.

1er décembre

Ackboo bat le record de la cruauté gratuite en interdisant à Boulon de venir déjeuner avec lui et Pom2Ter –"*Alors que Patate il m'avait envoyé un mail à moi pour m'inviter c'est trop pas juste*". D'après le rédac'chef, il s'agit d'une punition bien méritée pour avoir "*fait chier tout le monde pendant le test de Crysis en laissant le boîtier de son PC ouvert à cause du ventilateur de sa grosse Nvidia*".

21 décembre

On boucle notre premier numéro de 80 pages, après pour Noël. On est très fiers de nous. Vraiment très fiers. D'autant plus que la nouvelle formule bimensuelle a l'air de fonctionner. Les gens nous achètent plus souvent, ils ne sautent plus des numéros comme à l'époque de l'hebdo... L'année prochaine s'annonce bien.

Ainsi se termine la première année du magazine en tant que bimensuel. C'est aussi, d'une certaine manière, la fin des années héroïques de *Canard PC*. Mais pour autant, la suite n'a pas été de tout repos : départ de Gringo et Threanor, constitution de l'équipe actuelle, retour d'Ivan, avalanches de plans machiavéliques totalement ratés et d'idioties miraculeusement réussies... Un jour, nous vous raconterons la suite, si vous vous abonnez tout de suite pour les dix prochaines années. Et si on a le temps.

LES T-SHIRTS
CANARD PC

BIENTÔT dans la Boutique de
CANARDPC.COM

Sexe, Mensonges et Jeux Vidéo

L'HISTOIRE DE CANARD PC

Partie II : les années très horrifiques

2008

Si vous avez raté l'épisode précédent :
Alors que Saddam se demande s'il doit déclarer sa flamme à Margaret, Augusto apprend au café Mistral que Mouammar n'est sans doute pas son père biologique et... Zut, c'est pas ça. En novembre 2003, une bande d'idiots inconscients travaillant à Joystick fonde *Canard PC*, persuadés que les lecteurs de leur mensuel les suivraient. Oh les cons. Contre toute attente, le *Canard* est encore vivant 5 ans après. En 2008, les voilà hébergés dans les locaux de Gandi mais une malencontreuse série de malentendus à base de vomi et de bris de portes les menacent...

12 janvier
C'est la rentrée. L'équipe de *Canard PC* est persuadée que les gens de Gandi ont oublié la fâcheuse histoire du vomi de Gringo. Ce n'est pas le cas.

20 janvier
Indigné par le traitement subi par le pauvre Gringo, Zoulou décide délibérément de casser le micro-ondes de Gandi en y faisant chauffer des chicons emballés dans du papier aluminium. Il espère que la haine sera divisée entre eux deux. Elle se multiplie.

1er février
Pour se faire bien voir de son futur beau-père, Boulon achète un magnétoscope numérique Archos. C'est raté : la saloperie hors de prix enregistre en 320 par 200 grand maximum et on lui refuse la main de sa promise.

15 février
Boulon rédige un test assassin du fameux magnétoscope d'Archos. Deux jours après la publication, l'attaché de presse de la société française – qui n'a jamais daigné répondre à nos mails quand nous demandions des prêts de matériel pour test – exige que le gras-double se présente aux bureaux de la société pour présenter des excuses. On en rigole longtemps, puis on publie un édito sur le sujet pour que les lecteurs rient un peu avec nous.

1er mars
Threanor revient d'un press tour au Canada où il a vu un énième MMO sans avenir. Oui, à cette époque, c'est la mode. Les MMO condamnés à l'oubli d'hier sont un peu les Free-to-Play anonymes d'aujourd'hui. La compagnie aérienne égare ses valises et lui verse un montant de 2 700 euros en dédommagement. La quasi-totalité de la somme sera dépensée en disques d'emo et en Gruau de Prestige.

10 mars
Sonia rencontre l'homme de sa vie à Gandi. L'union d'un membre de la tribu *Canard PC* et d'un indigène gandien fait froncer quelques sourcils. Surtout quand ils bloquent l'ascenseur pendant une plombe et obligent les autres à monter au 8e par l'escalier.

Le seul prototype du Lance-Saucisses™ *Canard PC*, malheureusement refusé par l'armée de Terre.

15 mars

Sans qu'on comprenne pourquoi, Boulon décide de prouver au monde que "*non, le jeu vidéo n'est pas un art*" (n° 167) et que son actuelle reconnaissance institutionnelle n'est due qu'à sa puissance économique, à l'ignorance de ses thuriféraires et à la volonté des pouvoirs publics d'avoir l'air cool et tendance. On n'ose pas lui dire que personne n'a lu l'article et que les gens ont surtout acheté le mag' pour les super montages de Zoulou.

1er avril

N'ayant pas été invité à la présentation européenne de *Left4Dead*, *Canard PC* décide de publier une part de pizza en lieu et place de l'article promis. De nombreux lecteurs s'en plaignent, mais quelque part du côté de Seattle, Gabe Newell approuve notre audace.

15 avril

Philips nous a expédié un ambX pour PC. L'amBX, c'est un truc avec des ventilos, des loupiottes de couleur, des ventilateurs, des hauts-parleurs, des vibromasseurs qui sont censés aider le joueur à s'immerger dans l'univers de son FPS ou de son jeu de caisse préféré. Boulon, qui aime bien tout ce qui est bruyant et fait chier le monde, saute sur l'occasion. Manque de bol, le périphérique a deux ou trois secondes de retard sur les jeux : ça s'allume quand on est dans le noir, ça se met à vibrer à fond seulement quand on a dépassé les 160 kilomètres/heure. Ça ne sert à rien. L'article est sans appel. Et franchement vulgaire.

29 avril

Un chef de produit de chez Philips cherche à contacter Boulon au téléphone. Il passe sur haut-parleur et on s'attend tous à revivre une nouvelle farce à la Archos. Mais non, le gars remercie Boulon pour son papier et indique que ça fait des mois qu'il essaie de faire comprendre aux ingénieurs qu'ils avaient pris le problème dans le mauvais sens.

15 mai

***Canard PC* s'est toujours enorgueilli de son audace artistique et visuelle. Et c'est avec une immense fierté que nous publions la couv' la plus laide de notre histoire.** Tout le monde, à commencer par les lecteurs, se moque de Zoulou, infoutu de faire un détourage convenable. Le pauvre se roule en boule et, traumatisé, décide d'arrêter d'être punk et de devenir rockabilly. C'est aussi dans ce numéro que débarque Grand Maître B et son manteau en poil d'ours, prêt à pourfendre la veuve et l'orphelin pour gagner en première instance. Ou un truc comme ça.

Grand Maître B
Grand Maître B est avocat. Et puisqu'il a les moyens de couler le journal à coups de procès en diffamation, nous nous contenterons de rédiger la biographie de son manteau : *Né en Bulgarie aux alentours de 2001 de Groya, un père sauvage, et de Tulsi, une mère née au zoo mais ayant bénéficié du programme européen de réimplantation en milieu sauvage, Zohar est capturé et expédié en France pour endiguer la disparition de l'espèce vosgienne. Malheureusement, le pauvre ours est rapidement abattu par un contrebandier qui vend sa peau à un tailleur peu scrupuleux. Attention, à faire nettoyer en pressing.*

1er juin

Threanor, drogué et alcoolique de longue date, en a marre d'entendre dire que les jeux vidéo créent une dépendance. Il décide donc de s'appuyer sur sa formation de neurobiologiste pour pondre un dossier fantastique sur le sujet. Personne ne comprend rien, mais ça fait super bien sur la couv'. *Canard PC* passe lentement du statut de bouffon de service à celui de Schtroumpf à lunettes national.

Le tank télécommandé que Casque Noir utilise pour faire régner la justice dans la rédaction.

16 juin
Threanor, subitement devenu dépendant aux dossiers sur les neurosciences, accouche d'un second papier sur les bienfaits potentiels des jeux vidéo. Tout le monde se met à porter des blouses blanches au bureau.

28 août
De retour de vacances au Brésil, Maître Paul Cul décide de se faire opérer. Il deviendra Maîtresse Paule Cul un numéro plus tard.

2 septembre
Gringo, Threanor et Boulon débarquent de leur périple pour trouver un Fishbone revenu du Maroc confortablement assis dans le fauteuil de rédac' chef. Autogestion mon cul, vous vous êtes crus dans un SCOP ? Un phalanstère ?

22 juin
Zoulou a mis un short. Grave erreur. Boulon, en plein dans sa période tireur d'élite, lui parie qu'il peut lui planter un stylo Bic dans le tibia du premier coup. Zoulou relève le défi et se retrouve aux urgences. La moquette du bar de Gandi est irrécupérable.

Le remplaçant de Sonia travaille tard le soir.

9 septembre
En réaction à cette trahison du patronat – ou peut-être à force de lécher le sol du métro –, Threanor développe une maladie du sommeil. Ça a l'air marrant dit comme ça mais ça fait toujours un peu de peine quand on le voit s'endormir en descendant des escaliers. Mais, bon, c'est vrai que c'est marrant.

1er juillet
Ackboo, qui redoute cette soudaine épidémie d'intelligence, apprend l'arabe en douce et se barre pour faire de la plongée en Égypte. POUR TOUJOURS.

15 septembre
Fishbone décide de marquer de son sceau l'histoire de *Canard PC*. Il convainc tout le monde de faire une couv' avec une peluche de lapin pourri. Mais à l'intérieur, il y a notre déclaration de guerre balancée au museau de tous les couillons qui voudraient faire croire qu'une idée rigolote mal amenée et mal menée constitue la grande révolution du jeu vidéo.

22 juillet
Cette vieille crapule de booboo nous a lâchés en plein pour le numéro double d'été. Casque promet qu'il jouera le rôle de rédac' chef mais l'achat inopiné d'un gros tank télécommandé tirant des billes en plomb (voir page précédente) va occuper tout son mois de juillet. Alors les "nouveaux" décident de s'auto-gérer. Ça ne marche pas super bien. Sans doute atteint par l'écho psychique de nos souffrances, Couly donne naissance à l'une de ses bandes dessinées les plus déprimantes : Sgt Brook et la Eight Ball Patrol. Pendant ce temps, Half notre webmaster – qui a enfin réussi à accoucher d'un site – laisse tout tomber pour pourrir la vie des gens dans l'excellent *Hordes* de Motion Twin.

15 août
Gringo, Threanor et Boulon décident de louer une voiture pour partir à la seconde Game Convention de Leipzig. Après six heures de route, le freinage d'urgence se bloque sur l'autoroute et boum la Laguna. Cette année-là, on verra peu de jeux. Mais on rapporte tout un tas d'histoires à raconter.

1er octobre
COURRIER DES LECTEURS

"Bonjour,
*Je me permets d'intervenir car je viens de lire votre article, enfin, devrais-je dire votre défouloir ! Je ne souhaite pas rajouter d'huile sur le feu mais simplement vous faire part de quelques commentaires qui méritent d'être soulignés, et notamment le fait que vous fassiez la comparaison avec ********** qui, pour votre information, n'a absolument aucun rapport avec **********. Il me paraît important de relayer des informations vérifiées.*
Pour ce qui est du contenu de votre article, je considère pour ma part qu'il est indécent de dire haut et fort à 175 000 personnes en France que ce sont des imbéciles d'avoir acheté ce jeu.
*Sachez que ces personnes qui ont acheté et apprécié ce titre n'ont pas été influencées spécialement par le marketing puisque nous n'en n'avons pas fait. Force est de constater que le thème de ********** séduit et le mélange des genres simulation, gestion, décoration semble être une combinaison gagnante."*
Et malgré cela, cet éditeur français continuera à nous passer de la pub. Beau joueur.

15 octobre
On s'était déjà mis à dos tous les confrères ayant eu le malheur de céder à la Hype de *Spore* alors pourquoi s'arrêter en si bon chemin ? Après une vingtaine d'heures de jeu tranquillement installé dans un hôtel parisien, Boulon refuse de rédiger le test de *Fallout 3* et préfère se contenter d'un À Venir de huit pages, constatant avec tristesse que la suite du meilleur jeu de rôle du monde s'est transformé en joli jeu de pique-nique.

1er novembre
Allez, on commençait à gagner un peu d'argent... Il était temps de tout gâcher dans un projet mal foutu. Mariant une couv' d'une laideur quasi-lovecraftienne, un contenu super à la bourre et un patchwork d'articles ésotériques réécrit à 80 % par un dépressif toujours pas remis de *Fallout 3*, *Canard Console* est à peu près ce que Presse Non-Stop a conçu de plus crade (y compris en incluant le frigo de la rédac à Pantin).

15 novembre
Monsieur Chat est revenu. On décide de mettre à profit son incroyable talent pour rendre hommage à Jah, le directeur artistique qui faisait de chaque couv' de *Joystick* un événement visuel.
Quelques semaines plus tard, on s'apercevra que les *Joystick* se vendaient super bien parce que c'était *Joystick* et pas à cause de covers audacieuses. Ses biographes noteront que les premiers pas de Monsieur Chat sur le chemin de la haine de soi datent à peu près de là.

15 novembre
Et sinon, on vous a dit que Boulon n'aimait pas *Fallout 3* ? Paf, on lui colle un 5 en pleine tête. Bethesda n'apprécie pas du tout. Pete Hines, son vice-président, jure de nous faire la peau. Il prend un ticket et se met à faire la queue avec tous les autres.

21 novembre
Monsieur Chat est de retour depuis moins d'une semaine et, déjà, il réussit à s'attirer l'affection de ses collègues par de multiples attentions. Gringo et Threanor, revenant du balcon où il partageait des "légumes de saison", assistent impuissants au ménage de Monsieur Chat qui époussette leur "farine de froment" soigneusement disposée sur le bar en pensant qu'il s'agit de poussière.
Gringo et Threanor sont très en colère : ils ne pourront pas faire de "crêpes" ce soir puisque leur "épicier de quartier" vient d'être arrêté par la "police". Ah non, y a pas de guillemets sur celui-là.

1er décembre
Le patron de Gandi décide d'offrir à ses employés une mascotte : il s'agit de Panzer, un sympathique berger allemand, tout juste retraité de la brigade canine de lutte contre les stupéfiants.

20 décembre
Le bouclage du numéro des cinq ans de *Canard PC* a été éprouvant. On a eu beaucoup de mal à terminer "*Coups et Blessures Magazine*", un vieux projet de Boulon. Qui plus est, le Youpi Banana Slip de Noël est un peu resté sur l'estomac de tout le monde. Du coup, rien d'étonnant à ce qu'un Threanor nu comme un ver émerge du tas de chouettes coussins servant de salle d'attente à Gandi, pile au moment où une cliente s'apprête à s'asseoir sur lui. Casque compulse nerveusement les annonces immobilières.

La vieille cafetière de la rédac. "*On dirait qu'elle dit haenng haenng nelweï durrr*" - Pipomantis

2009

Kahn Lusth
Certains écoutent de la musique micro-tonale où une variation d'un seizième de ton prend plus de sens qu'une symphonie. D'autres s'extasient sur des peintures monochromes, auscultent les imperfections de la toile pour trouver un message. Les proches de Kahn, les vrais, ceux qui, en observant une commissure, savent différencier la franche hilarité de la morosité polie au micron près, se moquent de ces lourdeaux. Un individu mal renseigné dirait que Kahn est monolithique, mais en réalité, on sait bien qu'il a l'émotion franche, mais nanoscopique.

15 janvier

Wouhouhou ! Canard PC reprend son indépendance spatiale ! La hausse des ventes nous permet de payer un loyer et de nous installer au cœur de la ville la plus dynamique de Lituanie : Pantin. Sur le boulevard Jean Lolive, la vue est imprenable : à droite un Franprix au bord de l'effondrement, à gauche une ruine industrielle qui ferait passer les décors de *S.T.A.L.K.E.R.* pour une villa à Porquerolles. Et en fixant bien le canal de l'Ourcq, on peut voir quelques rats se noyer dans l'eau glauque. Bucolique.

4 février

En arrivant à la rédac, on se rend compte que des Roms ont profité de la nuit pour installer un gigantesque camp entre le parking de l'immeuble et la rive du canal. Entre deux descentes de CRS et une séance de planque de la Brigade Criminelle dans nos locaux, ils seront les fidèles compagnons de nos journées et de nos nuits pantinoises.

17 janvier

On n'avait pas vraiment fait attention, mais nous nous situons au troisième étage, juste au-dessus d'un énorme poste des douanes. À chaque fois que Gringo ou Threanor passent l'entrée de l'immeuble, les chiens renifleurs installés au chenil du rez-de-chaussée hurlent à la mort. Tout va bien. Pendant ce temps-là, on se rend compte que les murs de nos bureaux sont en préfabriqué et que la société d'à côté est spécialisée dans l'enregistrement et la production de disques de Raï'n'b.

11 février

Jour de bouclage. Threanor a disparu depuis plus de six heures alors qu'on l'a vu arriver à la rédac sur les coups de 15 heures. A-t-il décidé de s'enfuir avec une belle Rom ? Le canal de l'Ourcq l'a-t-il englouti alors qu'il admirait le reflet de son ossature parfaite dans l'eau croupie ? Non, il s'est endormi sur les chiottes à cause de sa saloperie de toxoplasmose. Boulon reçoit l'autorisation expresse d'enfoncer la porte et en profite pour se payer aussi un morceau de mur et une pissotière.

C'est tous les jours la fête du slip chez *Canard PC*

1er février

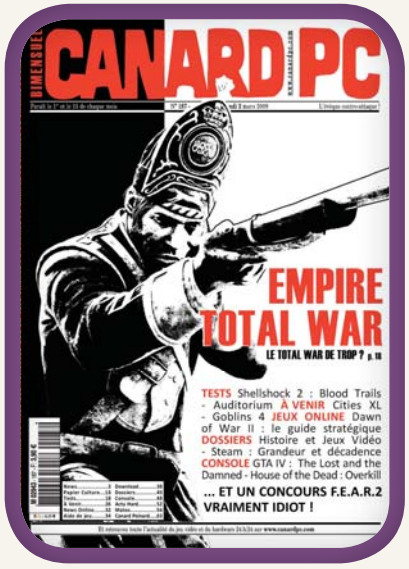
C'est officiel : pour la première année depuis sa création, Presse Non-Stop dégage des résultats positifs ! Il faut agir vite pour arrêter cette spirale infernale qui nous mène vers la réussite ! Nous décidons logiquement d'augmenter légèrement les salaires (toujours en dessous du SMIC hein, on a notre fierté prolétarienne) et d'embaucher un nouveau damné de la terre. Ça sera Kahn. Ou Ch'veu'Bleuh, comme l'appelle Gringo (parce qu'il a les cheveux bleus). Et il fera du MMO parce qu'on l'aime pas.

15 février

Impossible de savoir si l'ambiance délétère de Pantin est venu à bout de l'héroïque Fishbone ou si les milliers d'euros dépensés par Boulon en rituels vaudous ont fini par payer... Mais le fait est que notre héroïque entrepreneur quitte *Canard PC* pour des cieux plus cléments. Fish s'oriente d'abord vers un projet de casino offshore financé par un oliquarque russe. Malheureusement, le suicide – par vingt et une balles dans la tête – de son financier soviétique coupe court au projet, forçant notre héros du Capital à se lancer dans un plan nettement plus risqué : la création d'une agence de voyage spécialisée dans les séjours luxueux au Costa Rica. Quoi qu'il en soit, Boulon est désormais rédacteur en chef de *Canard PC*.

1er mars

Le Board of Directors de Presse Non-Stop refuse unanimement que *Canard PC* soit renommé Omar PC. Boulon se met donc à la recherche d'un concept qui pourrait clairement indiquer à l'univers que "maintenant c'est moi le patron". Enfin lui, quoi, vous voyez. C'est ainsi que va naître le "Boulon Couv' de Chie's Seal of Quality", une approche du marketing visuel mélangeant prétention, prise de risque insensée et volonté manifeste de foutre en l'air les six ans de travail abattus par ses prédécesseurs. Tout commence avec une "Couv' *Empire Total War* inspirée par l'affiche de *Scarface* en noir, rouge et blanc", avec une accroche négative alors que le jeu se tape un bon 8/10. Mais ce n'est que le début.



4 mars

En train de discuter tranquillos dans un rue montreuilloise à 2 heures du matin, Kahn et Boulon se font attaquer par une schizophrène persuadée qu'ils sont des tueurs à gages envoyés à sa poursuite. Le duo réussit à calmer la pauvre femme et déjoue sa tentative de suicide quand elle se couche en travers d'une avenue passante. Contactée, la police se déplace mais refuse de la prendre en charge. Du moins jusqu'à ce qu'elle se mette à traiter Sarkozy de fils de pute en éventrant les bacs à fleurs de la municipalité.

Hippolyte, le doudou de Monsieur Chat qui le rassure pendant les bouclages difficiles.

15 mars

La deuxième couverture du règne Boulon dépasse de très loin le premier essai : il s'agit d'une illustration de *Madworld*, un jeu console uniquement disponible sur Wii. Teinte en noir, jaune et blanc. En couv' de *Canard PC*, oui. Douze pages de test sur un beat-them-all qui se joue en agitant les bras, exactement. L'histoire est en marche.

1er avril

De l'avis de tous les professionnels de la communication par l'image, il n'était pas possible d'aller plus loin. Mais Boulon, lui, y arrive avec une couverture sur le fantastique STR d'Eugen, *R.U.S.E.* Cette fois-ci, il n'y aura pas d'image du jeu, pas d'artwork. Juste une grosse enveloppe jaune avec marqué "Top Zigret".

6 avril

Un RP d'Activision nous appelle et nous propose "la chance de notre vie, la chance d'enfin faire un couv' marquante et de mettre *Canard PC* sur le devant de la scène vidéoludique française" : c'est pour *Modern Warfare 2*. On rigole et on raccroche. Ils ne nous rappelleront plus jamais.

15 avril

Threanor a disparu. Il ne répond plus au téléphone, il ne lit pas ses mails. Même les administrateurs de son forum de prédilection, Baiz'Actu, sont incapables de le contacter. On s'inquiète.

14 mai

Casque Noir doit trouver une idée pour sauver Presse Non-Stop avant que Boulon ne coule la boîte à coups d'happenings éditoriaux...

Le passage au mensuel, c'est inimaginable, l'entrée d'un gros investisseur dans le capital de la boîte, beurk, plutôt fermer... Le cul le cul le cul ? Ivan, qui est l'actionnaire principal, refuse. Mais le salut va quand même venir du Hard : Doc Téraboule et Casque lancent *Canard PC Hardware* dans leur coin.

Doc Téraboule
Doc TB n'est pas né. Il a été fabriqué. C'est de notoriété publique. On l'a reçu un jour sous blister – adulte, nu et entier. Casque insiste pour dire qu'il l'a commandé dans le catalogue Pearl, mais on sait très bien qu'il s'agissait à l'origine d'une tentative pour couler Canard PC à coups d'intransigeance, de procès avec des constructeurs et de dizaine de milliers de signes par page. Et vu combien il nous rapporte, s'ils avaient été malins, ils auraient mieux fait de le garder.

15 mai

La dernière "Boulon Couv' de Chie Seal of Quality" bat tous les records. Le rédac' chef décide de quitter le domaine de la simple incompétence pour se précipiter tête la première dans le nihilisme le plus total. Une couv' sur les *Sims 3* dans un magazine de jeux vidéo hardcore ? Check ! Une accroche cherchant délibérément à provoquer des clients bercés dans le virilisme guerrier à la Tom Clancy ? On a ! Un visuel avec deux gars en slip en train de se courser alors qu'une partie non négligeable du lectorat hésite à acheter *L'Équipe* lorsqu'il y a un mec en short sur la première page, de peur de se faire cataloguer ? Carton plein.

Les unes auxquelles vous avez échappé

1er juillet
Monsieur Chat fait sa seconde couv' en solo : les ventes continuent de grimper "*mais c'est parce qu'il y a 36 pages de tests*".

21 juillet
Monsieurchat couvtoutseul ventesexceptionnelles normalnumérod'été. Threanor réapparaît.

1er juin
D'après notre messagerie de presse, les chiffres de ventes des derniers numéros sont les plus bas ayant été enregistrés par *Canard PC* depuis 2005. Boulon s'engage sur la tête de Gringo à ne plus jamais donner son avis sur la couv' et à se contenter d'insulter les gens sur le forum.

1er août
Depuis qu'il est arrivé au mois de février, Kahn bosse sur un hors-série hallucinant sur les MMO gratuits. Monsieur a eu du nez et a vu arriver le phénomène F2P avant tout le monde. Alors pour le punir, on publie son grand œuvre en pleines vacances scolaires, quand tout le monde est à la plage. Mais ça marche quand même. Il est fort ce Ch'veu'Bleuh.

15 juin
Pour la première fois, Monsieur Chat confectionne une couv' sans écouter l'avis de personne. Plus 20 % de ventes. "*Mais c'est pas à cause de la couv', hein, c'est parce que c'est l'E3.*"

15 août
Afin de récompenser Monsieur Chat pour les ventes exceptionnelles (qui n'ont strictement rien à voir avec son travail), nous décidons de l'emmener à la Gamescom avec nous. Nan, en fait, c'est pas vrai. C'est juste qu'il a le permis et qu'on avait peur que cette fois-ci, Gringo réussisse à nous tuer sur l'Autobahn.

18 août

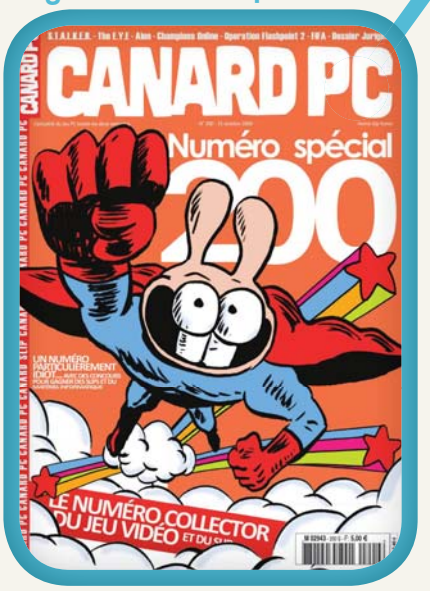
Gringo avise un gars dans le "beer garden" servant de fumoir aux journalistes couvrant la Gamescom et lui demande si il a des feuilles. C'est Doug Lombardi, le responsable communication et marketing de Valve et Gringo s'est encore fait un nouvel ami.

5 septembre

En revenant de Cologne, on apprend une excellente nouvelle : *Canard PC* est désormais le premier magazine de jeux vidéo PC de France devant *Joystick* et *PC Jeux*. Dehors, les Roms dégainent leur guitare pour fêter ça, tandis que les CRS dégoupillent une Kro' ou deux pour les accompagner.

15 octobre

C'est le numéro 200. On a mis les petits plats dans les grands : un tiers du magazine dédié au passé, un tiers du magazine dédié au présent et un tiers du magazine dédié au futur. C'est quand même autre chose que cette rétrospective pourrie qu'on vous a refilée pour les dix ans. Au moins dans le numéro 200, il y avait plein de déguisements, des pistolets à base de saucisse de Morteau et des Gringo refusant de rendre leurs pages à quatre heures du matin parce qu'il était plus urgent d'écrire une lettre à leur maman.



17 octobre

Gringo en a marre. Marre des cadences infernales, marre de Boulon qui serait pas un peu con, marre de jouer pour vivre plutôt que de vivre pour jouer. Alors il décide de partir vers de nouvelles aventures, en Amérique du Sud. Pas loin de Fishbone, mais pas trop près quand même parce que c'est devenu un peu dangereux depuis qu'il traîne avec les Hell's Angels canadiens spécialisés dans le trafic de méthamphétamine.

Porkporkman, la création de Gringo qui... OH MON DIEU TU RÉALISES QUE CE PORC EST MORT DEPUIS CINQ ANS ?

1er novembre

On attend impatiemment la version test de *Dragon Age*. Toute la rédac est en ébullition. Mais un coup de téléphone transforme l'excitation en rage. On nous indique que nous ne recevrons la version jouable qu'à la condition de garantir une note supérieure à 8/10... On n'en croit pas nos oreilles et on rédige vite un édito sur ce chantage délirant. Et pour le test ? Eh bien, on fera une version commerciale du jeu, avec deux semaines de retard. L'histoire est reprise un peu partout, déformée dans un sens ou dans l'autre. On nous félicite pour notre indépendance, on nous accuse d'avoir inventé cette histoire pour vendre du papier et un EA très très en colère fait le tour des rédacs pour expliquer que tout cela est faux. On apprendra plus tard que tout cela a été causé par un employé désireux de faire du zèle. Mais en attendant, on est blacklisté.

15 novembre

Thréthré ? Eh oh ? T'es où Thréthré ? Notre obsédé préféré teste dignement *Dragon Age* et disparaît. À l'exception d'un ou deux tests expédiés par mail, on ne le reverra plus jamais... Paraîtrait qu'il est au paradis des hipsters, en compagnie de sa femme, écoutant de la musique chelou, une micro-brew tarabiscotée à la main, quelque part dans le Montana.

Les unes auxquelles vous avez échappé

1er novembre

Boulon écrit à lui tout seul 60 % du magazine, en multipliant les pseudos bidons et les prises de testostérone de requins tigres quand, soudain, tel un ange descendu du ciel sur un chariot de feu, ackboo décide de se remettre à écrire pour *Canard PC* ! AlléLuia !

20 décembre

Pour finir l'année, on avait prévu un grand coup : la première couv' française en vraie 3D. On bossait avec une boîte québécoise spécialisée dans les filtres, on cassait les pieds à Eugen Systems, histoire d'avoir un beau modèle de tank qui claque, genre avec un gros canon turgescent... Et au dernier moment, à cause d'un problème de transporteur, tout ça nous pète entre les doigts. Pas grave... On a quand même une fantastique bédé de Couly – Mike Hunt, Chattologue – écrite par Pom2Ter et Bob Arctor (qui n'a jamais travaillé chez *Canard PC*, hein, on est bien d'accord) et, croyez-moi, ça vaut tous les strabismes du monde.

À ne pas rater dans le prochain (et dernier) épisode :

Une nouvelle équipe avec du Guy Moquette (qui a failli s'appeler Obiwan Mobutu ou Kool Chouchen), du Louis-Ferdinand Sébum (avec des chaussures) et de la Maria Kalash (avec une fille zen dedans). Mais aussi une nouvelle formule pleine de... argh, de la console dans *Canard PC*. Fuyez ! Fuyez fous que vous êtes !

Les grands procès du Jeu vidéo : L'addiction pourrait bien être salée

Les jeux vidéo, c'est le mal, nous le savons, et pas seulement à Marseille. Les jeux vidéo pervertissent la jeunesse, nous éloignent des lieux de culte, ça, c'est acquis. Que celui qui n'a jamais sorti une Game Boy pendant un office religieux me jette la première Robert. Non attendez, je veux dire, la première Pierre. Que voulez-vous, je n'ai jamais su à quels seins me vouer.

PAR GRAND MAÎTRE B

Les jeux vidéo font perdre aussi toute valeur aux jeunes. Par exemple, à force de jouer à *Pac-Man*, tous ceux-là étaient favorables au fait que les homos peuvent se marier. Or, l'homo ça pince, alors bon. Et puis on a longtemps glosé sur le fait que les jeux vidéo rendent violents. Je vous avais détaillé dans un article précédent ("*Les jeux vidéo, la violence et le droit*") la position de la justice américaine sur la question, qui refuse, pour l'instant, de considérer que *GTA* et d'autres jeux puissent amener des jeunes gens à tirer sur une foule. Mais saviez-vous que les jeux vidéo pourraient aussi être néfastes, au même titre que le tabac ou l'alcool, en ce qu'ils créeraient une addiction violente ? Non ? Eh bien pourtant, la justice américaine a été saisie également de cette question.

On joue chinois ou chez toi ?

Le problème est parti d'un jeu asiatique (de Corée précisément) appelé *Lineage II*. Un MMORPG au succès mondial, édité par la société NCSoft, et auquel un américain, résidant à Hawaii, dénommé Craig Smallwood, a beaucoup joué. Non mais, beaucoup beaucoup, puisque ce brave homme a totalisé plus de 20 000 heures de jeu. Il avait trois comptes et s'ébattait follement dans le monde d'Aden jusqu'au drame. Le drame c'est que notre brave Craig a été soudainement déconnecté de ses comptes. Il souffre le martyr, pleure, crie, supplie, bave, mais rien n'y fait, la société ne le reconnecte pas. Cette douleur morale insoutenable a amené Craig à se faire soigner, et à réaliser qu'en fait, il était victime de NCSoft. Il souffrait d'une addiction, voilà, le mot est lancé. Et comme tout américain qui se respecte, il comprend que, *where there is a blame, there is a claim*, comme on dit. On peut toujours espérer se faire un petit billet sur sa souffrance, donc, Smallwood décide de porter l'affaire en justice.

À Hawaii, le juge s'appelle Magnum (357). Le 19 octobre 2009, une plainte est lancée contre NCSoft et c'est donc un juge d'Hawaii qui a la charge de déterminer si cette plainte est recevable ou pas. C'est-à-dire qu'il doit étudier celle-ci sans dire qui a tort ou qui a raison, mais juste pour voir si elle apparaît fondée, suffisamment en tout cas pour qu'un procès se tienne. C'est un mécanisme qui évite aux Tribunaux d'être encombrés par des plaintes ridicules (par exemple, j'attaque mon voisin en justice parce que c'est un extraterrestre ou bien ma femme parce que c'est une succube de l'Enfer).

C'est ici qu'il faut bien détailler les motifs de la plainte de Smallwood pour comprendre le sens de la décision du juge. Il reproche à NCSoft d'avoir édité et vendu un jeu qui crée des addictions et demande donc à la justice de condamner NCSoft pour avoir malicieusement menti sur la possible nuisance de son jeu et pratiqué par conséquent une activité commerciale trompeuse pour le consommateur. À tout le moins, il demande à la justice de condamner NCSoft pour avoir infligé négligemment une souffrance intentionnelle aux consommateurs. Enfin, au cas où, il se plaint aussi de ce que NCSoft l'a blessé en lui créant une addiction, mais sur le fondement

d'une responsabilité générale. Ce n'est plus un problème de droit commercial ou de droit de la consommation, mais une violation de la loi générale qui veut que, si vous blessez quelqu'un, même par mégarde, vous êtes responsable du mal que vous lui avez causé.

Vous pouvez être étonné de voir que Smallwood demande à un juge de condamner NCSoft pour des raisons différentes. Mais c'est un classique du judiciaire, aux États-Unis comme en France. On est souvent amené à développer un raisonnement principal et des raisonnements subsidiaires, c'est-à-dire que, au cas où le juge écarte notre critique principale, on lui propose d'autres approches, toujours dans le but de faire condamner l'adversaire. Smallwood a donc tenté de donner différents éclairages juridiques aux mêmes faits (il a joué à un jeu dangereux parce que ça l'a rendu accro) dans le but de faire condamner NCSoft. (Pour ceux qui veulent mieux comprendre la différence entre principal et subsidiaire, voir encadré "Le subsidiaire, c'est pas du poulet").

Alors, je me permets de noter rapidement que NCSoft a tenté une contre-attaque en demandant au juge de considérer en premier lieu que si Smallwood avait été banni, c'était parce qu'il se livrait à du commerce en argent dans le jeu, ce qui est interdit par la licence d'exploitation qu'il a acceptée en se connectant et créant des comptes, et non pas pour le forcer à jouer à *AION*. Smallwood prétend de son côté que NCSoft a sorti un autre jeu, *AION* tout en décidant de cesser *Lineage II*, et que c'est la raison de sa déconnexion brutale de ses comptes.

> NCSoft n'a jamais prétendu que son jeu était sans danger

C'est un débat qui n'est pas lié au risque d'accoutumance d'un joueur à un jeu, et qui, de toutes les façons, n'a pas été retenu par le juge, donc je l'écarte. NCSoft développe aussi plusieurs arguments de pure procédure, pas folichons et sans grand intérêt pour cet article ; je passerai par conséquent aussi dessus. Concentrons-nous plutôt sur le moment où le juge hawaiien prend sa plus belle plume pour donner sa décision quant à la possibilité pour Smallwood de bénéficier d'un procès ou pas.

America Fuck You (air connu).

Tout d'abord, le juge écarte tous les reproches visant à considérer que NCSoft aurait usé de pratiques commerciales douteuses. Je vous rappelle que Smallwood considérait en premier que NCSoft avait vendu un jeu en mentant sur sa dangerosité. Mais le juge rappelle que pour établir qu'un vendeur a menti sur la possible nuisance de son produit, il faut établir quel est le mensonge, ensuite que le vendeur avait conscience de mentir, et enfin qu'il avait conscience de mentir à des consommateurs susceptibles de souffrir de ce mensonge. Par exemple, vous vendez du tabac en indiquant que fumer est bon pour la santé : votre allégation (c'est bon pour la santé) est fausse, elle est destinée à des consommateurs (qui achètent votre tabac pour le fumer) qui sont susceptibles de souffrir de votre produit (puisque fumer est en réalité mauvais pour la santé). Mais en plus, pour tomber sous le coup de cette loi sur le commerce, faut-il justifier que vous avez conscience que votre allégation (c'est bon pour la santé) est fausse. Il faut justifier que vous avez menti.

Or, pour *Lineage II*, notre bon ami Smallwood n'a pas indiqué en quoi NCSoft aurait pu tenir une allégation mensongère. Le juge note qu'au contraire, NCSoft a toujours conseillé aux joueurs qu'il fallait faire des breaks au bout de plusieurs heures de jeu. NCSoft n'a jamais prétendu que son jeu était sans danger. Ensuite, Smallwood ne justifie pas de ce que NCSoft aurait pu avoir connaissance de la moindre étude justifiant que jouer à des MMORPG pouvait entraîner une dépendance. La société ne peut donc avoir menti à ce sujet. Puisque pour mentir, il faut avoir connaissance de la vérité avant de la travestir. Le juge conclut sur ce point en indiquant que Smallwood ne répond donc à aucune des questions qui se posent en matière de représentation frauduleuse d'un produit vendu au public : qui a menti, quel est le mensonge, comment a-t-il été porté à la

connaissance du public et quand a-t-il été porté à la connaissance du public ; il est donc débouté de ce premier point. C'est-à-dire que sa plainte n'est pas sérieuse et qu'il est inutile de saisir un Tribunal ; il ne pourrait que perdre.
Le juge écarte également un autre reproche de Smallwood, qui est que la société NCSoft, si elle n'a pas trompé volontairement le consommateur, aurait à tout le moins manqué de prudence dans la description de la dangerosité du produit vendu. Pour que soit retenue une violation de la loi, il faut prouver qu'une information fausse a été délivrée au public, cette fois non pas en raison d'un mensonge, mais d'un manque de prudence du vendeur sur la dangerosité du produit. Il faut également que le consommateur ait souffert de la dangerosité du produit justement en raison de ce qu'il a cru la fausse information. Or, Smallwood s'est contenté de prétendre qu'il n'aurait pas ouvert de comptes *Lineage II* et joué à ce jeu s'il avait su qu'il risquait de souffrir d'une addiction, ce qui ne répond à aucun des critères de la loi. En n'expliquant pas quel est le message trompeur, fut-ce par négligence, délivré par NCSoft, ce point est également écarté. NCSoft n'a pas délivré un message, du genre "*jouer à ce jeu ne comporte aucun risque d'addiction*". Du coup, on ne peut pas lui reprocher d'avoir délivré par négligence une fausse information.
Le juge va également rejeter un autre point de la plainte de Smallwood. Il reproche à NCSoft d'avoir infligé aux consommateurs une détresse émotionnelle. C'est-à-dire que Smallwood tente une approche différente. Il se place du côté de la souffrance du consommateur. Dans les deux points précédents, il reproche à NCSoft un mensonge ou une négligence ; ici, il reproche à la société le préjudice subi par le consommateur. Mais on retrouve un peu le même raisonnement du juge, à savoir que, pour condamner NCSoft, il faut pouvoir prouver que son jeu a causé une très grave détresse à un joueur, mais le juge rappelle que, pour que la loi s'applique, il faut certes une souffrance du consommateur, mais aussi prouver que la négligence du vendeur est choquante, scandaleuse (outrageous en anglais), c'est-à-dire que la négligence de NCSoft devrait être la résultante d'un manquement dépassant toutes

Le subsidiaire, c'est pas du poulet

Que ce soit aux États-Unis ou en Europe, quand vous attaquez en justice quelqu'un, c'est pour :
- *lui reprocher un fait...* (ou une omission, par exemple il ne vous a pas livré un bien)
- ... *qui vous aura causé un préjudice...* (parce que si vous n'avez pas souffert, vous n'avez pas de quoi vous plaindre)
- ... *reconnu par une loi* (ben ouais, tous les préjudices ne sont pas reconnus par la loi. Par exemple, si je vous casse un bras ou que je vous vends un produit défectueux, je vous cause un préjudice reconnu par la loi. Tandis que si je m'habille avec des couleurs criardes et que mes vêtements, quand vous me regardez, heurtent violemment votre sens de l'esthétique au point de vous donner envie de pleurer, cette douleur morale n'est pas reconnue par la loi. Sauf si un jour on nous sort un amendement Zoolander).

Donc vous demandez à un juge de condamner quelqu'un. Mais, les faits que vous reprochez à votre adversaire et le préjudice qui en découle peuvent s'interpréter différemment. L'affaire peut concerner plusieurs lois. Par exemple, dans le procès Smallwood, on peut considérer que le fait de vendre un produit dangereux pour les consommateurs relève des lois spéciales concernant le commerce ou bien les lois plus générales sur la responsabilité personnelle.
C'est là qu'entre en jeu le concept du principal et du subsidiaire. On propose au juge plusieurs grilles de lecture juridique, que l'on hiérarchise. Si le juge retient la première approche (le principal, c'est-à-dire le raisonnement qui, à nos yeux, a le plus de chances de gagner), les autres ne seront pas analysées. Si le juge écarte notre première analyse, on lui propose une autre interprétation juridique du fait commis par notre adversaire et de notre préjudice (le subsidiaire).
Et si ce subsidiaire est écarté, on peut lui en proposer d'autres, encore et encore.
Toujours pour prendre le cas de notre affaire, au principal, Smallwood reproche à NCSoft d'avoir violé les règles du commerce. Si le juge retient ce point, ça s'arrête là. Si le juge considère que les règles du commerce ne sont pas violées, alors on passe au subsidiaire, à savoir que l'on demande au juge de dire que NCSoft a violé les règles générales de la responsabilité. Inutile de préciser qu'il en va de même pour la défense. Vous pouvez proposer plusieurs raisonnements pour vous défendre, avec un principal et un ou plusieurs subsidiaires.

les bornes, une négligence qui choquerait les standards de décence de la société. On ne peut se contenter de dire "*regardez, j'ai souffert*". Il faut aussi qu'il existe un lien entre votre souffrance et le comportement de celui qui vous l'a causé. Or, si le juge retient que Smallwood ne pouvait, en raison de son addiction, avoir une vie normale, ni communiquer avec ses amis et sa famille, puis qu'il a dû être interné pendant 3 semaines à la fermeture de ses comptes et enfin qu'il suit un traitement psychiatrique pour l'aider à vaincre sa dépendance, il estime que le caractère choquant d'une négligence de NCSoft n'est pas prouvé.

Smallwood peut retourner aller couper du petit bois. Jusque-là tout va bien. Sauf que, déjà, vous avez noté que le juge accepte de reconnaître que Smallwood avait bien une addiction. Il décide certes que la plainte n'est pas fondée contre NCSoft, mais on peut retirer de cette décision que le fait qu'un jeu puisse concrètement créer une addiction n'est pas écarté par le juge. Il accepte même cette idée. Mais il y a plus : si le Juge écarte différents reproches de Smallwood, il en accepte les autres.

God Ble$$ Ameri K K K. C'est à ce moment de la lecture de la décision hawaïenne qu'une sirène d'alarme commence à retentir dans la tête des éditeurs de jeux vidéo. On revient sur la notion de négligence. Ici, on prend la notion, non plus sous l'angle de pratiques commerciales douteuses, mais sous l'angle plus large de la responsabilité personnelle. Il ne s'agit plus de prétendre que NCSoft a sciemment, ou par grave négligence, commis des pratiques commerciales douteuses, mais que, tout simplement, cette société a causé un dommage à autrui par mégarde et que ça engage sa responsabilité générale.
OK OK, je vois que vous ne voyez pas la différence. Je vais tenter de vous faire une parabole osée. Si vous vendez un paquet de cigarettes en prétendant que fumer, c'est bon pour la santé, vous utilisez une pratique commerciale illicite en ce que vous mentez aux consommateurs sur la dangerosité du produit que vous vendez. C'est ce que soutenait Smallwood en premier (NCSoft a menti sur la dangerosité de *Lineage II*). Et le juge a écarté ce raisonnement. Si vous vendez un paquet de cigarettes en ignorant scandaleusement le

Le fait qu'un jeu puisse créer une addiction n'est pas écarté par le juge

fait que des dizaines d'associations de médecins et de rapports parlementaires, que l'on vous a transmis, prouvent que fumer est dangereux pour la santé, vous faites preuve d'une négligence caractérisée et ça viole aussi des lois sur le commerce. C'est aussi ce que soutenait Smallwood et le juge a également écarté ce raisonnement. Et maintenant, si vous vendez des boîtes de conserve de petits pois, sans faire gaffe du tout aux qualités de la boîte de conserve, par exemple, vous négligez de vérifier si elles ne sont pas en plomb rouillé, vous faites preuve d'une négligence, mais c'est une autre loi qui est concernée. Il ne s'agit pas d'un produit dangereux en soi (les cigarettes sont dangereuses, pas les petits pois), mais d'une négligence générale dans votre comportement (vous avez choisi des boîtes de conserve en plomb rouillé et c'est pas génial pour la santé des consommateurs). C'est une loi plus générale qui s'applique, celle portant sur la responsabilité personnelle, la même loi que celle qui joue si, en bousculant par mégarde un passant parce que vous êtes pressé, vous le faites tomber et il se blesse. Votre responsabilité

est engagée mais ça n'a rien à voir avec le commerce.
Eh bien, pour *Lineage II*, c'est pareil. Smallwood a critiqué de diverses façons NCSoft (voir encadré "Le subsidiaire, c'est pas du poulet"). Il propose donc d'abord au juge de considérer que NCSoft a utilisé des pratiques commerciales illégales, soit en mentant sur la dangerosité de son produit, soit en commettant une négligence scandaleuse. Et puis, au cas où, il propose aussi au juge de considérer que NCSoft a fait preuve d'une négligence classique, générale, dans la distribution du jeu. Vous comprenez mieux ? Non ? Vous êtes tous partis ? Non mais revenez, promis, après, on parlera de nichons. Ça va mieux ? OK, je continue.

Un éditeur engage-t-il sa responsabilité en laissant circuler un tel jeu ?

Donc, en résumé, Smallwood veut faire juger que NCSoft lui a causé un préjudice parce qu'il vend un jeu dangereux, qui rend accro sans avoir fait gaffe à ce caractère addictif. Un peu, donc, comme la boîte de petits pois qui contient du plomb rouillé.*Lineage II* contient des mécanismes de jeu qui rendent dépendant. Notre bon juge considère que, oui, ça c'est une thèse qui peut mériter qu'un Tribunal la juge ! Il considère que c'est donc possible de considérer cela. N'oubliez pas, notre juge ne dit pas qui a tort et qui a raison, il ne condamne personne, il a pour mission de faire le tri dans les demandes de Smallwood et de voir si elles tiennent debout. Et donc il estime que oui, il pourrait être possible qu'un tribunal condamne NCSoft, sur la base d'une responsabilité générale, pour avoir distribué un jeu qui fait des dégâts. Enfin, NCSoft tente de plaider que, si jamais sa responsabilité était retenue par un Tribunal, il faudrait considérer qu'elle est limitée par le Licence user Agreement, accepté par Smallwood lorsqu'il a crée ses comptes, à environ 6 mois d'abonnement (le calcul est plus compliqué mais on peut s'arrêter à cela, en gros). Le juge écarte cet argument en disant que, si la responsabilité générale de NCSoft est retenue, cette société ne pourra pas s'abriter derrière le contrat de licence et aura à payer les dommages et intérêts correspondants au préjudice subi par Smallwood. En revanche, le juge considère que des dommages et intérêts punitifs ne pourront être prononcés contre NCSoft par un tribunal, parce qu'ils sont réservés à des cas très graves de responsabilité.

Un mauvais arrangement vaut mieux qu'un bon procès. N'oubliez pas, le juge ne dit pas que NCSoft doit être condamné ni que Smallwood a raison, il dit juste que le raisonnement de Smallwood se tient sur ce point et qu'il faut envoyer l'affaire devant un Tribunal pour que soit définitivement tranchée la question de savoir si un jeu vidéo peut rendre "*addict*" et si un éditeur de jeu engage sa responsabilité générale en laissant circuler un tel jeu. C'est un peu effrayant, non ? Mais alors, qu'en est-il ? Eh bien, ladies & gentlemen, vous serez ravis ou horrifiés d'apprendre que NCSoft a décidé de transiger avec Smallwood pour s'éviter le procès. Notre ami s'est donc bel et bien fait un petit billet. Mais impossible de savoir combien, ces transactions étant hautement confidentielles. C'est à la fois une bonne nouvelle, puisque du coup, aucun procès n'a eu lieu. Mais c'est une mauvaise nouvelle, en ce que, sans procès, personne ne peut savoir si un Tribunal américain n'aurait pas jugé NCSoft coupable.
Après la jurisprudence *GTA* ("je suis violent parce que je joue aux jeux vidéo"), voilà que la question "les jeux vidéo rendent-ils *addict* ?" reste pendante. On y verra plus clair lorsqu'un autre joueur retentera une plainte contre un jeu. Dans tous les cas, la prochaine fois que votre mère, votre femme ou votre patron (les trois Parques qui décident de votre destinée en vous coupant le péni... le fil) se plaindra de ce que vous jouez trop, vous pourrez lui dire que c'est pas votre faute, c'est celle de l'éditeur qui vous a vendu un jeu qui rend accro sans prévenir.
Pardon ? Et les nichons dans tout ça ? Ah oui, je vous avais promis… OK OK, alors on y va. Nous souhaitons une joyeux foire au poulet braisé à tous les Nichons et en particulier à nos bien-aimés lecteurs de Nichart dans la Mayenne (53).

Grand Maître B

Pour 1 an d'abonnement

ÉCONOMISEZ 20%

☑ Des News
☑ **Des Tests**
☑ Des Previews
☑ **Des Dossiers**

L'actualité fraiche du PC et des consoles, en kiosque tous les 15 jours.
Abonnez-vous en ligne sur www.canardpc.com et recevez
le magazine directement chez vous.

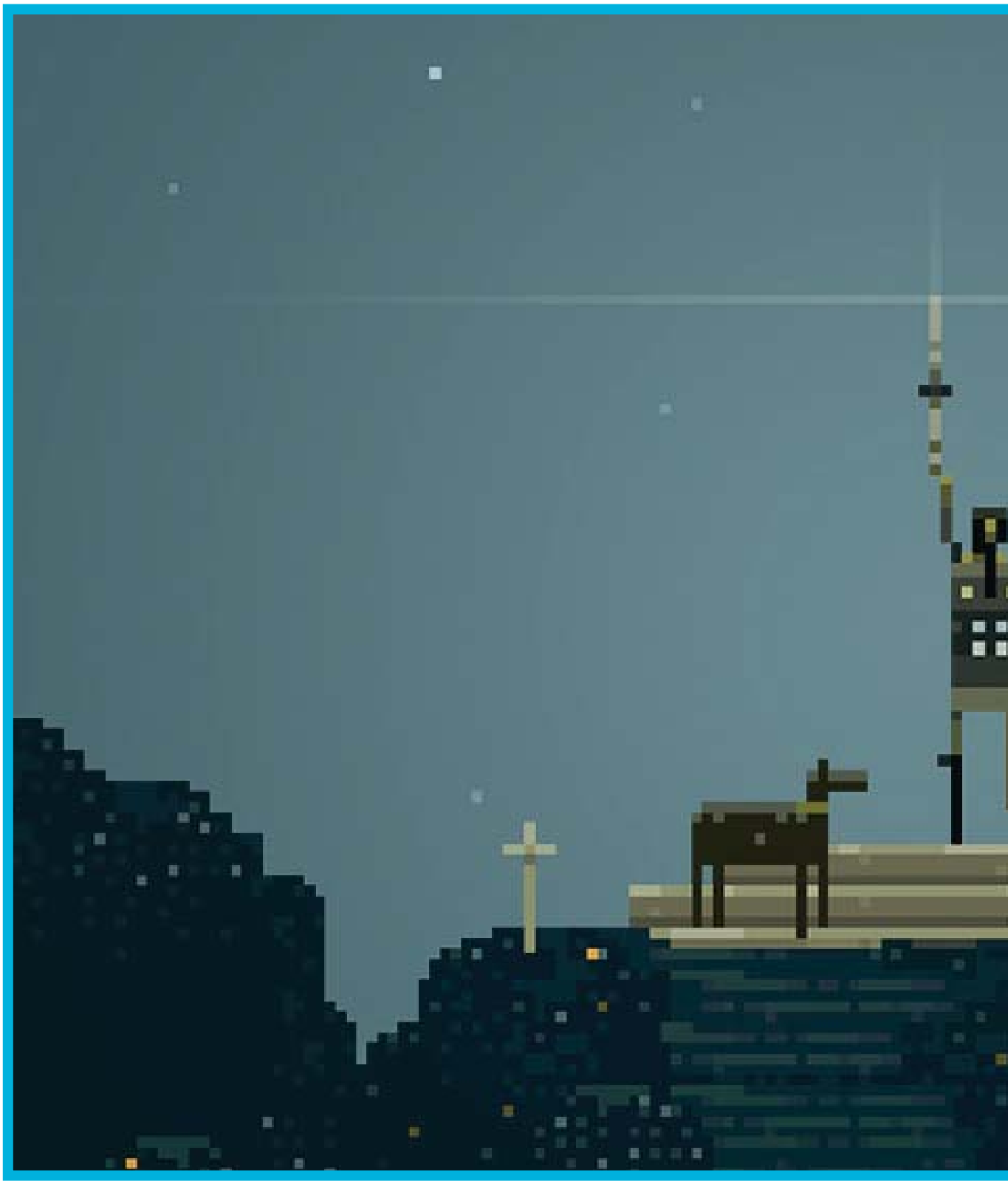
TROIS FORMULES:

6 mois (soit 11 numéros) pour **42€**
1 an (soit 22 numéros) pour **78€**
2 ans (soit 44 numéros) pour **149€**

En prime : gérez vous-même votre abonnement online
(renouvellement, changement d'adresse, suspension temporaire, etc.)

Boutique en ligne:
canardpc.com/boutique.html

Paiement par chèque, Carte bancaire ou Paypal
Pour tous renseignements ou problème : abonnement@canardpc.com.



(iOS/Android/PC/Mac, 2011, par Superbrothers et Capy Games)

← Si Sword & Sworcery est devenu l'un des premiers gros titres notables d'iOS, ça s'explique d'une part parce qu'il s'agissait (à l'époque) d'une exclusivité qui n'était pas un simple puzzle game, mais aussi parce que le jeu, développé en solo par Craig Adams (alias Superbrothers), avec tout de même un coup de main du studio canadien Capy Games, possédait une esthétique unique et remarquable (récompensée à l'Independent Games Festival en 2010), grâce à son pixel art très détaillé et ses personnages fins et allongés, qui ont depuis été pas mal copiés.

Opération spéciale et secrète "10 mots pour les 10 ans"

Foi de Canard

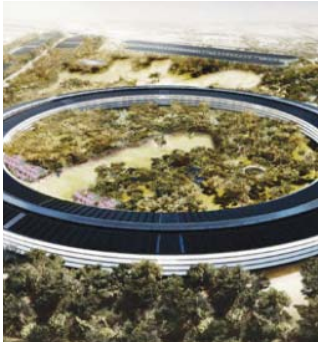
Par Fishbone

Tout d'abord, une pensée pour les Canards qui ont envoyé leur phrase improbable de 10 mots *après* la date fatidique du bouclage, merci à toutes et à tous, c'était cool. Bon, sinon, sur quoi je tombe en farfouillant le Net ? "*L'objectif est d'avoir un contrat en place d'ici l'automne et de disposer de combinaisons opérationnelles d'ici quatre ans*", a déclaré Michel Fieldson, responsable du programme TALOS (Tactical Assault Light Operator Suit) au SOCOM (U.S. Special Operations Command). En gros, il est question d'équiper le soldat étatsunien d'une combinaison capable de résister aux balles, aux chocs, au feu, également de stocker et restituer de l'énergie pour prévenir les blessures et augmenter les performances. Il est aussi fait mention de l'adjonction d'un exosquelette hydraulique, de capteurs corporels et externes, d'un système de communication, d'un affichage tête-haute pour obtenir des informations sur la zone de combat en temps réel, de la vision nocturne... En interne, TALOS est appelé "*la combinaison d'Iron Man*". Si le projet est encore loin d'atteindre les capacités de ladite combinaison, la mise en test de TALOS d'ici quatre ans – autant dire que nous y sommes – marque le début de l'ère du soldat quasi invulnérable pour l'hostile lambda. Un nouveau déséquilibre des forces qui, à l'instar des drones pour ne prendre que cet exemple, n'est pas sans soulever de nombreuses questions éthiques. Décidément, ça commence à en faire...

LE NOUVEAU SIÈGE D'AISANCE D'APPLE

Vaisseau sa mère

Nous en avions certainement déjà parlé par le passé, oui j'ai la flemme de rechercher, mais voici quelques nouvelles du prochain siège d'Apple basé à Cupertino. Siège fort à propos baptisé "Mothership", comme vous pouvez le constater vous-même. Le quartier général de la Pomme occupera une superficie de soixante hectares, dont 80 % constitués d'espaces verts (300 espèces d'arbres différents). Le circulaire écolo-bâtiment offrira 56 000 m² de bureaux, s'élèvera sur quatre étages, accueillera un parking de 2 400 places, un auditorium de 11 000 m² et un centre sportif et de remise en forme (1 hectare pour le centre, ça en fait du monde à remettre en forme...). Mothership sera par ailleurs autosuffisant du point de vue énergétique, 70 % de l'énergie provenant du solaire et les 30 % restants de piles à combustibles. Atterrissage prévu en 2016.



L'expérience Nintendo

LA NON-CONSOLE EST DANS LA PLACE

Nintendo of America a indiqué – via le tweet d'un ingénieur maison – travailler sur une tablette Android entièrement modifiée. Non pas une console de jeu, non pas, mais un outil à vocation ludo-éducative. Les personnages phares de Nintendo seraient toutefois à l'œuvre pour apprendre la vie à la jeunesse. Il faut cependant préciser que depuis cette sortie publique sur les réseaux, les messages de l'ingénieur ont disparu. Difficile alors de savoir si ce projet aboutira un jour et, plus précisément, si Nintendo produirait lui-même la tablette ou se contenterait d'autoriser l'utilisation de ses personnages. Un suspense insoutenable.

MAUVAISE OPÉRATION POUR LES OPÉRATEURS

Ça couine

Ça tire la tronche chez les opérateurs mobiles américains. Ces derniers ne voient pas d'un bon œil la généralisation des systèmes de blocage de smartphones à distance, à l'image de l'Activation Lock d'iOS 7 ou encore du système que Samsung va déployer dans ses appareils, en Corée du Sud dans un premier temps (sans même parler des autres solutions existantes). Effectivement, ces grands philanthropes vendent chèrement leurs propres assurances en la matière. Alors évidemment, que la vache à lait d'utilisateur puisse "briquer" directement son joujou sans rien devoir payer à personne en cas de perte ou de vol, ça les fait couiner. Eh bien je propose de les aider à couiner un peu plus à l'aide de nos permis de gifler. Reste à voir combien de temps mettront les opérateurs européens à se la jouer plaintifs à leur tour.

LA SAGA CHIANTE CONTINUE

Apple, Samsung, Apple, Samsung…

Samsung a demandé l'annulation du procès initié par Apple – en ligne de mire, une rallonge de 380 millions de dollars au titre des dommages et intérêts, en plus des 600 déjà accordés –, car selon l'avocat du premier, l'avocat du second "*fait appel à la fibre patriotique du jury*" populaire, constitué de 6 femmes et 2 hommes. Sous-entendu, l'argumentation d'Apple serait "raciste", dans le sens où elle assimilerait le coréen Samsung à ces méchantes entreprises chinoises qui spolient et vendent de la contrefaçon à tour de bras. "*Je n'ai jamais parlé de race, et je n'ai pas évoqué les Asiatiques*", a balancé le défenseur d'Apple pour se justifier, avant d'être soutenu par Bill Lee, un autre avocat d'Apple, lui-même asiatique ça tombe bien. Personnellement, tout ça me fait bien riz. Pardon, rire, mince, je voulais dire rire… rire quoi…. Jaune ? Oh et puis merde…

64-bit, Exynos aussi

SOC QUI PEUT !

D'après le Korea Herald, Samsung prévoit de commercialiser des SoC Exynos 64-bit dès l'année prochaine. Une info qui correspond à l'air du temps puisque le 64-bit fait son trou chez ARM, afin – notamment – de répondre aux nouveaux besoins en termes de sécurité et autre chiffrement des données. Prism ?… Ah sinon, il est également question de SoC 128-bit d'ici 2016, autant chez ARM que Samsung. Le concours du plus gros bit est donc officiellement lancé.

Fils de pub

PAS TRÈS SMART, LG

Un blogueur anglais du nom de Doctor Beet, qui se définit lui-même comme un "*développeur, bidouilleur et passionné de Linux*", a levé un lièvre concernant sa télévision LG 42LN575V fabriquée en mai 2013. Selon lui, la smart et très connectée TV continue de transmettre ses habitudes de consommation à des fins de ciblage publicitaire, ce malgré la claire désactivation de la fonction dans le menu de configuration. Chaînes visionnées, temps passé, mots clés et autres programmes favoris sont ainsi envoyés contre la volonté des gens, et en clair s'il vous plaît. Pire encore, le cookie se permet de balancer dans la foulée le nom des fichiers présents sur les clés USB connectées. Un scandale que LG préfère botter en touche, renvoyant vers l'acceptation par le client des conditions de vente au moment de l'achat. Si certains domaines utilisés par LG peuvent être bloqués via un routeur, d'autres ne sont pas spécifiques à ce dernier, ce qui peut rendre délicat un filtrage total. Reste à voir si seul LG se livre à cette bassesse, ou si les copains recourent également à la pratique peu honnête. Cela ne me surprendrait même pas, en fait.

Washington Experiment

ET LA LUMIÈRE FUT

Marianne Tarun, doctorante à la Washington State University a, par accident, découvert un moyen d'augmenter de 400 fois la conductivité électrique d'un cristal. Ce, simplement en exposant sans le vouloir un échantillon de titanate de strontium à de la lumière. Concrètement, 10 minutes d'exposition suffisent pour obtenir plusieurs jours d'effet, effet induit par la perturbation des électrons de la structure par les photons blagueurs. On parle ici de photoconductivité persistante, qui, contrairement aux supraconducteurs – certes plus efficaces –, opère à température ambiante. Les débouchés potentiels sont multiples, notamment en ce qui concerne le stockage ou les puces. Se servir d'un cristal comme périphérique de stockage, ça c'est la classe…

Optique chiffrage

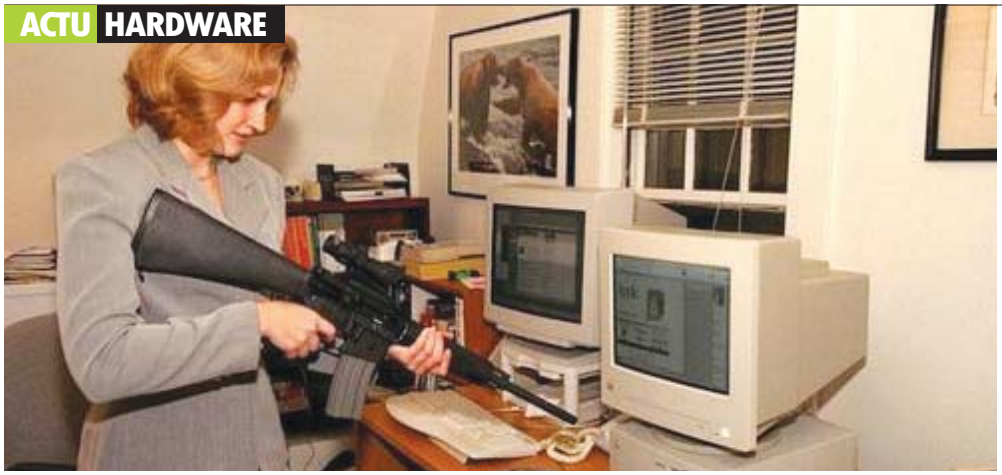
TROP STOCKAGÉ

Soyons honnêtes, pas sûr que l'offre de DataLocker enthousiasme les foules, mais parlons-en quand même, ne serait-ce que pour étaler notre culture entre la poire et le dessert du repas de dimanche. Indifférente aux précédents échecs de concurrents en la matière, la société propose ainsi des DVD "Encryptdisc" dont la particularité est de chiffrer automatiquement les données gravées en AES 256-bit. Les personnes intéressées devront se préparer psychologiquement à dépenser 50 euros pour acquérir dix exemplaires de ce disque. Voilà, 5 euros le bout de 4,7 Go. Faut vraiment le vouloir.

Samsung a mal au bide

TIENS, TIENS…

D'après Business Korea, Samsung n'aurait vendu que 50 000 exemplaires de sa montre connectée Galaxy Gear en huit semaines. Nous sommes ainsi très loin des chiffres annoncés par Samsung, qui fait état de 800 000 unités. Un sacré écart qui n'est pas sans rappeler la foire du comptage des manifestants par la police/organisateurs, et qui pourrait aussi faire penser que la firme aurait malencontreusement confondu vente aux clients, livraison aux partenaires ou encore, tant qu'à y aller dans l'intoxication, production. Quoi qu'il en soit, au-delà du fait que le genre même de la montre connectée pue la ringardise à 100 mètres – oui, oui, j'insiste –, le facteur principal qui pourrait expliquer le bide chroniqué par Business Korea serait le manque de compatibilité de la Galaxy Gear avec les smartphones maison (Android 4.3 minimum), à l'image des retours importants observés par la chaîne américaine Best Buy pour ce motif.



LA MALTRAITANCE DES PC, PARLONS-EN

Un sondage crucial

Après une étude du même acabit menée aux États-Unis par le fabricant Crucial, c'est au tour de la France d'être interrogée sur les relations que nous entretenons avec les ordinateurs récalcitrants. L'enquête réalisée par l'institut Easy Panel auprès de 1015 internautes censés représenter quelque chose fait apparaître une terrible, terrible réalité : "*Près d'un Français sur deux agresse un ordinateur en mal de performances…*" Ainsi, 40 % des sondés ont avoué avoir attaqué physiquement ou verbalement leur ordinateur au cours des six derniers mois ("*J'ai crié sur mon ordinateur et l'ai insulté*", "*Je me suis défoulé(e) sur la souris ou tout autre objet à proximité*", "*J'ai tapé sur mon ordinateur*"). 0,6 % ont quant à eux fondu en larmes (j'adore celle-là), 0,3 % ont jeté la machine à terre. Bravo Crucial, vous êtes à l'origine du sondage le plus WTF de ces derniers temps. Sinon, bravo surtout pour le coup de pub, puisque bien évidemment, la solution préconisée par Crucial pour se débarrasser des problèmes de performances induisant cette violence inouïe envers des machines innocentes, c'est évidemment d'acheter de la mémoire et/ou un SSD de la marque. On attend que la presse grand public s'empare de cette information avec impatience, avec reportage en caméra cachée, avis de psy, témoignages de victimes et bourreaux repentants. Ça va être bath.

Pour mémoire

PUCE ET STOCKAGE

SK Hynix a commencé à produire des puces NAND Flash MLC de 8 Go gravées en 16 nm. Autre nouvelle excitante (allez, faites un effort quoi), des puces de 16 Go répondant aux mêmes caractéristiques seront produites en 2014. Pas d'information sur l'endurance de ces choses, alors allumons simplement un Serge pour que l'abaissement de la gravure entraîne mécaniquement celui des coûts de production, et donc aboutissent à une baisse de prix des SSD. Bon, c'était une blague hein, n'allez pas immoler le premier lama volé dans un cirque.

C'EST CONTRÔLEUR DE STOCKER

Contrôle chez SandForce

LSI Sandforce a dévoilé les SF-3700, de nouveaux contrôleurs SSD SATA III et PCI Express qui monteront jusqu'à 1,8 Go/s en pointe. Les SF-3719 et SG-3729 seront destinés au grand public (plus de 1,90 m en chaussette), le SF-3739 aux psychopathes de la performance (geeks compulsifs) et le SF-3759 aux professionnels (non rien). La commercialisation des premiers SSD à base de SF-3700 est prévue pour le début de l'année 2014. Le temps passe à une vitesse, c'est hallucinant.

GADGET RINGARD, JE PERSISTE

T'as Qualcomm montre ?

La montre connectée de Qualcomm s'appelle donc la "Toq". Non, pas de vanne, trop facile. Vendue 350 dollars quand même, soit plus cher que la montre Samsung, cet engin se veut une "édition limitée", en l'espèce une vitrine technologique de diverses innovations maison : Mirasol (autonomie améliorée, affichage lisible même en plein soleil), rechargement sans fil… Si la Toq est l'un des premiers périphériques commercialisés directement par la firme, il ne devrait pas annoncer pour autant une avalanche de nouveaux produits. Qualcomm ne souhaite pas devenir un constructeur grand public, qu'on se le dise. D'ailleurs, la Toq ne sera disponible qu'aux États-Unis. Limite ça les embête de la vendre.

Ultraviolet FR

NEW WAVE DRM

Le système de DRM Ultraviolet dont nous avons glosé à plusieurs reprises a fait son entrée en France, avec la commercialisation du Blu-ray de Pacific Rim chez Warner. Pour rappel, ce système combine DRM et plateforme numérique unifiée. Après avoir rentré le code contenu dans le boîtier du Blu-ray sur le site Flixster (Flicster ?), l'utilisateur pourra accéder à l'œuvre sur d'autres supports compatibles comme un smartphone, un ordinateur, une tablette, etc. Pas forcément avec la même qualité, notez.

LA NAIN MISE DE NVIDIA

Mini-PC, Mickey exigences

Nvidia s'est associé à plusieurs revendeurs pour proposer des configurations gamers au format Mini-ITX, dûment agrémentées du label "Mini-PC Nvidia". L'évolution du matériel en termes de rapport encombrement/puissance pousse logiquement le format Mini-ITX vers le domaine du jeu, et le caméléon espère bien surfer sur la vague. Pourquoi pas, mais encore faudrait-il que le cahier des charges permettant à l'assembleur de revendiquer le statut de "Mini-PC Nvidia" soit moins fourre-tout. Pour l'heure, il est uniquement question d'embarquer une GeForce GTX "*puissante et silencieuse*", de la GTX 650 à la 780 Ti. Les tarifs de ces machines vont de 800 à 1 800 euros environ.

ROG Mars 760 attaque

GPU DE TITAN

Asus a lancé la ROG Mars 760, une carte graphique composée de deux puces GK104, de 4 Go de GDDR5 et du système de refroidissement DirectCU II (radiateurs en aluminium, caloducs, ventilateurs). Comparée à la GeForce GTX Titan, Asus avance jusqu'à 39 % de performances supplémentaires dans *Tomb Raider*, 14 % dans *Crysis 3* et 6 % dans *BioShock Infinite*. 630 euros environ le bout de chorizo.

CINÉMA IMMERGÉ

Oculus à l'affiche

Après les jeux vidéo et les applications diverses, voici qu'un nouvel horizon s'ouvre pour les Oculus Rift. La société Condition One a annoncé la réalisation d'un film à 360° 3D, "Zero Point", tout spécialement dédié aux fameuses lunettes d'immersion. Ce documentaire aura pour thème "*les pionniers de la réalité virtuelle*", ça ne s'invente pas. Il comportera des entretiens avec des développeurs, des chercheurs ou encore des hackers, ainsi qu'une séquence sur le simulateur d'entraînement au combat de la Défense américaine. Histoire d'en prendre plein la gueule, certainement. Pour se faire une idée de l'effet visuel, Condition One explique que cela revient à "*être assis dans une salle de cinéma IMAX 3D, sauf que l'écran vous entoure totalement*". Oculus Rift, périphérique de l'année 2014 ?

Branlette phone

NOUVEAU SMARTPHONE RICHE

L'idée n'est pas de taper gratuitement sur ce qui est cher et sans intérêt – sinon la liste serait longue – mais de s'interroger une nouvelle fois sur la façon dont fonctionne cette société. Dernier symptôme inquiétant en date, le P9982, un smartphone BlackBerry conçu en partenariat avec Porsche. Si le matériel embarqué reste strictement identique à celui d'un Z10 de pauvre, l'utilisateur du P9982 se verra socialement valorisé par le recours à des matériaux nobles pour l'extérieur du bousin, du "cuir italien" et de l'acier. D'autre part, l'acheteur disposera d'un identifiant BBM (BlackBerry Messenger) spécifique, afin que tous ses contacts sachent qu'il a déboursé 1 650 euros environ, uniquement pour afficher son appartenance aux Illuminatis. Je déteste jouer les Pères la morale car personne ne peut se revendiquer totalement irréprochable sur le sujet des dépenses à la con, moi le premier. Mais là, quand même…

Computatoirement vôtre

PLUS SUPERCALCULATEUR QUE TON EX

La dernière mise à jour du "Top 500", à savoir le classement des supercalculateurs au niveau mondial, ne change pas la donne. Le Tianhe-2 de la National University of Defense Technology chinoise conserve la tête avec une puissance de 33,86 pétaflops mesurée par le benchmark Linpack (au passage, ce dernier sera bientôt secondé par le nouveau benchmark HPCG, du même auteur). 3,12 millions de cœurs x86 Xeon et Xeon Phi permettent à la machine d'atteindre ce score que l'on peut qualifier d'honorable. La seconde position est occupée par le Titan de Cray, qui se hisse à peine au niveau d'une calculatrice de poche avec ses 17,59 pétaflops. Il faut dire que je vous écris actuellement depuis l'an de grâce 2173 après avoir chuté de mon hamac dans une faille spatio-temporelle qui s'est brusquement ouverte sous ce dernier. Ceci expliquant cela.

Autonome le gars !

ULTRA AUTONOME, MÊME

Le KIRAbook V654 13,3 pouces de Toshiba est un ultrabook qui vient de passer en Haswell. Jusque-là rien de bien impressionnant, si ce n'est que l'autonomie revendiquée par le bousin s'élève désormais à… 22 heures. Soit trois fois plus que la précédente version motorisée par un Ivy Bridge. Rappelons qu'il s'agit d'une spécification donnée par le fabricant et certainement relevée dans des conditions d'utilisation particulièrement idéales. Mais néanmoins, le ton est donné. Dans le cas du modèle équipé d'un écran tactile (V854), l'autonomie est cette fois ramenée à 14 heures. Comptez de 1 050 à 1 150 euros environ pour les engins, pour l'heure uniquement vendus au Japon.

Un éclair de lucidité

OUVERTURE DE CONNECTIQUE

Afin d'aider la connectique Thunderbolt 2 à se développer, Intel autorise désormais les fabricants à vendre des cartes mères et des cartes d'extension PCI-Express x4 compatibles, via le programme "Thunderbolt Ready". Jusqu'à présent, le contrôleur Thunderbolt se devait d'être intégré d'origine à la machine (ou n'était pas). Une décision commerciale semble-t-il peu profitable à la démocratisation de la technologie, technologie qui doit maintenant s'efforcer d'exister face à un USB 3.1 qui ne manque pas d'atouts. Pour l'heure, seule la carte mère d'Asus Z87 Pro pour Intel Haswell est concernée par l'ouverture des vannes.

L'ENCRE EN BRETAGNE, ÇA JETTE

Algue, qui va là !

Si vous avez dans votre piscine quelques tonnes d'algues dont vous ne savez que faire à part les offrir à votre belle-mère pour Noël, pensez malin et contactez les sociétés bretonnes Fabshop et Algopack. Car ces dernières souhaitent "*révolutionner l'impression 3D qui constitue elle-même déjà une révolution*", comme on peut le lire sur *Humanoïdes.fr*. Et comment donc Cousteau ? Tout simplement en utilisant un matériau totalement écologique pour l'impression, à savoir lesdites algues. Le "SeaWeed Filament", ou SWF, en est encore au stade expérimental, à l'instar de la recette du clafoutis au potiron saupoudré de parmesan, aspergé de sauce soja et rehaussé d'une sauce tomate aux oignons et champignons. Ça se tente, je le fais déjà avec du riz. Et je ne plaisante même pas.

QUE DIRE...

Acteur, un ingénieux métier

Lenovo s'est payé les services de l'acteur Ashton Kutcher, non pas dans un spot de publicité, mais en qualité "d'ingénieur produit". Fort de ce poste à responsabilité, il devra influer sur le développement technique, logiciel et esthétique des tablettes convertibles "Yoga". Honnêtement, je ne veux même pas savoir si cette superbe promotion est plus due à sa popularité qu'à son cursus universitaire spécialisation geek. Tout ce que je vois, c'est que le type qui a incarné Jobs au cinéma va jouer à l'employé modèle dans une boîte qui fait du PC. D'autre part, j'en connais qui doivent l'avoir mauvaise, comme les ingé' maison qui vont – pour la galerie tout du moins – se faire donner le la par un acteur dont l'un des plus grands faits de guerre aura été de se lever une cougar. Vanne gratuite à part, il faut préciser qu'Ahston possède une boîte d'investissement dans les nouvelles technologies (Skype, Foursquare, Snapchat…), donc, sans forcément être ingénieur "diplômé", on peut dire qu'il s'intéresse au domaine. C'est déjà ça. Sinon, la photo, aucun rapport hein, vous pouvez arrêter de chercher le message caché.

Nvidia se la rejoue

ENREGISTRE-TOI ET REGARDE COMME TU ES BELLE/BEAU

Nvidia a introduit la fonction "ShadowPlay" avec ses derniers pilotes, qui permet aux possesseurs de GeForce GTX 650 et supérieures d'enregistrer automatiquement leurs parties. À la différence des solutions actuellement employées – à l'image de FRAPS pour ne citer que le plus couramment utilisé –, ShadowPlay utilise l'encodage vidéo de la puce graphique pour compresser la vidéo en MP4 et minimiser la charge processeur. Le caméléon annonce ainsi une réduction des performances en cours de partie de 10 % maximum. ShadowPlay est pour l'heure réservé aux machines de bureau.

Des ARM au Mali

LA HOLLANDE N'Y EST POUR RIEN

Les Mali-T760 et T720 sont deux nouveaux GPU mobiles développés par ARM. Le premier se veut du haut-de-gamme, une puce qui comportera jusqu'à 16 cœurs tout en consommant quatre fois moins que le Mali-T604 pour des performances identiques. Il est ainsi question d'une puissance plus ou moins équivalente à celle d'une GeForce GT 640 (*quid* de la dissipation thermique ?), avec une compatibilité Direct3D 11.1 et OpenGL ES 3.0. Le Mali-T720 est quant à lui positionné sur le milieu de gamme. Rien d'autre à ajouter, si ce n'est que je dois aller virer un crapaud de ma salle de bain (véridique, la troisième fois en 2 heures, jamais vu un crapaud aussi boulet).

ET DIRE QUE CE TITRE PARLE DE GPU...

Retard tiflette

AMD a repoussé la présentation de la Radeon R9 290 d'une semaine, afin d'optimiser au mieux les pilotes et améliorer les performances de cette R9 290X en version allégée. Elle aura donc été présentée le 5 novembre en lieu et place du 31 octobre, un truc de dingue. Pour vous, ça ne change rien puisque l'événement a déjà eu lieu. Reste à voir ce que madame va donner face à la GeForce GTX 780, sa grande concurrente dont Nvidia vient justement de baisser le tarif tout en préparant une "GHz Edition".

INTEL

Intel, ça roule

Si, par hasard, vous étiez inquiet pour la santé financière d'Intel, vous pouvez vous relaxer et reprendre le cours normal de votre vie. Le géant a dégagé près de 3 milliards de dollars de bénéfice net pour son troisième trimestre fiscal, pour 13,5 milliards de chiffre d'affaires. La marge brute reste quant à elle stable à… 62,4 %. Ce sont surtout les centres de données qui permettent à Intel de se goinfrer, puisqu'ils représentent environ la moitié du bénéfice généré. Sans eux et leur chiffre d'affaires en progression de 15 %, les 6,7 % de baisse du marché PC et les -11,1 % des autres architectures n'auraient pas conduit à la même euphorie des DAF.

ÉNERGIQUE ET SOUPLE

Batterie à se tordre

Semiconductor Energy Laboratory (SEL), une autre société japonaise, a présenté un modèle de batterie flexible de 5x4 cm pour 1,6 mm d'épaisseur, avec une capacité de 300 mAh. Elle a pour objectif d'accompagner l'arrivée des nouveaux périphériques incurvés, les smartphones et les montres connectées notamment. Les performances restent inchangées même si la batterie est "*pliée à un rayon de courbure de 40 mm dix mille fois*". "*Nous pensons qu'il va y avoir une demande pour ce type de batteries, en raison de l'attention portée sur les dispositifs portatifs comme les montres connectées*", précise la firme. Bon bah voilà, vous savez.

GRAVURE DE SOC ET CHANSON

Intel fait des ménages

La firme Altera, spécialisée dans les équipements pour réseaux et communications, va faire graver ses SoC ARM 64-bit par Intel. Une première pour ce dernier, qui joue ici à fond le jeu de l'ouverture de ses lignes de fabrication en 14 nm Tri-Gate à ses partenaires. Après tout, le fondeur aurait tort de se priver de dessert, d'autant plus que l'activité d'Altera ne rentre pas en concurrence directe avec celles concernées par les SoC maison, à savoir les Atom Silvermont, Avoton et futurs Airmont. Cela mérite bien une acclamation, voire un petit air d'accordéon, peut-être même de la rate une ablation. Comme quoi, écrire une chanson ne demande pas beaucoup d'abnégation. Simplement une acclimatation à l'aberration de la collectivisation de la codification des courgettes. Vous ne pouvez pas comprendre, c'est de l'art.

Enfin utile !

KINECT SERVIRAIT DONC À QUELQUE CHOSE...

Étant de la vieille école, celle qui consistait à jouer tout en conservant une certaine tenue, j'avoue ne jamais avoir accroché au concept de Kinect. Je pourrais employer des images grossières pour exprimer mon hautain dédain, la plupart en rapport avec nos cousins simiesques, mais je vais ravaler ma putasserie pour rendre sincèrement hommage à la première application réellement utile du fameux système de reconnaissance des mouvements. Microsoft Research et le professeur Xitin Chen de l'Académie des sciences chinoise ont ainsi conçu un outil de traduction de la langue des signes. Des travaux d'autant plus intéressants que le système prend en charge les nombreuses langues des signes existantes. Les informations captées sont ensuite traduites par Bing et transmises sous forme de texte et de synthèse vocale dans la langue souhaitée. Si l'interlocuteur est également handicapé, un avatar se charge de reproduire les signes dans le format qu'il maîtrise. Donc voilà, en fait, c'est bien Kinect.

Bêta Cam

TOUT CELA A-T-IL VRAIMENT UN SENS ?

Je vais essayer de rester neuneutre et ne pas insulter gratuitement la Neurocam de la société japonaise Neurowear, encore au stade du prototype. Du coup, on va se la faire courte : prenez un casque totalement immettable en public, collez d'un côté un smartphone qui filme ce qui se passe devant vous grâce à un prisme, placez des capteurs pour lire vos ondes cérébrales sur l'autre flanc, puis faites gérer le tout par un algorithme de quantification des ondes afin de calculer le niveau d'intérêt que vous portez à ce que vous regardez. Si ce niveau dépasse 60, pour un maximum de 100, bingo, le smartphone enregistre automatiquement une vidéo de la scène. L'idée consiste à déterminer les points d'intérêt du cobaye, dans un cadre commercial ou encore d'aménagement urbain. Notez que c'est également à Neurowear que nous devons les formidables oreilles de chat Necomimi, toutes aussi connectées à vos ondes cérébrales pour bouger de manière totalement conne en fonction de votre état d'esprit. Je vous laisse chercher la vidéo de promotion, c'est juste… au-delà des mots. Jamais je n'ai autant eu envie de griffer un moniteur.

Amende car Google Glass

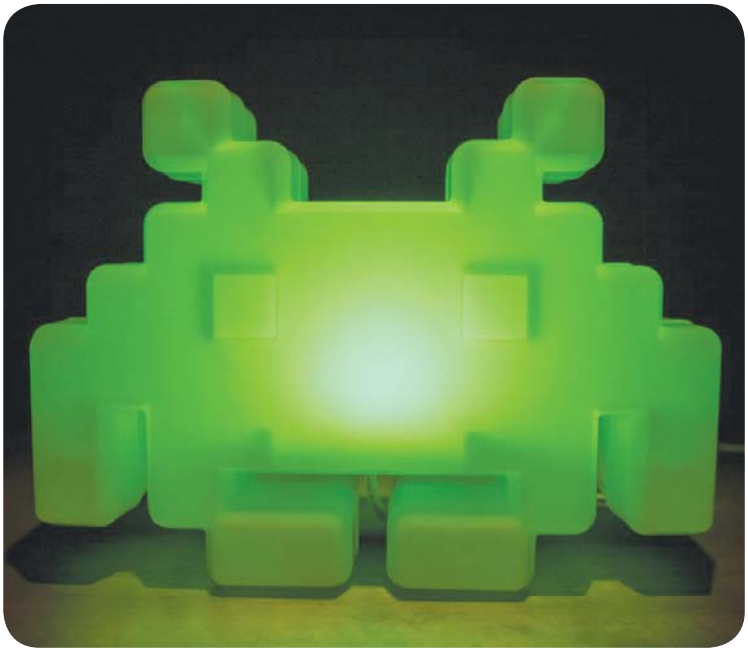
LA POLICE L'A VUE VENIR

Une jeune automobiliste californienne, Cecilia Abadie pour les curieux qui veulent voir si elle est mignonne (ne niez pas, on le fait tous), a été verbalisée pour excès de vitesse et "*conduite avec un moniteur visible par le conducteur*", les Google Glass en l'occurrence. Cette dernière a eu beau protester, arguant que le périphérique était inactif au moment des faits, l'officier n'a rien voulu savoir, ajoutant que les lunettes "*bloquaient*" son champ de vision. La loi concerne évidemment les moniteurs et autres écrans embarqués diffusant des images télévisées à bord des voitures, mais cette anecdote soulève un point intéressant : celui de l'assimilation de l'usage des Google Glass à d'autres équipements électroniques pendant la conduite, le téléphone portable ou une télé 3D 60 pouces par exemple.

L'INDUSTRIE DANS TOUTE SA SPLENDEUR

Et ça continue, encore et encore

Encore une nouvelle affaire d'entente sur les prix, qui aujourd'hui concerne Toshiba, Sony, Samsung, NEC, Panasonic, Quanta Storage et TEAC. Ces derniers sont attaqués en justice par HP qui les suspecte de s'être entendus pour gonfler les tarifs de leurs lecteurs de disques optiques, entre 2004 et 2010. Il lui aura donc fallu six ans pour retrouver la vue. "*Bon nombre des accusés et leurs complices ont déjà été impliqués dans des enquêtes antitrusts liées à d'autres produits technologiques. Ils ont d'ailleurs reconnu avoir participé à des ententes anticoncurrentielles*", lance HP histoire de poser l'ambiance. Évidemment, le fabricant s'estime lésé et demande des dommages et intérêts aux sociétés concernées. Par contre, le client, celui qui au final aura financé cette magouille présumée, devra se contenter du "dommage Eliane", HP ayant forcément répercuté d'une manière ou d'une autre ces coûts sur ses prix TTC.



Lampe Space Invaders Firebox

Un peu de geekerie décorative n'a jamais totalement humilié personne, enfin pas à ma connaissance puisque tous mes amis décorateurs d'intérieur ont été mangés par Valérie Damidot et ne sont plus là pour témoigner. C'est pourquoi j'assume totalement cette mise en avant de la lampe *Space Invaders* que vous pourrez dégoter dans la boutique Firebox. Plusieurs modes d'éclairage sont fournis, dont un clignotant, nous rions d'avance aux bonnes blagues que vous préparerez à vos connaissances épileptiques. Comptez 27,5 x 21 x 10 au niveau des centimètres et dans les 30 euros au niveau des brouzoufs. Pas sûr que vous emballerez plus que de coutume avec ce genre de lampe dans la chambre placée à côté de votre poster de Goldorak, mais au moins, vous saurez que ceux qui vous fréquentent vous aiment pour ce que vous êtes.

Perfect Drink Smart Bartender - Brookstone

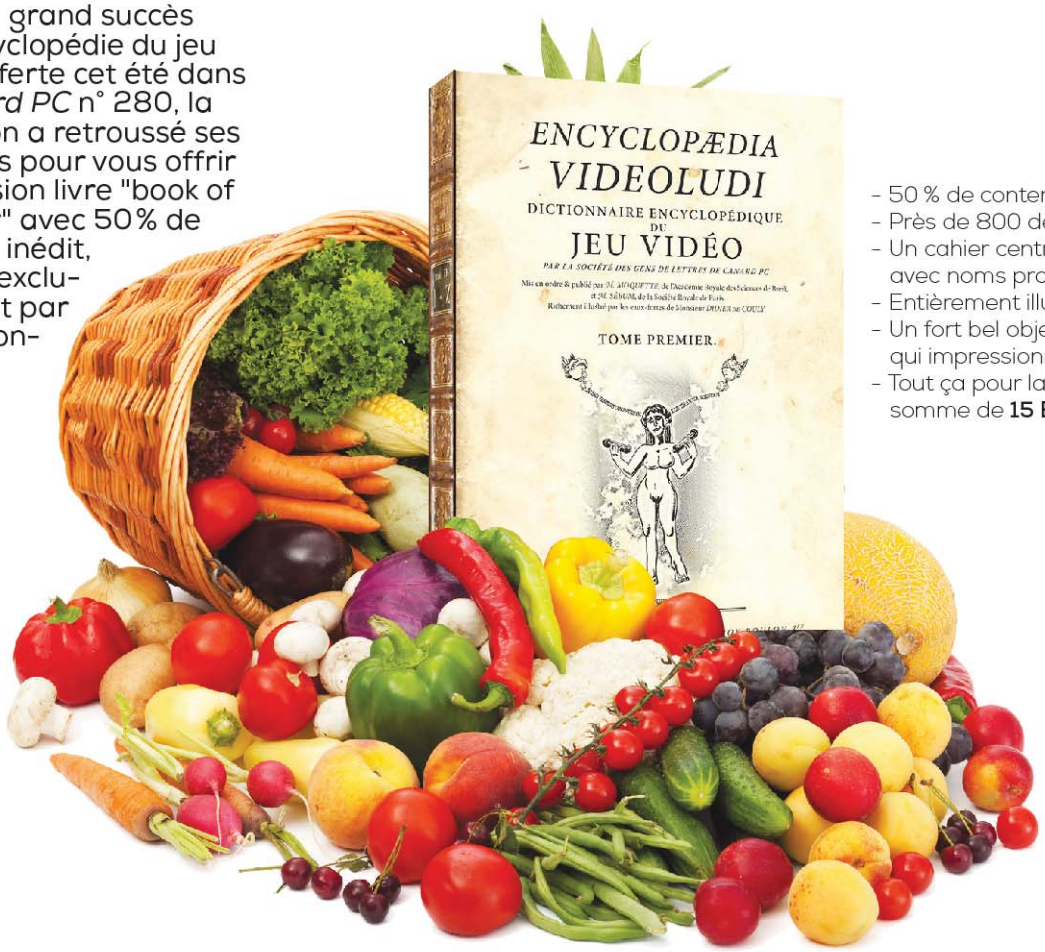
Un peu de geekerie cocktailatoire n'a jamais totalement saoulé personne, enfin pas à ma connaissance puisque tous mes amis alcooliques ont été bus par Renaud et ne sont plus là pour en témoigner. C'est pourquoi j'assume totalement cette mise en avant du Perfect Drink Smart Bartender, qui, comme vous l'aurez compris, consiste en un combo app à cocktails/balance de cuisine. Vous n'aurez alors plus d'excuse pour foirer vos compositions liquides, puisqu'en plus des explications "pas à pas" classiques, le système relié à la balance vous permet de suivre en temps réel les volumes versés et vous indique quand vous arrêter, grand fou. Comptez dans les 70 dollars.

Hoox m2 - Bull

Un peu de sécurisation des données n'a jamais totalement envoyé personne à Guantánamo pour suspicion de terrorisme, enfin pas à ma connaissance puisque tous mes amis contestataires ont été jetés dans des geôles et ne sont plus là pour en témoigner. C'est pourquoi j'assume totalement cette mise en avant du Hoox m2 de Bull, un smartphone qui se veut "*intégralement sécurisé*". À destination des entreprises et autres ministères sensibles (le ministère du potiron, le ministère de la courgette, peut-être le ministère de la carotte…), le Hoox m2 chiffre à tout-va et conserve l'ensemble des contenus – voix, SMS, mails… – dans le coffre-fort électronique du téléphone, "*pour un usage exclusivement local*". Un capteur d'empreintes digitales est également intégré. Pour la partie technique, l'appareil est motorisé par Android (on vous laisse juge de la pertinence de l'argument "*entièrement sécurisé*" annoncé plus haut) et est équipé d'un écran de 4,7 pouces (960x540), d'un SoC ARM Cortex-A5 à 1,2 GHz, de 1 Go de RAM et de 8 Go pour le stockage. 2000 euros le bousin, le prix pour échapper à PRISM (peut-être).

L'ENCYCLOPÉDIE DU JEU VIDÉO DE CANARD PC

Suite au grand succès de l'encyclopédie du jeu vidéo offerte cet été dans le *Canard PC* n° 280, la rédaction a retroussé ses manches pour vous offrir une version livre "book of the year" avec 50 % de contenu inédit, vendue exclusivement par correspondance.



- 50 % de contenu inédit
- Près de 800 définitions
- Un cahier central « pages roses » avec noms propres et locutions
- Entièrement illustré par Didier Couly
- Un fort bel objet qui impressionnera les foules
- Tout ça pour la modique somme de **15 EUROS**

PHOTO NON CONTRACTUELLE.
SUGGESTION DE PRÉSENTATION.

Pour permettre l'impression de cette œuvre majeure, nous avons besoin de vous. Renvoyez le bulletin ci-dessous (découpé ou photocopié) ou envoyez un mail contenant vos nom, prénom, e-mail et adresse postale à *encyclo@canardpc.com*.
Si le nombre de réservations est suffisant, nous vous contacterons pour vous informer de la date exacte de parution et des modalités de paiement.

RÉSERVATION

À renvoyer à :
CANARD PC / PRESSE NON-STOP, ENCYCLOPÉDIE, BAL 62, 14 RUE SOLEILLET, 75020 PARIS

Nom et Prénom

Adresse postale

N° Type et nom de voie (ex. : avenue des fleurs)

Code Postal Localité de destination ou Bureau distributeur cedex ou Cedex

@
E-mail

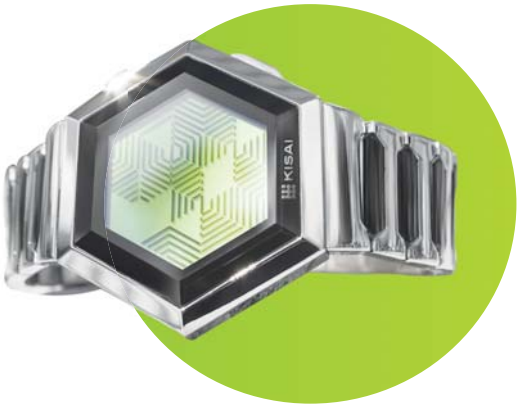
Date et signature si vous voulez :

Internet Music System
RCA

Une chaîne hi-fi qui embarque une tablette Android de 7 pouces, voici l'originalité de l'Internet Music System (RCS13101E) proposée par RCA. Amovible, la tablette est équipée d'un Dual-Core qui, entre autres fonctions youtubesques, aura la charge de streamer via Bluetooth du contenu en provenance de Spotify, Google Play Music et consorts. Une sortie HDMI est également présente pour diffuser des choses sur la télé. Là où le concept devient franchement intéressant, c'est que cette chaîne est commercialisée à 180 dollars environ. Bon, à ce tarif, pas sûr que les oreilles mélomanes se pâment d'extase devant l'engin, mais pour écouter *Magique instant* de Séphira Luz, ça devrait le faire. Attention, si vous ne connaissez pas, je vous préviens : c'est goûtu, ça a du retour.

Kisai Quasar
Tokyoflash

Je l'ai dit et je l'assume, les montres connectées sont pour moi un hymne à la ringardise, situé quelque part entre un concours de sono un dimanche matin brumeux sur un parking de magasin de bricolage et une soirée déguisée dont le thème est les mimes morts. Non, parce que la classe, la vraie, cela reste une bonne vieille montre LCD, comme la Kisai Quasar vendue par Tokyoflash. D'autant plus magnifique que lire l'heure relève de l'imbitable pour le non initié, puisque le concept réside dans le fait de… camoufler l'heure (plusieurs modes d'affichage sont proposés pour ce faire, plus ou moins complexes). Vous pourrez ainsi étaler toute votre supériorité sociale et intellectuelle à la face des manants qui seront infoutus de comprendre quelque chose à ce qui occupe votre poignet. Prix de lancement de l'objet à vocation éminemment snobinarde, 110 dollars, et elle sera déjà vendue plus chère quand vous lirez ces lignes. Sinon, ne plus porter de montre, c'est bien aussi. À moins d'assumer jusqu'au bout et de porter une gourmette à l'autre poignet, évidemment.



DashDrive Durable UD320 - ADATA

Je sais ce que vous pensez : une clé USB dans le TDP, quel cruel manque d'imagination. Oui. Mais à ma décharge à ciel ouvert, vous admettrez que celle-ci pourra rendre quelques services que d'autres ne feront pas. Grâce à un adaptateur micro-USB intégré aux périphériques, en accompagnement de la prise USB classique, vous pourrez brancher facilement madame sur une tablette ou un smartphone Android. Ça cause USB 2.0, 16 ou 32 Go, et ça n'a pas (encore) de prix. Par contre, ça résiste aux chocs et aux immersions sous l'eau, ce qui en fait le compagnon USB naturel pour tout prisonnier de Guantanamo.

LCD-AD191SE - I-O Data

Le fabricant I-O Data pense à notre santé avec la commercialisation d'un moniteur 19 pouces 4:3, le LCD-AD191SE, plutôt destiné aux utilisateurs intensifs. Effectivement, ce dernier propose de réduire l'émission de lumière bleue jusqu'à un niveau de 60 %. Il faut préciser que cette satanée lumière est à l'origine du dessèchement de la rétine et de la dérégulation de l'horloge biologique via le blocage de la production de mélatonine. Pour le reste des spécifications, il est question d'une résolution de 1280x1024, d'un temps de réponse de 5 ms, d'un angle de vision de 160/170 degrés et d'un contraste de 1000:1. Disponible à ce jour mais pas de prix annoncé pour l'instant.

CANARD JEUX VIDEO

Avec Windows 8, votre Canard enfin dans votre PC !

Windows

Compatible Surface et tablette Windows 8.

Découvrez Canard Jeux Vidéo, la version numérique mensuelle de Canard PC

Un vrai magazine multi-plateforme avec toute l'actualité PC, consoles et mobiles.

130 pages pour seulement 2.69 €

Offre découverte : le n° 1 offert dans l'appli

ÉGALEMENT DISPONIBLE DANS LES APPS "CANARD PC MENSUEL" SUR IPAD

Windows Store

Disponible sur App Store

Alienware 18
Alienware

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le dernier portable pour joueurs d'Alienware ne fait pas dans la finesse. Pensez donc : avec un bon gros 18 pouces de 5,8 cm d'épaisseur et 5,5 kg sur la balance, sans compter le 1,2 kg du chargeur, l'Alienware 18 s'avère aussi éloigné d'un ultrabook que la culotte de Nabila de son anatomie. Dans un sens, cela prouve que geekerie et sport de haut niveau ne sont pas incompatibles, lorsqu'il faudra vous enfuir en courant d'une LAN party poursuivi par une horde de sauvageons envieux. C'est qu'il va falloir se les traîner, les deux GeForce GTX 780M en SLI, le Core i7-4700MQ/ i7-4800MQ/ i7-4900MQ (selon le montant de votre découvert autorisé), les 750 Go de stockage, les 8 ou 16 Go de RAM et enfin Windows 8 (qui a dit qu'il s'agissait de la partie la plus lourde ? Windows 7 est en tout cas proposé en option). Ne comptez même pas vous rendre sur la page Dell idoine si vous n'avez pas 2200 à 3400 euros environ à dépenser, vous vous feriez du mal. Un Alienware 19,5 au garrot nous aurait toutefois semblé plus opportun.

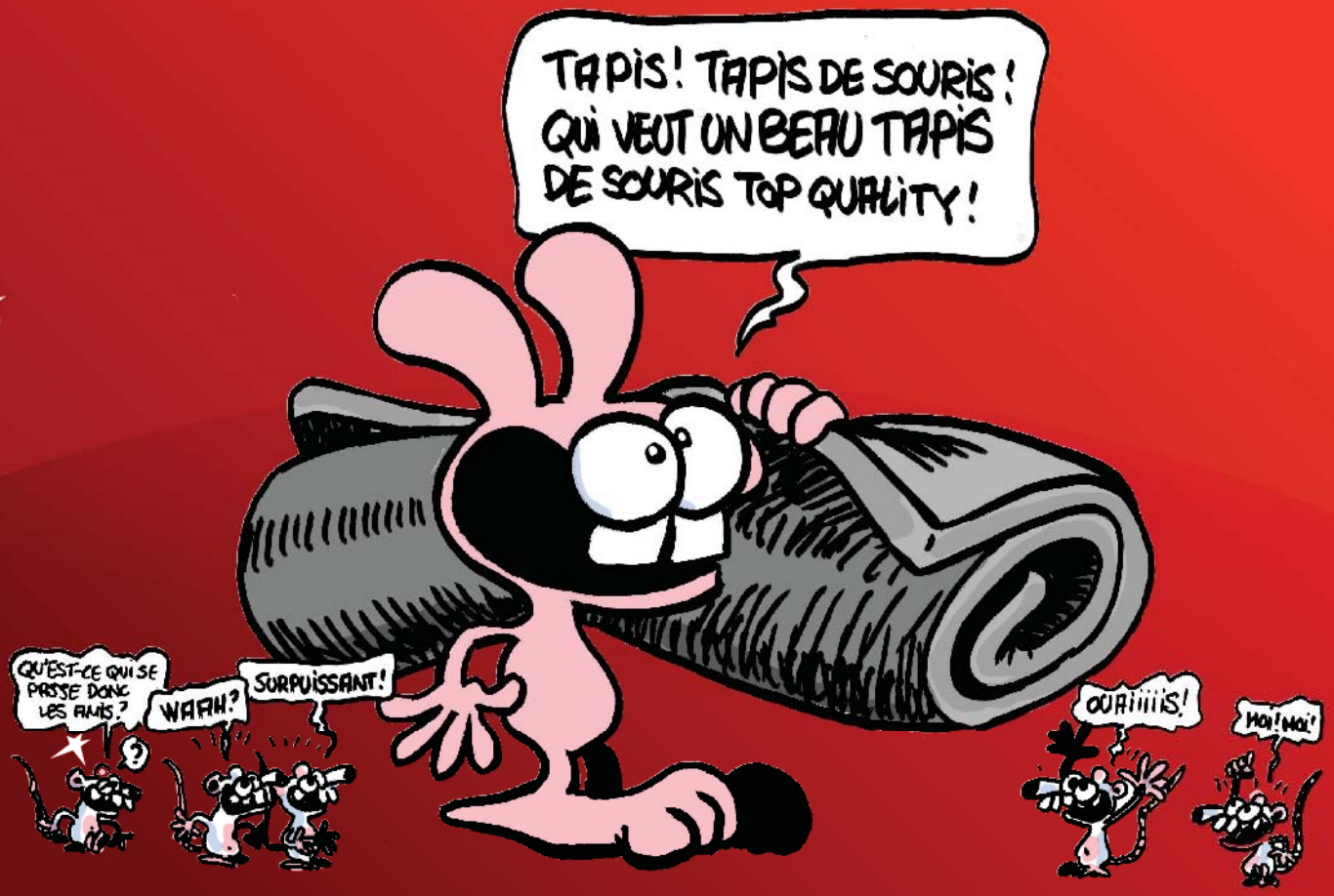
AeroTwist
Jarre Technologies

Non, nous n'avons pas retrouvé l'accessoire intime de Ta Race pour conserver une forme éblouissante en toute circonstance. Les adeptes comprendront. L'AeroTwist consiste uniquement en une enceinte circulaire articulée, Bluetooth, NFC, nomade, développée par la société de Jean-Mimi. Comme le montre la photo, l'engin va permettre à tous les relous de la Création de faire profiter l'entourage public de leur pseudo musiquette – généralement située entre l'excrément sonore liquide et le loft tout confort d'un ténia sur l'échelle de l'évolution harmonique – tout en étant persuadé d'afficher une totale surpuissance sociale Dans ces circonstances, le recours à la triple gifle manchette balayette est exceptionnellement autorisé. Bon évidemment, ceux qui auront reçu une éducation digne de ce nom veilleront à utiliser l'AeroTwist dans un cadre privé, si possible une pièce tapissée de boîtes d'œufs et située à plus de 100 km de chez moi. Techniquement, il est question de quatre haut-parleurs et d'un caisson de basse, d'aptX et d'AD2P. Comptez 300 euros environ pour un donut qui brille et qui couine, ah oui quand même. Et ne croyez pas que je sois devenu asocial, hein, je supporte parfaitement le silence des autres.

Foris FG2421 - Eizo

Eizo, fabricant d'écran particulièrement apprécié par ces êtres étranges et insondables que sont les graphistes souvent bi-classés maquettistes, présente le Foris FG2421, un moniteur cette fois destiné au jeu. La particularité de ce 23,5 pouces est de proposer une chouette dalle VA en lieu et place de la TN habituelle (angle de vision à 176°, taux de contraste à 5000:1) ainsi qu'un rafraîchissement à 240 Hz via le mode "Turbo 240". Eizo indique qu'il s'agit du premier moniteur gamer à proposer une telle fréquence, en réalité un signal 120 Hz doublé à la volée par le contrôle du scintillement du rétroéclairage LED. Une méthode déjà exploitée par divers téléviseurs sous l'appellation "Backlight Scanning". Pour le reste, ça cause 16:9 (1920x1080), logiciel de gestion de profils des courbes gamma, modes spécifiquement dédiés aux RTS et FPS, connectique HDMI/ DisplayPort/DVI Dual-link, hub USB 2.0 et prise casque. Dispo là maintenant tout de suite, contre 500 euros environ. Normal, c'est du Eizo on vous dit.

Dispo chez MATÉRIEL.NET



Le premier **tapis de lapin** pour votre **souris.** **En vente** au prix de 12,99 €

http://cpc.cx/76r

Nos trois Configs polyvalentes

Fiabilité, performances, prix

L'objectif des Configs de Canard reste inchangé : vous faire profiter de notre expertise sur les multiples composants que nous testons à longueur d'année en vous proposant trois PC "tout faits" au rapport performances/prix imbattable. Quel que soit votre budget, vous aurez l'assurance d'une sélection soignée de composants, issue de méthodologies sadiques et de nos procédures de test les plus cruelles. Bien que polyvalentes, les Configs de Canard sont d'abord des machines de joueurs et nous avons privilégié les performances graphiques maximales dans les différentes gammes de prix.

Afin de vous faire profiter en pratique de nos conseils, celles-ci sont proposées à la vente chez notre partenaire *Materiel.net*, montées et testées par leurs soins. La démarche n'a rien de lucrative : nous ne touchons pas un centime de commission sur la vente des Configs de Canard, ce qui nous permet de conserver une indépendance totale vis-à-vis des composants. Nous attirons également votre attention sur le fait que nos choix ne sont pas dictés uniquement par les performances brutes ou le prix. Les taux de retour SAV constatés jouent aussi un rôle important. De même, nous ne nous contentons pas de sélectionner un bon couple CPU/GPU pour ensuite choisir de l'ultra-low-cost pour tous les autres composants (boîtier, mémoire, carte mère, alim', etc.) : les Configs de Canard sont conçues avec la même exigence de qualité pour TOUS les composants.

Ducky XIX

ENTRÉE DE GAMME

500 € environ

Pour la Ducky XIX, nous avons rencontré un dilemme : la version précédente avait inauguré le passage à 8 Go de RAM mais le prix de la mémoire a explosé depuis. Impossible de revenir à 4 Go vu que la Gigabyte GA-H51M-D2V que nous utilisons ne dispose que de 2 slots de mémoire et que le passage sur une carte mère B85 aurait ruiné l'économie. Nous restons donc à 8 Go malgré le surcoût de 40 euros ! Côté processeur, nous passons sur le Pentium G3420 qui gagne 200 MHz (à 3.2 GHz) par rapport au G3220 précédent. Côté graphique, la Radeon R7 260X demeure trop chère par rapport à sa sœur jumelle (la 7790) pour des performances comparables. Nous conservons donc cette dernière, dont les performances n'ont pas d'équivalent chez Nvidia à ce prix. La Ducky XIX intègre aussi un disque dur Caviar de 1 To à 7200 tr/min, une alimentation Seasonic G-360 et prend place dans un boîtier compact N200 de Cooler Master.

Processeur	Intel Pentium G3420	64 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	Gigabyte GA-H81M-D2V	60 €
RAM	2x G.Skill Value DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	Asus Radeon HD 7790 - 1 Go	105 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Western Digital Blue 1 To	58 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Seasonic G-360	60 €
Boîtier	Cooler Master N200	42 €

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech
6 MOIS d'abonnement offerts à Canard PC Hardware !

CanHard XIX

MILIEU DE GAMME

1 100 € environ

Nous avons décidé de changer d'approche pour concevoir la CanHard XIX. Sur toutes les versions précédentes, un surcoût non négligeable provenait des composants nécessaires à un overclocking important. Or, notre dernier sondage a montré que cette pratique n'intéressait plus grand monde et nous considérons que les lecteurs qui veulent se lancer dans de gros overclockings n'ont plus besoin de nous pour choisir leur machine. Nous choisissons donc un Core i5 4440 (Quad Core à 3.1 GHz/Turbo 3.3 GHz) et une carte mère H87M-E d'Asus qui dispose de tout le nécessaire. Cela nous permet de proposer pour le même tarif une GeForce GTX 770, nettement plus rapide que la GTX 760 précédente. Un gain qui, cette fois, profitera au plus grand nombre. La CanHard reste équipée de 8 Go de RAM et d'un SSD de 240 Go épaulé par un disque dur de 2 To. L'alimentation est un modèle HCG 520W d'Antec. Quant au boîtier, nous conservons le sobre et efficace Define R4 de Fractal Design.

Processeur	Core i5 4440	170 €
Ventirad	Cooler Master Hyper 212 EVO	30 €
Carte mère	Asus H87M-E C2	75 €
RAM	2x G.Skill Value DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	GeForce GTX 770 OC	300 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 2 To	85 €
SSD	Intel 335 - 240 Go	170 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Antec HCG 520M	65 €
Boîtier	Fractal Design Define R4	95 €

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech
6 MOIS d'abonnement offerts à CPC Hardware + 2 mois à Canard PC !

Duck Nukem XIX

HAUT DE GAMME

2 000 € environ

Le lancement des Radeon R9 d'AMD a provoqué un tsunami dans le haut de gamme, avec une baisse massive des tarifs. Pour preuve : la GTX 770 qui équipait la précédente Duck Nukem est désormais présente dans la CanHard ! Nous avons donc choisi d'opter pour la carte graphique la plus puissante actuellement, à savoir la GTX 780 Ti. La Radeon R9 290X était également un challenger crédible, mais sa consommation électrique, sa dissipation thermique et son bruit plus important la disqualifient sur le fil. Pour le reste, les composants demeurent haut de gamme et aptes à un gros overclocking : Core i7 4770K, 16 Go de DDR3-1866, Asus Z87-A (moche esthétiquement mais performante), ventirad NH-U12S de Noctua et alimentation Platinum 660W de Seasonic. Côté disque, nous conservons un SSD Samsung 840 EVO d'une capacité de 500 Go (!) accompagné d'un disque dur de 3 To. L'ensemble prend place dans un boîtier Corsair 550D, réputé pour son silence. Un investissement sur le long terme !

Processeur	Core i7 4770K 3,5 GHz	310 €
Ventirad	Noctua NH-U12S	63 €
Carte mère	Asus Z87-A C2	130 €
RAM	2x G.Skill 8 Go DDR3 PC15000	150 €
Carte graphique	GeForce GTX 780 Ti	650 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 3 To	120 €
SSD	Samsung 840 EVO - 500 Go	320 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Seasonic Platinum - 660W	155 €
Boîtier	Corsair 550D	150 €

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech
12 MOIS d'abonnement offerts à CPC Hardware + 3 mois à Canard PC !

Encart

Console

News

Ouya de la gêne...

Oh là là ! Stoppez les rotatives ! Séquestrez l'imprimeur jusqu'à ce qu'on parle de cette news absolument incroyable ! *Shenmue 3* est en développ... Ah non attendez c'est pas ça. Si si ! Ça y est, ça y est ! *Half-Life 3* a été confirm... Ah, c'est pas ça non plus, j'ai mal lu. OK, j'ai retrouvé mon papier et la grosse news que je voulais vous donner, c'est que les sympathiques crevards de chez Ouya proposent pour les fêtes une version blanche de leur console Android. Pour seulement 30 dollars de plus que la console classique, vous aurez le privilège de posséder une Ouya blanche ! Comment, pardon ? Un nouveau firmware ? De nouvelles manettes un peu moins pourries ? Ah non non, rien de tout ça. Au-delà des 16 gigas d'espace (au lieu de 8 sur l'ancienne), c'est juste une console blanche. Et effectivement, c'est juste de l'arnaque.

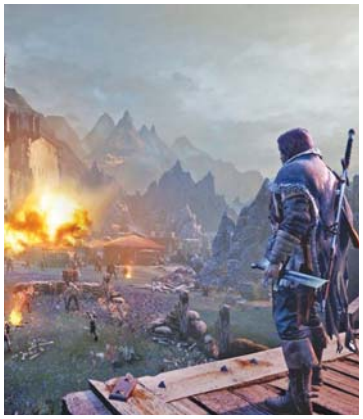
Génération procédurale

Bon, on ne cesse de vous le répéter donc on espère que c'est rentré dans vos petites têtes brillantes : n'achetez pas les consoles "nouvelle génération" pour le moment. En attendant nos tests des différents titres de lancement dans le prochain numéro, on vous invite à la prudence, pour ne pas parler de méfiance. Ce qu'on a vu des différents jeux Xbox One et PS4 est plus que décevant, les consoles ne sont pas complètement fiables (crashs, freezes, bugs à répétition) et tout ce beau monde coûte quand même un bras. En revanche, comme on a déjà fait les imbéciles avec les consoles pendant quelques heures, je peux déjà vous parler des manettes (mine de rien, c'est quand même un point très important de chaque nouvelle console). Chez la Xbox One, le pad est tout simplement impeccable. Il tombe parfaitement dans la main, pèse le bon poids et on lui fait plein de bisous. Je pourrais vous parler de la finesse de ses sticks et de ce clic réjouissant sur les boutons LB et RB mais ça deviendrait indécent. Chez Sony, le job est aussi très bien fait, même si tout le monde à la rédac n'a pas été convaincu par les gâchettes L2 et R2 qui rebiquent ainsi que par ses sticks. En revanche, le pad de la Xbox One fonctionne encore et toujours avec des piles et il faut avouer que ça, on ne se l'explique toujours pas.

TELEX Quelle belle journée mes amis ! je suis ravi de pouvoir vous annoncer que *Towerfall* (aussi appelé "le jeu de deathmatch à l'arc de l'amour absolu qui ruine les bouclages" par chez nous) sort sur consoles ! Prévu sur PC (on vous en parle au début du magazine) et PS4 pour début 2014, *Towerfall Ascension* reprendra les bases de la version Ouya en y ajoutant de la physique, des niveaux et des flèches supplémentaires. Si vous avez un à trois amis, jetez-vous dessus sans même attendre notre avis.

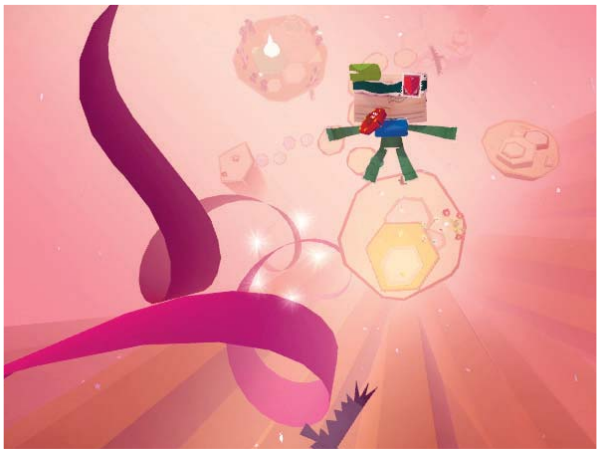
Le ter ter du milieu

Dans la liste des petites blagues que nous font les développeurs, histoire qu'on se plante comme des imbéciles, il y a les studios aux noms quasiment identiques. Par exemple, prenez Monolith Productions. Ces sympathiques Américains, responsables de titres comme *Blood*, *No One Lives Forever*, *F.E.A.R.* ou encore *Condemned*, sont très simples à confondre avec Monolith Soft, le studio japonais derrière *Baten Kaitos*, les *Xenosaga* ainsi que *Xenoblade Chronicles*. Pour l'annonce du jour, c'est Monolith Productions (les Américains) qui nous intéressent. En effet, ils viennent d'annoncer l'existence de *Middle Earth : Shadow of Mordor*, un jeu d'aventure en open-world dans l'univers du *Seigneur des Anneaux*. Dans la peau de Talion (un ranger badass aux faux airs de personnage de Dark Souls), le joueur devra venger la mort de sa famille, décimée par Sauron. Si on sait encore peu de choses du titre, les développeurs promettent déjà monts et merveilles, comme le système de "Nemesis" qui permettrait apparemment, via les interactions entre personnages, de créer des arcs narratifs complètement inédits et foufous. Après, ça reste du blabla pour faire joli et tant qu'on n'a rien vu de concret à ce niveau, ça ne vaut absolument rien. Patience, donc, pour les trois fans du SdA qui nous lisent.



// Testé sur PlayStation Vita

Tearaway



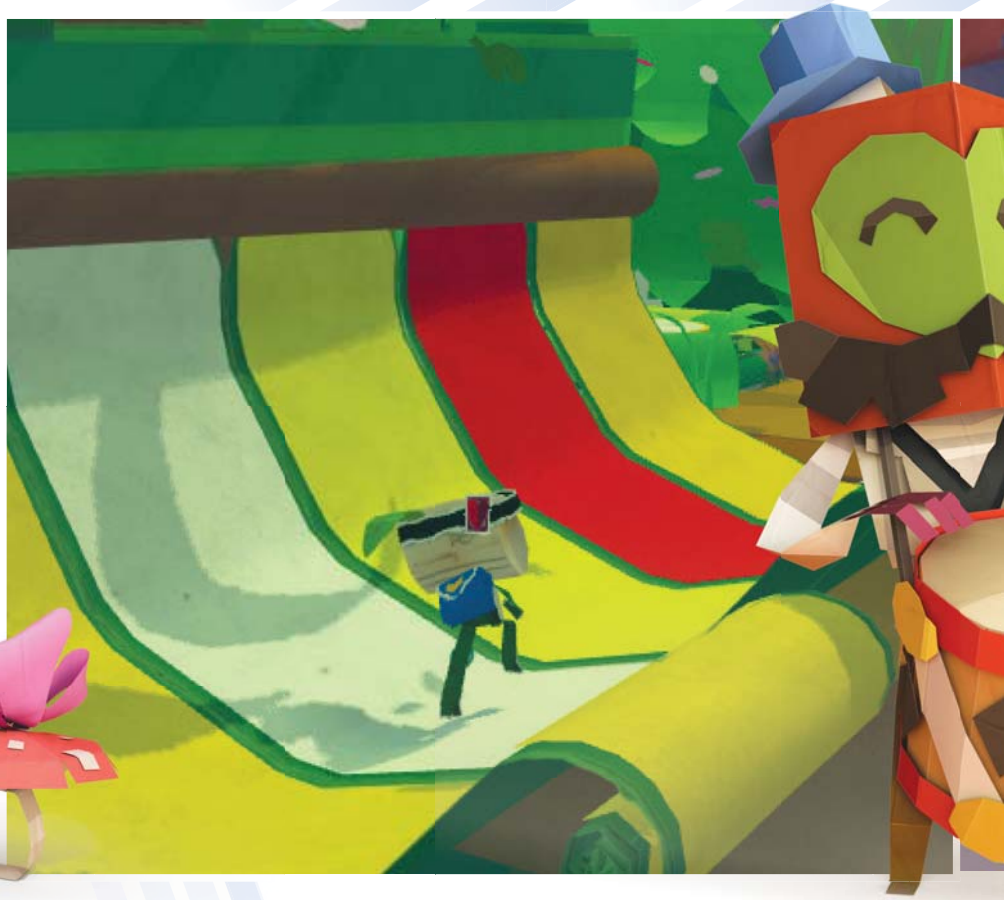
C'est peu dire que *LittleBigPlanet* était une déception. "*Une grosse bouse*", me souffle Pipomantis, sans que je sache s'il parle vraiment du jeu de MediaMolecule ou de *Ratchet & Dexter Bandicoot 26 : Clank Harder*, auquel il est en train de jouer. Du coup, malgré un premier très bon contact à la Gamescom, j'attendais *Tearaway* ("*grosse bouse*", répète Pipo) avec un peu d'appréhension. J'avais tort, évidemment : *Tearaway* est l'un des tout meilleurs jeux de l'année.

"GROSSE GROSSE BOUSE", hurle Pipo dans la rédac. Cela fait déjà un moment que je me pose des questions sur sa santé mentale, mais là je commence à avoir de sérieux doutes. En fait, il parle seulement du *Ratchet*, dont il traverse un passage particulièrement pénible. Le pauvre. S'il avait eu moins d'*a priori*, il aurait pu tester *Tearaway* et moi j'aurais récupéré son jeu moisi. Au lieu de ça, je me suis retrouvé à fouiller de fond en comble le jeu de MediaMolecule, à le finir à 100 % juste pour le plaisir. Car c'est ça, *Tearaway* : du plaisir. Dans un monde constitué entièrement de papier, vous prenez le contrôle d'un petit personnage, nommé Iota (si c'est un garçon) ou Atoi (si c'est une fille). Enveloppe timbrée et entourée de rubans de papier, Iota/Atoi est un messager, chargé de délivrer son courrier au joueur lui-même. Lequel (enfin c'est vous, quoi) apparaît directement dans le jeu, au centre du Soleil, filmé par la caméra frontale de la console. Dans l'univers du jeu, vous êtes le You, et votre rôle est aussi important que celui du messager. Ce postulat peut paraître ésotérique, mais dans le monde de *Tearaway*, cela fait en réalité parfaitement sens.

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Sony / MediaMolecule
GENRE : Papier bulle
PRIX : 30 €

Papier à lettre. Le titre de MediaMolecule n'est pas seulement un joli plateformer (on va y revenir), c'est aussi une réflexion par l'exemple sur le concept de jeu, autrement dit un "jeu sur les jeux". Dans *Tearaway*, vous dirigez un messager et vous l'aidez, par des interactions supplémentaires, directement dans sa quête. Le message à délivrer, c'est le jeu lui-même, ou plutôt le gameplay, l'histoire et les souvenirs que vous construisez à la fois en dirigeant l'avatar et en interagissant avec. C'est magnifiquement raconté et mis en scène, et MediaMolecule évite d'en faire un machin pompeux et prétentieux : c'est léger, drôle, parfois touchant mais jamais trop sérieux. Chaque détail de *Tearaway* va du coup dans ce sens : les quêtes secondaires par exemple, à remplir pour passer un peu plus de temps dans le jeu, sont des "extra things to do", des "choses à faire en plus". Ce genre de production est casse-gueule, mais si ça passe ici, c'est aussi parce que MediaMolecule y va à fond, impliquant entièrement le joueur : il faut tantôt se montrer, tantôt crier, ou encore agiter la console, la toucher à l'avant ou à l'arrière, en utiliser tous les boutons… *Tearaway* ne se contente pas de briser le quatrième mur, il considère le joueur comme un élément essentiel de son monde, et le monde réel comme l'univers dans lequel existe le jeu. Fréquemment, au travers de fenêtres ou de trous, *Tearaway* vous montrera, via la caméra dorsale de la Vita, ce qui se passe derrière votre console, comme si vous teniez réellement un monde en papier (du coup troué) dans vos mains. De même, secouez la console et vous verrez trembler tous les décors…

Papier libre. Les décors de *Tearaway*, justement, parlons-en. Tout le jeu se compose de maquettes en papier : les niveaux, les personnages, les objets, tout



Le mot de l'année
Chaque année, les dictionnaires Oxford élisent "mot de l'année" un nouveau terme ayant émergé particulièrement au cours des mois précédents. Cette année, c'était "selfie", et c'est valable aussi bien dans le monde réel que pour les jeux vidéo. Après *Zelda Wind Waker HD* et *GTA V*, *Tearaway* aussi propose un appareil photo intégré au jeu et au gameplay. Il permet de prendre des photos des sujets de votre choix à travers les niveaux (ce qui débloquera des maquettes en papier à télécharger sur le site officiel du jeu, *Tearaway.me*, où vous pouvez également partager vos photos)... et donc également des selfies. Comme vous pouvez en plus redécorer Iota/Atoi à l'envi, soit avec des formes fournies, soit en découpant vos propres formes dans des feuilles de papier virtuel, ce qui était au départ un gadget un peu inutile est finalement plutôt rigolo. La plupart des illustrations de ce test ont d'ailleurs été prises avec l'appareil photo du jeu (elles se remarquent facilement : ce sont les photos avec des filtres Instagram).

a été imaginé pour être réalisable avec une simple feuille de papier. Le résultat est certes un titre qui ne ressemble à aucun autre, mais qui bénéficie aussi d'une exceptionnelle direction artistique. Ça n'était pas tout d'avoir une bonne idée, il fallait encore en faire quelque chose de joli. Moi, par exemple, si on me donne une feuille de papier, je peux en faire une petite boule vaguement sphérique de manière assez convaincante et très rapide, mais ça n'est pas vraiment joli. Dans le cas de *Tearaway*, MediaMolecule a construit tout un monde cohérent, varié, plaisant à regarder, joliment animé et surtout très agréable à visiter. Tout y est vivant, et les niveaux sont remplis de petits détails sans importance mais qui font sourire. Quand deux écureuils jouant à s'envoyer un ballon vous verront arriver, par exemple, ils vous le passeront dès que vous serez à portée ; vous pouvez ensuite leur renvoyer et jouer ainsi tant que vous voulez. Un élément pas indispensable mais bien plaisant et on compte de nombreuses autres scènes du genre. Ajoutez-y les superbes et entêtantes musiques du jeu, et vous vous retrouverez comme moi à vous balader dans les niveaux de *Tearaway* bien après l'avoir fini, juste pour retrouver ces plaisirs-là.

Papier millimétré. Mais le jeu en lui-même, vous dites-vous, on en parle à un moment ? Bon, d'accord. *Tearaway* est avant tout un jeu d'action-aventure à tendance plateforme… mais sans forcément beaucoup d'action ni tant de plateforme que ça, et où la difficulté n'est jamais là. *Tearaway* n'est pas conçu pour être difficile, mais pour être agréable. Iota/Atoi démarre l'aventure en pouvant seulement se déplacer et porter/jeter des objets (balancer des ennemis contre un mur ou dans le vide étant le principal moyen de s'en débarrasser) et doit progresser avec l'aide du joueur. En mettant les doigts sur les deux surfaces tactiles de la console, vous allez créer un chemin en tirant des languettes ou en déchirant des bouts de papier, faire sauter Iota/Atoi (qui apprendra ensuite à le faire) en tapant sur une feuille de papier virtuel, etc. Et contrairement à tous les jeux Vita qui tentaient maladroitement d'utiliser le tactile de la console, *Tearaway* s'en sort avec brio. Alors que les jeux de plateforme tactiles sur tablettes tournent souvent à la corvée, ici le mélange entre contrôles au pad et toucher tactile fonctionne parfaitement. Toucher, taper, même secouer se fait sans rechigner, en grande partie parce que le jeu y répond avec précision. Les moins bons passages de l'aventure sont logiquement ceux qui utilisent le mode d'interaction le moins évident, le gyroscope. Tomber dans le vide à cause d'une secousse dans le métro n'est jamais très gratifiant par exemple…

Réglé comme du papier à musique. À l'inverse, les meilleurs passages sont ceux qui alternent creusage de cervelle (où trouver le passage secret pour accéder à ce bonus ?) et utilisation de tous ses doigts pour les passages de plateforme ou les combats débridés. Les ennemis de *Tearaway* sont des petits cubes de vieux papier journal, dont la seule attaque consistera à vous foncer dessus. S'ils vous ratent, ils sont coincés pour quelques secondes, durant lesquels vous pouvez les attraper et leur mettre la misère. Certains demandent des tactiques un peu moins basiques, mais dans l'ensemble, et aussi nombreux soient-ils, les ennemis restent peu dangereux et faciles à éliminer. Et quoi qu'il arrive, encore une fois, *Tearaway* n'est pas un jeu à challenge : si vous mourez au milieu d'un combat, vous réapparaîtrez au même endroit deux secondes plus tard en conservant vos progrès. L'avantage, c'est que ça enlève le stress des combats, et que vous pouvez du coup en profiter pour faire des photos un peu hipster (voir encadré) avec vos copains les ennemis pendant qu'ils vous sautent dessus.

Papier glacé. Si je devais absolument trouver des défauts à *Tearaway*, si j'étais vil, mesquin, aigre, je pourrais faire remarquer qu'il y avait (dans ma version de test, peut-être patchée depuis, allez savoir) quelques petits bugs de collision. Il a pu arriver que mon personnage reste coincé dans un bout de papier ou que, à force de vouloir explorer tous les recoins du monde, je tombe dans des endroits non prévus par le jeu. Il y a également, et c'est parfois un peu plus irritant, des soucis de caméra : tantôt libre, tantôt fixe (ce qui n'est pas très pratique), la caméra se colle parfois derrière une feuille de papier, vous bloquant la vue. Ça n'est heureusement pas courant du tout, mais dans les derniers niveaux qui exigent un peu plus de précision dans les déplacements, ça reste un peu irritant. Cela dit, il faudrait vraiment être une créature misérable et sans cœur (comme Pipomantis, qui rage toujours sur son *Ratchet* à l'heure où j'écris ces lignes) pour tenir rigueur à *Tearaway* de ces petits détails. Le jeu est bien supérieur à ses très rares défauts ou à son aspect, un peu rebutant au départ, de showcase des fonctionnalités Vita. C'est pourtant un jeu qui ne pourrait exister nulle part ailleurs, ou en tout cas pas sous la même forme. Si vous possédez la console, *Tearaway* est clairement un indispensable.

Netsabes

Notre Avis *Tearaway* est LE jeu de la PS Vita. MediaMolecule a créé un monde paisible et superbe où se promener est un plaisir et où chaque interaction se fait naturellement, malgré des contrôles que certains pourront trouver "originaux". D'ailleurs, maintenant que j'ai fini ces pages, j'y retourne.

9

// Testé sur Wii U

Super Mario 3D World

Avant d'attaquer ce test de *Super Mario 3D World*, petit préambule. Nous appellerons ce jeu *Super Mario Chat*. Nous aurions pu l'appeler *Super Mario 4*, *Super Mario 65*, *Yume Kōjō : Doki Doki Panic 2* ou encore *Donkey Kong Country Returns avec Mario*, mais ça sera *Super Mario Chat*. Parce que depuis l'annonce du titre, Nintendo nous rebat les oreilles avec ce costume de chaton mignon que peuvent enfiler les héros du titre, leur donnant toutes sortes de pouvoirs magiques. Malheureusement, Nintendo a aussi oublié de dire que ce *Super Mario* est peut-être l'un des meilleurs de la saga. Donc, on va faire comme eux et réduire ce nouvel épisode à ce qu'ils veulent en montrer : un jeu mignon plein de *miaw miaw* destinés à faire fondre de bonheur la quasi-totalité d'Internet.

I can haz 1-up mushroom. *Super Mario Chat*, donc. Dans ce nouvel épisode, Mario et ses amis (en l'occurrence Luigi, la princesse Peach et Toad, qui doivent en avoir marre de traîner avec lui) découvrent un étrange tuyau transparent en se baladant dans le Royaume Champignon. En sort la princesse Prixie, une petite fée qui leur explique que toutes ses frangines ont été kidnappées par ce salopard de Bowser. Mario décide donc de se jeter dans ce tuyau pour aller sauver les malchanceuses et mettre, une fois de plus, une grosse raclée au vilain saurien. À partir de là, on découvre la toute première nouveauté de ce *Super Mario Chat*, à savoir son overworld libre. À la manière de *Super Mario Bros. 3*, on découvre les niveaux sur une carte vue de dessus, sauf que l'on peut maintenant s'y déplacer librement. C'est peut-être un détail pour vous, mais pour les développeurs ça veut dire beaucoup. Parce qu'il est dorénavant possible de trouver des pièces, des vies ou des blocs cachés un peu partout. Malheureusement, tout ceci est encore un peu chiche et il aurait été agréable d'avoir plus de choses à faire sur cette map. On trouve bien des loteries et des maisons de Toad permettant de gagner objets, vies ou pièces, mais on en voudrait toujours plus.

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / Nintendo EAD Tokyo
GENRE : Plateforme
PRIX : 60 €

Le félin vert. Une fois que l'on entre dans un niveau, on retrouve directement nos marques avec deux des meilleurs épisodes de la série, à savoir *Super Mario 3D Land* (3DS) et *Super Mario 64*. En effet, Nintendo a fait le choix de proposer à nouveau des environnements en 3D et c'est follement rafraîchissant. Loin du carcan 2D des *New Super Mario Bros.*, il y a un vrai sentiment de liberté à se balader dans les niveaux de cet épisode. On retrouve presque les premiers frissons ressentis lors des premiers pas sur le volet Nintendo 64, cette envie de se balader partout et de faire sautiller le plombier dans tous les sens comme un imbécile. Enfin, le plombier, c'est vite dit puisque cet épisode, comme *Super Mario Bros. 2*, vous donne le choix entre quatre personnages aux capacités distinctes. On trouve bien sûr Mario, mais Luigi est maintenant affublé d'un super saut, Peach peut planer pendant quelques secondes et Toad est particulièrement rapide (il y a même un cinquième personnage caché pour les fans les plus récents de la saga mais ne gâchons pas la surprise). La nouveauté la plus importante, celle qui a fait jaser tout le monde pendant plusieurs mois, c'est bien évidemment le costume de chat. Adorable quel que soit votre personnage, ce costume est surtout complètement craqué. Il permet d'attaquer les ennemis (au sol, mais aussi en piqué depuis les airs), de grimper aux murs (notamment pour trouver des salles bonus inaccessibles

autrement) mais, surtout, d'arriver automatiquement au sommet du drapeau à la fin du niveau. Oui oui, vous avez bien lu, au lieu de devoir transpirer pour toucher le sommet de la hampe, les personnages peuvent maintenant grimper dessus et arriver au sommet en toute impunité. Autant dire que c'est aussi scandaleux que réjouissant.

Sur un toit brillant. Le reste du jeu, c'est bien évidemment son level design, qui est une réussite totale. Chaque niveau de ce *Super Mario Chat* est travaillé avec minutie, bourré de passage secrets et de bonnes idées. Comme les meilleurs épisodes de la série, chaque niveau repose sur un gimmick unique que l'on ne verra quasiment jamais ailleurs dans le jeu. Un stage classique par ici, une pluie de bullet bills par-là, quand le titre ne décide pas de carrément singer *Mario Kart* (avec remix musical à l'appui) ou de vous mettre sur le dos de Plessie, un dinosaure géant pour rompre le rythme du jeu. Chaque stage a fait l'objet d'un travail absolument incroyable et possède sa propre identité. Plus impressionnant encore, cela ne donne jamais l'impression d'être "forcé" par le jeu. Tout coule naturellement et on enchaîne les mondes sans sourciller, le jeu jouissant d'une progression particulièrement fluide. Et on fait tout un foin du costume de chat, mais il convient de ne pas oublier les autres bonus apparaissant ici pour la première fois comme les cerises dédoublant vos héros (utilisées notamment dans des niveaux ressemblant à des casse-tête où il faut amener le bon nombre de Mario sur telle ou telle plateforme), les blocs canons qui tirent sur les ennemis, les blocs de lumière permettant d'annihiler les boos ou encore le costume de goomba pour passer discrètement entre les lignes ennemies. Bref, chaque seconde de *Super Mario Chat* est une véritable ode à l'inventivité et je vous mets au défi de me trouver un niveau du jeu qui soit redondant avec un autre. Que l'on sautille sur un cube en mouvement ou que l'on joue avec le timing de plateformes apparaissant et disparaissant toutes les quatre secondes, il y a parfois du *Donkey Kong Country Returns* dans ce Mario et il est tout simplement impossible de s'y ennuyer.

"Il en reste un peu, je vous le laisse ?" Et puis, histoire de rigoler un peu, *Super Mario Chat* a décidé qu'il allait vous en donner encore plus. Si les niveaux "classiques" ne suffisent pas, vous pourrez toujours tester ces espèces de "maisons challenge" vous proposant de prendre part à cinq ou dix épreuves de quelques secondes pour gagner des étoiles. Ou alors, peut-être préférez-vous rejoindre les toads explorateurs qui, dans des niveaux bien à eux (tenant en un seul écran et tout en verticalité), devront récupérer cinq étoiles en analysant la topographie du stage. Bien entendu, le toad ne peut pas sauter et c'est avant tout votre observation qui l'aidera à récupérer son butin. Vous l'avez compris, le jeu n'arrête pas de se renouveler, de surprendre le joueur et de briser la monotonie, si seulement il y en avait besoin. Et encore, je fais une impasse pudique sur la plupart des boss géniaux, les autres niveaux à thèmes et les petites trouvailles dispersées ici et là pour ne pas vous gâcher la surprise (d'ailleurs, sachez que si aucun screenshot sur ces pages ne dépasse le deuxième monde, c'est justement pour ne rien spoiler des stages suivants). Et bien évidemment, je ne vous ferai pas l'affront d'un paragraphe entier sur la maniabilité. Comme vous vous en doutez vu qu'on est chez Ninten-

do, tout se manie au poil et hormis l'appréciation de la profondeur (3D oblige), il est rarissime de rater un saut ou un passage de plateforme ardu à cause de la caméra, toujours placée où il faut (et que vous pouvez recadrer la plupart du temps, au besoin).

Un moteur qui ronronne. Et puis on oublie un peu d'en parler mais mine de rien, *Super Mario Chat* n'est que le deuxième *Mario* en HD ! Et il est superbe. Les couleurs sont éclatantes, les modélisations simples mais justes, sans le moindre poil d'aliasing pour venir agresser vos rétines. Tout est doux, coloré et agréable à l'œil. La direction artistique est bien évidemment au diapason et tous les mondes bénéficient de leur environnement propre, certains stages s'autorisant carrément des ambiances à part (comme les manoirs Boo sous une magnifique pluie battante). Bref, même si les next gen font leurs malignes en face avec leurs 1080p et leurs 60 images par seconde, *Super Mario Chat* est le plus beau *Mario* existant et c'est déjà pas mal. Au niveau musical, le fan de la série sera sur un petit nuage puisque le jeu reprend peu ou prou la plupart des grands thèmes de la série, passant par *Super Mario 3* et la saga *Galaxy*, comme pour faire comprendre au joueur que oui, il sait comment lui parler. Ensuite, le titre s'essaie à une tripotée de choses pas forcément indispensables comme la présence de tampons bonus à récupérer dans chaque niveau pour les utiliser sur le Miiverse ou encore la possibilité de refaire chaque stage avec les fantômes de vos amis. C'est du gadget, mais ça ne gène pas vraiment l'appréciation initiale du jeu donc on va dire que c'est pardonné.

Super Mario 128. Si, à ce stade-là, vous ne l'avez pas encore compris, je ne sais pas dans quelle langue vous le dire : *Super Mario Chat* est un jeu fantastique. C'est l'essence même de ce qui fait *Mario Bros. 1* (des niveaux en temps limité avec des blocs, des goombas et un drapeau à la fin), *Mario Bros. 2* pour ses quatre personnages jouables à la physique différente, *Mario Bros. 3* pour l'overworld et les costumes et, évidemment, *Super Mario 64* pour l'inventivité, la maniabilité et les déplacements en 3D. En piochant ce qu'il y a de meilleur dans chaque volet de la série, *Super Mario Chat* arrive à être un épisode impeccable, toujours surprenant, presque sans failles. On aimerait même parfois lui reprocher d'être un peu trop lisse, mais il suffit que débarque un niveau un peu plus original ou malin que les autres pour qu'on lui donne le bon dieu sans confession. Salopard, va.

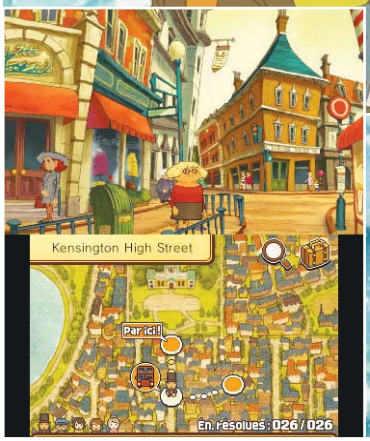
Pipomantis

Notre Avis Véritable best of intelligent de la série, *Super Mario Chat* est peut-être l'un des meilleurs épisodes de la saga. Beau, rigolo, malin et ciselé au micromètre, il est tout ce qu'un *Mario* devrait être aujourd'hui. Dommage qu'il sorte sur une console que personne n'a et qu'il sera oublié dans quelques années.

9

// Testé sur Nintendo 3DS

Professeur Layton et l'Héritage des Aslantes



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / Level-5
GENRE : Cahier de vacances : Plus de 150 énigmes et casse-tête à résoudre ! Vu à la TV !
PRIX : 40 euros

Un homme guidé par une émissaire (au nom de déité gréco-romaine) de la première civilisation, depuis longtemps éteinte, part à la recherche d'artefacts bleutés répartis un peu partout dans le monde. Une fois réunis, ceux-ci permettent d'ouvrir une porte de glace dans une caverne secrète, menant au dangereux secret de ladite civilisation… Raconté comme ça, *Professeur Layton et l'Héritage des Aslantes* ressemble beaucoup à une autre fin de trilogie, *Assassin's Creed III*. Et pourtant, là où le jeu d'Ubi' ne pouvait s'empêcher de verser dans le ridicule, celui de Level-5 est peut-être le plus charmant de la série.

Haut de grande forme. Depuis 2007, Level-5 a bien eu le temps de perfectionner ses aventures de Layton. La sixième propose donc quelque chose d'un peu différent dans la série : une progression un peu moins linéaire, avec plusieurs lieux à visiter en parallèle, chacun doté de ses propres énigmes. Bon, ne vous y trompez pas : l'essentiel du gameplay n'a pas changé. Vous vous baladez dans un village, vous tombez sur un ou deux autochtones, vous leur posez des questions sur un très intrigant mystère archéologique ancien, et ils vous guident comme si de rien n'était vers ce que vous recherchez, les braves gens. En échange, vous devez simplement résoudre quelques énigmes au passage. Comme toujours, elles constituent le gros morceau du jeu, et l'histoire n'est là que pour les aérer un peu. Et comme toujours, Level-5 a fait de l'excellent travail, avec des dizaines d'énigmes qui se répètent rarement (un peu plus que ça même : le jeu en contient 165, et pas loin de 400 supplémentaires seront disponibles jour après jour en téléchargement gratuit). Surtout, Level-5 les a rendues plus accessibles : la plupart des énigmes sont des casse-tête de logique pure ou des opérations de calcul, et les énigmes tordues parfois présentes dans les précédents épisodes se font ici rares. Oh, on en trouve bien quelques-unes (le genre à vous faire compter des carrés invisibles ou à vous faire déplacer les labels des objets plutôt que les objets eux-mêmes), plus une poignée de puzzles à l'intitulé peu explicite et du coup inutilement difficiles, mais ce faible nombre les rend moins gênantes qu'auparavant.

Professeur Layton et le scénario qui part dans tous les sens. En plus des énigmes classiques, le jeu contient divers minijeux (toujours de logique, évidemment), dont les niveaux se débloquent au fur et à mesure du scénario. Il y a même une intégration du Streetpass, avec des objets à rechercher dans le décor pour remporter des gadgets. Et le liant qui fait fonctionner le tout, autrement dit l'histoire, est typique de Level-5 : on retrouve tous les personnages classiques de la série et plus encore. Pour les débutants du genre, ce *Layton* est peut-être le moins accessible côté scénario (même si le plus réussi d'une manière générale) : non seulement il dévoile une profusion de personnages et de scènes qui font référence aux précédentes aventures (jeux comme film), mais puisque l'épisode conclut une trilogie de préludes, vous aurez une nouvelle fois tout un passage sur les origines de Layton. Les méchants se multiplient, la fin n'en finit plus, ça part dans tous les sens… N'empêche, Level-5 termine magnifiquement sa double trilogie des aventures d'Hershel Layton sur consoles Nintendo. Quant à *Layton 7*, qui sortira aussi sur iOS et Android, il devrait complètement changer la formule.

Netsabes

Notre Avis En cette saison de *Batman 3*, *Skylanders 3*, *Assassin's Creed 7*, *Call of Duty 10* et *Battlefield 4*, *Layton 6* paraît tout à fait à sa place. Mais là où les autres titres donnent souvent l'impression de se répéter à outrance, *Professeur Layton et l'Héritage des Aslantes*, tout en reprenant encore une fois sa formule, a su l'améliorer pour en faire le meilleur jeu de la série.

8

// Testé sur 3DS

The Legend of Zelda : A Link Between Worlds

Depuis maintenant deux ans que nous nous côtoyons, il est temps pour moi de vous faire une confession. J'adore me poser en tant que grand ennemi de la série des *Zelda* mais j'ai joué à tous les épisodes ou presque. Pire, je reconnais volontiers les qualités de nombre d'entre eux, même ceux que je n'aime pas. Passée la haine du "*Bonjour Link, voici une épée, file donc chercher des bombes, un grappin, un arc ou que sais-je et sauve le monde !*", je vois en quoi certains d'entre eux sont d'excellents titres. Je me suis amusé comme un petit fou sur *Link's Awakening*, je comprends pourquoi *A Link to the Past* est merveilleux et j'accorde volontiers à *Majora's Mask* le titre de jeu le plus couillu et ambitieux de la saga. Attendez, j'ai même mis une excellente note à *Skyward Sword* dans ce magazine ! Et c'est sûrement la raison pour laquelle je me suis retrouvé à tester *A Link Between Worlds*.

L'épée au lit. *ALBW* (appelons-le par son petit nom) est la dernière production du Nintendo Entertainment Analysis & Development Group 3, déjà responsable de la totalité des *Zelda* depuis *Twilight Princess*. Dans cet *ALBW*, ils ont décidé de rendre hommage à *Link to the Past*, le mythique épisode sorti en 1992 sur Super Nintendo. D'ailleurs, le jeu commence peu ou prou de la même façon : Link roupille comme un sagouin, est réveillé pour quelque chose d'urgent et pan ! Malheurs tout partout sur le royaume, prends cette épée mon petit et va sauver le monde ! Après quelques secondes où l'on est dérouté par l'atroce design de Link (qui n'est pas un problème puisque l'on va passer son temps à regarder le sommet de son crâne), le jeu devient très vite familier. En effet, la map est à peu de choses près la même que dans *A Link to the Past* et notre héros doit récupérer trois médaillons pour sauver Hyrule et la Princesse. Oui oui, comme dans l'original. Donc là on commence à tirer la gueule, on se sent arnaqué et on se prépare à jeter la 3DS par la fenêtre. Mais avant de s'énerver pour rien et de procéder à un gâchis substantiel de propriétés coûteuses (sales bourgeois), voyons ce qui différencie ce *Zelda* de son homologue auquel il rend hommage.

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / Nintendo EAD Group 3
GENRE : Action / Aventure
PRIX : 45 euros

Crépi Crawler. Très vite dans le jeu, Link va gagner le pouvoir de se transformer en peinture (en sorte de hiéroglyphe, plutôt) pour se déplacer sur les murs. Bien évidemment, cette petite particularité va être follement utile pendant tout le jeu et se trouver au centre de nombreuses énigmes. Car sous cette forme, il est désormais possible de passer entre les barreaux d'une cellule, les fissures d'un mur ou encore par-dessus certains fossés. Et il faut dire que les level designers se sont arraché les neurones pour que l'on se creuse le crâne, amenant parfois le niveau de réflexion à celui d'un *Portal*, forçant le joueur à tordre sa manière de penser pour résoudre certains puzzles. Alors que les premiers trailers laissaient supposer que ce pouvoir serait un gadget un peu nul, Nintendo EAD Group 3 a réussi à le rendre pertinent et très intelligent. Chapeau. Dernier usage, mais non des moindres, la transformation en peinture sera le seul moyen pour passer du monde normal au Dark World, en traversant des failles présentes un peu partout sur la map. L'autre grosse nouveauté du titre concerne la gestion des objets. Au lieu de devoir tout acheter ou obtenir comme dans les anciens épisodes, il est désormais possible de louer la quasi-totalité des objets dès le

début de l'aventure grâce à Lavio. Ce vendeur itinérant squatte la baraque de Link pour vendre sa camelote pendant que l'elfe se fait tabasser par des octorocks et des armos. Il est possible de lui acheter des objets au prix fort ou bien, pour environ 10 % de leur valeur, de les louer jusqu'au prochain game over. Ce système fluidifie énormément le jeu et nous amène vers le prochain gros élément de ce Zelda : ses donjons.

Palais délicats. Après avoir récupéré les trois pendentifs pourris de 1992, Link va devoir entrer dans le Dark World et explorer une petite dizaine de donjons pour sauver le monde. Grâce aux objets loués par Lavio, il est possible d'attaquer ces niveaux dans l'ordre que l'on souhaite. Vous voulez commencer par le temple de feu ? Qu'à cela ne tienne, louez donc la baguette de glace (nécessaire pour progresser dans le temple et y résoudre la plupart des énigmes) et allez-y ! Vous préférez jouer avec la lumière et l'obscurité ? Embarquez votre lanterne et en route pour la palais des ténèbres ! J'en profite pour vous parler du design des donjons, qui ont eux aussi bénéficié d'un soin impressionnant. Bien évidemment, chacun d'entre eux a un thème bien à lui et l'utilise particulièrement bien. Le palais des ténèbres (puisque nous en parlons) vous demandera par exemple de jouer avec votre lanterne et les différentes torches de chaque salle pour modifier la luminosité. En effet, certains indices n'apparaîtront que dans l'obscurité totale mais la plupart des pièges et ennemis seront alors invisibles. Il faut donc minutieusement doser l'éclairage de chaque pièce en fonction de ce qu'exige la situation. Je vais éviter d'en dire trop sur les autres donjons pour ne pas vous gâcher la surprise, mais sachez que chacun d'entre eux utilise ses gimmicks de manière extrêmement maligne, sans oublier non plus de jouer avec le pouvoir initial de Link. Impressionnant.

A Link to the Blast. Toujours dans un souci de fluidification des mécaniques de la saga, le titre arbore maintenant une barre de magie tout-en-un. Se rechargeant toute seule avec le temps, elle sert aussi bien à se transformer en peinture qu'à utiliser les objets magiques. Mais ça n'est pas tout puisqu'elle fait aussi office de jauge de munitions pour les flèches et les bombes, évitant de fastidieuses phases de grind si vous veniez à avoir les poches vides. Link pourra aussi activer des girouettes à différents endroits dans le monde pour sauvegarder sa partie, girouettes qui servent également de points de fast-travel. C'est con à dire, mais dans un monde aussi vaste que celui de *ALBW* (qui plus est dédoublé par son Dark World), ça n'est pas du luxe. Enfin, on peut croiser de nombreux personnages amicaux proposant divers bonus. Il y a par exemple Big'ornette, la maman crustacé géante qui se fera un plaisir d'upgrader vos items si vous retrouvez ses petits cachés un peu partout dans le jeu. Vous l'aurez compris, ce *Zelda* est un titre vraiment réussi. Facilitant la vie du joueur en quelques idées de game design et d'ergonomie sans jamais le prendre pour un imbécile (vous allez parfois tourner en rond dans les donjons sans rien piger, soyez prévenus), le titre se modernise avec intelligence tout en respectant ses fans originels. Du travail d'orfèvre.

Pipomantis

Notre Avis En équilibre parfait entre l'hommage rétro et les excellentes idées des épisodes modernes, *A Link Between Worlds* est une franche réussite. Le jeu est agréable, les donjons globalement très astucieux et le challenge peut se révéler corsé. Les nostalgiques de la saga peuvent y aller les yeux fermés pendant que les sceptiques peuvent... ben, peuvent faire pareil, à vrai dire.

8

// Testé sur PS3

The Guided Fate Paradox

À chaque fois que je me tourne vers la rédaction PC en essayant de leur dire quelque chose de gentil, ils me jettent des regards noirs ou des objets contondants au visage en criant "*GNEU GNEU GNEU LES CONSOLEUX*". C'est assez agaçant, mais je les comprends. J'ai passé la matinée à parader devant eux en disant "*Ehhhh ouais les mecs, j'ai un dungeon crawler japonais ! Un vrai genre de jeu pointu et complexe, pas comme vos trucs d'avions débiles et de tanks à la con !*" Du coup, blessés dans leur estime, ils sont venus me voir pendant que je jouais à *The Guided Fate Paradox*.

C'est la Fate au village. Et là ça n'a pas manqué. "*Ohhhh, trop kawaii ton jeu, ils font les mêmes pour adultes ?*", "*Mais il est choupinou comme tout le zombie, là ! C'est pas trop compliqué d'appuyer sur les petits boutons pour lui faire bobo ?*" Alors oui, je l'avais cherché, mais reste que c'est un sacré tas de charognes parce que s'ils avaient pris le temps de tenir un peu plus de deux secondes derrière mon écran, ils auraient compris que la direction artistique du jeu n'est vraiment pas son intérêt premier. Certes, on joue Renya, un gamin devenu Dieu grâce à un ticket de tombola (ne me demandez pas, s'il vous plaît), le design des personnages rappelle clairement ces mangas de seconde zone que j'évite de lire depuis mon adolescence tourmentée et chaque ligne de dialogue est l'assurance d'un rictus de malaise ou d'embarras. Eh oui, mille fois oui, je sais que le personnage secondaire est une fille déguisée en soubrette mais là n'est pas la question. *The Guided Fate Paradox*, au-delà de son nom à rallonge (encore pire en japonais puisqu'il s'agit de *Kamisama to Unmei Kakumei no Paradox*) n'est pas qu'un physique horrible et sucré, c'est surtout un cerveau bien rempli.

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Koch Media / Nippon Ichi
GENRE : Dungeon Crawler
PRIX : 40 €

Tactical RPZ. Car *The Guided Fate Paradox* est un jeu Nippon Ichi avec tout ce que cela implique en termes de terrains quadrillés et de combats ahurissants de difficulté. Si vous ne connaissez pas ce développeur, sachez qu'il officie depuis 1995 au Japon mais s'est vraiment fait connaître en 2004 avec *Disgaea* sur PlayStation 2. Puis, très vite, Nippon Ichi est devenu un acteur incontournable de la scène du Tactical RPG japonais avec des titres comme *GrimGrimoire*, *Makai Kingdom* ou encore *Phantom Brave*. Pour ceux à qui tous ces noms ne diraient absolument rien, sachez qu'il s'agit généralement de jeux au tour par tour où il est notamment possible de rentrer dans une arme ou un objet pour prendre part à 100 combats permettant d'augmenter le niveau de l'item en question. Bref, on parle ici de jeu velu et extrêmement complet, parfois jusqu'à l'écœurement. C'est là qu'intervient *The Guided Fate Paradox*, en s'éloignant du Tactical RPG pour lorgner plutôt du côté du Dungeon Crawler. Chaque "niveau" du jeu est en fait un donjon aléatoire sur plusieurs étages qu'il faut arpenter jusqu'à arriver à son boss de fin, permettant généralement de régler de sombres histoires de mondes parallèles (les fameux "paradoxes" du titre).

Une case en moins. Du coup, on se balade gentiment de case en case dans un excellent semi-temps réel (à chacun de vos pas, tous les adversaires sur la carte se déplacent d'une case) et on tabasse du monstre dans la joie et la bonne humeur. Souvent accompagné par un ange doté de pouvoirs bien pratiques (généralement du soin), on évolue dans les niveaux en découvrant la première particularité du jeu, à savoir sa gestion de l'équipement. Au début de l'aventure,

Renya n'a absolument aucun pouvoir magique et il faudra attendre de récupérer un premier bout d'armure pour comprendre que c'est en fait l'équipement qui régit les capacités du héros. Si ce point reste assez logique pour les armes que l'on équipe dans chaque main (le pistolet touche à distance, le sceptre de feu brûle les adversaires, etc.), on découvre vite que ce que Renya porte sur la tête ou au niveau de ses jambes offre aussi des pouvoirs. Par exemple, revêtir un casque de l'armée permet de buffer la précision du héros, tandis que des jambes en char d'assaut donnent accès à un coup spécial écrasant l'adversaire sous ses chenilles. Ça devient très vite la foire au loot et chaque nouvel item est sûr de provoquer un petit cri de joie suraigu chez le joueur blasé. On se met alors à chercher les meilleures combinaisons, revendre l'équipement en double, augmenter le niveau de nos items préférés (décidément) et se préparer à attaquer le donjon suivant.

Pains complets. Et mine de rien, il faut la foi. Parce que c'est un salopard, ce jeu. Il profite des premiers donjons pour vous mettre en confiance puis il enchaîne très vite sur des niveaux atrocement difficiles et des combats contre des boss d'une violence insensée. C'est alors qu'on se plonge plus profondément dans le système de jeu. On fait un peu plus gaffe à cette barre de stamina qui descend automatiquement (et qu'il faut remplir en mangeant avant que la barre de vie ne prenne le relais), on donne plus d'importance à la mécanique permettant de porter ennemis ou adversaires pour les jeter quelques cases plus loin et on se met à enchaîner les donjons comme le dernier des masochistes. Quitte, d'ailleurs, à en refaire d'anciens pour grinder quelques points de stats supplémentaires (Renya commence chaque donjon au niveau 1 mais ses statistiques sont légèrement augmentées à chaque victoire). Plus loin encore, on découvre le Divinarium, une sorte de plateau de jeu où l'on pose des icônes et des statues magiques pour faire évoluer notre héros, qu'il s'agisse d'augmenter sa force ou le nombre d'emplacements dans son inventaire. Et c'est seulement quand on se met à recharger sa partie après un mauvais "roll" de donjon que l'on sait qu'on est foutu. On se sent alors sale, on veut sa dose, on ressemble à Toto de la maquette qui n'aurait pas eu son caillou de crack dissous dans son café matinal.

Place Randôme. Le pire, c'est que l'on continue malgré les défauts flagrants du jeu. L'indigence de son scénario et la lenteur cacochyme de son rythme ne sont presque que des détails lorsqu'ils sont comparés à la réalisation super cheap du titre, la direction artistique qui fait saigner des yeux et, surtout, la difficulté parfois surhumaine de certains donjons. Qu'un jeu soit difficile, je suis d'accord. Mais, comme *Dark Souls*, *Etrian Odyssey* ou *Super Meat Boy*, je veux qu'il soit JUSTE. Et quand *The Guided Fate Paradox* me jette dans un donjon où je suis entouré de six ennemis surpuissants dès le début, eh bien je m'énerve. Je n'ai rien contre la difficulté, mais encore faut-il qu'elle soit correctement dosée par les développeurs et pas laissée à quelque hasard fallacieux laissant penser que l'équipe ne s'est pas trop foulée à ce niveau. Je passerai pudiquement sur le fait que le jeu est intégralement en anglais (une triste habitude des jeux Nippon Ichi) pour me concentrer sur ces soucis de dosage. Quel dommage, on tenait presque l'un des derniers grands jeux japonais de la PlayStation 3.

Pipomantis

Notre Avis *The Guided Fate Paradox* aurait pu être un dungeon crawler fantastique mais il est juste correct, la faute à cette maudite difficulté mal dosée et à ces horribles séquences de dialogue dont tout le monde se fout qui plombent violemment le rythme de l'aventure. Toutefois, les tarés de jeux Nippon Ichi et de titres un peu arides pourront se jeter dessus, il y a clairement de quoi faire.

7

// Testé sur PS3

Ratchet & Clank : Nexus

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Sony / Insomniac Games
GENRE : Action / Aventure
PRIX : 30 €

Ahhhhh, Insomniac Games. Est-ce que vous servez encore à quelque chose ? Ne le prenez pas mal, mais je me pose sincèrement la question. Il y a bien eu quelques chouettes épisodes de *Spyro The Dragon* entre 1998 et 2001, un ou deux *Resistance* à sauver du feu, *Disruptor* (pour les plus déviants) et une bonne partie de *Ratchet & Clank*, votre saga star, mais là, ça commence à être difficile. *Resistance 3* confirme la perte de vitesse de la série (qui semble d'ailleurs délaissée par Sony), *Fuse* était une vaste blague au goût de rien et on sent que la licence *Ratchet & Clank* fatigue terriblement. J'en veux pour preuve les sept heures de ma vie que je ne récupérerai pas, perdues à tout jamais dans *Ratchet & Clank : Nexus*.

The Apathic Duo. Attention ! Waring ! Apparemment, la série *Ratchet & Clank* aurait un scénario, je répète, la série *Ratchet & Clank* aurait un scénario et des fans, ceci n'est pas un exercice, je vous invite à rejoindre les canots de sauvetage dans le calme et l'ordre. Tout va bien se passer, tout est sous contrôle. Le scénario, donc. Alors que Ratchet et Clank escortent une méchante vers un centre de détention spatial, elle s'échappe à l'aide de son frère jumeau. Ratchet et son pote le robot nul lui courent donc après sur plusieurs planètes en utilisant des armes rigolotes pour tuer des monstres au chara-design pourri. Je répète, il y a des fans, et ce sont des êtres humains comme vous et moi, ne les jugez pas. Bref, ce scénario indigent est une excellente excuse pour envoyer le joueur dans des environnements variés tout en lui faisant tirer sur des trucs et débloquer des objets pendant une demi-douzaine d'heures. Malheureusement, c'est à peu près tout ce que le jeu a à offrir et on sent très vite que les développeurs sont allés au bout de leur concept et qu'ils tirent sévèrement la langue. Pour tout dire, j'en suis à me demander si même eux n'en ont pas marre, vu la ferveur avec laquelle ils multiplient les nouvelles IP en ce moment (ne serait-ce qu'avec *Fuse* et *Sunset Overdrive*).

Vague à l'arme. Si vous ne la connaissez pas bien, sachez que *Ratchet & Clank* est une série de TPS plutôt classique où l'originalité vient des différentes armes mises à la disposition du joueur. Dans la veine de *Armed & Dangerous* et autres TPS rigolos, la saga offrait des armes complètement débiles, comme un aspirateur permettant d'avaler les plus petits monstres pour les utiliser comme projectiles ou un fusil à trous noirs aspirant tous les ennemis. Ici, la folie semble presque avoir disparu et hormis un fusil transformant les adversaires en bonhommes de neige tout en chantant *Vive le vent*, les autres armes sont assez convenues et un peu tristes. Il faut toutefois rendre hommage à l'excellent système d'upgrade des armes, bien pensé et amusant. Un peu partout dans le jeu, Ratchet peut ramasser du raritanium, un cristal rare permettant d'augmenter les capacités de chaque flingue. Les armes augmentent en niveau à mesure qu'elles sont utilisées, mais le raritanium permet de débloquer encore plus de possibilités. Sur une espèce

de damier hexagonal, il faut alors choisir les dalles que l'on veut acheter, chacune avec sa particularité. Munitions supplémentaires, bonus de dégâts, changement du comportement de l'arme… le choix est à la discrétion du joueur et permet de "micro-manager" son arsenal comme bon lui semble. Dans les faits, on trouve très vite une bonne combinaison d'armes et on se met à les farmer comme un malade pour les mener à "haut niveau" en oubliant complètement les autres.

Le Nexus m'habite. Le jeu se permet ensuite quelques fantaisies comme des "tunnels" magnétiques (un peu à la façon de *Portal 2*) permettant de se déplacer à des endroits inaccessibles, le célèbre jetpack pourri de Ratchet qui ne fonctionne que pendant deux secondes ou encore ses super bottes qui le font courir super vite mais le rendent impossible à manier correctement. Enfin, il y a surtout ces trop rares moments où le joueur dirige Clank le robot dans le Nexus (imaginez une sorte de monde parallèle avec de la lave rose) pour des petits niveaux de plateforme/réflexion très bien pensés. Le stick gauche dirige la boîte de conserve qui parle tandis que le stick droit permet de changer la gravité du niveau dans quatre directions pour progresser, dans le but d'aller réveiller une grosse bestiole très susceptible. Il faudra ensuite jouer les appâts pour emmener le monstre à un endroit particulier du stage, ce qui aura pour effet de débloquer le passage pour Ratchet dans le monde réel. Ces séquences sont particulièrement sympathiques et font un bien fou tant le squelette du jeu peut s'avérer répétitif et ennuyeux.

Banal flambé. Et pour qu'on en vienne à s'esbaudir devant ce genre de mini-jeux et autres micro-changements, c'est qu'on ne trouve en fait rien d'autre de particulièrement palpitant. La recette est éprouvée (Ratchet tire sur des ennemis et met des coups de clé à molette géante dans des caisses pleines de boulons) et même si elle fonctionne correctement, elle pue la fainéantise à des kilomètres. Les environnements n'ont rien d'incroyable (et ne sont pas vraiment excitants à explorer), la progression est tellement balisée qu'on se croirait devant un accident sur l'A7 et même en essayant de s'y impliquer, le scénario ne fait pas envie avec ses persos pourlingues et ses vannes en carton. Même les boss, qui devraient être le point d'orgue d'un jeu de ce genre, sont peu inspirés et se combattent sans grande tension. Pour tout vous dire, il a fallu que le générique de fin arrive pour que je comprenne que je venais de tuer le dernier boss du jeu. Bref, la déprime est totale est tout est terriblement plat. On ne propose rien de particulièrement mauvais, mais absolument rien de vraiment bon non plus. Et c'est étonnamment le même studio qui, il y a quelques mois, nous avait pondu *Fuse* ! Si vous avez la mémoire courte, j'avais noté ce titre 5/10 et en parlait comme le "*pain azyme du jeu vidéo*", à savoir quelque chose de pâle qui n'a aucun goût. Eh bien ici c'est pareil. Impossible d'en rire (il n'est pas assez mauvais), mais impossible de trouver quoi que ce soit permettant de le sauver de la banalité.

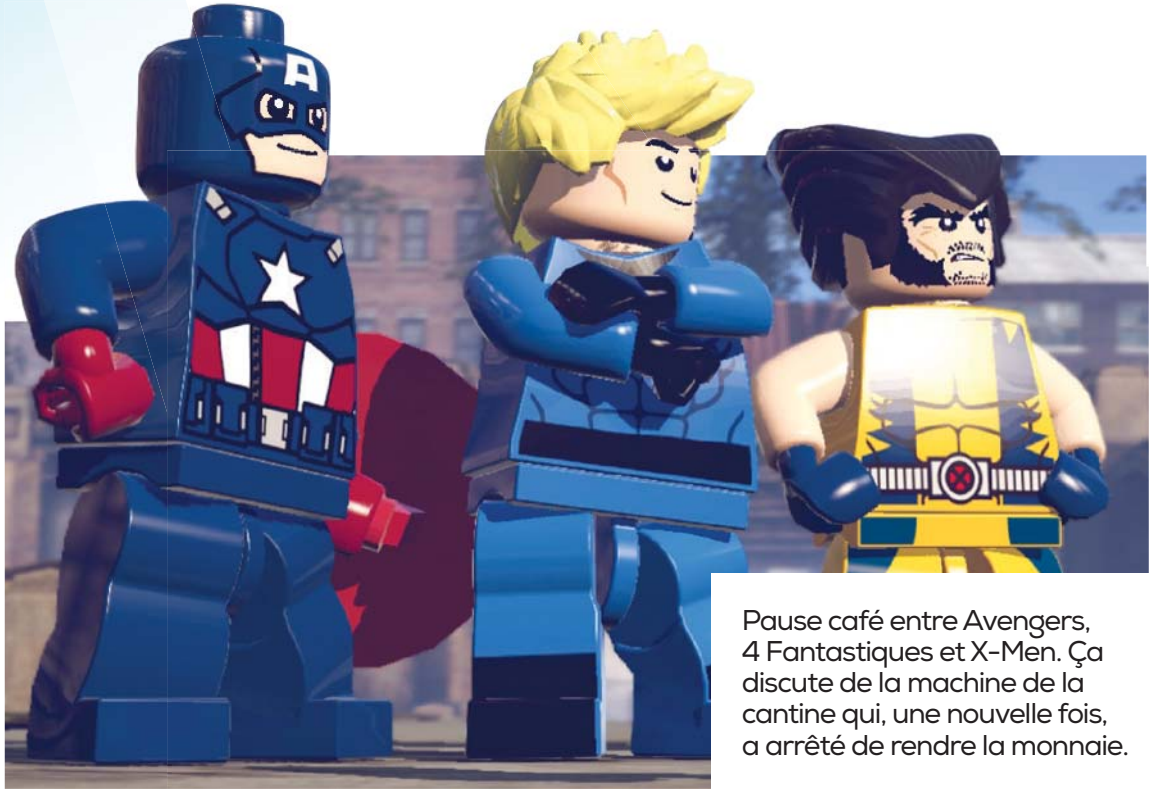
Pipomantis

Notre Avis Quand je vois que chez Sanzaru Games, les *Sly Raccoon* font un véritable effort pour éviter la monotonie (quitte à parfois trop en faire), impossible de pardonner la fainéantise d'Insomniac sur ce *Ratchet & Clank*. J'aimerais lui mettre une moins bonne note mais il n'a même pas assez de défauts. Il est juste insipide.

5

// Testé sur Xbox 360

Lego Marvel Super Heroes



Pause café entre Avengers, 4 Fantastiques et X-Men. Ça discute de la machine de la cantine qui, une nouvelle fois, a arrêté de rendre la monnaie.

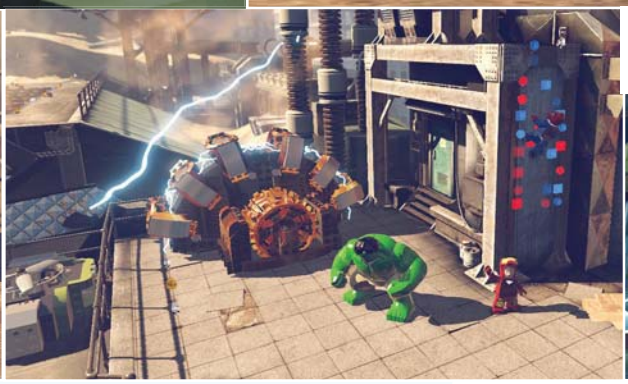
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Warner Bros Games / TT Games
GENRE : De briques et de broc
PRIX : Entre 30 et 60 euros

Tout le monde a un jour entendu parler de la légende, mais peu sont ceux à avoir réellement expérimenté le mythe : le fameux jeu moisi au début qui s'améliore par la suite jusqu'à devenir vraiment bon. Une chimère, pensez-vous ? Des élucubrations de fous voulant justifier leur amour pour des mauvais jeux ? Que nenni : après des années de quête, je l'ai enfin aperçu. Pas tout à fait découvert, car il n'était pas si bon que ça, mais pendant un instant, j'ai cru tenir entre mes doigts cet objet rare.

Lego Iron Man. Quand j'avais vu pour la première fois *Lego Marvel Super Heroes* au printemps, Warner avait parlé d'un monde ouvert, une grande ville où l'on pourrait incarner plus d'une centaine de personnages iconiques ou quasi-inconnus de l'univers Marvel. En tant qu'amateur des jeux Lego et des personnages Marvel (même s'ils me laissent globalement indifférents), je me disais pourquoi pas, ça pouvait être sympa. Imaginez ma déception en découvrant les premiers niveaux du jeu : des couloirs à peine assez larges pour faire passer le Hulk. Sans rire, le tout premier niveau est réellement un couloir en ligne droite de trois mètres de large sur quelques centaines de mètres de long. Je commençais déjà à enterrer mentalement le jeu, je lui préparais une jolie cérémonie, avec un beau discours, plein d'invités et des petits fours. Puis après une bonne heure et demie de souffrances, de missions linéaires et buguées, de boss complètement inintéressants et de hordes d'ennemis faciles à abattre, *Lego Marvel Super Heroes* s'est rappelé sa raison d'être et m'a enfin proposé son monde ouvert. La faute sans doute aux missions particulièrement ratées que le jeu m'avait infligées, mais cette grande ville m'a immédiatement offert, en plus de la sensation de liberté inhérent au genre, un sentiment de libération.

Lego City Undercover
Si vous avez une Wii U (oui, bon...) et que vous n'aimez pas particulièrement les personnages Marvel, *Lego City Undercover* est une bonne alternative. Testé en début d'année dans ces pages, le jeu manquait un peu de fantaisie au cours de ses premières heures, se limitant à être un *GTA*-like certes plein d'humour mais au gameplay classique, pour devenir bien foufou une fois certains costumes débloqués. À l'instar des autres jeux Marvel, vous pouvez en effet y incarner différents personnages, qui sont ici simplement des costumes, chacun doté d'un pouvoir particulier. En revanche, et contrairement aux autres jeux Lego, il se joue uniquement en solo.

Lego Ghost Rider. Revenons un instant en arrière. Pour ceux qui ne les connaissent pas, les jeux Lego sont des petits jeux d'action-aventure faciles, solo et coop', conçus à la fois pour les enfants (c'est mignon, c'est Lego, c'est plein de blagues débiles) et pour leurs parents (les jeux utilisent souvent des licences connues, comme *Star Wars* ou *Indiana Jones*, et font régulièrement référence aux années 80 et 90). Initialement conçus comme linéaires, les jeux de la franchise (tous développés par TT Games) proposent depuis quelques itérations un monde ouvert, à explorer librement, en plus évidemment des missions linéaires qui font progresser le scénario. Et plus encore que les autres mondes ouverts, ceux des Lego sont remplis de petits bidules à ramasser, ici le plus souvent des briques de Lego, mais aussi de nouveaux personnages à débloquer et tout un bazar de bonus. C'est bien simple : au niveau de la masse d'éléments à récupérer, les villes Lego sont plus proches de *Crackdown* que de *GTA*. Le monde de *Lego Marvel Super Heroes*,



Puisqu'il y a Thor et Loki, il y a aussi Asgard (en version bien moche).

lui, reste un peu particulier, puisque vous y dirigez des héros, des demi-dieux, des dieux complets, des méchants et à peu près tout ce que vous pouvez imaginer dans la galaxie Marvel. Chacun dispose de pouvoirs précis : Iron Man peut voler et tirer, Hulk peut taper fort, Thor a de l'électricité dans son marteau, et ainsi de suite. Vous pouvez changer de personnage à tout moment dans le monde ouvert, et c'est recommandé si vous voulez y choper le plus de choses possible : certaines briques ou certains personnages ne peuvent être obtenus qu'avec un pouvoir précis. Vous vous retrouverez donc souvent à traverser la ville en vous balançant d'immeuble en immeuble avec Venom, avant de vous transformer en Mr Fantastique pour obtenir une brique de plus.

Lego Daredevil. Visiter New-York en volant au ras des immeubles a quelque chose de grisant, et c'est dans ces moments-là que le jeu brille, même si c'est évidemment un New York rapetissé et pas bien joli (pour les fans du genre, c'est aussi un New York situé après le film *The Avengers*). Au sol, en revanche, la ville laisse une impression de déjà-vu, de déjà-visité, déjà-joué. Et pour cause : elle ressemble énormément à celle de *Lego City Undercover*, le précédent gros jeu Lego, sorti il y a à peine neuf mois sur Wii U. Si vous utilisez un super-héros un peu piéton, ou pire, l'un des véhicules du jeu, vous vous retrouverez donc pratiquement dans un remake de la précédente production TT Games. Il faut dire qu'à force d'enchaîner les jeux à toute vitesse, le studio commence inévitablement à se répéter : *Marvel Super Heroes* est presque leur vingtième épisode de la série depuis 2005 (un chiffre qui empire encore quand on sait que la plupart ont été produits après 2007), et le prochain, encore une fois en monde ouvert, sort dans trois mois à peine. Dans ces conditions, on n'est pas surpris que chaque jeu recycle des éléments des précédents, qu'il s'agisse de la ville ou même des missions. Ici, j'ai par exemple eu la surprise de découvrir que la quatrième mission du jeu se déroulait dans une prison située sur une île en face de la ville. Soit exactement comme dans *City Undercover*, là encore. Ça n'est pas bien grave, d'autant que, exclu Wii U oblige, pas grand monde n'a pu s'essayer à ce dernier, mais ça reste gênant, d'autant que (sur consoles en tout cas) le jeu reste vendu plein pot.

Lego Superm... ah non. Cela dit, malgré les redites et les petits bugs, et une fois le début de l'aventure passé, *Lego Marvel Super Heroes* reste, comme ses prédécesseurs, un jeu charmant. Certes, les missions sont toutes linéaires et l'ensemble s'annonce ultra-facile, mais le pire se trouve rapidement derrière vous. L'humour omniprésent est globalement réussi, malgré une traduction française qui se rate parfois, et surtout la ville reste un plaisir à visiter. J'ai un faible pour les personnages permettant de s'y déplacer à toute vitesse, comme Iron Man ou Spider-Man et Venom, mais même à pied ou en véhicule, il y a toujours quelque chose à faire au coin de la rue. Et puis avant tout, avant d'être un énième jeu Lego coincé entre deux autres titres presque identiques, *Marvel Super Heroes* est un hommage aux personnages des comics : il y a même un Stan Lee à sauver dans chaque mission. Bien sûr, c'est du fan service de base, mais comme toujours avec les jeux TT Games, c'est fait avec tant de soin que ça marche à chaque fois.

Netsabes

Notre Avis Paresseux, recyclé, bugué, affligé d'un début lourdingue, inutile si vous avez déjà joué un autre épisode de la série récemment, *Lego Marvel Super Heroes* arrive à dépasser ses défauts une fois qu'il donne accès à sa ville ouverte et à ses nombreux personnages. Et c'était quand même pas gagné.

6

Retour sur une génération à succès

En 2005, la Xbox 360, c'était ça. Le plus surprenant est qu'ils aient réussi à en vendre.

À l'heure où Microsoft et Sony sortent enfin de nouvelles consoles, il est temps de faire un petit point sur ce que la génération actuelle a apporté. DLC, succès, pass saisonniers, applications mobiles synchronisées, boutiques de vente de jeux en téléchargement…

La vente en ligne. Avant la Xbox 360, et à de rares exceptions, les jeux s'achetaient en boîte. Et puis le Xbox Live Arcade est arrivé. D'abord réservé aux remakes HD de vieux jeux d'arcade (d'où son nom), le XBLA est ensuite devenu le petit paradis des développeurs indé', accueillant *Braid*, *Super Meat Boy*, *FEZ*, *Trials HD*, *Castle Crashers* et tant d'autres. Aujourd'hui, le XBLA est cependant presque anecdotique, dépassé par tous les services concurrents : pas tant le PSN sur PS3, tout aussi vide (sinon plus), mais surtout Steam et évidemment les AppStores mobiles. Au fil des années, le Xbox Live et le PlayStation Network se sont également mis à vendre des gros jeux directement en téléchargement, à des prix cependant nettement supérieurs à ceux qu'on trouve dans le commerce. La nouveauté la plus récente est l'arrivée des systèmes d'abonnement : sur PS3, le PlayStation Plus permet de louer pour la durée de l'abonnement des tonnes de titres, avec un catalogue qui se renouvelle mensuellement, tandis que sur Xbox 360, l'abonnement Xbox Live Gold offre tous les 15 jours un nouveau jeu, mais généralement un vieux titre XBLA.

C'est toujours un succès. À la sortie de la Xbox 360, Microsoft introduit les "achievements", les succès : un système qui permet aux développeurs de récompenser les joueurs quand ils font une action particulière. Cinquante achievements pour les jeux du commerce, douze pour ceux du XBLA. Les succès sont obligatoires pour passer la validation Microsoft, et les développeurs n'ont donc d'autre choix que de les intégrer. Et ça marche : certains joueurs se prennent au jeu et se lancent dans la chasse aux succès, estimant n'avoir terminé un titre que quand ils en ont récupéré tous les achievements. Sony, qui avait lancé sa PS3 sans système équivalent, corrige le tir en juillet 2008 et introduit les trophées, qui fonctionnent de façon proche. Toutes les plateformes s'y mettent vite : iOS, Steam fin 2007… sauf Nintendo. Le constructeur japonais intègre parfois des systèmes proches dans certains titres (*Mario Strikers Charged Football* sur Wii, par exemple) mais, même sur Wii U, ne propose aucun système de succès généralisé à tous les jeux de la plate-forme. Sur next-gen, Microsoft va encore faire évoluer ses succès : les développeurs pourront ajouter des achievements sur Xbox One à tout moment (et pas seulement lors de DLC), ainsi que des défis limités dans le temps.

Payez 2 € pour le prochain paragraphe. Dans un passé lointain, les jeux à succès bénéficiaient d'extensions vendues en magasin à 20 ou 30 euros. On appelait ça des "add-on", et c'était le bon vieux temps. Certains jeux en ligne commençaient à proposer ce qu'on appelait alors des micro-transactions (des achats de petits trucs in-game contre une petite somme), mais c'est avec la Xbox 360 que les DLC (pour "downloadable content") commencent réellement à arriver. Les premiers sont souvent des micro-transactions à peine déguisées (on se souvient de l'armure purement cosmétique pour le cheval d'*Oblivion*, vendue 2 euros en 2006) mais ont petit à petit évolué. Désormais, les DLC mélangent extensions solo, packs de cartes multijoueurs et micro-transactions pour les jeux multi, pour les éditeurs qui tiennent vraiment à traire le plus possible leurs joueurs (il y en a notamment dans les *Assassin's Creed*, les *Call of Duty*…). Les éditeurs

R.I.P. HD-DVD.

L'armure de cheval inutile pour *Oblivion* a longtemps été le symbole des pires DLC. Pourtant, il y a encore des gens pour l'acheter.

ont aussi profité des DLC pour introduire les Season Pass, des packs incluant toute une série de DLC pour un jeu. Une façon de précommander des DLC, en quelque sorte… Il y a aussi eu les Online Pass qui ont profité des systèmes : les éditeurs incluaient dans la boîte un code pour un DLC qui, une fois entré, activait les fonctionnalités en ligne du jeu. La mesure visait à limiter la revente en occasion, mais les éditeurs l'abandonnent tous petit à petit ; même Ubisoft, qui avait mis un Online Pass dans *Assassin's Creed IV*, vient de l'abandonner.

Le multimédia. Depuis que les consoles acceptent les CD, elles ont toujours plus ou moins tenté de s'orienter vers une place de media center, les consoles devenant des "systèmes de jeux et de divertissement numérique". La PlayStation 3 et la Xbox 360 ont poussé le concept encore plus loin, avec des OS intégrant la lecture de fichiers multimédias et des systèmes de vidéo et de musique à la demande. Avec son lecteur Blu-ray, la PS3 a aussi contribué à rendre populaire le format de diffusion de films, tandis que Microsoft s'est planté en proposant un lecteur HD-DVD en bonus payant. Comme toujours, Nintendo était à la traîne : pas de lecture DVD, pas de VOD… En revanche, il était à la pointe en proposant un navigateur internet, rapidement suivi par Sony et Microsoft. Notez que, quelle que soit la console, on cherche encore qui y utilise un browser...

Les changements récents. La génération actuelle de consoles ayant duré bien longtemps, Microsoft comme Sony ont ajouté des fonctionnalités au fur et à mesure des années. Une des principales, déjà bien installée maintenant, est l'arrivée du motion gaming, suite au succès de la Wii. PlayStation Move chez Sony, Kinect chez Microsoft… après un enthousiasme initial, les deux sont désormais anecdotiques. Ce qui n'empêche pas les constructeurs de les conserver sur la nouvelle génération. Il y a aussi l'utilisation du cloud, principalement pour stocker son profil de joueur (et donc ses sauvegardes) en ligne, et le retrouver quelle que soit la console. L'autre nouveauté est encore récente, et constructeurs et éditeurs tâtonnent encore sur le sujet : il s'agit du deuxième écran. Depuis l'introduction de la Wii U et maintenant que tout le monde ou presque possède un smartphone ou une tablette, constructeurs et éditeurs multiplient les applications mobiles servant de complément à la console ou à un jeu en particulier. Les nouvelles consoles n'y échapperont d'ailleurs pas, et Sony comme Microsoft ont depuis longtemps annoncé leurs apps dédiées.

Les changements à venir. La Xbox One et la PlayStation 4 repartent plus ou moins sur les mêmes bases que les consoles actuelles : succès, VOD, DLC, boutique en ligne, abonnements, apps mobiles… mais introduisent aussi quelques nouveautés. La principale devrait être la possibilité d'enregistrer des vidéos de ses parties et de les partager ensuite. Si Microsoft n'a pas encore donné beaucoup de détails sur le sujet, on sait en revanche que sur PlayStation 4, le partage se fera dans un premier temps sur le site de streaming vidéo *Twitch.tv*. Le support de YouTube arrivera dans un second temps. L'un des plus gros changements viendra peut-être de *Killzone : Shadow Fall* : profitant d'avoir un jeu de lancement, et des règles assouplies de Sony, Guerrilla Games a supprimé tous les écrans inutiles qui apparaissent au lancement d'un titre sur la console. Logos de marques diverses, écran "*appuyez sur start pour afficher le menu*"... tout ça a disparu, afin d'accéder plus rapidement au jeu. On ne va pas se mentir : on souhaite très fort que ça se répande.

Netsabes

Les consoles que vous n'achèterez pas (tout de suite)

Vous l'avez remarqué, ce *Canard PC* ne contient pas de test des nouvelles consoles ni des jeux desdites consoles. Bien que le magazine paraisse quelques jours seulement avant la Xbox One et en même temps que la PS4 aux États-Unis, nous ne les avons pas reçues et n'avons donc pas encore eu l'occasion de les tester sérieusement ; Ivan Le Fou revient plus en détail sur ce point dans son Coin du Jeu. Avant de se lancer dans les tests (dans le prochain numéro si tout va bien), il est donc l'heure de présenter une dernière fois les consoles et leur catalogue.

Killer Instinct

À ce stade, la seule recommandation qu'on formulerait vis-à-vis des nouvelles consoles est qu'il est urgent d'attendre : personne n'a encore pu analyser correctement la qualité de leur matos et les constructeurs ne sont pas à l'abri de problèmes de lancement. Comme toutes les consoles récentes, les deux nouvelles demanderont un patch pour activer toutes les fonctionnalités : celui de la PS4 pèsera 300 Mo et permettra d'utiliser le lecteur Blu-ray (!), tandis que celui de la Xbox One prendra "*15 à 20 minutes à télécharger*" selon Microsoft. Ajouter le facteur scoumoune et un lancement façon Wii U, avec des heures de téléchargement, n'a rien d'impossible. Le plus gros problème des deux consoles pour l'instant, outre leur prix (particulièrement la Xbox One, qui coûte 100 euros de plus que la PS4 à cause d'un Kinect presque inutile), reste cependant leur catalogue étriqué, avec fort peu d'exclusivités. L'absence d'un portage de *GTA V*, qui continue de surclasser pratiquement toutes les autres sorties de la fin d'année, diminue également l'intérêt actuel des consoles. La veille de son lancement américain, le 14 novembre, Sony a prévu de faire toute une série d'annonces de jeux. Il y en a bien besoin.

La Xbox One, intéressante là où on ne l'attend pas

Killer Instinct

Exclu Xbox One, par Double Helix Games, sortie le 22 novembre sur le Xbox marketplace

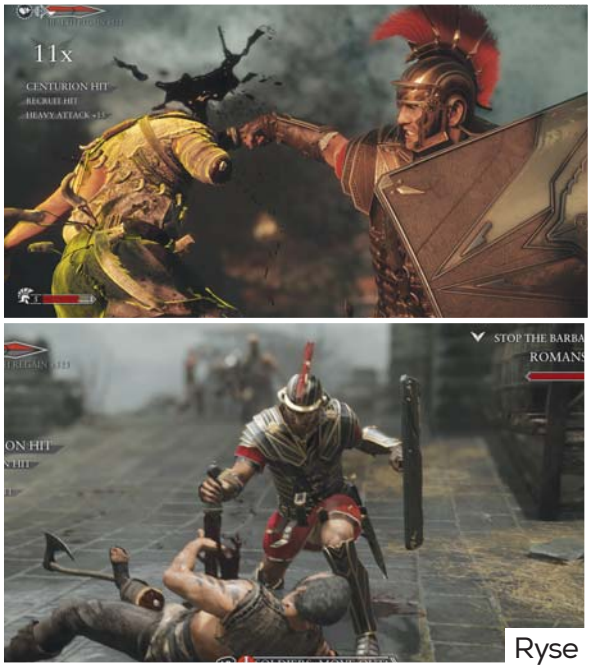
Étonnante histoire que celle de ce *Killer Instinct*. Un jeu de baston au lancement d'une console de salon, ça ne s'était pas vu depuis *Street Fighter EX 3* sur PlayStation 2. Mais en plus c'est un Free-to-Play ? Alors là oui ma bonne dame, ça devient n'importe quoi. Mais concrètement, le système économique de ce nouveau KI n'est pas bien compliqué. Chaque joueur possédant une Xbox One pourra télécharger gratuitement le jeu et un combattant (voyez ça comme une démo de *Street Fighter* où seul Ryu est jouable). S'il le veut, il pourra alors acheter d'autres personnages pour environ 5 euros l'unité. Là où Microsoft a été intelligent, c'est en faisant tourner régulièrement les combattants disponibles. À l'instar de *League of Legends*, le personnage gratuit sera en rotation, permettant aux joueurs de savoir lequel leur correspond le plus. Et il sera bien sûr possible d'acheter directement le jeu complet avec tous les persos. Pour ce qui concerne le titre en lui-même, je ne vais pas m'étendre (notre test devant arriver très vite) mais sachez qu'il est nerveux, intéressant à jouer, fluide et sacrément joli malgré un aliasing tenace. J'attends toutefois impatiemment de m'y mettre dans de bonnes conditions pour vous dire ce qu'il vaut sur la durée.

Dead Rising 3

Exclu Xbox One, par Capcom Vancouver, sortie le 22 novembre en boîte

Après de longs mois remplis de présentations non jouables du titre, j'ai enfin pu poser mes mimines dégueulasses sur *Dead Rising 3*. Pendant une grosse heure, j'ai pu prendre part à quelques missions mais aussi faire le con un peu partout dans la ville en massacrant des zombies dans une armure médiévale avec un masque de Blanka. La première bonne surprise vient du feeling des bastons. Vraiment satisfaisants, les combats sont bourrins comme il faut (le nombre de zombies a VRAIMENT augmenté) et la possibilité de pouvoir crafter ses armes à la volée, sans établi, accélère le rythme du jeu. Au niveau des

Dead Rising 3



Ryse

autres bonnes nouvelles, on note des cutscenes plutôt bien foutues et bien écrites, bénéficiant d'animations faciales très expressives, allant parfaitement avec le côté légèrement cartoon de la direction artistique. Pour les choses qui fâchent, il y a encore et toujours le versant technique. Si le titre rame moins que lors de ses précédentes présentations, il subit encore par moments de lourdes baisses de framerate handicapant le joueur. Je passe sur les textures pas toujours heureuses et la scandaleuse disparition de la bicyclette pour enfant en objet jouable pour justement m'appesantir sur les véhicules. Si le héros est plutôt agréable à manier, les véhicules n'ont pas vraiment cette chance. Tant que vous avez besoin d'aller vite vers l'avant, pas de soucis. Mais ratez-vous d'un poil et vous devrez entamer une longue marche arrière qui vous laissera le temps de vous faire boulotter par tous les macchabées du coin. On sent que *Dead Rising 3* est plein de bonnes intentions, mais il faudra un peu plus que ça pour convaincre, jeune homme.

Ryse, Son of Rome.

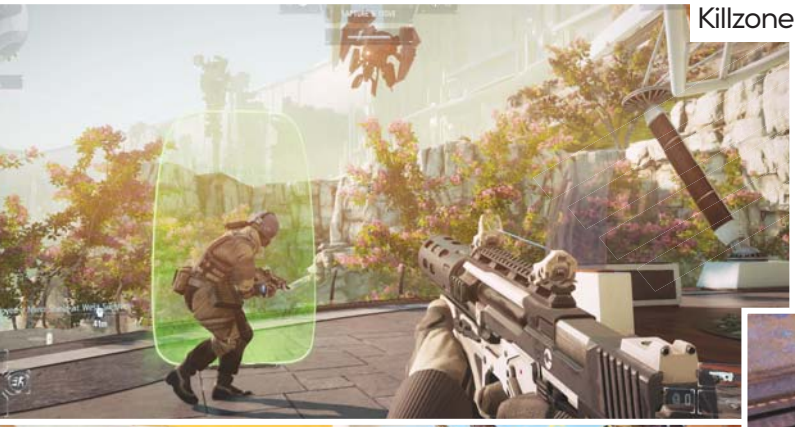
Exclu Xbox One, par Crytek, sortie le 22 novembre en boîte

Ça y est, ça y est, on a joué à *Ryse* ! Pendant deux heures ! Oh là là quelle excitation ! Sauf que non. Parce qu'on aurait tout aussi bien pu y jouer vingt minutes que ça n'aurait pas changé grand-chose. Quand on fait faire un beat-them-all à des développeurs de FPS, on s'assure qu'ils aient déjà touché un jeu du genre, histoire d'avoir autre chose qu'une démo technique. Oui, *Ryse* est sacrément beau. Étant l'un des seuls jeux antialiasés du lancement de la console, il en jette. Éclairages superbes, effets de dingues, modélisations d'un réalisme rarement vu… tout y est. Sauf la baston. Une fois que vous aurez maîtrisé les quelques combos du héros, vous aurez fait le tour du système de combat. Oh, vous pourrez bien sûr vous esbaudir devant la centaine d'animations de mort des ennemis et faire grimper quelques jauges en amassant de l'expérience mais voilà tout. La base d'un beat-them-all étant l'obtention de nouveaux coups et combos pour varier le gameplay, on voit difficilement comment le titre peut devenir véritablement intéressant. Peut-être avec le mode Colisée dont Netsabes vous parlait dans notre numéro Gamescom mais vu à quel point il avait l'air emballé, je vous conseillerais de ne pas trop vous enflammer.

Les autres jeux du lancement.

Parmi les autres exclus XBO disponibles à la sortie, on trouve bien évidemment *Forza Motorsport 5* qui a de grandes chances d'être excellent, mais aussi *Crimson Dragon* (qui aurait fait un super jeu Dreamcast mais qui nous excite un peu moins aujourd'hui) et, surtout, *Powerstar Golf*. Caché, presque invisible, ce jeu de golf pourrait très bien créer la surprise avec toutes ses petites idées et son gameplay aux petits oignons. Les deux dernières exclusivités sont *Fighter Within* et *Xbox Fitness* mais, sans mentir, on a déjà bien trop peu de place dans le mag pour commencer à en perdre avec eux. Ensuite, il y a les titres Microsoft qui se retrouveront sur PC ou 360 comme l'adorable *Zoo Tycoon* ou *LocoCycle* puis, enfin, la tripotée de jeux que l'on retrouvera partout, les *Call of Duty*, *Battlefield*, *FIFA*, *Just Dance*, *Skylanders* et autres *Madden*/*NBA*/*Obut Pétanque*. Bref, rien de bien surprenant en dehors de *Powerstar Golf*. Triste.

Les jeux à venir. Et là, je sens que vous êtes fébrile. Que le scandale approche. En effet, je n'ai pas encore cité une seule fois *Peggle 2*. C'est malheureusement parce que le titre a été repoussé et ne sera pas disponible au lancement. Chienne de vie. On vous disait d'attendre un peu avant d'acheter l'une des deux consoles, et cette liste devrait vous aider à comprendre pourquoi. En effet, dans les mois suivant le lancement de la console, on pourra jouer à *Below* (le dernier bébé de Capybara Games), *Quantum Break* (si si, la série interactive de chez Remedy !) ou encore la trahison *Disney Fantasia : Music Evolved* (le prochain titre de Harmonix, développeurs de *Rock Band*). Viendront ensuite un nouveau *Halo*, D4 (l'étrange jeu Kinect du créateur de *Deadly Premonition*), *Project Spark*, *Destiny*, *Sunset Overdrive* ou encore *Kinect Sports Rival* (on ne se moque pas, ça peut être sympa). Chez les éditeurs tiers, c'est peu ou prou la même chose qu'en face avec *Titanfall*, *Plants vs Zombies Garden Warfare*, *FF XV*, *Mad Max*, *Minecraft*, *Dying Light*, *Thief*, les *Metal Gear Solid V*, de l'UFC, du *Dragon Age Inquisition*, toute la batterie de jeux Ubisoft (*Watch_Dogs*, *The Crew*, *The Division*) ainsi que *The Evil Within*, *The Witcher 3*, *Wolfenstein* et *The Elder Scrolls Online*. Pfiou.



Killzone

Knack

La PlayStation 4 et ses... 3 jeux ?

Killzone : Shadow Fall

Exclu PS4, par Guerrilla Games et Sony, sortie le 29 novembre en boîte et sur le PSN

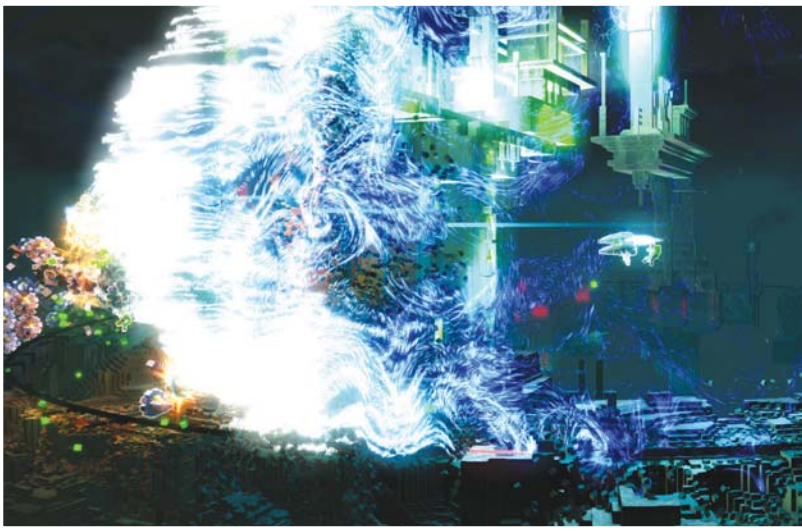
Indéniablement plus grosse exclu du lancement de la PlayStation 4 (et encore plus depuis que Sony a repoussé #DriveClub #retard #2014 #ps4 #yolo), *Killzone : Shadow Fall* est… un FPS tout ce qu'il y a de plus classique. Guerrilla Games, le développeur de la série, a visiblement tout tenté pour se démarquer un minimum des précédents épisodes de la série (pensez donc, il y a désormais d'autres gammes de couleurs que marron et orange), mais si ce *Killzone 4* est le gros jeu le plus excitant du lancement, c'est plus par défaut qu'autre chose. *Killzone : Shadow Fall* se déroule quelques dizaines d'années après les précédents, dans un monde apparemment pacifié mais tout de même séparé par un mur de type berlinois. Évidemment, ça se passe mal, il y a des attaques terroristes et vous vous retrouvez à aller infiltrer les Helghasts aidé de votre fidèle drone de combat. Le solo ne semble cependant pas être le principal attrait du jeu : Guerrilla et Sony mettent nettement en avant le mode multi du jeu, soulignant qu'il tournera (comme les concurrents *Battlefield* ou *Call of Duty*) à 60 images par seconde. Avant le test, *Killzone : Shadow Fall* a tout du FPS console classique et honnête, mais sans rien qui dépasse ni qui donne envie d'y foncer. Et c'est pourtant autour de lui que Sony angle pratiquement tout son marketing...

Knack

Exclu PS4, par Sony Japan, sortie le 29 novembre en boîte et sur le PSN

À l'inverse, *Knack* a pratiquement disparu depuis la Gamescom. Annoncé en même temps que la console et présenté comme le jeu de Mark Cerny (le principal architecte de la PlayStation 4), l'absence de Gamescom n'en est que plus notable. Alors que les previews, bandes-annonces et publicités sur *Killzone* se multiplient, *Knack* est discret jusqu'à l'excès. Pourtant, après le report de #DriveClub, ce n'est pas non plus comme si Sony avait trop de titres exclusifs sur les bras. Côté gameplay, *Knack* est un jeu d'action-aventure quelque part entre les jeux *LEGO* et les *Crash Bandicoot*, avec du solo et du coop'. On y joue un golem qui tape les gobelins et autres trolls ayant envahi la Terre futuriste. Outre son aspect enfantin, le jeu risque de beaucoup souffrir de sa direction artistique réfutant le concept même de personnalité. Alors bien entendu, on n'est jamais à l'abri d'une bonne surprise, mais quand même, Sony ne semble pas motivé pour faire la promo d'un de ses deux seuls gros jeux de lancement, il ne faut peut-être pas trop espérer. Dans tous les cas, et même si je ne vois pas bien qui voudrait foncer acheter une PlayStation 4 pour jouer à *Knack*, mieux vaut attendre le test.

Resogun



Resogun

Exclu PS4, par Housemarque, sortie le 29 novembre sur le PSN

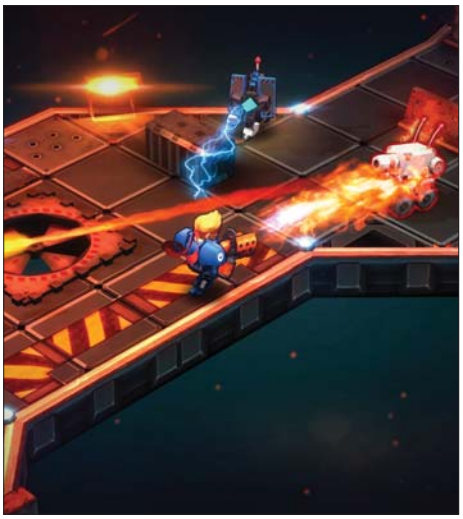
Qui aurait cru que *Resogun*, annoncé il y a à peine trois mois à la GamesCom, serait l'une des seules exclusivités du lancement de la PlayStation 4 ? Probablement pas Housemarque, son développeur finlandais qui pataugeait l'an dernier dans *Angry Birds Trilogy*. Mais après tout, Housemarque, ce n'est pas non plus n'importe qui : on leur doit notamment le jeu de plateforme *Outland*, et surtout les shoot-them-up *Super Stardust*, sur PS3, PSP et Vita. Et justement, *Resogun*, c'est un "shmup". Un shoot-them-up *a priori* classique, vu de côté et horizontal, dans un niveau circulaire, avec des tonnes d'ennemis en même temps à l'écran et des explosions dans tous les sens. Ce qui distingue *Resogun* des autres (en plus de l'absence totale de concurrence sur next-gen à ce stade), c'est qu'il utilise des voxels : au lieu d'avoir des explosions de particules, il y a des explosions de voxels, avec des morceaux entiers du décor qui se répandent partout au moindre tir. Et comme c'est en plus très fluide, *Resogun* est peut-être le jeu le plus visuellement impressionnant de la PS4.

Les autres jeux du lancement. Tout comme la Xbox One, la PlayStation 4 accueillera toute une série de titres déjà disponibles ailleurs, soit sur PC, soit sur la console concurrente, soit même sur la génération précédente. Au programme, il y aura des têtes de pont comme *Assassin's Creed 4*, *Battlefield 4*, *Call of Duty : Ghosts*, *Angry Birds : Star Wars*, *LEGO Marvel Super Heroes*, *Injustice* et *Need for Speed Rivals*, des jeux de sport comme *FIFA 14*, *Just Dance 2014*, *NBA Live 14*, *NBA 2K14* et *Madden NFL 25*, quelques gros titres en ligne (*War Thunder* et *DC Universe Online*) et enfin quelques plus petits jeux, indé' ou pas, comme *Flow*, *Flower*, *Escape Plan*, *Sound Shapes*, *Pinball Arcade* et *Contrast*. Pas de quoi foncer acheter une console, donc, mais assez pour occuper un moment les fous qui seront parmi les premiers à posséder la PS4. Une précision tout de même : les titres édités par Sony (soit *Flow*, *Flower*, *Escape Plan* et *Sound Shapes*) bénéficieront du "crossbuy" mis en place par le constructeur. Autrement dit, si vous les possédez déjà sur PS3 ou Vita, vous les aurez automatiquement sur PS4 (ou inversement, d'ailleurs) en utilisant le même compte PSN. Le geste est joli, mais en même temps, si vous les avez déjà, ça n'est toujours pas ça qui vous poussera à sortir 400 euros pour la console.

Les jeux à venir. Contrairement à la Xbox One, de très nombreux titres sont déjà annoncés pour 2014 sur PS4. Le piège, c'est que les vraies exclusivités sont là encore rares : de nombreux jeux d'éditeurs tiers sortent sur toutes les consoles, et surtout beaucoup d'indé' sur PS4 et PC. Du côté des jeux tiers disponibles un peu partout, sont prévus notamment *Watch_Dogs*, *The Crew*, *Destiny*, *The Division*, *Dying Light*, *Mad Max*, les derniers *Kingdom Hearts* et *Final Fantasy*, les deux volets (*Ground Zeroes* et *Phantom Pain*) du prochain *Metal Gear Solid V*, *Mirror's Edge* et *Star Wars Battlefront* (bon, peut-être pas en 2014 pour l'un comme pour l'autre), *Dragon Age : Inquisition*, *Elder Scrolls Online*, le jeu d'UFC d'Electronic Arts, les retours de *Thief* et *Wolfenstein*, ainsi que *The Witcher 3*. Là où, donc, Sony se distingue de la concurrence, c'est du côté des indé', avec (entre nombreux autres) *Binding of Isaac : Rebirth*, *FEZ*, *Galak-Z*, *Helldivers*, *Hotline Miami 2*, *Daylight* et *Outlast*, *Don't Starve*, *Minecraft*, *Mercenary Kings* et *Nuclear Throne*, *Octodad : Dadliest Catch*, le prochain *Oddworld*, *Rogue Legacy*, *Samurai Gunn*, *Starbound*, *Secret Ponchos*, *Volume*, *Transistor* ou encore *The Witness*, le prochain jeu du créateur de *Braid*. Enfin, il reste les vraies exclusivités, dont peu sont pour l'instant annoncées : #DriveClub évidemment, repoussé à la dernière minute, mais aussi le Free-to-Play *Deep Down* de Capcom, *Infamous : Second Son*, *The Order 1886* sur lequel Sony reste très timide (tout comme sur *Shadow of the Beast*) et *Rime*, clone d'*Ico* signé des créateurs de *Deadlight*. Gageons (comme on dit dans les journaux sérieux) que les annonces du 14 novembre viendront renforcer encore cette liste.

Meltdown

iOS et Android, 2 €, par Phenoménon Games et Bulkypix

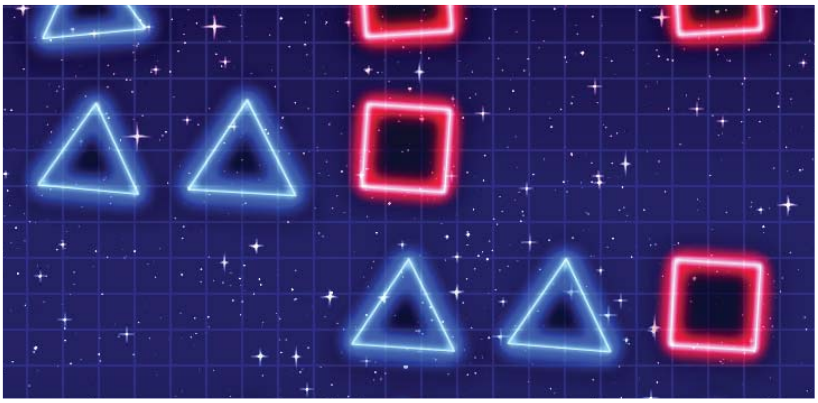


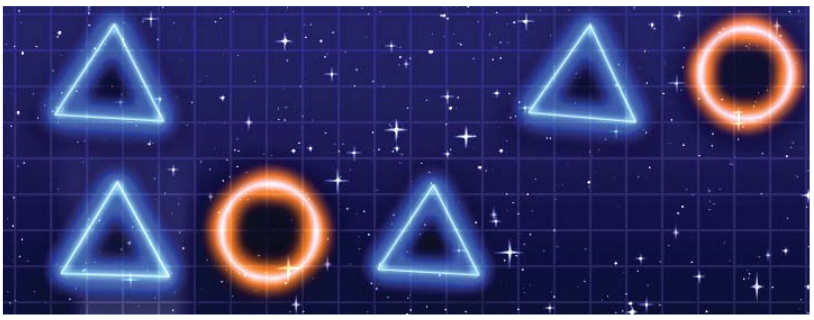
Qu'est-ce qui distingue Meltdown de la masse des autres titres orientés action sur iOS ? Pas grand-chose en réalité : il s'agit d'un jeu d'action en vue isométrique, avec la possibilité de se mettre à couvert, des déplacements plutôt agréables et des ennemis coriaces, le tout dans un environnement futuriste atrocement classique. Et pourtant, il y a quand même quelque chose qui fait que Meltdown se hisse au-dessus des autres : ses niveaux, ni trop courts ni trop longs, sont parfaits pour du jeu mobile, et ses adversaires demandent juste ce qu'il faut de tactique et de bourrinage à la fois. Mais là où il surpasse ses concurrents, c'est dans son mode coopératif pour 4 joueurs en ligne, qui marche étonnamment bien. Il y a bien sûr des déconnexions et ce n'est pas le genre de jeu pour les transports en commun, mais ça reste une bien bonne surprise.

7

Dwice

iOS, 1,79 €, par Alexey Pajitnov et WildSnake Software



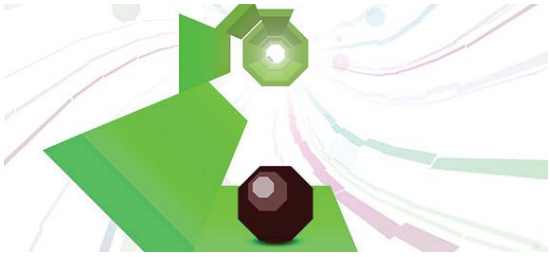


Il y a 29 ans, Alexey Pajitnov inventait Tetris. Depuis… eh bien depuis, on a beaucoup parlé de ses déboires pour récupérer des royalties sur son jeu (il n'a commencé à en toucher qu'en 1996), mais on a rarement évoqué ses autres jeux. Et pour cause : à part Hexic il y a dix ans, Pajitnov n'a pas sorti de titres très intéressants. Dwice, sa dernière création, n'est même pas vraiment un puzzle-game, mais plutôt un jeu de dextérité : il faut lier ensemble des formes identiques à l'écran le plus vite possible et tenir le plus longtemps possible. Ça occupe deux minutes, mais Dwice ne vaut quand même pas grand-chose. Entre les portages de Tetris de plus en plus ratés et ses jeux iOS bizarres, je ne suis pas sûr que Pajitnov soit sur une bonne pente.

5

Octagon

iOS, 2 €, par Lukas Korba

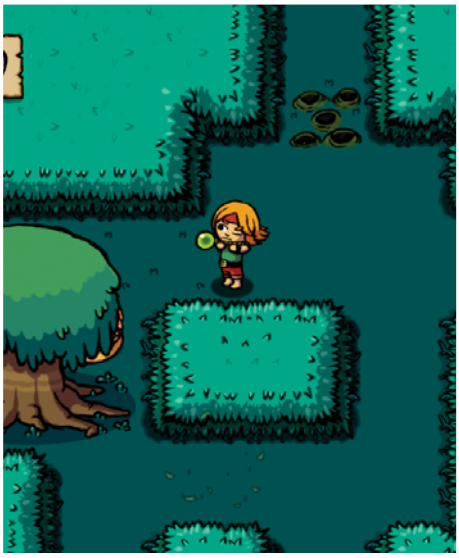


L'œil profane pourrait confondre Octagon avec Boson X (voire avec Super Hexagon, une des références évidentes du jeu), évoqué dans le précédent numéro. Cela dit, Octagon est en réalité plutôt une remise à jour du vénérable Boost 2 : comme dans celui-ci, on se balade à toute vitesse dans un tunnel circulaire, et comme dans celui-ci encore il faut éviter les nombreux obstacles. Bon, ici, ce sont surtout des trous, mais le principe reste le même : ça va vite et vous allez finir par mourir. Probablement. Comme Boson X et Super Hexagon, Octagon bénéficie d'un emballage visuel très stylisé et réussi. En revanche, c'est probablement le moins bon des quatre jeux évoqués ici, la faute à des contrôles qui laissent parfois un peu à désirer. Et comme il s'agit finalement de l'élément le plus important du gameplay…

6

Ittle Dew

iOS, Android et PC, 4,49 €, par Ludosity



Déjà sorti il y a quelques mois sur PC et Ouya (eeeeh oui), Ittle Dew est un clone/hommage aux vieux Zelda d'il y a vingt ans et plus. Votre petit personnage en vert se trimbale donc de donjon en châteaux, affrontant des monstres petits et grands et résolvant des puzzles pour ouvrir la moindre porte de placard. Ce qui fait la force du jeu de Ludosity, outre des mignons graphismes 2D dessinés avec un soin évident, c'est sa qualité d'écriture : là où les Zelda sont souvent pleins d'humour mais très premier degré, Ittle Dew y va à fond dans la vanne, avec des personnages qui semblent un peu tous se demander ce qu'ils font dans ce bazar. Même si l'exercice est réussi, le jeu reste toutefois d'un intérêt très limité pour ceux qui n'ont pas connu (ou apprécié) les titres qu'a parodiés Ittle Dew.

6

Big Action Mega Fight!

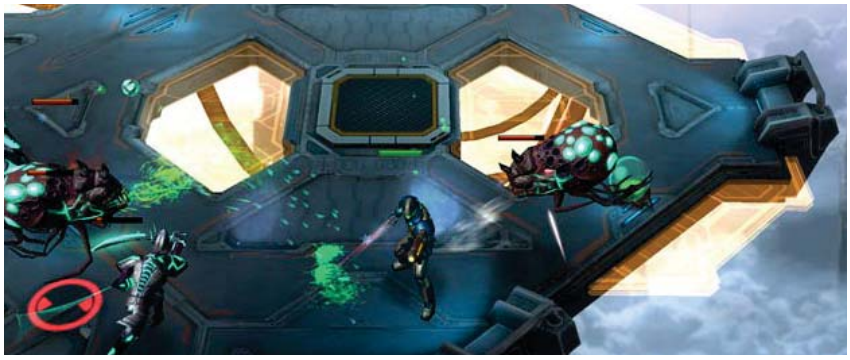
iOS, Free-to-Play, par Double Stallion

Le genre du beat-them-up, de même que tous les jeux de combat nécessitant traditionnellement précision et rythme, est compliqué à porter sur surfaces tactiles, où les contrôles tendent à être imprécis. Il y a quelques mois, The Game Bakers s'était débrouillé pour résoudre en partie le problème : son Combo Crew (récemment mis à jour avec des personnages de Street Fighter) simplifiait l'équation en supprimant les déplacements et en se concentrant sur les combats. Big Action Mega Fight!, lui, est un beat-them-up à l'ancienne, clairement un hommage aux vieux Streets of Rage & co. L'inconvénient, c'est que comme tous les jeux du genre (Fist of Awesome, récemment), le résultat n'est pas vraiment probant. Pas mauvais, mais pas foufou non plus. Au moins, Big Action Mega Fight! a pour lui de très jolies animations.

6

Echo Prime

iOS, 4,49 €, par Robot Entertainment



Il y a deux ans, Robot Entertainment sortait Hero Academy, qui est encore aujourd'hui l'un des meilleurs jeux multijoueurs en ligne (en tour par tour) sur iOS. Et pour fêter ça, le studio a décidé de… sortir un hack & slash solo médiocre. La déception est rude. Malgré de jolis graphismes, Echo Prime n'a pas grand intérêt : son système de combat est basique, ses missions courtes et répétitives (les premières comptent parmi les pires), ses ennemis peu variés, son scénario atrocement banal et ses personnages des clichés sur pattes… Bref, le passage d'un jeu multijoueur en 2D et tour par tour à un jeu solo en 3D ne semble pas vraiment avoir réussi au développeur. Moche.

4

Blur Overdrive

iOS et Android, Free-to-Play, par Appcrowd et Activision

Souvenez-vous : Blur, c'était le mélange de Mario Kart et de Need for Speed que Bizarre Creations (le développeur de Project Gotham Racing) avait sorti en 2010. Sans marketing de la part d'Activision, le jeu avait fait un bide et l'éditeur avait fermé le studio dans la foulée. Aujourd'hui, maintenant qu'Activision se lance dans le mobile, ils viennent de retrouver un usage à la marque. Pas au développeur, pas au jeu (pourtant sympa), juste à la marque. Blur Overdrive, donc, est un clone de Death Rally en moche, lent, bugué et dépourvu de sensations, infligeant des contrôles imprécis et des collisions aléatoires. Ce qui est parfaitement réussi, en revanche, ce sont les in-app purchases, intégrées à tous les niveaux du jeu. Ah ça, ce n'est pas un titre Activision pour rien.

1

Monster Loves You

iOS et Steam, 3 €, de Radial Games et Dejobaan

Vous êtes un petit monstre. Vraiment un monstre, et vraiment petit : vous venez tout juste de naître, et vous baignez dans un truc bizarre avec d'autres nouveaux-nés. Monster Loves You est un jeu de choix : allez-vous aider les autres poupins à survivre, ne pas vous en occuper ou tenter de les manger ? Plus grand, irez-vous taper sur les humains ou sur d'autres monstres, ou chercherez-vous la conciliation ? À moins que vous ne préfériez simplement fuir ? Et ainsi de suite. Chaque choix construit peu à peu votre personnage de monstre, jusqu'à la fin de sa vie, où, si vous avez un peu de chance, vous pourrez tenter d'éviter l'imminente guerre opposant humains et monstres. Comme tous les jeux à choix, Monster Loves You vaut plus pour son écriture que pour son système de jeu, trop prévisible. Ici, les contes et légendes sont détournés avec talent et humour, et le résultat est un petit jeu charmant, même si bien trop court.

7

Empire

iOS et Android, 3 €, par Crazy Monkey Games,

Empire vient combler un vide sur l'App Store : celui des jeux de stratégie un peu sérieux, mais tout de même pas trop austères. Depuis Civilization Revolution il y a déjà quelques années, le genre est resté bien calme. Dans Empire, tout va quand même beaucoup plus vite : les tours représentent des semaines, et il se passe presque toujours quelque chose à chaque fois : une expansion de votre part, une ville qui s'améliore, une mine qui finit de se construire, un camp ennemi qui lance une attaque… C'est moins touffu qu'un vrai Civilization, mais il faut faire attention à chaque détail sous peine d'être vite dépassé. Les combats, d'ailleurs, sont bien plus tactiques, rappelant vaguement les bastons de Scrolls, mais là encore en très simplifié (et avec un deck de cartes bien plus léger). Empire vaut surtout par défaut, par manque de concurrence, mais reste un bon petit jeu.

7

Baby Lava Bounce

iOS et Android, Free-to-Play, par Jared Bailey

Les clones de Tiny Wings sont moins nombreux aujourd'hui qu'il y a un an ou deux, mais ils existent toujours. La preuve : Baby Lava Bounce. Le jeu de Jared Bailey n'est toutefois pas une copie directe : BLB est plus rapide, plus nerveux que Tiny Wings. Le but n'y est pas vraiment de trouver la courbe la plus parfaite, la plus optimale pour aller le plus vite et le plus loin possible, mais d'envoyer au sol régulièrement sa boule de lave. À chaque fois que vous touchez un objet (humain, véhicule, météorite…), votre petite boule de lave regagne en chaleur, son carburant pour aller plus loin. Baby Lava Bounce est gratuit, s'apprend immédiatement, se joue vite… c'est parfait pour quelques trajets dans les transports en commun.

6

Tiny Death Star

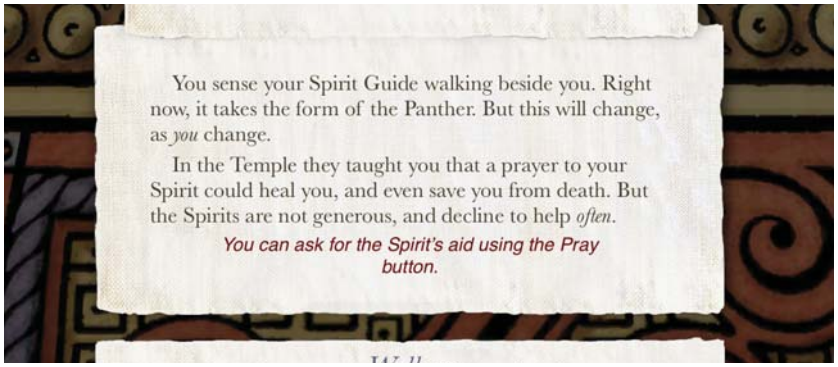
iOS et Android, Free-to-Play, par NimbleBit

Quand NimbleBit avait sorti Tiny Tower, le jeu avait séduit tout le monde : concept original et bien implémenté, joli pixel-art, ton global sympathique… Ensuite, le studio a sorti Pocket Planes, Pocket Trains et Nimble Quest, tous trois définis par un gameplay basique et un modèle Free-to-Play qui n'est pas vraiment à l'avantage du joueur. Tiny Death Star pousse le modèle encore plus loin : il s'agit d'un clone de Tiny Tower (vous devez cette fois construire des étages dans l'Étoile noire) sous marque Star Wars, proposant toujours du Free-to-Play qui vous pousse plus qu'un peu à l'achat. C'est mignon, l'écriture est amusante, le gameplay toujours correct, mais Tiny Death Star ne vaut pas vraiment d'y passer du temps.

3

Sorcery! 2

iOS, 4,49 €, par Inkle

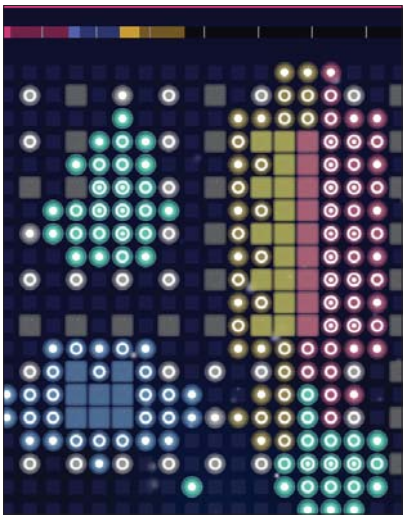


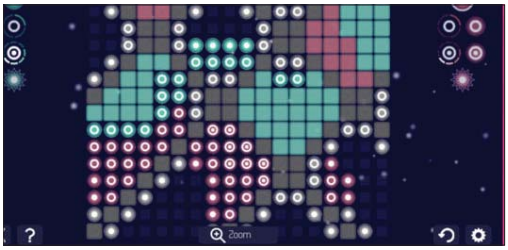
Quelques mois après le premier épisode, Sorcery! 2 est la suite directe du portage iOS du célèbre Livre dont vous êtes le Héros. Le principe n'a pas changé : vous lisez une histoire et faites des choix à intervalles plus ou moins réguliers. Comme dans le premier épisode, votre progression est visualisée sur la (magnifique) carte du jeu et les combats (que vous pouvez parfois éviter) sont toujours présents. Cette fois, il devront réellement se jouer et non pas simplement se résoudre aux dés, ce qui les rend évidemment bien plus intéressants. Alors que les autres portages de Livres dont vous êtes le Héros sont souvent paresseux, les Sorcery! se placent toujours au-dessus, s'adaptant réellement à leur nouveau support. À noter qu'un troisième épisode est prévu pour avril 2014.

7

Pathogen

iOS, 3 €, par Gameblyr



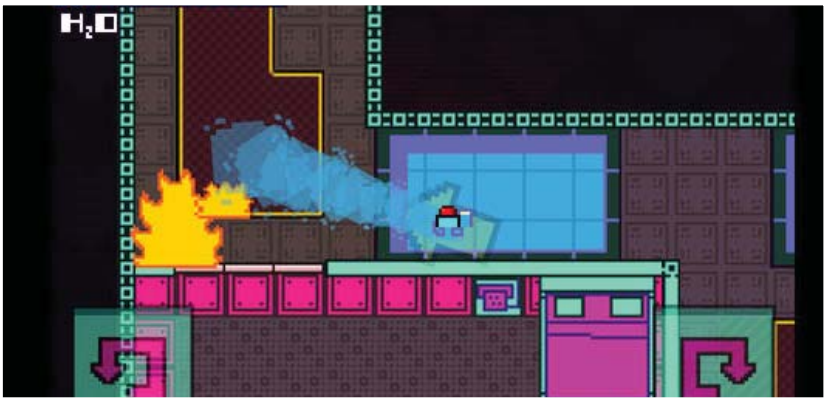


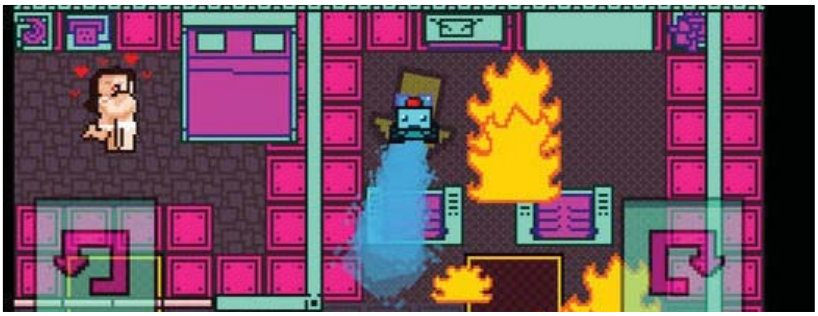
J'ai de lointains souvenirs d'Othello. Pas celui de Shakespeare, non, le jeu de société avec des pions noirs et blancs. Le dimanche après-midi, la pluie, l'orage, des petits gâteaux périmés, bref, la joie, le fun et la bonne humeur. Eh bien, Pathogen, c'est un peu Othello mais version next-gen, "Othello Tron", avec des graphismes abstraits et un gameplay encore plus conceptuel. Là, il ne suffit pas de retourner tous les pions couleur par couleur, il existe aussi des niveaux de pions. Si le principe peut paraître simple, il en devient du coup remarquablement compliqué à maîtriser, et l'I.A. vous mettra de belles raclées lors des premières parties. Le cœur du jeu est cependant son multi en ligne. Cela dit, même si visuellement, Pathogen est un peu moins tristoune qu'Othello, il reste sacrément austère.

6

Hot Mess

iPhone, 1,79 €, par Nicholas Ralabate



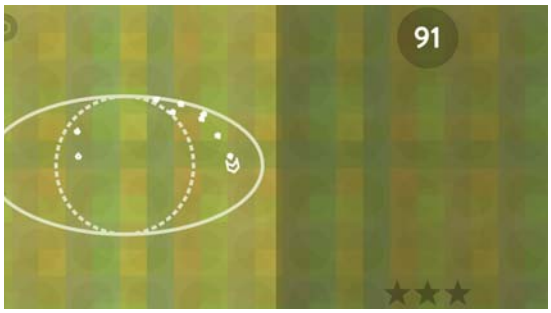


Il y a de l'idée dans Hot Mess : vous incarnez un petit robot pompier, sorte de Wall-E envoyé éteindre un incendie dans un hôtel, qui enchaîne étage après étage. Et puis, suite à un petit souci, vous vous retrouvez à devoir aussi (et surtout) éteindre les feux de l'amour. Autrement dit, vous devez doucher les ardeurs des nombreux amoureux qui se bécotent à chaque étage. Mais plus vous en arrosez à la suite, plus votre robot devient incontrôlable et a de bonnes chances de finir dans le vide… C'est amusant et léger, mais les contrôles (dans les moments du jeu où ils sont censés fonctionner correctement) restent un vrai problème : je ne compte plus le nombre de fois où je me suis planté de direction et où mon robot a foncé dans un mur ou dans le vide. Dommage.

5

Don't Shoot Yourself

iOS, 4 €, par Ayopa Games

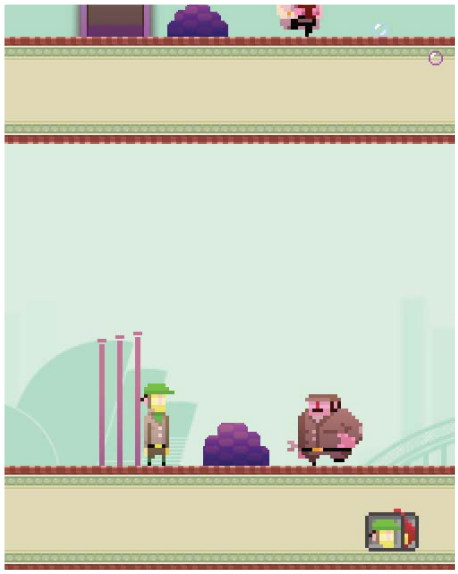


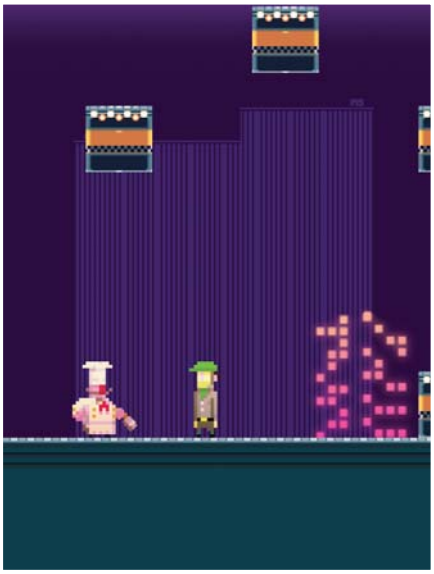
Une fois n'est pas coutume, Don't Shoot Yourself est un shoot-them-up où vous êtes à la fois le protagoniste et l'antagoniste. Autrement dit : votre petit vaisseau tire en permanence des balles vers l'arrière, lesquelles rebondissent sur les parois du niveau, risquant à tout moment de vous tuer. Votre mission consiste donc à rester en vie le plus longtemps possible. En théorie, Don't Shoot Yourself est un excellent concept, d'autant que ses visuels simples et abstraits le mettent encore plus en valeur. Il serait sûrement un chouette jeu sur une plateforme disposant de systèmes de contrôles plus précis (un pad analogique, par exemple), mais au tactile, cela en devient simplement pénible. Ça partait d'une bonne idée, tant pis.

5

Super Lemonade Factory 2

iOS, 3 €, par Initials Games





À sa sortie il y a un an et demi, le premier Super Lemonade Factory était un petit plateformer sympathique, mignon et plutôt pas mal fait, doté d'une mécanique intéressante. Vous contrôlez (par alternance) deux personnages complémentaires, qui vous permettent de progresser dans chaque niveau. Nous voici mi-novembre 2013 et Super Lemonade Factory 2 vient de sortir. Le jeu reste exactement le même : un petit plateformer sympathique, mignon et plutôt pas mal fait, doté d'une mécanique intéressante, mais ne proposant absolument rien de nouveau, ni même de changé. Visuellement, ça ne semble pas avoir évolué d'un pouce, les puzzles sont toujours les mêmes et les personnages (amicaux comme inamicaux) aussi. Pire, les petits soucis du jeu (les contrôles limite-limite, notamment) n'ont pas non plus été corrigés. Du coup, à moins d'avoir vraiment adoré le premier, cette suite ne se justifie pas vraiment.

6

Morphopolis

iOS et PC/Mac, 4 €, par Micro Macro Games

Quand deux architectes décident de se lancer dans le jeu vidéo, ça donne Morphopolis. En l'occurrence un point & click inspiré de Machinarium, mais se plaçant au niveau des fleurs et des insectes. Sur le papier, ça part d'une bonne idée, mais la réalisation n'est pas vraiment au niveau : des puzzles souvent incompréhensibles et abscons, une interface complètement ratée et des contrôles ne permettant pas toujours de savoir si une action a bien eu lieu. Le scénario, quant à lui complètement abstrait, n'aide pas vraiment à s'immerger ; côté jeu, ça n'est pas trop ça, donc. Le seul versant de Morphopolis qui mérite peut-être un bon coup d'œil, c'est sa direction artistique avec des écrans excessivement détaillés et pleins de couleurs.

5

Agent P Doofendash

iOS, Free-to-Play, par The Odd Gentlemen

Triste destin que celui des développeurs de The Odd Gentlemen : après avoir créé The Misadventures of P.B. Winterbottom il y a quelques années, une des belles réussites indé' du XBLA, le studio s'est un peu égaré. Les voilà qui sortent, à leur tour, un runnner iOS pour enfants, avec une licence de dessin animé (ici Perry de Phineas & Ferb, chez Disney), le tout glorieusement édité par Majesco. Agent P Doofendash n'est pas le pire du genre, mais il reste cependant un runner bas de gamme, une sorte de Temple Run du pauvre, plus lent, moins riche visuellement et, comble du comble, doté de contrôles moins réactifs. Je pourrais aussi faire remarquer qu'un jeu essentiellement pour enfants entièrement basé sur des microtransactions est un peu douteux, mais à vrai dire je n'ai probablement pas besoin de ça pour vous dissuader d'y jouer.

3

Stealth Inc

iOS, 4,50 €, par Curve Digital

Déjà sorti il y a un bail sur PC (sous le nom *Stealth Bastard*) et sur PSN, le très bon jeu de plateforme et d'infiltration *Stealth Inc* revient faire un tour sur iOS. Pour ceux qui l'auraient loupé, c'est une bonne occasion de se rattraper : avec ses niveaux courts impeccablement designés, *Stealth Inc* s'adapte quasi parfaitement au format mobile. Le principe est tout simple : vous devez vous faufiler dans des couloirs et conduits d'aération divers sans jamais être repéré, en vous basant sur les lignes de vue pour prévoir votre trajet. Comme tous les jeux portés vers le tactile, *Steath Inc* souffre de contrôles un peu douteux et imprécis, notamment sur les déplacements latéraux, mais comme l'échec est rarement très pénalisant, c'est un peu moins dramatique qu'ailleurs. Et même en étant moins agréable à jouer qu'avec un vrai pad, *Stealth Inc* vaut toujours le coup.

7

Oceanhorn

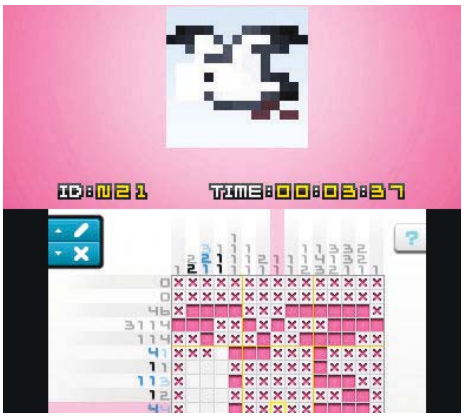
iOS, 8 €, par Cornfox & Bros

En janvier 2011, Michel Guillemot, le PDG de Gameloft, défendait la stratégie de sa société, qui éditait sur mobile des plagiats éhontés de hits sur consoles, par cette phrase : "*Si un type de jeu n'est pas disponible, alors il faut le faire.*" C'est apparemment aussi la philosophie des développeurs d'*Oceanhorn*, qui ont décidé qu'ils avaient envie de recopier *Zelda : The Wind Waker* sur iOS. Le résultat est un joli petit RPG très classique dans des villages ensoleillés, avec des balades en bateau, des donjons, des pots à casser… enfin bref, *Wind Waker*. Seulement, Cornfox & Bros n'est pas Nintendo, loin de là : les persos n'ont pas le charme de ceux de *Zelda*, les donjons sont peu inspirés, le monde inintéressant… À moins d'être en grand manque de *Zelda*-like, il n'y a pas vraiment de raison de financer une repompe pareille.

6

Picross E3

Nintendo 3DS eShop, 5 €, par Jupiter et Nintendo



Picross, c'est un art de vivre, c'est la création d'œuvre d'art à partir de données purement logiques et mathématiques, c'est… enfin je m'emporte (les vrais savent). Tous les six mois, Jupiter sort sur l'eShop une nouvelle compilation de *Picross*, ces puzzles à mi-chemin entre le démineur et le dessin. Et tous les six mois, c'est plus ou moins pareil… sauf que pour la première fois, *Picross E3* s'est fait dépasser par la concurrence. Sorti voici quelques semaines sur iOS, *Paint it Back* est un jeu de *Picross* à la fois plus compétent, plus agréable et bien plus fourni en puzzles et en difficulté, et surtout vendu moins cher. Pour un amateur du genre, il reste difficile de passer à côté de *Picross E3*, simplement par principe, mais cette édition fait un peu sa feignasse. Oh, et *Picross E4* devrait suivre dans quelques mois, puisqu'il vient de sortir sur l'eShop japonais.

6

Le pad à 100 dollars

Depuis la sortie d'iOS7, les jeux iOS peuvent disposer du support natif des pads compatibles Apple. Problème : jusqu'à présent, il n'y en avait pas. Le Moga Ace Power, disponible depuis fin novembre sur la boutique en ligne d'Apple, est le premier à sortir : pour 100 balles, vous avez un pad en plastique cheap qui englobe un iPhone 5. D'après les premiers retours, l'intérêt reste cependant encore très limité, tous les jeux ne supportant pas encore les pads… et ceux qui marchent avec n'ont pas forcément des contrôles complètement adaptés.

Petit Gree

Un temps présenté comme le futur géant des jeux mobiles, l'éditeur japonais GREE reste un peu à la traîne, enchaînant les résultats en demi-teinte. GREE vient du coup d'annuler 27 jeux (pour un budget total de 53 millions de dollars), dont 22 qui étaient prévus sur mobile. Bon, comme aucun n'était annoncé officiellement, personne ne regrettera *Knights & Super Dragons : DX Zombies Edition*.

Le temple maudit

Imaginez : un grand film d'aventure sur un explorateur, un peu aventurier, un peu bourru et doté d'un joli chapeau, pourchassé sur des ponts de liane après avoir volé un objet rare et remarquablement doré… Ah là là, qu'est-ce que ce serait bien ! Warner Bros, qui trouve l'idée follement originale, a du coup acheté les droits d'adaptation ciné de *Temple Run*. Aucun rapport : le studio organise actuellement un casting pour trouver un acteur ressemblant à Harrison Ford.

Rayman Fiesta Run

iOS et Android, 3 €, par Ubisoft Casablanca

Pourquoi ? Pourquoi avoir fait ça ? L'an dernier, *Rayman Jungle Run* était une magnifique réussite sur tous les plans, mêlant un gameplay ciselé à des graphismes sublimes, le tout sans prendre le joueur pour une vache à lait. Cette année, dans la grande tradition des jeux d'automne, *Rayman Fiesta Run* est… le même que le premier mais en moins réussi. Oh, il y a cette fois beaucoup plus de niveaux, des boss, de nouveaux environnements, des personnages à débloquer et plein de choses à faire, mais dans des niveaux qui manquent un peu trop souvent de pêche et de vie. Surtout, les lums que vous ramassez servent désormais à acheter des bonus en début de chaque mission (des vies ou un ghost montrant le chemin parfait), qui faussent pas mal le jeu, et donnent surtout l'occasion à Ubi' de mettre en vente des lums. Pas cher, bien sûr, mais n'empêche : ajouter des micro-transactions dans un jeu solo déjà payant, c'est pas joli-joli. Ça ne fait pas de Fiesta Run un mauvais jeu, mais ça en fait en tout cas un moins bon que Jungle Run.

6

Papa Sangre 2

iOS, 4 €, par Somethin' Else

Papa Sangre 2 est un jeu sans graphismes, ou presque. Comme les deux précédents titres de Somethin' Else (*Papa Sangre* évidemment, mais aussi le très bon *The Nightjar*, narré par Benedict Cumberbatch), *Papa Sangre 2* est purement auditif. Les yeux fermés, avec un casque sur les oreilles, vous écoutez Sean Bean vous raconter la mouise dans laquelle vous vous êtes mis. Le jeu dispose de contrôles simples (le gyroscope pour vous diriger, et des boutons pour chaque jambe et chaque bras) et vous laisse tenter de progresser dans une ambiance toujours plus oppressante, où le moindre faux pas peut être fatal. Alors que les jeux d'horreur suivent désormais tous le modèle *Amnesia* ou *Slender*, *Papa Sangre* trace une autre voie, souvent bien plus flippante car basée uniquement sur votre imagination.

9

Drei

iOS, 3 €, par Etter

Drei est austère : le jeu vous accueille sur un écran gris et ne vous explique rien. En même temps, il n'y a pas besoin d'un prix Nobel de physique pour piger : avec votre petit personnage flottant, il faut attraper une forme géométrique et la placer au bon endroit pour passer au niveau suivant. Facile. Trop facile… jusqu'au moment où un deuxième personnage flottant apparaît, et met le boxon dans vos petites constructions. Car *Drei*, en réalité, est pensé pour se jouer à plusieurs et en ligne. Comme *Journey*, *Drei* ne vous prévient pas et fait toute la connectivité de manière transparente (les interactions entre joueurs se limitent d'ailleurs à quelques bulles de texte). À vous ensuite de trouver comment vous coordonner pour travailler ensemble et finir chaque puzzle, à moins que vous ne préfériez saboter la partie d'un autre joueur. *Drei* est un petit jeu bizarre, avec une direction artistique et des concepts étonnants, qui mérite d'être essayé.

7

Des clics et des Knack

Sony a enfin trouvé comment faire la promo de *Knack*, l'un de ses deux (2) gros titres de lancement de la PS4 : ils ont sorti *Knack's Quest* sur iPhone et iPod Touch. Il s'agit d'un match-3 tout ce qu'il y a de plus classique (pour ne pas dire banal) qui débloquera du contenu dans la version PlayStation 4. Inversement, il est impossible d'obtenir tous les objets de *Knack's Quest* sans jouer à *Knack*. Cela dit, il faut quand même être particulièrement motivé : OK, c'est un jeu promotionnel gratuit, mais il y a bien mieux dans le genre.

Fuyez, pauvres fous !

L'an dernier, les clones de *Mario Kart* envahissaient les consoles de salon. Cette année, à part un portage de *F1 Race Stars* sur Wii U, rien. Pourtant, en Finlande, un seul développeur a pris sur lui de lutter contre l'hégémonie de la tendance : le 11 décembre, Rovio sortira sur tablettes *Angry Birds Go*, un clone de *Mario Kart* avec les, euh… héros (?) de sa franchise. Il y aura même des figurines à la *Skylanders* à poser sur sa tablette pour obtenir de nouveaux karts. Au secours.

Le clash des titans aux pieds d'argile

Retenez votre respiration : GungHo Online, le nouvel éditeur japonais sorti de nulle part (ou presque) et plein aux as depuis le succès surprise de son Free-to-Play *Puzzle & Dragons*, a dépensé 1,5 milliard de dollars (avec le soutien de Softbank) pour acquérir 51 % de Supercell, le nouveau studio finlandais sorti de nulle part (ou presque) et plein aux as depuis le succès surprise de son Free-to-Play *Clash of Clans*.

Ridiculous Fishing

Vlambeer, Android et iOS, 2,25€

Enfin, après toute cette attente, Ridiculous Fishing est arrivé sur Android ! Développé par Vlambeer (les heureux parents de Super Crate Box ou de l'excellent Nuclear Throne), le titre est, comme son nom l'indique presque, un jeu de pêche sous acides. On lance son petit hameçon dans l'eau et, avec le gyroscope du téléphone, on la déplace pendant sa chute pour ne toucher aucun poisson. Car il suffit d'attraper de la poiscaille (ou d'arriver au bout de sa ligne) pour que le jeu passe en phase de remontée où il faudra au contraire attraper le plus de bestioles possibles. Enfin, une fois tout ce beau monde à la surface, on sort son fusil et on allume tous les animaux du coin avec pertes et fracas. Chaque animal rapporte bien sûr de l'argent servant à acheter nouvelles lignes, armes et autres idioties bien pratiques. Rapide et addictif, Ridiculous Fishing est indispensable pour un voyage un peu trop long ou une salle d'attente un peu trop remplie.

9

Spelltower

Zach Gage, Android et iOS, 1,51€

Cela fait maintenant plus de deux ans que, parfois, je vole l'iPad de Netsabes en cachette pour m'adonner à Spelltower, peut-être l'un des concepts de jeux tactiles les plus malins de ces dernières années. Dans cette espèce de mélange entre Tetris et le Scrabble, il faut trouver les mots les plus longs possibles sur le terrain de jeu pour faire disparaître les lettres en question. Pas bégueule, le titre possède plusieurs modes de jeux permettant de plus ou moins choisir à quel rythme on veut jouer. Le Tower mode classique, par exemple, n'ajoute pas de lignes et force à trouver les meilleurs mots possibles sur un niveau donné. A l'opposé du spectre, on trouve le mode Rush qui ajoute régulièrement des lignes de lettres, forçant à vite trouver des mots si l'on ne veut pas perdre submergé comme dans un Tetris classique. Addictif, élégant et intelligent, Spelltower est une merveille. Seul petit défaut : le jeu est uniquement en anglais.

8

Isles of Bxnes

Whalenought Studios, Android et iOS, 2,24€

Dieu que ce Isles of Bxnes (comprendre difficilement "Isle of Bones") aurait dû être bon. Pensez-vous, un action-RPG préhistorique où toute mort est définitive, ayant bénéficié d'un soin tout particulier sur ses arbres de compétences et l'absence totale d'achats ingame, quel bonheur ! Ajoutons à ça un pixel-art doté d'une véritable personnalité ainsi qu'une ambiance particulièrement sombre et on obtient l'un des meilleurs jeux disponibles sur le Play Store ! Sauf que ça c'est sur le papier. En pratique, Isles of Bxnes est tellement injouable (qu'il s'agisse des déplacements ou des combats, horriblement confus) qu'on en vient à ne plus vouloir avancer. A quoi bon jouer à un jeu construit pour être très difficile si le premier challenge est de réussir à correctement déplacer son héros ? Quel triste gâchis.

6

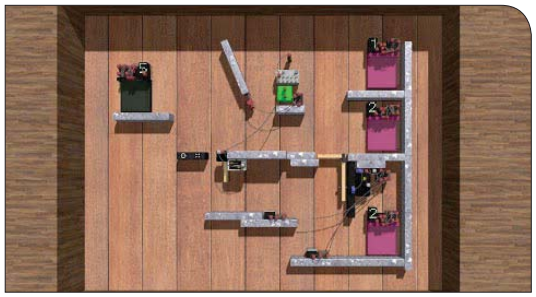
Touchez les **titres** ou les **images** pour aller sur le **Store**

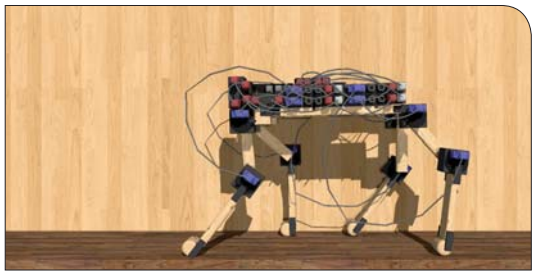
Sketchman

Miniclip, Android et iOS, Gratuit

Devinez quoi, Sketchman est un runner. Et en essayant d'être original, Sketchman repompe tous les autres trucs "originaux" des autres jeux mobiles, devenant alors un melting-pot de clichés assez impressionnant. Un runner, donc, où l'on peut tirer avec des armes et où le héros est un bonhomme dessiné en bâtons sur une feuille de cahier. Ohlala que d'originalité, je défaille ! Bref, le titre est plutôt propre et jouable (la présence d'un double saut et de la possibilité de planer amène pas mal de fluidité aux parties) mais malheureusement on se rend très vite compte que pour débloquer la moindre arme un tant soit peu agréable, il faut farmer comme un taré. C'est bien évidemment là que le jeu cueille le joueur pour lui proposer de dépenser de vrais deniers. Et comme on dit aux vendeurs de roses et de petits bonshommes qui descendent les vitres : "Merci, mais non merci".

4





Principia

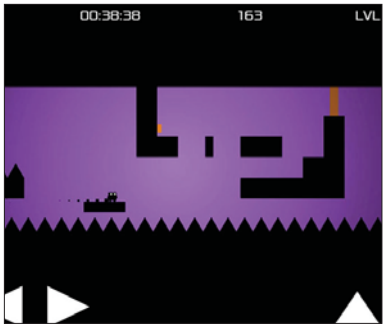
Bithack, Android, 3,33€

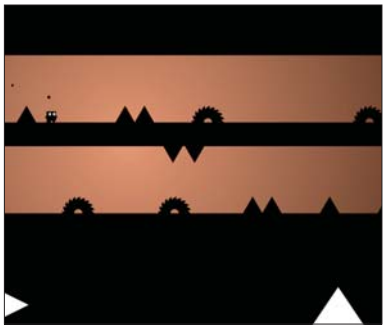
Déjà responsables d'Apparatus (qui avait beaucoup fait parler de lui à sa sortie), les développeurs de Bithack viennent de sortir sa suite spirituelle, nommée Principia. Bénéficiant toujours du même concept de base (une sorte de Incredible Machines complètement hardcore), le jeu se permet de décliner son concept en élargissant ses possibilités. Si la majeure partie du jeu est constituée de puzzles physiques plus ou moins complexes, c'est l'éditeur de niveaux qui est remarquable. En effet, grâce à un système de mécanique et d'électronique, les joueurs peuvent créer des robots, des fusils fonctionnels ou même des jeux complètement différents ! Voyez ça comme un mélange entre un Incredible Machines et un Little Big Planet pour grandes personnes.

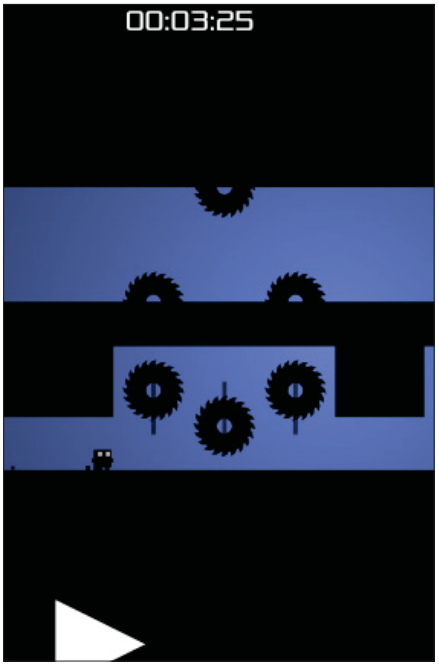
7

Orris (HD)

Tim Schroeder, Android, 0.72€







J'aime dire à qui veut l'entendre que Super Meat Boy est l'un des plus grands jeux de plateforme de tous les temps. Qu'il s'agisse de sa maniabilité parfaite, de sa générosité, de sa musique de son level design… absolument TOUT est parfait dans Super Meat Boy. Eh bien Orris, c'est tout simplement le contraire. Plagiat éhonté du titre de la Team Meat, Orris met en scène un petit bonhomme cubique qui doit sauter par-dessus des scies. Si l'idée est rigolote, il ne faut toutefois pas oublier la maniabilité pourrie, l'approximation des hitboxes, cet agaçant loading quand un niveau se relance, j'en passe et des meilleures. J'allais déjà mettre une mauvaise note à ce Orris, tout simplement parce qu'il s'agit d'un mauvais jeu. Mais il va prendre un autre point en moins, tout simplement parce qu'il m'a personnellement offensé.

2

Castlevania: Symphony of the Night

Si vous êtes un enfant des années 80 (ou d'avant), il y a de grandes chances pour que vous ayez connu Castlevania comme une grande saga de jeux de plateforme. Particulièrement difficiles, ces titres sont célèbres pour leur relecture des plus grands mythes horrifiques occidentaux, mélangés et digérés dans des niveaux complexes et fabuleusement architecturés. On pouvait y combattre Frankenstein, des têtes de Medusa, des chauves souris et, évidemment, le comte Dracula en personne. La plupart des épisodes de la série restent encore dans les mémoires comme quelques uns des plus grands jeux d'action de leurs époque, notamment grâce à la qualité de leur conception, leur univers morbide et des bandes son incroyables. Mais en 1997, Konami a décidé que tout ça appartenait au passé et qu'il était temps d'amener la saga dans une nouvelle ère. C'est ici qu'intervient Symphony of the Night.

Liens de sang. Pour la première incursion de la série sur consoles 32 bits, Konami a préféré jouer la sécurité avec un titre en 2D. Dans la peau d'Alucard (le fils de Dracula, depuis acoquiné avec les chasseurs de vampires), vous arpenterez le manoir de votre papounet pour lui mettre sa mère. Sauf qu'au lieu de vous jeter dans un jeu d'action linéaire, SotN vous jette dans un gigantesque château que vous pourrez explorer comme bon vous semble, ou presque. En piochant éhontément dans le level-design de la série Metroid, Konami a transformé sa série en jeux d'exploration où l'obtention de pouvoirs et d'objets permettent de s'enfoncer plus profondément dans les méandres du château de Papa. Par exemple, le double saut permettra d'atteindre des plateformes auparavant inaccessibles, donnant accès à des pans entiers du jeu. Cette nouvelle manière de progresser dans la série (même si elle a été depuis usée jusqu'à la corde dans les épisodes portables) était à l'époque particulièrement rafraîchissante et originale. Toutefois, Konami n'a pas oublié les fans de la première heure puisque le titre regorge de clins d'oeil et de mécaniques aux anciens épisodes. Qu'il s'agisse du bestiaire, des personnage ou même de la possibilité d'utiliser des armes secondaires pendant tout le jeu (haches, couteaux, flasques d'eau bénite et j'en passe), le titre fait un pont parfait entre les deux époques, malgré un rythme un peu plus haché mais beaucoup moins linéaire.

GENRE: Metroidvania
PLATEFORMES : Playstation, Saturn, XBLA, PSN, PSP (dans The Dracula X Chronicles)
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Konami / Konami Computer Entertainment Tokyo
ANNÉE : 1997

Buffé contre les vampires. Mais au delà de sa structure, SotN apporte bien d'autres choses. Alucard posséde une barre de magie qui lui permettra de réaliser quelques acrobatie comme jeter des boules de feu, absorber le sang de ses ennemis ou encore invoquer des esprits qui iront taper les adversaires. La blague, c'est que ces pouvoirs sont accessibles dès le début du jeu mais ne se débloquent qu'à partir du moment où le joueur les réalise. A moins donc de trouver la manipulation dans le jeu, de la faire par accident ou se la refiler entre potes, impossible de les réaliser. L'autre utilisation de la barre de magie sert aux diverses transformations d'Alucard. Chauve-souris, loup garou brume, toutes ces métamorphoses proposent des effets divers et variés permettant - une fois de plus - d'aller fouiller les moindres recoins du jeu. Pour finir, Symphony of the Night bénéficie d'une surcouche RPG particulièrement bien intégrée au jeu. Alucard va bien évidemment pouvoir augmenter son expérience afin d'augmenter sa vie et sa magie, mais il va aussi devoir gérer son équipement. Armes, boucliers, capes et autres

pierres précieuses permettront de drastiquement modifier les caractéristiques du héros. Et bien évidemment, il convient parfois de changer d'équipement dans des environnements particuliers ou face à certains boss (je pense à toi, Galamoth, avec tes pouvoirs électriques de malheur). Enfin, il est aussi possible d'être accompagné par des familiers, chacun ayant une utilité particulière et pouvant aussi gagner des niveaux).

True blood. Dernière particularité mais non des moindres, Castlevania SotN brille par son level design. Si l'architecture des niveaux peut paraître plan-plan au premier abord et que le titre force le joueur à de nombreux allers-retour, on découvre vite la présence de salles de téléportation fluidifiant l'exploration et, surtout, que le level design est en fait particulièrement ingénieux. Alors oui, il y a parfois de longs couloirs peu palpitants, des pièces qui semblent inutiles et des longues séances d'escalades qui peuvent s'avérer fastidieuses, mais ce n'est en fait que la partie émergée de l'iceberg. Finir Castlevania SotN n'est pas donné à tout le monde puisque tuer Dracula équivaut à finir 50% de l'aventure. Si vous vous équipez d'un set d'objets particulier avant le combat de fin, vous verrez alors le vrai boss qui, une fois occis, vous donnera accès au "château inversé". Comme son nom l'indique, vous devrez alors vous refaire l'intégralité du château, mais à l'envers. Mais attention, n'allez pas croire que ça soit de la fainéantise ! Nouveaux lieux, nouveaux ennemis, nouvelles musiques, tout a été retravaillé pour que le joueur n'ait pas l'impression de se frapper le même jeu dans l'autre sens. Mais plus fort encore, l'intégralité du level design fonctionne aussi bien à l'endroit qu'à l'envers. Ce qui passait pour conception de niveaux un peu ronflante devient tout à coup un éclair de génie, arrivant à proposer des séquences de plateforme intéressantes dans les deux sens. C'est à ce moment que Symphony of the Night transcende son statut de "Metroid rigolo avec des vampires" pour entrer au panthéon des meilleurs jeux d'action/aventure de l'histoire. Ouaip, rien que ça.

Vampire : la mascarade. Je manque de place mais Symphony of the Night c'est aussi une ambiance. Entre sa réalisation (les sprites sont superbes et correctement animés) et sa direction artistique, le titre frappe très fort. L'ambiance gothique du jeu transpire à chaque tableau, sublimée par les compositions de Michiru Yamane entre clavecins et guitares électriques. Que l'on se balade dans la tour de l'horloge, des jardins envahis de démons ou que l'on monte l'escalier menant à la demeure de Dracula, il n'y a pas une seconde de jeu où l'on est pas complètement immergé dans une ambiance dingue. A noter qu'assez exceptionnellement, la version Saturn du jeu était la meilleure, disposant d'ennemis et d'objets inédits ainsi que de nombreuses autres subtilités. Pour y rejouer aujourd'hui vous avez l'embarras du choix, le titre étant dispo sur les magasins dématérialisés de la Xbox 360 et de la Playstation 3. Notre dévolu se porte toutefois sur la version PSP de The Dracula X Chronicles, proposant le titre en bonus (pas si bien) caché. Sinon, il reste toujours les innombrables versions sur les portables de Nintendo (du Gameboy Advance à la 3DS), nos petits chouchous étant Aria of Sorrow sur GBA et sa suite, Dawn of Sorrow sur DS. Si vous ne l'avez encore jamais fait, jetez vous sur ces perles, vous me remercierez plus tard.

Pipomantis

Cinq trailers marqu
de la génération pa

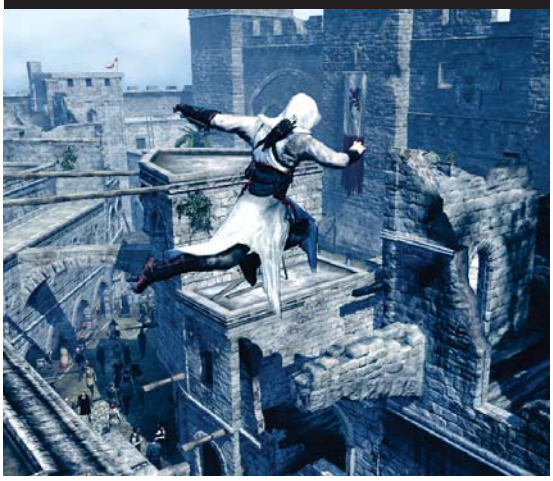
En huit ans, la génération PlayStation 3/Xbox 360 a donné lieu à tout un paquet de trailers surprenants, bien pensés et originaux, réalisés et diffusés en bonne qualité puisque les consoles affichaient enfin une résolution d'image correcte. Au moment de passer (tout doucement, hein…) à la nouvelle génération, il nous a paru opportun de faire une petite sélection éminemment subjective des trailers les plus marquants de ces dernières années, en se limitant évidemment aux jeux sortis sur consoles de salon. Non parce que sinon, on ne s'en sortait plus : Pipomantis m'a déjà menacé des pires vilénies si je ne mettais pas dans la liste l'un des cinq trailers ci-dessous (c'est le moins bon évidemment), alors avec le PC, les consoles portables et le tactile en plus...

ants
ssée

Gears of War 2, E3 Trailer, 2008

Bien sûr, tout le monde connaît la bande-annonce de Gears of War sur fond de "Mad World". Elle a d'ailleurs lancé une mode : celle des trailers cinématiques au ralenti, avec une chanson utilisée à contre-emploi. En 2008, Microsoft avait du coup retenté un coup similaire avec le trailer E3 de Gears of War 2, mais avec un succès moindre : après tout, ici, ce n'était pas un célèbre morceau de Tears for Fears qui était utilisé pour le contraste entre l'image et le son, mais un enregistrement d'une lecture de poème. En l'occurrence, il s'agit de "I have a rendezvous with death", un écrit macabre signé de l'auteur américain Alan Seeger, décédé peu après 1916, lors de la Bataille de la Somme. Comme avec le trailer "Mad World", la vidéo, avec ses gros space marines qui combattent des gros aliens, a un aspect complètement ridicule au début, mais la solennité du poème arrive malgré tout non seulement à faire fonctionner l'ensemble, mais donne au final un trailer parfait, original et différent.

Assassin's Creed, Cello Trailer, 2007

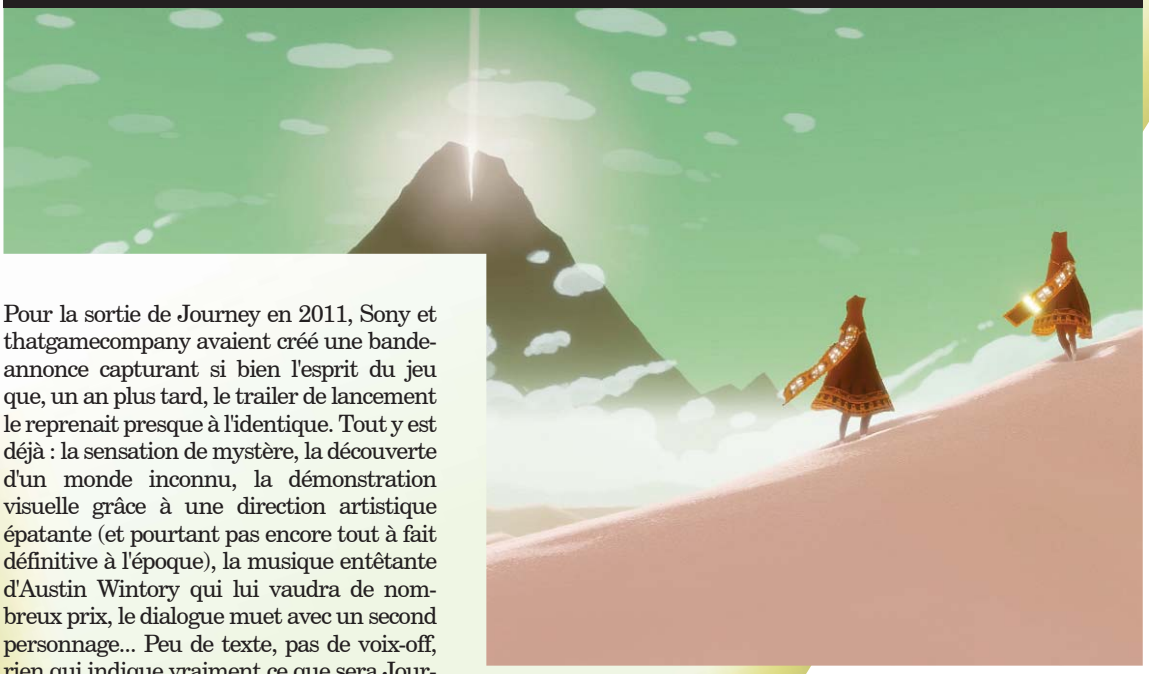


Dans ses premières années, la série Assassin's Creed a eu droit à un soin particulier pour ses trailers chez Ubisoft, avec notamment des vidéos sur fond musical de Massive Attack ou d'Unkle. Mais le trailer le plus réussi, et l'un des plus marquants ces dernières années, c'est le "Cello trailer" : deux minutes de gameplay généralement au ralenti, montrant le monde ouvert et ses décors fabuleux plus que les assassinats et autres combats, le tout rythmé par un morceau inédit (mélangeant violoncelle et électro) de Jesper Kyd, le compositeur des deux premiers titres de la franchise. L'ensemble apporte une ambiance lourde et sérieuse au jeu, mais donne indubitablement envie d'y jouer (et de relancer la vidéo pour réécouter le morceau et revoir les paysages).

Borderlands 2, Launch Date Trailer, 2012

Avec ses trois minutes au compteur, ce trailer de Borderlands 2 est inhabituellement long pour une bande-annonce de jeu vidéo. Il est aussi inhabituellement réussi : après avoir tenté toute une série de vidéos pas vraiment mémorables (des trailers classiques, des saynètes comiques, des vidéos de présentation, etc), Gearbox a tout donné dans cette vidéo dont le seul but était d'annoncer une date de sortie pour le jeu. Ici, pas, ou très peu de blabla sur l'univers ou l'histoire : ça part direct dans l'action et le grand n'importe-quoi. Rythmé par un morceau de Nero, la bande-annonce enchaîne les annonces de fonctionnalités pas vraiment intéressantes ("il y a des armes !") avec humour. Le tout culmine avec… un petit robot qui danse. C'est stupide, c'est drôle, c'est parfaitement assumé, et ça colle en plus parfaitement à l'univers délirant du jeu.

Journey, annonce, 2011

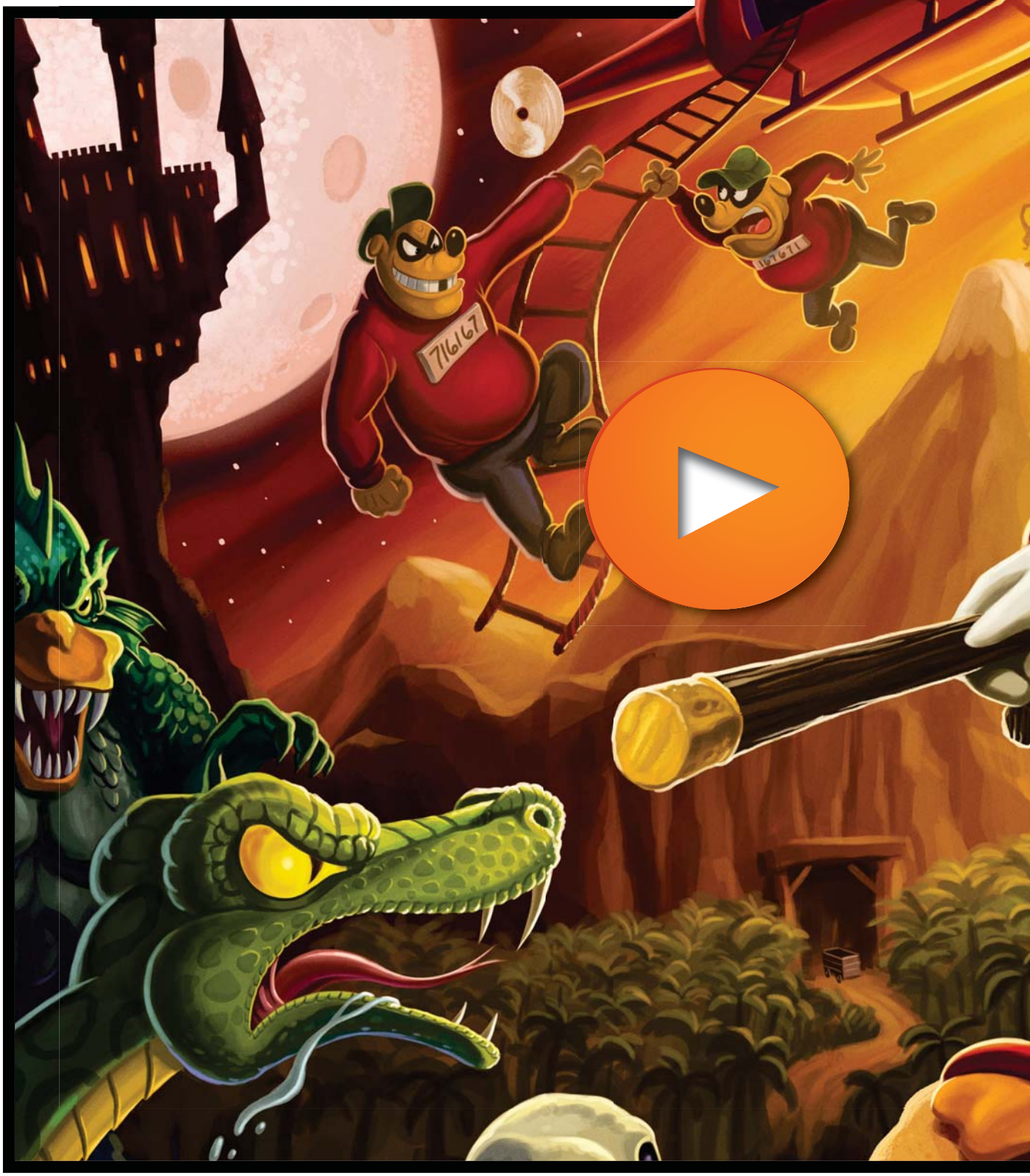


Pour la sortie de Journey en 2011, Sony et thatgamecompany avaient créé une bande-annonce capturant si bien l'esprit du jeu que, un an plus tard, le trailer de lancement le reprenait presque à l'identique. Tout y est déjà : la sensation de mystère, la découverte d'un monde inconnu, la démonstration visuelle grâce à une direction artistique épatante (et pourtant pas encore tout à fait définitive à l'époque), la musique entêtante d'Austin Wintory qui lui vaudra de nombreux prix, le dialogue muet avec un second personnage... Peu de texte, pas de voix-off, rien qui indique vraiment ce que sera Journey, mais quoi qu'il en soit, cette première vidéo donnait envie d'en savoir plus et surtout d'aller marcher dans les dunes.

Grand Theft Auto IV, annonce, 2007

Fin mars 2007 : Rockstar montre enfin la première vidéo de son GTA IV et confirme par la même occasion le retour à Liberty City tant attendu. L'ambiance a changé par rapport aux trailers des précédents jeux : la vidéo se lance sur les notes de "Pruit Igoe", l'un des morceaux de la musique de Philipp Glass pour le film Koyaanisqatsi. Ce n'est pas un hasard : le film de 1982, documentaire sans voix-off ni narration apparente (même si elle était évidemment présente), enchaînait des scènes de vie moderne abstraites, et le trailer commence de même, montrant des panoramas ou des points précis de Liberty City. Et puis arrive la voix-off : Niko Bellic, immigré des Balkans au passé pas net, espère sans y croire qu'ici il aura la belle vie. Rockstar rate rarement ses bandes-annonces, mais ce premier trailer de GTA IV était une introduction parfaite à l'un des jeux majeurs de cette génération de consoles.

Duck Tales Remastered



The Amazon

↗ Vous pourrez demander à la plupart des amateurs de RPG japs que vous connaissez : le morceau de musique le plus important dans un jeu du genre est le thème des combats. Quand vous vous lancez dans un jeu de ce type à la durée de vie dépassant les 50 heures, vous allez en bouffer des combats, alors autant que la musique qui les accompagne soit appropriée. Si de nombreux Final Fantasy ont toujours réussi à s'en sortir avec les honneurs, ça n'est pas un compliment que l'on peut faire à tous les RPG. Toutefois, Atlus (décidément très en forme avec ses BO depuis quelques années) a réussi ce tour de force avec le thème des combats de Persona 4. Enjoué, rythmé, doté de petites cassures de rythme, il s'accorde parfaitement avec les commentaires de vos alliés et l'ambiance de chaque baston. Jamais rébarbatif ou agaçant, le morceau réussit parfaitement son office. Oh et en passant, le titre est ressorti il y a peu sur PS Vita, et vous devriez vous jeter dessus.

Mentions légales

Suivez nous sur **Twitter**

@Canard-console @Canardpc redac

Canard Jeux Vidéo 011

CANARD PC FÊTE SES 10 ANS et 1 mois !

Le 18 Décembre dans Canard PC n° 288

Un numéro spécial de fin d'année
avec un reportage exclusif sur Wasteland 2 et Torment : Tides of Numenera
Et aussi : La suite et fin de l'histoire secrète de Canard PC, Diablo III : Reaper of Souls, NFS : Rivals...

Mensuel, parait le 5 de chaque mois. Canard Jeux Vidéo est l'édition numérique, mensuelle et enrichie du bimensuel Canard PC.
Est édité par Presse Non-Stop SAS au capital de 86 400 euros
Immatriculée au RCS Paris
450 482 872

Président : Jérôme Darnaudet
Associés : Jérôme Darnaudet, Domisys, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati

Siège social :
14 rue Soleillet, BAL 62 75020 Paris

Rédaction

Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Rédacteur en chef de l'édition numérique: Ivan Gaudé
Ont participé à ce numéro : Sébastien Delahaye, Cécile Fléchon, Ivan Gaudé, Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Olivier Peron, Sébastien Rio, Pierre-Alexandre Rouillon et Étienne Rouzet

Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com
Abonnements :
abonnements@canardpc.com

COMPOSITION
Premier rédacteur graphiste:
Jean-Ludovic Vignon
Rédacteur graphiste:
Thomas Rainfroy,
Marie-Noelle Lemaire
Secrétaires de rédaction :
Sonia Jensen et Sébastien Rio
Dessinateur & logo : Didier Couly
Dessinateur & basic : Donatello World

Publicité

Chef de publicité : Denis Bourdain
denis@canardpc.com
Tél : 09 66 88 42 27

Numéro 11, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 5 Décembre 2013

Canard PC:
Commission paritaire : 0214 K 84275
ISSN : 1764-5107

Tous droits réservés

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. Attention, un seul a sépare la presse de la paresse. Méfiez-vous.