

CANARD

L'actualité du jeu vidéo

- N° 12 - 05 Janvier 2014 -

Duck and cover

À VENIR

Diablo 3

Reaper of Souls

L'extension qui change l'add-on

À VENIR

Torment

Premier contact avec le messie du RPG

SPÉCIAL NOËL

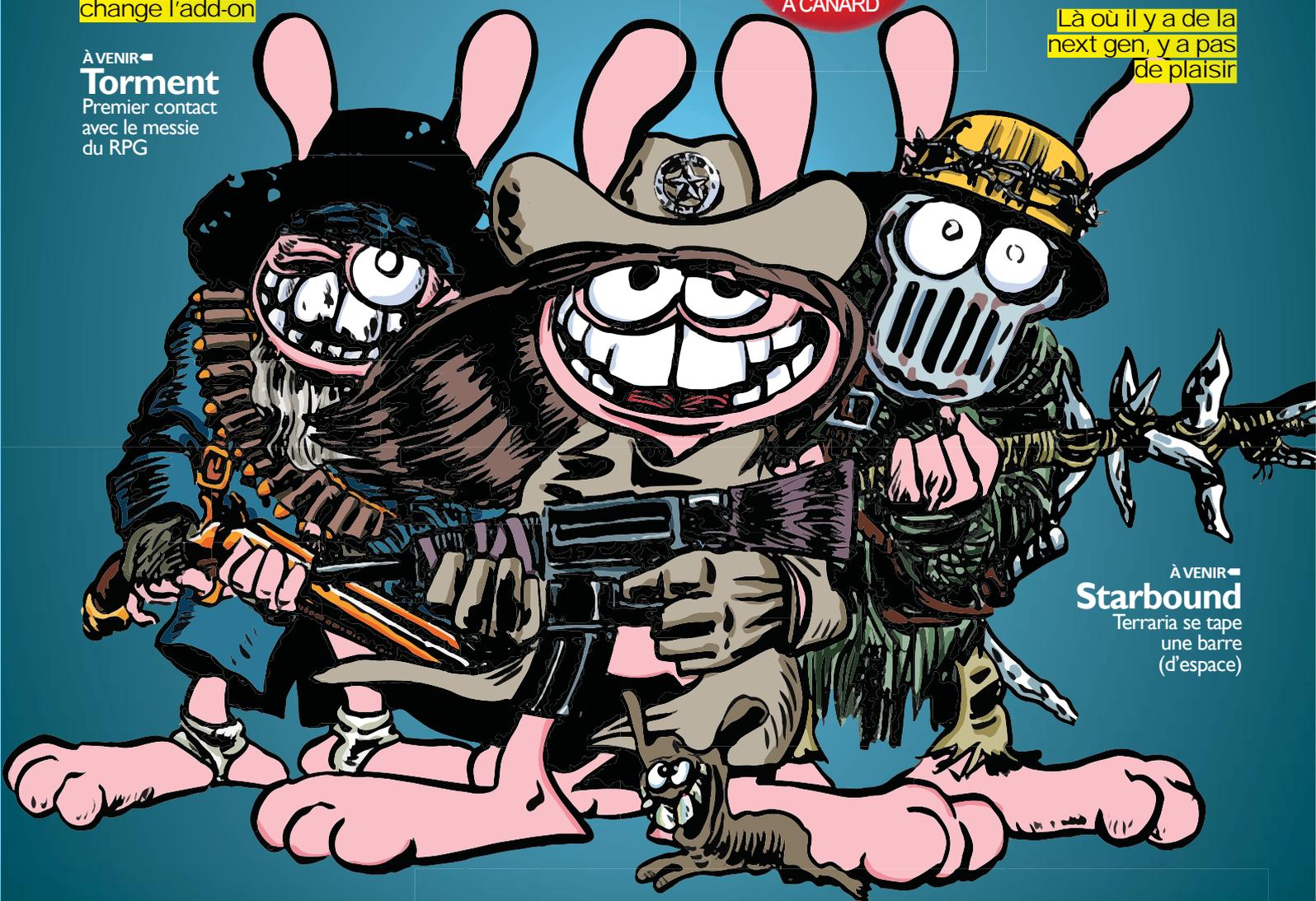
120 pages

EN CADEAU : UN POST-APPEAU À CANARD

CONSOLES

Xbox One et PS4

Là où il y a de la next gen, y a pas de plaisir



À VENIR

Starbound

Terraria se tape une barre (d'espace)

À VENIR

Vous attendiez Fallout 4, voici

Wasteland 2

On a joué au nouveau RPG de Brian Fargo, le papa de Fallout



TYTAN G30

UN ORDINATEUR DE BUREAU PARÉ POUR LE JEU VIDEO



METTEZ DE LA PUISSANCE DANS VOTRE JEU

Dominez vos adversaires avec le CG8480 et la technologie Turbo Gear qui vous permet d'overclocker le processeur Intel® Core™ i7 de 4ème génération en un clic seulement et sans avoir à redémarrer. Les quatre cœurs du processeur pourront alors instantanément atteindre une vitesse maximum de 4,2 GHz.



IMMERSION TOTALE

Profitez de Windows 8 et d'une qualité d'images incroyable avec la carte graphique NVIDIA® GeForce® GTX 680 intégrée, capable de vous offrir un gameplay de grande fluidité même si vous poussez les réglages graphiques au maximum.



L'ESPRIT ROG

La gamme Republic Of Gamers s'attache à ne fournir que des produits capable de performances gaming hors du commun. Avant leur commercialisation, de nombreuses heures sont passées à sélectionner les composants et à les tester dans des conditions rigoureuses.



DESIGN AGRESSIF ET LUMINEUX

Tous ces composants et toutes ces fonctionnalités sont regroupés dans un châssis aux lignes élégantes et agressives à la fois, qui se pare de LED de couleur rouge ou bleu pour indiquer l'état de la machine, le bleu étant pour l'utilisation standard et le rouge pour l'overclocking.



LE CHOIX DES CHAMPIONS



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



Options

Bouton Options: Touchez pour afficher les options.

Aide

Bouton Aide : Touchez pour afficher les conseils de lecture.

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.

ConfigMatic

by **topachat.com**

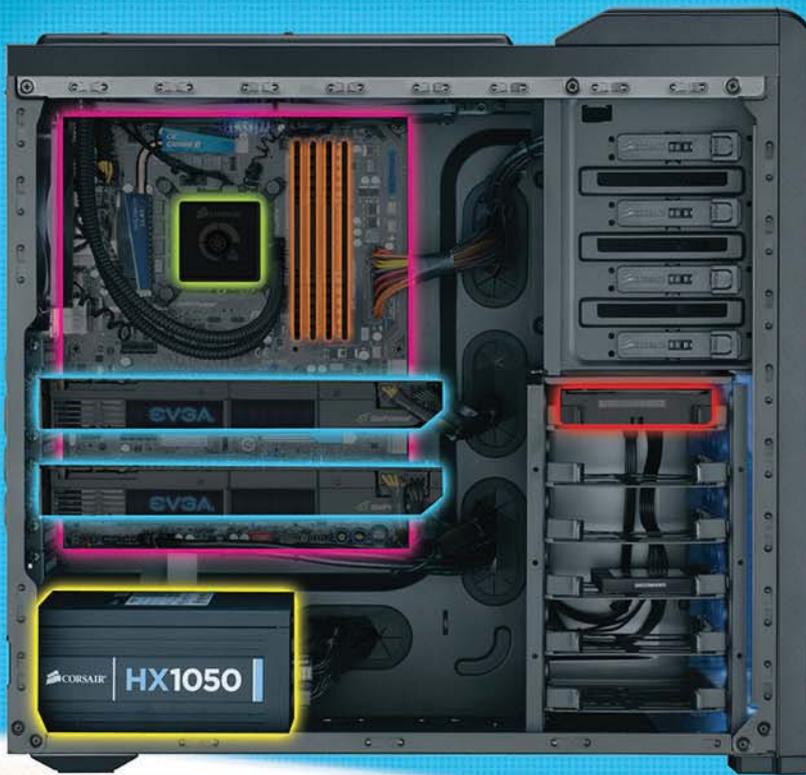
Le PC idéal n'existe pas, construisez-le vous-même !

NOUVEAU

Option Montage PC
maintenant disponible



composants garantis
100%
compatibles



280

modèles de cartes mères

70

modèles de processeurs

220

modèles de cartes graphiques

200

modèles de boîtiers

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



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



A la Une :

22 / Wasteland 2



Sommaire

Actualités

6 / Edito
8 / News

Les tests PC

18 / Chivalry :
Deadliest Warrior
14 / Football Manager 2014
20 / Naruto Shippuden :
Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst
19 / Need for Speed Rivals

Les jeux online :

84 / News online
41 / World of Warplanes

Les jeux à venir :

30 / Banished
36 / Diablo III : Reaper of
Souls
32 / Dungeons of the Endless
34 / Starbound
28 / Torment :
Tides of Numenera
22 / Wasteland 2

ET AUSSI

16, 42, 78 / Les pages du screen
44 / Dossier Jeux de cartes
28 / Casual
48 / C'est développé près de chez vous
52 / Steam Assortiment vapeur
54 / Au coin du jeu
56 / Chronologie :
L'histoire de Canard PC, suite et fin
68 / Concours 10 ans : Solution de la grille
69 / Le Guide de Noël

Le hardware

80 / Actualités
84 / Configs de Canard

LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 85

Événement

88 / Les consoles Next Gen

News 86

Dossier

88 / PlayStation 4 :
la console sans jeux
90 / Xbox One : la facture

En test

102 / Crimson Dragon
92 / Dead Rising 3
95 / Forza Motorsport 5
104 / Killer Instinct
96 / Killzone Shadow Fall
103 / Knack
98 / LocoCycle
102 / Powerstar Golf
99 / Resogun
100 / Ryse : Son of Rome
94 / Zoo Tycoon

Avec en plus

112 / Flashback
114 / Listomania : Super Sidekicks
118 / Offbit : La B.O. du numéro

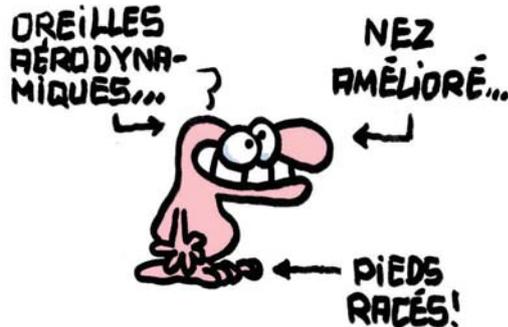
Sur mobiles

110 / Les jeux Android
106 / Les jeux iOS

Édito

C'est Noël ! C'est Noël ! Wouhou ! C'est Noël !
Ça veut dire que bientôt, on va rassembler plein de vieux pneus sur le parking en face de la rédac, qu'on va déboucher les bouteilles de fines du Père Moquette, qu'on va allumer un grand feu pour fêter le solstice d'hiver... Et que pour honorer Sol Invictus, on va cramer la personne qui s'est plantée sur la note de l'excellent *Redshirt*. Vu que vous êtes très forts, vous aviez rectifié de vous-mêmes, mais je précise malgré tout qu'il fallait lire **8 sur 10** et non pas 5 sur 10... Kalash est toute retournée par cette trahison de la maquette, elle se sent trahie et n'arrête pas de nous faire des clés articulaires et des étranglements sanguins pour se déstresser. J'ai bien peur que seule l'odeur d'un maquetiste brûlant au clair de lune réussisse à endiguer sa fureur. Bon, en même temps, la victime expiatoire, c'est Toto le Darjot, alors on ne s'inquiète pas trop : avec sa jolie alcoolémie, la flambée devrait bien prendre. Kahn a même prévu quelques extincteurs et des petites laines doublées d'amiante au cas où le brasier s'emballerait. Notre seule angoisse, comme le dit Sébum, c'est que la combustion de l'individu ne transforme le XX^e arrondissement en mélange entre Woodstock et Amsterdam. On s'en fout, on tente le coup. Oh oui, on va avoir de belles fêtes chez *Canard PC*. Joyeux Noël !

WARNING!
NEWS CONTENANT
DES LAPINS DE NOËL!



Ce magazine contient déjà de la farce, par contre débrouillez-vous pour trouver le dindon.

NEWS Bubble gum goût filtre

Si vous êtes un de ces illuminés qui pensent que le savoir doit être partagé librement et sans entrave, vous connaissez l'histoire de la bulle de filtres ("Filter bubble" en anglais, ce qui sonne mieux mais me fait penser à un chewing-gum) : un Internet personnalisé par Google, Facebook et consorts pour mieux vous vendre des trucs, et qui, par la même occasion, vous fait tourner en vase clos, en vous évitant d'être confronté à trop d'opinions divergentes. Une équipe de chercheurs chiliens a profité du débat passionné sur l'avortement qui a lieu dans le pays à l'occasion de l'élection présidentielle pour tenter de faire exploser ladite bulle de chewing-gum. Ils ont donc sélectionné 3 000 twittos locaux qui s'étaient exprimés sur le sujet, puis ils ont mis tout le monde en bisbille en recommandant les tweets des "d'accord" aux "pas-d'accord" et vice-versa, et ils ont sorti le popcorn.



Alors je n'ai pas bien compris le concept de l'expérience (qu'est-ce qu'ils ont mesuré comment), mais ils en ont déduit que plus les gens sont confrontés à des idées nouvelles, plus ils sont enclins au dialogue et au changement. À notre grand dam, l'expérience n'a causé aucun point de suture.

TELEX Stop ! Retardez l'envoi à l'imprimeur ! Dégagez cette news sur *Half-Life 3* pour faire de la place : le casting du film *World of Warcraft* vient d'être annoncé ! Alors, voyons voir : Ben Foster, Angel dans *X-Men*, Travis Fimmel, l'acteur principal de la catastrophique série *Vikings*, Paula Patton, Toby Kebbell, rescapé de *La Colère des Titans*, Rob Kazinsky, le Warlow de *True Blood*, Dominic Cooper (Abraham Lincoln Vampire Hunter)... Ah merde, que des seconds rôles inconnus. Bon, mais si j'écris qu'il n'y aura finalement pas Colin Farrell, pressenti au début, pas plus que Brad Pitt, Robert Redford ou Harrison Ford, ça va faire améliorer le référencement pas vrai ? Hein ? On n'est pas un site web ? Pfff, il est dur, ce métier...

■ CAPTCHA me if you can

Les CAPTCHA, vous connaissez ? Mais si, ces suites de lettres horriblement déformées que tant de sites vous demandent, pauvre utilisateur innocent, de recopier pour prouver que vous êtes bien humain. Eh bien, ils ne servent à rien, en tout cas pas à ce que vous pensez. C'est ce que vient de déclarer dans une interview Vinay Shet, responsable marketing de reCAPTCHA (le système de CAPTCHA gratuit de Google utilisé par une pelletée de sites) : "Nous avons tellement de méta-données désormais que les captchas ne servent plus à rien. Peu importe que l'utilisateur parvienne ou pas à reproduire ce qui est écrit, on peut savoir s'il est humain rien qu'en examinant son comportement avant, pendant et après son interaction avec le captcha. De nos jours, les lettres servent moins de test à proprement parler que de moyen de susciter un comportement qui nous permettra de savoir si on a affaire à un humain." En gros, Google sait si l'utilisateur est un humain ou un bot avant même qu'il ait répondu au captcha mais a quand même besoin du captcha pour obtenir cette information, résume monsieur Shet avant d'avaler trois gros cachets d'aspirine.

PC GAMEKULT

by topachat.com

NOUVEAU

Option Montage PC
maintenant disponible



GAMER 2

- INTEL® CORE™ I5 4670K
- MSI Z87-G43
- COOLER MASTER HYPER 212 EVO
- 8 GO CORSAIR VENGEANCE LOW PROFILE
- SSD CRUCIAL M500, 120 GO
- SEAGATE BARRACUDA 2 TO
- MSI GEFORCE GTX 760 TWINFROZR GAMING OC
- COOLER MASTER K350
- CORSAIR TX 650 V2 650W

939.90 €

RETROUVEZ L'ENSEMBLE DE NOS PC GAMEKULT
À PARTIR DE 709.90 €



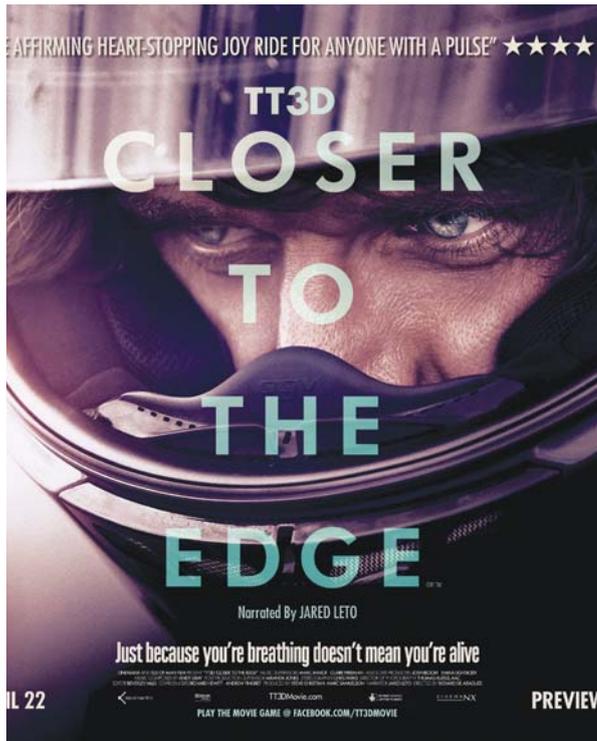
www.topachat.com

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

TopAchat.com,
une marque du groupe



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



PAPIER CULTURE

Tourist Trophy : Closer to the Edge

Qu'y a-t-il dans la tête d'un type qui traverse un village de campagne sur une moto lancée à plus de 300 km/h ? Probablement pas grand-chose.

Pourtant, l'île de Man devient la Mecque des motards à chaque printemps avec son Tourist Trophy.

Sous ce curieux nom se cache la plus exigeante des courses sur route, au point d'être abandonnée par les organisateurs du Moto GP depuis 1976. Aujourd'hui, après 106 années d'existence et 240 morts, cette épreuve fascine encore par son extrême dangerosité, bien loin des Jerez ou Silverstone et leurs zones de chutes sécurisées. Eh oui, au Tourist Trophy, l'erreur se paie contre un poteau, un muret ou un trottoir, imposant une mémoire d'éléphant aux pilotes qui doivent apprendre par cœur 60 km de route et 264 virages, jusqu'au moindre nid de poules. *Closer to the Edge* relate ainsi le pan 2010 de cette course mythique en suivant Guy Martin, un mécano qui tutoie la Faucheuse en s'accrochant aux favoris que sont McGuinness et Hutchinson. Plus intéressant encore, ce documentaire s'attarde sur l'aspect psychologique, tentant d'expliquer ce qui pousse un pilote à risquer sa peau en sachant que sa femme et ses gosses sont dans le public. Et tout ceci filmé en HD pendant que la voix de Jared Leto s'occupe de nous guider. Que demander de plus ? Que Chantal Perrichon regarde ce DVD, juste pour la déconne.

Kahn Lusth

Tourist Trophy : Closer to the Edge (La Course de l'Extrême) par Koba Films, en VOST uniquement, environ 15 euros en DVD et 20 pour le Blu-ray.

Teddy infirmière

Nous avons tous dans notre entourage au moins un exemplaire du grand costaud capable d'arrêter un semi-remorque du petit doigt de la main gauche, qui tourne de l'œil à la moindre évocation de la possibilité d'un examen médical. D'une voix mal assurée, il se lance alors dans le récit d'un choc profond, genre varicelle ou ongle incarné. Mais grâce à deux jeunes Croates, ce genre d'individu n'existera bientôt plus. Pour ne pas traumatiser les enfants, elles ont mis au point un ours en peluche bardé d'électronique, Teddy the Guardian. Il prend la température, le rythme cardiaque et la saturation en oxygène, le temps d'un gros câlin. Espérons



simplement que les enfants ainsi mesurés surmonteront le choc affectif causé par la séparation d'avec Teddy the Guardian. Il prend la température, le rythme cardiaque et la saturation en oxygène, le temps d'un gros câlin. Espérons

Google Brise Glace En ces temps troublés, on assiste à la montée d'une forme aussi préoccupante que moderne de discrimination et de violence : envers les gens qui se baladent avec des machinbidules de réalité augmentée.

Après l'agression à l'été 2012 de Steve Mann, porteur d'un genre d'œil de verre informatisé (destiné à pallier un handicap et bien plus encore), dans un McDonald's de Paris, c'est un ingénieur réseau désireux de se restaurer au cours d'un dîner à Seattle qui a fait l'amère expérience de la technophobie. À la différence que lui ne s'est apparemment pas fait abîmer. Mais

bon. Quand même. On tremble à l'idée de ne plus pouvoir porter sereinement de Google Glass dans la rue. Le truc marquant, c'est quand même que le Lost Lake Café, où Nick Starr s'est fait gronder, encourage ses clients à poster des photos de leur bouffe sur Instagram. Mais pas avec des Google Glass, parce que ça fait trop moche dans leur restau chic.



■ Le drone de fier

Quelques jours à peine. C'est le délai qui s'est écoulé entre l'annonce par Amazon de son intention d'effectuer, dans un futur proche, des livraisons aériennes par drones et celle faite par Samy Kamkar, une pointure mondiale du hacking, pour expliquer à quel point il sera facile de détourner et capturer ces merdouilles volantes qui pollueront bientôt notre espace aérien.

Le jeune homme, connu pour être à l'origine de petites douceurs informatiques telles que le Samy Worm et le Evercookie, mais également pour avoir dévoilé les transmissions illégales de données et de géolocalisation par les téléphones Apple, Android et Microsoft, a expliqué, rigolard, qu'il suffisait d'un simple AR Drone Parrot – modèle qui s'est écoulé à 500 000 exemplaires depuis sa commercialisation – doté d'un Raspberry Pi, de transmetteurs sans fil et de l'application adéquate (Aircrack-ng, d'ores et déjà disponible). Ainsi équipé, le bestiau devient capable de repérer les autres drones



à distance, de pirater leurs connexions sans fil afin d'en prendre le contrôle et, pour reprendre l'expression de Samy Kamkar, de se constituer une véritable armée de "petits drones zombies". On ne sait pas ce qu'il comptera en faire, au final, mais en attendant, je vais continuer de travailler sur mon projet de lance-missile sol-air miniature.

■ La guerre des étoiles

Alors ça, c'est mesquin... Il y a quelques semaines, le studio californien Perihelion Interactive lançait un Kickstarter pour financer *The Mandate*. Et ils ont mis le paquet, les bougres : leur jeu de S.F. mêlerait RPG, exploration, combats spatiaux tactiques, construction de vaisseaux et stations entièrement personnalisables grâce à un système de modules, gestion de son équipage (compétence des hommes, moral, ressources, etc.), combats d'infanterie au tour par tour à la *XCOM*... Le tout sur fond de gros background bien touffu, à base d'empire galactique tendance tsariste en déliquescence suite à la mort du souverain, de succession chaotique, de rébellion de petits systèmes. Bref, de quoi faire baver, même si la sortie ne serait prévue qu'au début de l'année 2015. Et il faut croire

que la tactique a fonctionné, puisque *The Mandate* a levé 700 000 dollars de fonds. 700 000 dollars en provenance directe des poches des amateurs de Space Opera, sur la simple promesse de les faire grimper au rideau en leur offrant le jeu qu'ils attendent depuis dix ans. Oui, c'est mesquin, car si *Star Citizen* rencontre des difficultés à boucler son 35^e million de dollars de financement avant la fin de l'année, on saura de qui la faute ce sera.



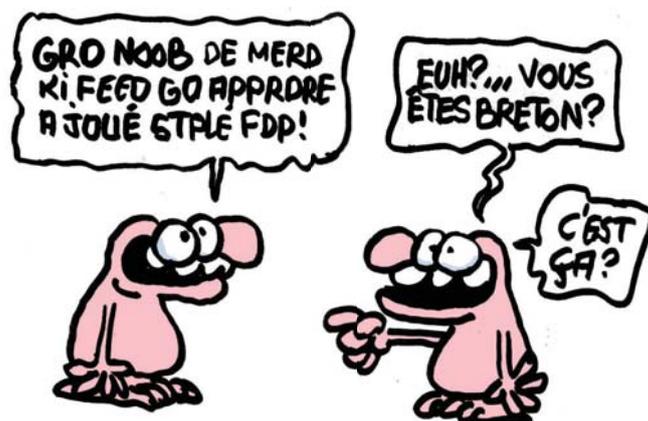
TELEX Selon un livre blanc intitulé "Marketing digital : loi, confiance & performances", réalisé par Dolist, une agence qui donne des conseils sur comment extorquer recueillir des informations auprès des internautes, 47 % des gens mentent volontairement dans les formulaires en ligne. Mais après tout, mentir ne fait pas partie des 7 péchés capitaux.



■ Mais à part ça, le jeu vidéo sur PC va bientôt mourir

Début décembre, Steam a pulvérisé son record de fréquentations avec très exactement 7 190 425 joueurs simultanés. Pour vous donner un ordre de grandeur, c'est à peu près la population de la Bulgarie, et c'est un demi-million de plus que le précédent pic, qui avait été atteint en janvier dernier. Raison de cette poussée : les soldes Steam bien sûr, mais aussi des titres dont la popularité ne faiblit pas. Le Top 5 est toujours trusté par des valeurs sûres

comme *Counter-Strike : Global Offensive* (90 000 joueurs), *Skyrim* (70 000 joueurs), *Football Manager* (60 000 joueurs), *Civilization V* (58 000 joueurs), mais surtout *DotA2* qui, avec ses 540 000 connectés au moment du record, domine le classement de la tête et des épaules. Et c'est compréhensible : se faire insulter de "gro noob de merd ki feed go apprdre a joué stplé fdp" à longueur de partie est un plaisir qui semble destiné à ne jamais vieillir.





TELEX Deux ans après sa sortie, l'excellent wargame 39-45 *Unity of Command* (8/10 dans *Canard PC*) s'enrichit d'un très bon DLC dénommé *Black Turn : Operation Barbarossa 1941*. Si vous n'y avez jamais joué, c'est une excellente excuse pour s'y mettre en lâchant un petit bifton de 20 euros (le jeu et son add-on les valent sans problème).

■ Nique le DEUG

Plutôt que de poster des selfies sur Facebook et de se défoncer au crack comme le font tous les garçons de son âge, le jeune Alexander Velicky, 19 ans, a passé 2 000 heures à créer une campagne complète sur *Skyrim*. Dénommée Falskaar et offrant 25 heures de jeu, elle a été téléchargée près de 400 000 fois sur NexusMods (cpc.cx/8CP) et a suscité l'intérêt de Bungie, le développeur de *Halo*. Résultat, sans même avoir eu à passer de diplôme ni même imprimer un CV, Velicky s'est vu directement offrir un job dans cette boîte prestigieuse. Une bien belle histoire qui confirme une fois de plus que les études ne servent à rien d'autre qu'à engraisser les fabricants de stylos quatre couleurs.



■ Arnaque-la-poste

La plupart du temps, les pigeons vivent cachés. Perdus au milieu de la foule, invisibles, ils sont à l'abri de leurs prédateurs. Mais parfois, lors de grandes occasions, les pigeons sortent de l'ombre en masse, deviennent visibles et vulnérables. C'est pourquoi 4chan, qui aime la facilité, s'est fait une spécialité de piéger les couillons à la sortie de chaque nouveau gadget électronique. Après avoir convaincu les acheteurs d'iPhone de mettre leur appareil à la flotte ou au micro-ondes, les sympathiques habitants de /b/ ont mis en ligne

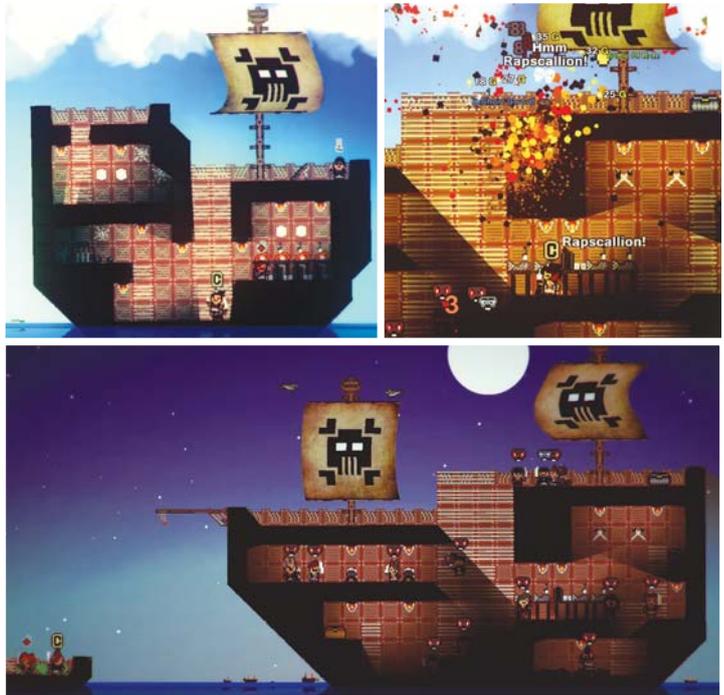
des instructions pour activer la rétrocompatibilité Xbox 360 sur Xbox One depuis le menu système de la console. Bien sûr, tout ça est une vaste arnaque pour pousser les gens à briquer leur console, version moderne du classique "accélérez votre PC en détruisant le répertoire system32". Mais ce n'est qu'un troll de débutant à côté de celui dont a été victime Peter Clatworthy, un Anglais de 19 ans et d'à peu près autant de points de QI, prêt à tout pour acheter une Xbox One édition limitée à son fils de 4 ans (oui oui). Lorsqu'il a fini par en trouver une

à 450 livres sur eBay, le gentil papa, tout à son enthousiasme, s'est jeté sur sa carte bancaire et a immédiatement commandé... une photo de Xbox One, comme le précisait clairement l'annonce ("Ceci est une photo de console, ne contient pas de console"). Bonne pâte, eBay, qui souhaite conserver de bonnes relations avec les nombreux pigeons qui parcourent son site, a accepté de le rembourser. Voilà, c'était notre rubrique "Internet et darwinisme", rendez-vous en janvier pour le compte rendu des meilleures arnaques de Noël.

PREVIEW

Pixel Piracy

Genre : Gestion / Rogue Like
Développeur : Solidust (Finlande)
Éditeur : Solidust
Sortie prévue : N.C.



Des pirates, du rogue-like, des gros pixels et de la génération procédurale... si ce titre ne se vend pas par caisses entières, je veux bien subir le supplice de la planche. *Pixel Piracy*, c'est *Faster Than Light* vu de côté et avec des gens qui crient "Ahoy, captain !". Grossièrement, le cœur du jeu s'articule sur la création d'un bateau et le recrutement d'un équipage destinés à explorer un monde généré aléatoirement. Bien sûr, les moussaillons seront gérés par quelques paramètres tels que classe, niveau, faim, salaire et surtout le moral qui ne doit pas atteindre zéro, sous peine de se coltiner un type furieux qui attaque ses collègues. En d'autres termes, chaque action aura une répercussion positive ou négative sur le moral des personnages et influencée par des traits de caractère, comme l'alcoolique qu'on consolera avec un bon vieux rhum. Et dans les grandes lignes, *Pixel Piracy* devrait être aussi touffu en s'articulant sur l'exploration d'un monde aléatoire et surtout, des îles ou navires ennemis que l'on ne manquera pas de piller. Bref, avec de la bonne volonté, *Pixel Piracy* pourrait être un bon petit jeu et il semblerait que ses développeurs en soient déjà conscients, ces derniers ayant offert un Torrent officiel pour tester une version pirate de leur version alpha, déjà en vente. Autant vous dire qu'on ne manquera pas de vous en reparler prochainement.

Kahn Lusth

GROSBILL

.COM

VOTRE MEILLEUR ALLIÉ
SUR LE TERRAIN !

PC GAMER
GROSBILL
GB4G666BIS

999€

2 JEUX OFFERTS*

SPLINTER CELL BLACKLIST + ASSASSIN'S CREED 4



intel®
inside™
CORE™ i5

- PROCESSEUR INTEL® CORE™ i5 4670K 3.4GHz
- MSI NVIDIA GEFORCE GTX760 TWIN FROZR 4.2 Go
- SSD CRUCIAL M500 120 Go • MÉMOIRE CRUCIAL BALLISTIX 16 Go
- DISQUE DUR 2 To • CARTE MÈRE ASUS Z87-A C2
- GRAVEUR DVD • BOÎTIER ANTEC THREE HUNDRED TWO ET HGC 520

GARANTIE
2 ANS



LIVRAISON 24/48H EN FRANCE  RETRAIT IMMEDIAT EN MAGASIN

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

18 000
POINTS DE
RETRAIT

100%
PAIEMENT
SECURISE

8 MAGASINS
DANS TOUTE LA
FRANCE

AGENCE SAV
DANS CHAQUE
MAGASIN

SATISFAIT
DU
REMBOURSE

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. *Voir modalités sur www.grosbill.com

■ **Bitcon** Dans la déchetterie informatique de Newport, au Pays de Galles, il y a un homme qui passe ses journées à fouiller dans les ordures.

Non, ce n'est pas Toto-la-coulure, notre maquettiste, qui a plutôt ses habitudes du côté d'Aubervilliers. Il s'agit de James Howells, un informaticien britannique de 28 ans. Le gars James avait jadis pour hobby de collectionner les bitcoins, cette monnaie virtuelle décentralisée, et de les stocker sur son disque dur. Un hobby bien innocent puisqu'à l'époque (vers 2009-2010), les bitcoins ne valaient pas grand-chose et pouvaient être amassés contre quelques pounds. Du coup, quand l'ordi de James a grillé, il l'a jeté aux ordures sans prendre la peine d'enlever le disque dur et n'y a plus pensé jusqu'à récemment, en apprenant que le taux du bitcoin explosait depuis un an et que le contenu de

sa défunte machine valait désormais 5,5 millions d'euros. Armé de sa pelle et de son avidité, James est parti creuser dans la décharge où avait fini son PC mais a vite déchanté : elle fait la taille d'un terrain de football et les couches sédimentaires d'ordures s'y épaississent d'un mètre tous les trois mois. "Pour espérer retrouver mon ordinateur il faudrait que j'engage des gens avec des tractopelles et des chiens, je ne peux pas financer une telle opération sans être certain que je trouverai l'argent à la fin", explique le pauvre monsieur Howells, qui aurait mieux fait de spéculer sur les chapeaux *Team Fortress 2*, qui ont au moins le mérite d'être stockés sur les serveurs de Valve.



■ Parce que les FPS ça va un moment



DER GROSSE MALHEUR

Ma bonne dame, c'est la fin d'une époque : John Carmack, le père de *Wolfenstein*, *Quake* et *Doom* (enfin plutôt de leur moteur graphique) a officiellement démissionné d'id Software, une boîte dont il fut le fondateur et qui lui apporta gloire, fortune et Ferrari. Ça n'est pas vraiment

une surprise puisqu'il avait accepté, il y a quelques semaines, le poste de Chief Technical Officer chez Oculus, la boîte qui fabrique le casque de réalité virtuelle du même nom. L'ami John va donc se consacrer à temps plein à cette technologie prometteuse, ce qui est plutôt une bonne nouvelle.



PAPIER CULTURE

Schnock n° 9

Qu'est-ce qui est violet, jaune, qui a la tronche de Pierre Richard et qui parle de *Téléchat* ? Ah mince, ça c'était le numéro d'avant. Bon, qu'est-ce qui porte des braies sur fond rose et qui fait le salut schmilblickien ? Eh non, pas un Garcimore aux fraises qui aurait tenté des relations intimes avec ses lapinous, il s'agit de *Schnock*. Le nouveau *Schnock* ! Tout jeune finalement (en tout cas assez pour ne pas être sur Wikipédia) et inscrit dans la grande vague actuelle de retours vers le passé, voici enfin le principe du rétropédalage culturel appliqué à la presse papier. Enfin, celle qui serait suffisamment raffinée pour proposer un très bel ouvrage aux pages épaisses, généreuses et aux bords coupés bien net. Qui serait suffisamment libre pour vous parler de toutes les cultures françaises, ou parfois étrangères. Et, pour ne rien gâcher, qui serait suffisamment ciblée pour que ses pages graciles se voient saupoudrées d'une bonne dose de dérision en veux-tu en voilà merci de rien ça me fait plaisir. Sans ambiguïtés, et un peu moins ouverte que *Tintin*, cette revue s'adresse "aux vieux de 27 à 87 ans" (oui, désolé Jeanne). Et pour ceux qui n'auraient pas le décompte requis ou même auraient loupé un truc en leur temps, on vous rafraîchit la mémoire dans des domaines éclectiques : cinéma, musique, BD, magazines, radio ou télé, et même petite gastronomie. Tiens, c'est peut-être pour ça qu'on appelle ça une "revue" d'ailleurs. On revisite avec les moyens et les témoins du présent (interviews, états des lieux...) ces références qui ont fait le passé et squatté sans doute pour toujours votre petit bagage culturel perso. Bien sûr, il y a plus de chances de tomber sur des films "culte" comme *Les Valseuses* que *Les Bronzés* – quoiqu'on y a aussi parlé du "Père Noël" – mais on ne se la joue pas plus intello que populaire : il y en a pour tous les goûts, toutes les notoriétés. *Schnock* reparle volontiers d'une œuvre autant pour ses qualités intrinsèques que pour le florilège d'anecdotes savoureuses ou édifiantes qu'on arrive à déterrer pour l'occasion. Avec tous ces articles à lire d'un œil qui brille, on se rendra compte que c'était peut-être "mieux avant" mais l'avant de plus tard, c'est juste le maintenant d'aujourd'hui. Alors profitez-en vite bande de vieux ou jeunes schnocks, avant qu'il ne soit trop tard. Et que vous soyez encore plus vieux.

Sonia

Schnock, un trimestriel connecté à la fibre nostalgique, 176 pages pour 14,50 euros, en kiosque ou sur larevueschnock.com (La Tengo Editions).

"Un achat indispensable :-)"
"c tro bi1 se jeu"

"10/10 !!!"



"Le meilleur jeu du monde..."

■ **Votre avis m'intéresse** Jusqu'à présent, Steam affichait sur la page de chaque jeu le score Metacritic du produit. Autrement dit, une note synthétique très discutable, calculée selon des coefficients arbitraires et à laquelle, d'ailleurs, *Canard PC* a toujours refusé d'être associé.

Mais la situation pourrait évoluer. En effet, Gaby et ses amis annoncent la mise en place de Steam Reviews (Evaluation Steam en français). En gros, dès que vous aurez lancé un jeu par Steam, vous soumettez votre avis. Ces évaluations seront visibles, à côté du score Metacritic, sur la page du produit concerné. Autant dire qu'elles devraient avoir une

influence non négligeable sur les ventes du jeu. Oh mais... Vous entendez au loin, ces cliquetis frénétiques et ces rires démoniaques ? Ce sont les stagiaires de sociétés de marketing qui sont déjà en train de créer des milliers de comptes Steam bidonnés.

"Incroyable !"
"Topissime !"

TELEX Si vous traînez un peu sur Internet (ne niez pas, on vous a vu), vous avez sans doute entendu parler de *thesurvivor2299.com*, un site web qui a diffusé, au cours des dernières semaines, un compte à rebours assorti de messages cryptiques sous-entendant la sortie prochaine de *Fallout 4*. Rapidement, tout le Web s'est divisé en deux groupes, ceux qui criaient au hoax et ceux qui voulaient y croire. Il faut dire que le site était assez crédible : enregistré sous le nom de Zenimax, avec un numéro de téléphone redirigeant vers une boîte vocale... Malheureusement, tout ça était un faux, comme l'a confirmé le créateur du site, venu expliquer sur Reddit que cette blague très élaborée lui a coûté plus de 1 000 dollars et que, en plus d'avoir du fric en trop, il n'a visiblement pas grand-chose à foutre de ses journées.

■ C'est un diesel, faut que ça chauffe

Il y a plusieurs de mois de ça, Bugbear annonçait *Next Car Game* et sa volonté de revenir au style *FlatOut*. On était tout excités, surtout après avoir vu une démo technique qui démembrer les bagnoles avec la grâce d'un cygne enragé. Eh bien, vous savez quoi ? Le Kickstarter du jeu vient d'exploser

en plein vol, faute de dons suffisants. Donc vous là, le mec qui a filé sa thune à 18 projets "Avec notre expérience sur *Golmons Fighters*, on va vous faire oublier *Van Buren*" pour le seul mois de novembre, merci de rouler le magazine et... bref, je m'emporte mais pensez quand même au lubrifiant.

■ Des courbes et des stats

Les statisticiens de Pornhub ont... Attendez. Si si, c'est bien ça, les statisticiens de Pornhub. C'est un peu comme si je vous parlais des masseuses thaïlandaises de l'INSEE mais bon.

Les statisticiens de Pornhub, donc, ont lancé une vaste étude sur leurs statistiques de fréquentation pour savoir si les grands événements (actualité, fêtes, rencontres sportives...) avaient un effet sur le visionnage de vidéos avec des dames toutes nues. Première trouvaille, la consommation de porno baisse drastiquement pendant les fêtes et baisse d'autant plus que le pays est peuplé de chrétiens pratiquants (-27 % aux États-Unis, -25 % en Italie, -13 % en France et... +9 % au Japon parce que le Japon). Les événements sportifs, contrairement à ce qu'on pourrait croire, font baisser la fréquentation (-22 % aux États-Unis pendant le Superbowl), sans doute parce que les supporters sont trop bourrés. Enfin, si le mariage royal a calmé 15 % des Britanniques, la consommation américaine de porno a augmenté de 10 % à l'approche de l'Apocalypse du 21/12/12. L'intégralité de l'étude est disponible ici : <http://cpc.cx/8CQ> (attention : lien vers *pornhub.com*, ne le consultez pas au boulot, sans quoi Frank de la salle réseau va vous prendre pour un pervers).

TELEX Waring mes petits Pipous, le grand Satan revient ! Pour le moment, il s'agit d'une rumeur à prendre avec de grosses pincettes, mais EA Canada recherche de nouveaux employés pour travailler sur ce qui semble être un jeu *Star Wars* en open world. Oui, c'est ça, *Skyrim* avec des sabres laser. Doit-on en déduire que le projet 1313 est en train de se faire déterrer ? "P'têt' bin qu'oui, p'têt' bin qu'non", comme disent si bien les analystes normands.



L'escroc et le profiteuse

C'est le b.a.-ba du marketing : quand vous savez que votre produit est inférieur aux autres, qu'il n'a aucune qualité particulière à mettre en avant, la seule chose qui vous reste à faire c'est de dénigrer ceux des autres en sous-entendant des choses bien désagréables. Par exemple, un innocent petit sticker "ne contient pas de viande de bébé" collé sur vos rillettes peut suffire à faire s'effondrer les ventes des concurrents. Microsoft le sait bien puisque, face à la... euh... comment dire... légère avance de Google/GMail/GDrive sur Bing/Outlook/Office, la firme de Redmond a décidé de lancer une campagne qu'on pourrait résumer par "ouais ben Bing il retourne peut-être des résultats pourris mais au moins il fouille pas dans votre placard à culottes".

Ainsi, après une pub télé mettant en avant le respect de Microsoft pour la vie privée de ses utilisateurs, Google vient de lancer la boutique de gadgets "Scroogled" (cpc.cx/8CO), jeu de mots foireux qu'on pourrait traduire par "escroqué". On y trouve tout un tas de cochonneries (casquettes, t-shirts, mugs...) illustrés du logo de Google et de slogans passifs-agressifs du genre "restez cool pendant que je pique vos données" ou bien "je vous observe". Il y aurait beaucoup trop de choses à dire sur la façon dont Microsoft et Google traitent les données de leurs clients et sur la nécessité d'un vrai contre-pouvoir face aux géants du Net, du coup je vais me contenter de cette phrase qu'aimait répéter ma maman : "C'est très vilain d'être un mauvais perdant."



TELEX Electronic Arts a récemment déposé un nouveau trademark concernant *Desert Strike*, laissant penser que l'éditeur pourrait ressortir de la naphthaline cette franchise datant des années 90. Petit rappel : il s'agissait d'un jeu d'arcade dans lequel on shootait des Moyen-Orientaux depuis un hélico. On atteint des sommets en matière de prise de risques créatifs.

MINI-TEST

Genre : Simulateur d'entraîneur **Développeur :** Sports Interactive (Angleterre) **Éditeur :** Sega
Config. recommandée : Un portable suffit, mais le plus, le mieux. DirectX 9 pour avoir les matchs en 3D **Prix :** 35 euros en cherchant **DRM :** Steam

Football Manager 2014



Ayé, après des années de lutte infructueuse, EA a jeté l'éponge : l'éditeur américain ne sortira plus son *FIFA Manager*, reconnaissant la domination sans partage du *Football Manager* de Sports Interactive. Coïncidence ou pas, les développeurs anglais ont effectué cette année un pas quasi révolutionnaire dans leur simulation tactique, jugez plutôt : ils ont abandonné les taquets de réglages. Plus de petites barres crantées pour régler positions et comportements de vos joueurs dans les différents domaines, mais une série de directives à cocher. Cette nouvelle méthode va faire hurler à coup sûr : les vétérans de *FM* avaient pris l'habitude de passer des heures à régler chaque potard à millimètre (souvent d'ailleurs pour tenter de contourner manuellement les bugs de comportement observés). La nouvelle méthode se veut plus intuitive et compréhensible pour le débutant, et au premier abord, c'est vrai qu'elle l'est. Dans le fond, pourtant, pas sûr : le comportement d'un joueur sur le terrain est donc le résultat de l'orientation générale de l'équipe (plus ou moins offensive, plus ou moins disciplinée), précisée par des consignes tactiques générales (jouer haut ou pas, passer par les ailes, tempo, etc.), appliquée au rôle de chaque joueur (4 rôles différents pour un défenseur latéral, 8 pour un attaquant...) et aménagé par des consignes individuelles... Soit quatre couches tactiques entremêlées, avec toutes les contradictions possibles. Pour le reste, rien ne change vraiment. Sports Interactive s'est amusé comme chaque année à changer la position de quelques menus, histoire de faire neuf, et à mettre le souk dans l'I.A. des goals et défenseurs avant de tenter de la corriger au fil des futurs patches. Et ça, à force, ça fatigue. *Football Manager* reste le meilleur jeu de management de club de foot, mais c'est surtout désormais le seul.

Ivan Le Fou

7



MATERIEL.NET

Votre spécialiste High-Tech

MSI recommande Windows 8

MSI GE60 2OE-009FR - Backlight

LE portable gamer



PROCESSEUR INTEL® CORE™ I7-4700MQ - NVIDIA® GEFORCE™ GTX 765M

CLAVIER RÉTRO-ÉCLAIRÉ STEELSERIES - WINDOWS 8 64 BITS

Certaines applications sont vendues séparément. Varie selon le marché

Travail, loisir. À vous de choisir.

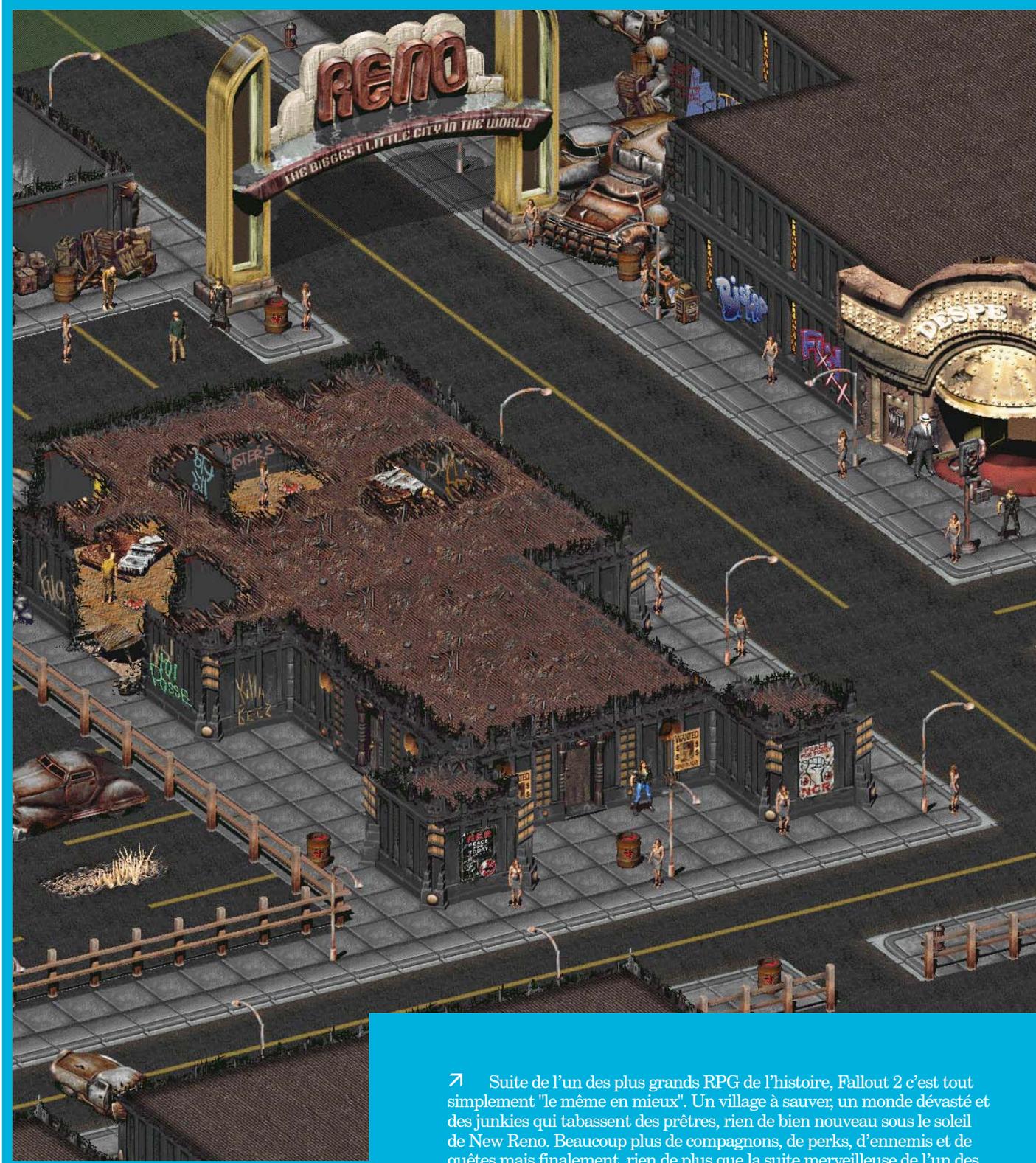


Windows 8

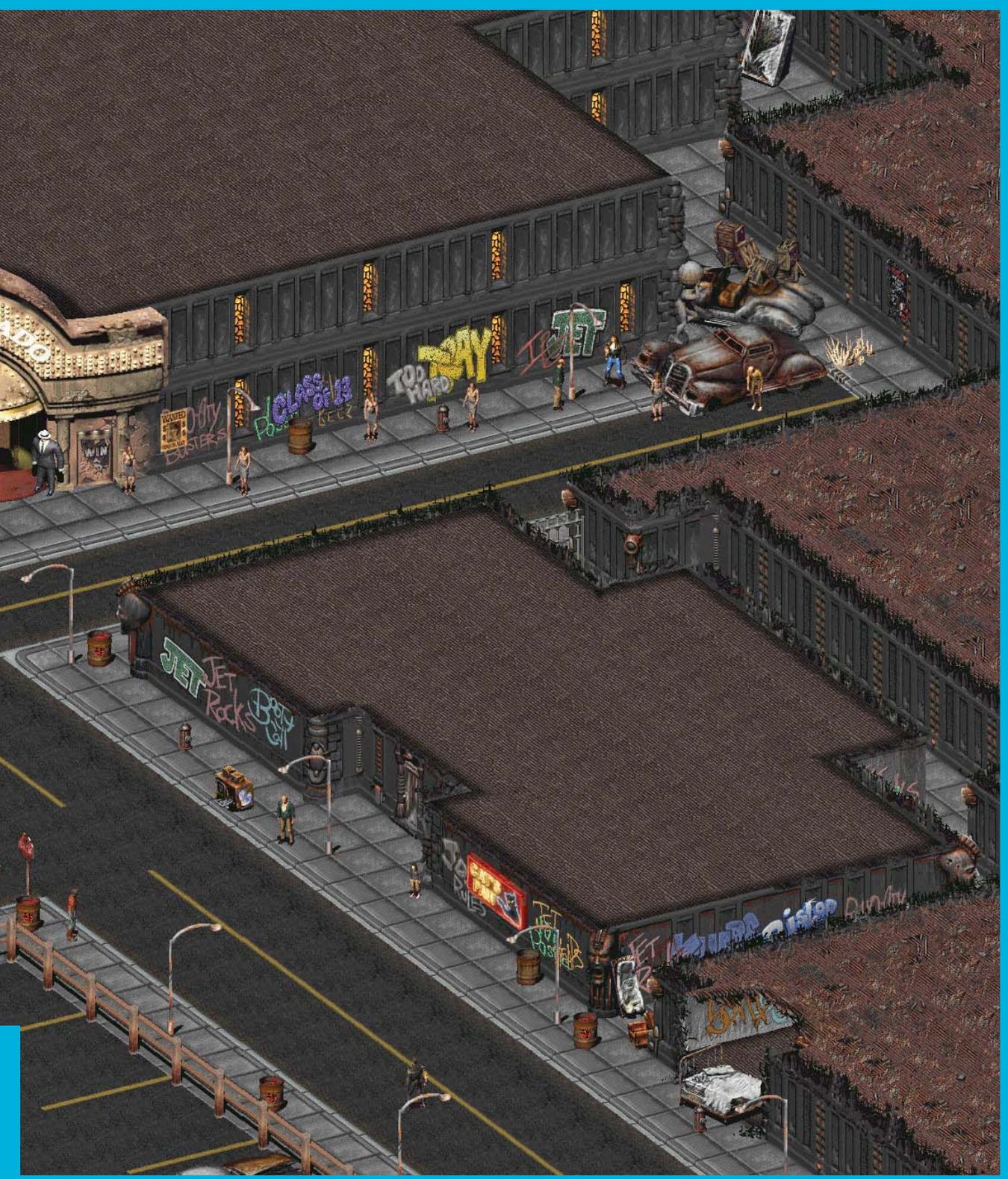
www.materiel.net

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 €



➤ Suite de l'un des plus grands RPG de l'histoire, Fallout 2 c'est tout simplement "le même en mieux". Un village à sauver, un monde dévasté et des junkies qui tabassent des prêtres, rien de bien nouveau sous le soleil de New Reno. Beaucoup plus de compagnons, de perks, d'ennemis et de quêtes mais finalement, rien de plus que la suite merveilleuse de l'un des plus grands jeux de tous les temps.



Chivalry : Deadliest Warrior

L'hippopotame ou l'éléphant ?

Alors les enfants, c'est qui le plus fort ? Le pirate, le spartiate, le chevalier, le samouraï, le Viking ou le ninja ? Oui, le duel est aussi probable que de se réveiller avec un bras qui sent la ciboulette. Quoique. L'émission *Deadliest Warrior*, elle, tente de répondre à ces questions, façon "Qui gagne dans un affrontement entre Bêrets Verts et Spetsnaz ?", et conclut parfois sur un simili 50/50 pour ne pas se foutre à dos son public américain. Marrant.



Le mode entraînement permet de voir la trajectoire des armes se modéliser dans l'espace. Très utile pour le nouveau venu.

Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est qu'il ne s'agit pas d'une première en matière de jeux vidéo. La tentative originale remonte en effet à 2010, avec le bien nommé *"Deadliest Warrior : The Game"*, sorti sur XBLA et PSN. Et ne vous inquiétez pas si ce titre ne vous dit pas grand-chose, celui-ci s'est avéré n'être qu'un infâme jeu de baston, encore moins profond qu'un yaourt. C'est donc avec ce DLC pour *Chivalry* que *Deadliest Warrior* remet le couvert, troquant l'ambiance du titre original contre quelque chose de plus bigarré, inspiré par *300*, *Pirates des Caraïbes* et j'en passe. Dans les faits, Torn Banner conserve la recette de *Chivalry*, à une petite différence près, puisque les puristes noteront une barre d'endurance qui se vide plus lentement. Un détail qui pousse, hélas, les joueurs dans des combats où tout le monde remue son arme en hurlant et en espérant que des têtes tomberont au passage. Oui, on s'éloigne un

peu des combats de *Chivalry*, même si le joueur expérimenté dépouillera toujours l'imbécile d'une parade bien sentie.

Le tigre à dents de sable ou la méduse des prés ? Cependant, on est bien plus fâché de trouver un game design orienté quasi exclusivement autour d'affrontements triangulaires, ou carrément à six camps. Eh oui, six foutus camps qui ont contraint les développeurs à pondre une poignée de maps en forme d'arènes, transformant la plupart des affrontements en grosses bastons de taverne où tout le monde tape sur tout le monde. Une contrainte qui, de plus, pose carrément problème quand 8 ninjas roulent sur 3 pirates et 2 spartiates, à cause d'un système d'équilibrage des équipes qui ne supporte pas cette nouveauté. Allez, je médis comme un malpropre mais malgré une orientation plus bourrine, *Deadliest Warrior* reste agréable, ne serait-ce que

pour la variété de ses classes, du pirate avec son flingue et qui se soigne au rhum, jusqu'au spartiate et son combo bouclier/lance super efficace en passant par le Viking qui se transforme en mixeur sur pattes avec ses deux épées. Et puis, on se consolera grâce aux deathmatches qui n'opposent que deux équipes. Dans le fond, ce DLC donne l'impression d'avoir été produit dans la bousculade, avec un délai ridicule et/ou un budget lilliputien. Vraiment dommage, car avec Torn Banner aux commandes, *Deadliest Warrior* pouvait largement dépasser le stade de la rallonge sympa.

Kahn Lusth

Notre avis Cinq nouvelles classes dotées de leur propre style de jeu, autant de nouvelles cartes et une façon inédite d'aborder les affrontements. À 14 euros, la rallonge est plutôt honnête, à défaut d'être inoubliable.

5

Need for Speed : Rivals

Défense de se passionner

Malgré leur qualité plus qu'aléatoire, les *Need for Speed* sont très chers à mon cœur. Vous savez, c'est un peu comme se pointer dans une compétition de tuning sur le parking d'un supermarché et étouffer son rire en se disant "oh là là, les pauvres..."



Comme tous les ans, EA nous ressort donc sa nouvelle version de *NFS*, jurant que "cette fois, promis, on a compris nos erreurs". Et franchement, je dois avouer que ça me manquait ces cinématiques qui nous débitent leur philosophie à la noix, du genre "je suis pilote, je roule à 300 en centre-ville pour vivre comme un tigre et pas comme un ver". C'est beau, on dirait du *Fast & Furious* qui essaye d'être intelligent. Or, cette année, la licence revient à ses premières amours en permettant d'endosser le costume du flic. Ici encore, même traitement dans le ton quand on nous explique que force doit rester à la loi, quitte à défoncer l'impudent à coups de tonfa. J'aime. Ainsi, la recette se veut identique sur le fond et propose de glaner des points en remportant des épreuves, terminant des missions ou en faisant le con sur la route pour débloquer de nouvelles voitures, les améliorer et même les customiser un peu. Bref, ça se laisse conduire gentiment dans un style arcade, on prend du plaisir, mais...

Police partout, joueurs nulle part.

Mais c'est sans compter sur cette volonté indéfectible de traîner chaque bonne idée dans des kilomètres de boue. Le nouveau credo du jeu : l'ouverture. Attention, pas une ouverture débridée à la *Most Wanted* et son lot de nouveaux problèmes, hein. Non, cette année, *Need for Speed* déginglingue son gameplay tout seul comme un grand. De base, le jeu nous connecte au Net puis nous envoie dans une région ouverte, truffée de défis façon course contre la montre, poursuites et j'en passe. L'objectif est alors de se balader pour accumuler des points tout en évitant la police ou en stoppant les fous du volant. Chouette idée, si ce n'est que la carte n'accueille pas plus de 6 personnes (dont vous) et compense en disséminant des véhicules contrôlés par l'I.A. Autant vous dire que croiser un autre joueur tient parfois du hasard et l'absence de véritables serveurs fait qu'il n'est pas rare de croiser un type au ping inadapté qui se téléporte en roulant. Une technique

bancale qui, par ailleurs, reflète parfaitement la version PC, avec ses FPS bridés à 30 qui tombent encore plus bas dans des zones trop ouvertes et freeze en rafale quand les effets de particules sont trop nombreux. Et tout ça sur une machine de test équipée d'une GTX 770. La honte. À tel point que l'absence de support pour les volants ne sera finalement qu'un tout petit détail, perdu dans ce qui pourrait presque passer pour un sabotage technique.

Kahn Lusth

Notre avis

Sur le fond, *Need for Speed* est agréable. Les sensations de conduite sont bonnes, les trucs à débloquer nombreux et le fait de pouvoir jouer les flics permet de varier les plaisirs. Mais sur la forme, le monde trop ouvert dans lequel se promènent six malheureux joueurs et la partie technique aux fraises transforment ce nouvel opus en énième jeu d'appoint que l'on chopera lors d'une promo pour s'occuper une heure par-ci par-là.

5

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst

Avec de vrais morceaux de Super Turbo Alpha dedans

Allons droit au but : j'ai horreur de *Naruto*. Non pas que j'exècre le manga, ayant aimé *Ghost in the Shell*, *Excel Saga* et même supporté les 118 discours sur l'amitié des premiers épisodes de *Fairy Tail* avant de décrocher net. Mais *Naruto*, je ne peux pas. En fait, c'est comme si la moindre apparition du blondinet à moustaches me susurrerait "Allez, viens, c'est bien d'être teubé parfois".



Autant vous dire qu'à mon contact, ce titre est autant en sécurité que l'hélico télécommandé de Casque quand il croise Monsieur Chat et sa batte de base-ball. Donc, pour les braves gens qui connaissent, *Ultimate Machin-Truc* prend place lors de la quatrième grande guerre, juste après la destruction de Konoha par Pain. D'ailleurs, on imagine sans mal que les fans seront conquis par les superbes cinématiques et le scénario respecté au point de nous faire régulièrement lâcher le pad pendant une dizaine de minutes, le temps que tout le monde évacue ses répliques. Quoi qu'il en soit, l'ensemble est plaisant et complet, à l'image du mode solo qui se pare d'une couche JRPG avec son monde ouvert, ses missions secondaires et son argent à dépenser dans des objets (potions, bombes, etc.) qui s'utilisent comme des coups spéciaux lors des combats. Et par-dessus tout ça, vous ajouterez une progression en XP pour débloquer de nouveaux items et un gameplay qui délaisse parfois les combats

classiques pour s'offrir des petits twists avec des boss gigantesques ou des vagues d'ennemis qui transforment le jeu en un sorte de beat-them-all. Eh oui. Complet.

Chakra un peu quand même. Bien sûr, le cœur du jeu reste la baston "classique", opposant deux personnages qui seront éventuellement accompagnés d'un ou deux équipiers. Sur ce point, on est tout d'abord impressionné par les 80 personnages jouables et les combats qui ont vraiment de la gueule, pétant de partout et démultipliant les effets de caméra quand quelqu'un envoie son attaque ultime. Puis on est carrément épaté par le laxisme des développeurs qui ont basé leur gameplay sur les réflexes et le positionnement, puisque seuls deux boutons se destinent aux attaques, les autres étant réservés aux sauts, recharge du chakra et esquives. De fait, les combats sont simples à maîtriser, même accompagnés des fameux objets qui se déclenchent à l'aide de la croix directionnelle du pad, tandis que les deux éventuels

équipiers se contentent d'apparaître à la demande pour balancer leur coup spécial. Or, le fait qu'un jeu soit très gratifiant à regarder et facile à jouer représente également une grande qualité quand on file une manette à un pote et qu'il ne se sent pas complètement perdu. Plutôt utile quand le multijoueur est pété par le lag, comme la grande majorité du temps. Maintenant, qu'on aime ou qu'on n'aime pas, on va s'empresse de coller le jeu dans la tronche des développeurs du dernier *Saint Seiya*, histoire de leur apprendre la vie et comment faire un jeu sympa avec une grosse licence.

Kahn Lusth

Notre avis Principalement destiné au fan service, *Naruto "titre à rallonge"* dispose d'un gameplay trop complet pour être boudé. Certes, on pourra lui reprocher une mécanique de combats simpliste et quelques autres brouilles, mais le jeu est bien plus agréable à jouer qu'à prononcer.

7

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



GTX 780 Ti

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

1749€95

LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE

WWW.LDLC.COM



Wasteland 2

Vous allez irradier de bonheur

J'étais tout seul, livré à moi-même, en train d'attendre que l'avion s'écrase au milieu de l'Atlantique, me condamnant à flotter pour toujours sur un fauteuil d'American Airlines. J'étais tout seul, livré à moi-même, en train de faire la queue à l'immigration, guettant le moment où l'on me ferait sortir du rang pour me déporter dans une prison secrète de la CIA à cause des makrouds de la maman de Pipo.

PAR OMAR BOULON



Infos

Genre : Jeu de rôles tactique au tour par tour
Développeur : Inxile (États-Unis)
Distributeur : Koch Media
Date de sortie : 2014
Site : <http://wasteland.inxile-entertainment.com>

J'étais tout seul, livré à moi-même, attendant que le desk de l'hôtel refuse ma carte de crédit et me force à terminer mon séjour blotti sous une jeep, à côté de l'échangeur de la Freeway. J'étais terrifié et solitaire, loin de chez moi, traumatisé par douze heures passées dans une horrible machine volante où l'on m'avait projeté un marathon *Les*

chez Inxile, peut-être que je m'y serais rendu quand même et que j'aurais passé chaque instant à me lamenter de ne pas être chez moi. Mais jamais je n'aurais osé piquer le bureau de Brian Fargo.

Qui suis-je ? Le bureau de Brian Fargo est télescopique. D'une pression sur un bouton, il s'élève ou s'abaisse, permettant de bosser debout (c'est bon pour la santé et on est en Californie) ou de se poser pour un rendez-vous. Tout près de son bureau, il y a un petit meuble couvert de nootropes que je me suis empressé d'aller commander pour ma collec' perso. Et en face, couvrant un mur entier, il y a les reliques : *Baldur's*, *Fallout*, *Carmaggedon*, *Battlechess*... Mais pour l'instant, ce qui retient toute mon attention se passe sur un écran.

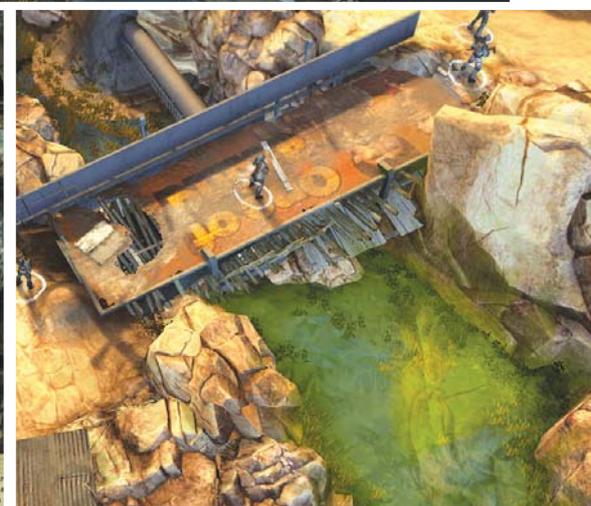
Force, perception, chance, intelligence, charisme, coordination, rapidité : je commence à construire mon perso. Toutes les caractéristiques sont passives et serviront à déterminer le niveau de base de vos compétences, ainsi que divers trucs pas très importants (vitalité, points à distribuer à chaque niveau, critiques). Comme d'habitude, mon avatar sera faiblard, beau parleur et un tout petit peu chanceux. Et comme d'habitude, il maîtrisera surtout des compétences sociales. Ça tombe bien, dans *Wasteland 2*, il y en a des tas.

Paroles, paroles, paroles... Pour les fayots, il y a "*suck ass*", la capacité à faire des compliments et à se faire bien voir... Une approche pas toujours bien récompensée

Experts Los Angeles. Foutu.

Beignet dans son jus. Un journaliste plus respectable vous raconterait sans doute que tout s'est arrangé le lendemain, dès qu'il a pu mettre la main sur *Wasteland 2*. Pour moi, tout a commencé à s'arranger le lendemain quand je suis rentré dans la minuscule boutique de donuts – à peine un mobile home – posée en face du studio. La petite vieille à l'origine indéfinissable, aztèque ou thaï, scandalisée par l'absence de donuts en France, a décidé de me faire goûter ses beignets préférés. Il faisait beaucoup trop chaud et j'entendais, venu des cuisines, les dialogues d'une telenovela. J'ai mordu dans un donut cerise saupoudré de sucre glace et, dans un pic d'insuline, j'ai compris que j'étais à ma place. Je me demande souvent ce qui se serait passé si je ne m'étais pas arrêté dans cet endroit, si j'avais choisi de me poser dans le McDonald's tout proche. Peut-être que je n'aurais pas eu la force de mettre les pieds





La nouvelle collection automne hiver d'Ikea Marie Curie pourris et tôle ondulée pour offrir un côté cosy-glamour à la portée de tous.

Dialogues

On a vu les forums Internet s'enflammer à propos du système de mots-clés au centre des dialogues de *Wasteland 2*... Faut dire que le syndrome *Mass Effect* avait de quoi faire peur aux amateurs de vrais jeux de rôle. Mais que les gros barbus vivant dans la cave de leur mère soit rassurés : si un mot ou un groupe nominal donne le thème de la phrase que vous pouvez prononcer, si vous passez votre souris sur la bulle, c'est l'exacte réplique à votre disposition qui s'affiche. Croyez-moi, ça fonctionne très bien. Autre bonne idée : dans *Wasteland 2*, le recours au skill check n'est pas indiqué sur la réplique : vous ne saurez pas que vos compétences sont au boulot tant que vous n'aurez pas choisi l'option. Tant mieux, ça évite l'assistantat et le recours "stratégique" systématique à ces options. Évidemment, j'ai gardé le meilleur pour la fin : il y a un interpréteur textuel ! Vous pouvez taper un mot dans un champ afin d'interroger votre interlocuteur sur ce que vous désirez. Et ça commence bien : le Général Vargas s'excite quand on lui rappelle son vieux pseudo de Snake, la mention de Harry ou de ses lapins réveille l'angoisse des vétérans et il est possible d'obtenir des infos très intéressantes en trouvant le bon mot-clé. De quoi justifier la présence d'un petit carnet et d'un crayon à papier à côté du clavier.

Voyage Voyage

Les nostalgiques du *Wasteland* original et des premiers *Fallout* vont être ravis : *Wasteland 2* inaugure le grand retour de la Carte Générale. Vous dirigez votre groupe sur une représentation simplifiée de la région en essayant d'emprunter le plus court chemin – ou le moins éprouvant – vers votre objectif. Il va falloir faire gaffe aux rencontres aléatoires (boostez *Outdoorsman* !), essayer de diminuer la durée de la balade, éviter les zones de radiations et trouver des oasis où collecter un peu d'eau. Car, désert oblige, vos personnages peuvent crever de soif, se retrouver fatalement fluorescents ou arriver trop tard. C'est un jeu dans le jeu et, plus d'une fois, j'ai cru être très malin en choisissant un trajet qui me faisait économiser de la flotte pour retrouver tous mes copains condamnés par la radioactivité.



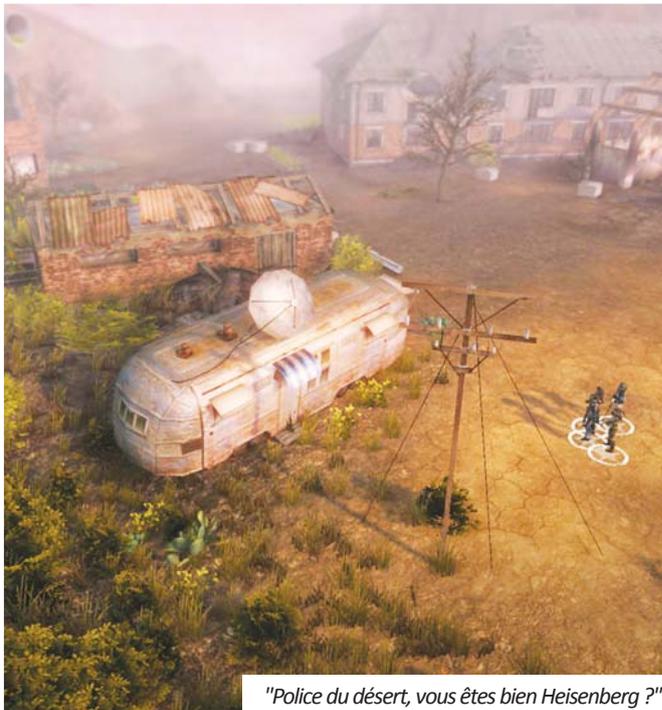
sur les rudes terres du Wasteland. Pour les brutes, il y a "kick ass", l'art et la manière de menacer et d'oppresser. Pour les gros malins, il y a "smart ass", reposant sur la logique et la persuasion. Il y en a même pour les amis des animaux : il serait dommage de se priver du plus court chemin vers la sympathie de ce gros raider sous prétexte qu'il passe par son chien. Et pour les mégalomanes, il y a Commandement, qui confère un boost aux alliés à proximité mais produit tout un tas de problèmes si deux personnages dotés d'un fort leadership cohabitent au sein de votre squad. Car vous n'êtes pas tout seul : *Wasteland* a toujours fonctionné sur le principe du commando. Trois autres personnages contrôlables vont rejoindre mon beau parleur pour éviter qu'il crève dès le premier combat. Et régulièrement, j'aurai l'occasion de recruter des personnages non-joueurs... À commencer par cette bonne vieille Angela Deth, bien décidée à venger le meurtre d'un vieil ami.

Le désert des barbares. Car Ace est mort. Ce vieux sagouin, extrait il y a si longtemps des géôles de Quartz, a fini par crever en mission. Plutôt ironique pour un gars qui n'a jamais vraiment été fait Desert Ranger. Vargas, désormais Général, s'en veut de l'avoir envoyé au casse-pipe. Alors, c'est vous et votre bande qu'il expédie à la mort. Il va falloir reprendre le job du macchabée : poser des dispositifs d'écoute sur les trois antennes radio les plus proches du camp de base et enquêter sur un étrange message ondes courtes s'en prenant directement à votre petit club. Tout cela serait bien simple si une

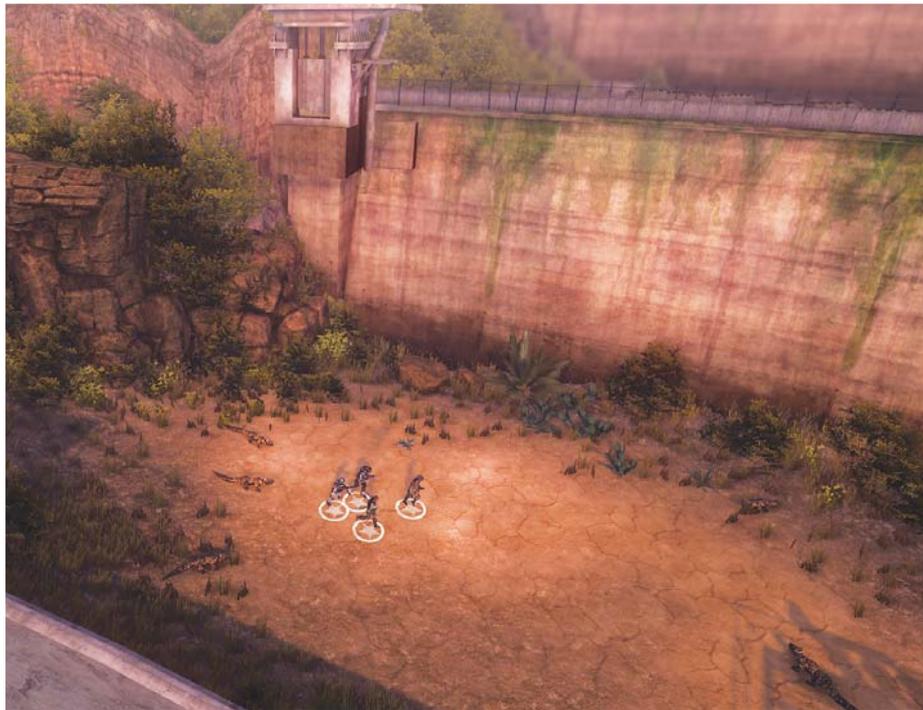
L'enjeu premier de *Wasteland 2* : offrir une aventure où l'engagement est obligatoire

vague de terreur parfaitement orchestrée ne s'abattait sur le désert à l'instant où vous commencez à remonter une piste... Les deux centres garantissant la survie de la région, Agricultural Center, le grenier à blé, et Highpool, le point d'eau, sont simultanément attaqués. Allez, décidez à qui vous allez porter secours ; en gardant à l'esprit qu'en vous rendant dans une bourgade, vous condamnez l'autre, faisant irrémédiablement basculer votre partie dans une direction dont elle ne reviendra pas.

Charybde ou Scylla ? Le voilà, l'enjeu premier de *Wasteland 2* : offrir une aventure où l'engagement est obligatoire, où il est quasi impossible de ménager la chèvre et le chou, de s'en tirer sans casse. La philosophie de design d'*Inxile* est simple : dans un univers aussi brutal et impitoyable que le désert post-apocalyptique, un choix implique un sacrifice. Et s'il y a une solution qui arrange tout le monde, vous pouvez être sûr qu'elle demandera forcément d'incroyables efforts, un choix bien particulier de compétence – et quelques gros coups de bol – afin d'être mise en place. Autoriser le joueur à courir plusieurs lièvres diluerait fatalement l'importance de ses actes. Sans compter que cette facilité restreindrait la capacité de l'aventure à réagir à nos actes, l'autre grand cheval de bataille du studio. Pour Fargo et son équipe, il faut que chaque décision du joueur, grande ou petite, ait une conséquence à l'écran, à court ou long terme. On pense évidemment aux grands embranchements que vous empruntez en décidant de secourir une ville plutôt que l'autre,



"Police du désert, vous êtes bien Heisenberg ?"



mais le spectre est bien plus large. On retrouve cette volonté dans les dialogues – certaines réponses variant légèrement de ton afin de permettre le roleplay ou entraînant des bouleversements immédiats –, dans les nombreux moyens de résoudre un problème, dans les nombreuses issues à une situation dans l’affichage de chaque pièce d’équipement sur les modèles de persos, dans les bouleversements géopolitiques engendrés par l’attitude que vous entretenez avec

les factions, mais aussi par la manière dont vos compagnons perçoivent votre attitude et vos actes.

L’art et les manières. J’hésite à vous donner des exemples... Les plus connus ne vous intéressent plus et vous dévoiler les autres risque de vous gâcher la découverte. Allez, juste un tout petit morceau de début du jeu : la première tour radio est gardée par une demi-douzaine de raiders. Vous pouvez tirer profit de la topologie pour placer vos hommes, déclencher le combat sans que les loubards ne vous entendent et massacrer tout le monde. Vous pouvez aussi vous pointer et essayer de discuter. En fonction des capacités de votre commando, il est possible d’expliquer que vous êtes les rangers et que vu la puissance de feu de votre faction, il serait plus raisonnable de vous laisser passer (*smart ass*) ; il est possible de menacer le chef des bandits de flinquer son chien adoré si on ne vous laisse pas passer (*perception moyenne et kick ass*) ; ou, comme je l’avais évoqué plus haut, de vous approcher du clébard, d’activer l’affinité avec les animaux d’un de vos persos, de câliner le iench et de vous faire accueillir à bras ouverts. J’imagine qu’il y a d’autres manières d’aborder le problème mais, voilà ce qui m’est venu au moment de le faire.

Skill faut retenir. Tout cela est très gratifiant et il est important de comprendre comment Inxile est arrivé à ce résultat : l’utilisation des compétences dépasse largement le stade du traditionnel skillcheck en cours de dialogue. À la manière d’un jeu de rôles papier, elles peuvent être activement utilisées à n’importe quel moment. Vous êtes libres de glisser-déposer la plupart des skills

dans les barres de raccourcis de vos persos et de cliquer dessus quand bon vous semble. Ainsi, vous pourrez utiliser la médecine pour soigner un de vos potes, mais aussi pour avoir des détails sur les blessures d’un cadavre. Outdoorsman permettra de voir venir les rencontres aléatoires de la carte principale ou de trouver des oasis mais aussi d’étudier la faune et la flore. Une bonne maîtrise de la technologie Synth sera utile pour "convertir" ou réparer des robots, mais aussi pour extraire des informations de leurs

Technique

"Oh, ça serait tellement mieux si le jeu était en 2D isométrique"... Hum, je veux bien être plus royaliste que le roi mais faut pas pousser : la caméra libre fonctionne très bien dans *Wasteland 2*. Allez, il faut s’habituer à régulièrement faire pivoter l’axe de vue pour ne rien rater des passages secrets et petits machins planqués un peu partout mais c’est très bien comme ça. Surtout qu’au final, le jeu est plutôt mignon. Les décors se montrent même très inventifs et parfois sublimes. Il y a encore un peu de travail à faire au niveau des personnages, mais reconnaissons que le pari d’afficher chaque pièce d’équipement sur le modèle 3D rend la chose un peu plus difficile. Et les bugs ? Et les bugs ? Là-dessus, difficile de juger : j’ai joué sur une version de travail loin d’être finalisée. Mais je peux vous garantir que l’équipe d’assurance qualité est motivée et réactive. Enfin, j’espère quand même qu’ils garderont deux ou trois problèmes sérieux. Après tout, c’est un peu un jeu Interplay.

carcasses. Dans certains cas, il faudra même jouer les multi-instrumentistes pour obtenir ce que vous voulez... Il y a dans le jeu des plantes explosives dont vous devez récupérer les spores afin de sauver les gens qu'elles ont contaminés. Vous pouvez y aller à la bourrine et vous trouver embarqué dans une vraie boucherie. Mais il est aussi possible de jouer les choses finement : s'approcher en mode discrétion pour ne pas déclencher l'explosion, avoir recours au déminage pour éviter la mise à feu et jouer au petit botaniste pour extraire la partie dont vous avez besoin sans l'abîmer. Évidemment, il faut avoir le bon set de capacités dans son équipe et expérimenter... À l'inverse de ces tours de force extrêmement spécialisés, plusieurs skills pourront arriver au même résultat : ouvrir une porte, ça se fait en la crochétant, en la pulvérisant au bazooka, en la forçant à coups de lattes ou en utilisant des explosifs.

Pan pan boum boum. Un même soin a été apporté aux compétences de combat. Dans l'immense majorité des RPG classiques – et en particulier dans les univers contemporains, futuristes ou post-apo –, le choix d'un type d'arme est plutôt cosmétique, lié à l'ennemi qui nous fait face ou, le plus souvent, à la dose de dégâts produite. Mais *Wasteland 2* a été pensé, dès le début, comme un jeu tactique. Bien plus tactique qu'un *Fallout 1* ou *2*. Chaque type de matos possède un usage bien défini et les armes fonctionnent comme autant d'outils : les contondantes font énormément de dégâts mais impliquent d'être collé à l'adversaire, les armes tranchantes ont une plus grande chance de critique, les fusils à pompe secouent l'adversaire, les



Allô, c'est Macha

Je vous ai suffisamment vanté l'écriture de *Wasteland 2*, mais il y a un autre élément génial avec lequel je dois vous saouler : le design sonore. Certains se plaignent du manque de dialogues doublés dans le jeu, mais une fois qu'ils auront touché à la radio talkie-walkie fixée en haut à droite de l'écran, ils la fermeront pour de bon. De temps en temps, elle lâche une rafale de parasites dégoussantes ; parfois, au loin, on a l'impression d'entendre les imprécations d'un prédicateur fou (et c'est le cas, un aïeul de Fargo) ; on vous menace, on vous met en garde, on vous prévient. C'est le contrepoint à la quête principale du jeu, un truc mystérieux et magnétique qui vous attire vers des missions secondaires que vous n'attendiez pas. Et c'est encore plus beau lorsqu'elle se mêle à la bande-son de Mark Morgan, à sa réplique torturée et synthétique de bruits de la nature. Sinon, tant que j'y pense, d'ici la sortie du jeu : apprenez le morse.

armes à énergie n'ont d'intérêt que si votre cible possède une armure dans laquelle la faire cuire, les fusils d'assaut se moquent des gilets pare-balles, les armes de poing ne tirent qu'un coup à la fois mais possèdent d'énormes chances de critique, les fusils de sniper triomphent de tout mais consomment tellement de points d'action qu'il vaut mieux s'en servir loin de la mêlée. Il va falloir panacher votre groupe et créer des synergies entre vos bonshommes comme vous le feriez dans un *XCOM*.

Les rescapés de l'an 2000. Voilà, c'est ça. *Wasteland 2* est un *Fallout* qui aurait mangé *XCOM*... Les combats sont nombreux et impitoyables si vous ne faites pas gaffe. Évidemment, certaines composantes propres au genre tactique et compagnie ont été évacuées – comme les stances ou l'overwatch – et pourtant, on retrouve un tas de choses comme la gestion des lignes de vue et de l'altitude, l'influence de la vitesse de

mouvement sur la perception (et l'utilisation de cette dernière pour évaluer le cône de vue des ennemis ou la présence d'un hostile marchant derrière une palissade), la possibilité de se mettre à couvert, de scinder son groupe pour effectuer des prises en tenaille... Je crois même avoir vu une fois des mecs utilisant des armes puissantes pour atteindre un adversaire

repéré derrière une paroi fine. Sans compter que le level design et l'Intelligence Artificielle ont été conçus pour créer des situations stimulantes. Les maps sont dotées d'angles morts, de goulets d'étranglement, on tombe parfois sur des empilements de niveaux très verticaux. Et les ennemis disposent de comportements très différents : on vous charge au corps à corps tandis que les potes vous arrosent de loin, certains monstres se collent à vous parce qu'ils explosent quand vous les tuez, une bande de vagabonds est moins carée que les forces spéciales d'une secte. Et je passe sur les robots gigantesques. Ça fait longtemps qu'on est sorti du syndrome de "la baston parce qu'il en faut".

Wasteland 2 est un Fallout qui aurait mangé XCOM...



Le RER A ZEUS en direction de Boissy-Saint-Léger aura 10 ans de retard en raison de voyageurs sur la voie.



Géométrie variable. Pourtant, au fur et à mesure de l'aventure, j'ai pu m'apercevoir que *Wasteland 2* ne se contentait pas de jongler entre RPG et baston tactique. Le studio a rajouté une composante tout à fait sympathique à sa recette : chaque lieu que vous visiterez possède un caractère bien particulier. Je ne parle pas seulement d'une ambiance, d'une histoire ou d'un look. Il s'agit carrément de variations de gameplay, d'une coloration des mécanismes, de l'équilibrage et du level design visant à mettre à l'unisson le background et la manière dont vous allez jouer. Agricultural Center est transformé en cauchemar botanique à la suite d'une contamination biologique : le jeu bascule lentement dans le survival horror avec des ennemis supérieurs en nombre, des munitions qui diminuent, l'obligation de fuir certains combats, une oppression constante. Highpool joue la carte du puzzle nécessitant de scinder son squad en petits groupes pour utiliser, de manière simultanée, diverses compétences à différents endroits afin de progresser dans le système hydraulique de la ville. Plus loin, quand on se déplace vers Los Angeles, on trouve aussi des zones purement sociales où

voire roleplay, l'usage créatif des compétences ainsi que les décisions prises transformeront totalement votre expérience. Allez-vous respecter les coutumes d'une secte loufoque ou empêcher une exécution pour "non-respect des règles du savoir-vivre" ?

Fantastique et fantasque. Des trucs débiles comme ça, on en recense des tas. Plus que dans *Fallout 2* ou dans un *New Vegas* en mode "Wild Wild Wasteland". Sauf que chez Inxile, on a fait le choix de ne pas se contenter de petits clins d'œil, de blagues sporadiques ou de références pop culture. Les gros délires sont parfaitement intégrés à la structure du jeu et constituent même sa colonne vertébrale : là où *Fallout* nous faisait croiser une unité de la Brotherhood of Steel à la recherche de la Sainte grenade d'Antioche pour rigoler, *Wasteland 2* vous confronte très sérieusement à des factions priant Reagan, à des obsédés des bonnes manières cannibales, à des moines guerriers s'irradiant pour ne plus faire qu'un avec la "Grande Fluorescence", ou à une bande obsédée par la Méthode Coué et le développement

Inxile et Obsidian tirent merveilleusement parti de ces flirts à répétition avec le ridicule

personnel. Ça pourrait être casse-gueule mais Inxile et Obsidian tirent merveilleusement parti de ces flirts à répétition avec le ridicule.

Folie dure. Cela s'explique par trois facteurs : tout d'abord, les idées les plus idiotes sont traitées avec un sérieux et une méticulosité déments. Si les Guipers considèrent Reagan comme un Dieu, c'est pour d'excellentes raisons : découverte d'un film hagiographique où il joue le premier rôle, enrichissement du mythe à coups de papiers publiés lors de sa présidence puis de son regain de popularité chez les Républicains, le tout démultiplié par une méconnaissance du XX^e siècle et des différences entre réel et fiction qui transforment ce bon vieux Ronald en surhomme ayant réussi à mettre à genoux les Peau Rouge et les Soviétiques avec une main dans le dos. Ensuite, le côté ridicule d'un clan est généralement proportionnel à l'horreur de ses coutumes ou à la menace qu'il représente à l'échelle de la région : il ne s'agit pas de gentils tarés et de doux dingues mais bien de monstres absurdes et impitoyables. Enfin, l'écriture est tellement formidable qu'on est prêt à suivre les auteurs n'importe où, rien que pour voir la manière dont ils vont construire et mettre en place leurs délires.

Magie du Verbe. Purée, j'ai l'impression que vous ne comprenez pas à quel point ce jeu est bien écrit. Faites un effort d'imagination s'il vous plaît. On parle d'un RPG où l'on se retrouve à faire des clics droit sur des pierres, des pots en terre ou des tapis dégueu' par plaisir. J'ai rigolé pendant cinq minutes – et pourtant je suis plutôt du genre à sourire aux vanes – après être tombé sur le petit paragraphe qui me dépeignait l'enfer végétal s'étant installé à l'entrée du labo d'Agricultural Center. Et je passe sur les commentaires faits par ennemis et alliés lors des combats ou sur les perles d'inventivité saupoudrées un peu partout, depuis l'inventaire jusqu'au compte rendu de dégâts. Dans le coin droit de l'écran, il y a un petit prompteur où défile un commentaire continu sur ce que vous faites, ce que votre groupe aperçoit (comme dans *Fallout*) – je suis certain d'avoir passé plus de temps à fixer ce truc qu'à mater l'écran principal. Parce que je refusais de rater le prochain bon mot. Et ça va faire trois semaines que je n'ai pas joué à *Wasteland 2*. Parce qu'il est resté là-bas, à Newport Beach. Je suis tout seul, livré à moi-même, en train d'attendre que la bêta arrive.

Omar Boulon

Torment : Tides of Numenera

De Sans Nom à Sans Voix

Quand on me demande pourquoi j'ai voulu faire testeur, je réponds par ordre d'importance : pour pouvoir écrire n'importe quoi, pour pouvoir écrire n'importe comment, pour pouvoir faire pleurer les enfants en donnant de mauvais conseils aux mères de famille dans les Micromania.

A lors quand des gars me disent "oui mais moi j'ai voulu faire ce métier pour être au plus près du processus créatif, pour voir la magie du jeu vidéo naître", j'ai légèrement tendance à me foutre de leur gueule. Mais des fois, on a de la chance, comme chez Inxile... J'étais venu pour jouer à *Wasteland 2*. Un paquet de macarons plus tard, j'ai le droit de m'entretenir avec Colin McComb et Kevin Saunders, les deux têtes pensantes de *Torment : Tides of Numenera*, brillant bâtard de *Planescape Torment*. Bâtard ? Oui, le petit est privé de ses titres de noblesse restés – avec la

Infos

Genre :
Jeu de rôles
Développeur :
Inxile (États-Unis)
Éditeur :
Pas encore
Date de sortie :
2015, en étant optimiste
Site : torment.inxile-entertainment.com

licence *Dungeons & Dragons* – chez Wizard of the Coast. Par contre, il est doté de toutes les qualités de son papa.

Comme Clichy mais en mieux.

Oubliez Sigil, la ville de *Planescape*, la ville carrefour connectée à tous les plans du multivers. Et découvrez Numenera, le monde mille-feuilles créé par Monty Cook. L'histoire de *Numenera* se déroule sur notre Terre, un milliard d'années dans le futur. Éons après éons, les couches de civilisations se sont superposées les unes sur les autres au rythme de chaque grande catastrophe, apocalypse, holocauste ou extinction. Et de chaque reconstruction. Si je me rappelle bien, on en est à la neuvième. Aujourd'hui, les contemporains – ceux qui sont sur la couche du dessus – explorent ces sédiments, ramassent les vestiges et rencontrent des rescapés, chimères, fantômes, Dieux ou robots. C'est sympa, ça offre une bonne alternative aux portails de *Planescape*. Mais ce qui fait la grande supériorité du jeu vidéo sur le JDR papier, c'est l'introduction des fameuses "tides", les marées de l'âme inventées par le studio. Au nombre de cinq, ces forces – aussi tangibles que la gravité ou le magnétisme – sont caractérisées par des couleurs, et pourraient être comparées à une forme d'alignement extrêmement nuancé et merveilleusement polysémique. Ah là, je sens que j'ai perdu 85 % de mon public.

ENFP vs ISFJ. Si *Dungeons & Dragons* se contentait de classer les individus en fonction de leurs choix moraux et de leur attitude vis-à-vis de l'ordre et du chaos, les tides feraient plutôt référence à de grands élan, à des attitudes vis-à-vis de l'univers, à la manière dont la somme des parties constituant un individu est perçue : il y a

une tide pour l'empathie (or), une tide pour la justice (indigo), une tide pour la passion (rouge), une tide pour la recherche de la sagesse et du savoir (bleu), une tide pour l'influence (argent)... Seulement, ces fameuses tides ne sont pas monolithiques, elles sont complexes, un peu mouvantes. Le jeu tout entier est dédié à l'exploration de cette multitude de sens, à l'étude du moment où, à force d'étendre l'acception d'une de ces valeurs, on finit par en sortir. Car, les tides se moquent un peu de vos aspirations et se

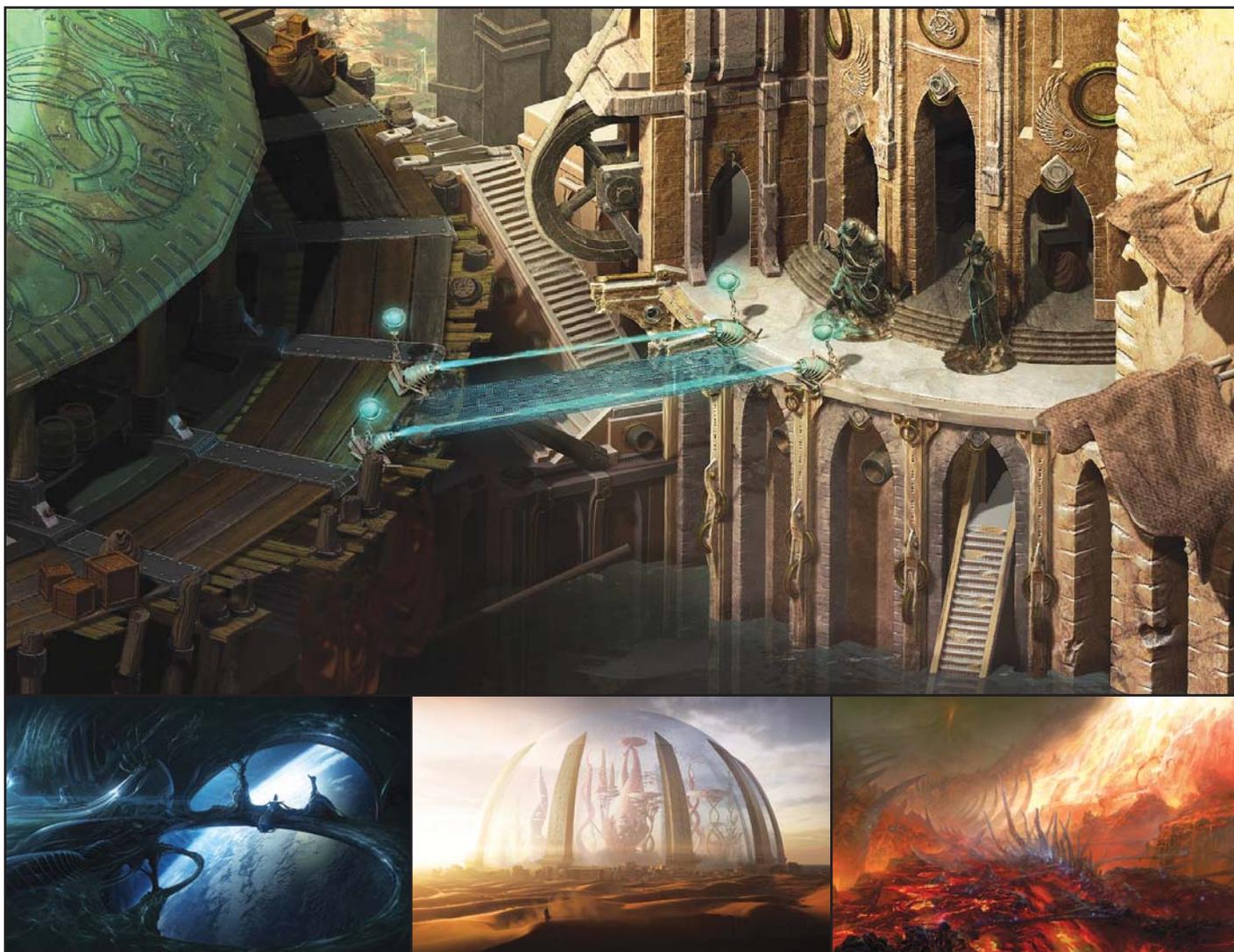
Un JDR posant une question légère : quel est le vrai sens, le résultat, la valeur d'une vie ?

soucient davantage des moyens déployés pour les poursuivre et du résultat auquel vous aboutirez. Ce qu'on retiendra de vous, votre postérité, comptera bien davantage que vos vœux pieux (sauf s'ils ont été prononcés en public en marquant les esprits). Inxile a tout bêtement décidé de créer un jeu de rôles posant une question légère : quel est le vrai sens, le résultat, la valeur d'une vie ?

Place des grands hommes. Évidemment, il existe quelques astuces... Tout d'abord, l'immense majorité des gens sont totalement ignorants de cette tectonique des plaques métaphysique. Ensuite, la "postérité" que vous construisez en cédant à une tendance ou l'autre a une conséquence sur l'univers physique et peut vous attribuer des pouvoirs particuliers : pêche à la mémoire sur les cadavres, capacités au combat, enchantement, etc. Plus pacifiquement, la capacité à "lire" la tide de vos interlocuteurs et à architecturer votre discours en fonction de leurs orientations vous garantira toujours un beau succès. Faites quand même gaffe, certains personnages ont aussi développé une perception de ce qui sous-tend les actions de leur semblables et ils n'hésiteront pas à tenter de vous manipuler. Enfin, vos actions – et en particulier les choix que vous ferez dans les dialogues – auront une influence sur votre position. Les glissements se feront lentement, avec une certaine inertie – après tout la postérité est tout sauf instantanée –, mais généralement d'une manière bien différente de ce à quoi vous vous attendiez.

Ma vie de Pilote d'essai. La construction de *Torment : Tides of Numenera* est complexe, tellement complexe que le jeu m'a semblé imprévisible, organique. Et c'est un compliment. J'ai eu la chance de jouer à deux prototypes, le premier utilisant le moteur de *Wasteland 2*, le second prenant la forme d'un simple QCM en mode texte. Dans les deux cas, j'y ai connu mes





plus grosses émotions de rôliste et, même en m'appuyant sur ma connaissance plutôt convenable des codes du RPG, je n'ai pas du tout abouti aux résultats que j'attendais. Les nuances, la quantité ahurissante de situations envisagées par les auteurs, leur travail sur l'épaisseur du moindre perso, le refus des solutions simplistes et des leviers traditionnels rendent les choses beaucoup trop "réelles" pour qu'on joue le manipulateur à la petite semaine.

Red vs Blue. La première démo m'a offert une petite incursion dans une dimension où deux entités, représentant plus ou moins l'ordre et le chaos, étaient enchaînées. Dans le fond, leurs minions respectifs s'affrontaient pour les libérer. Allais-je laisser les choses en l'état sachant que l'un des deux finirait par triompher grâce à ses troupes plus nombreuses ? Tenter d'aider un camp en particulier ? Mais les aider par quel moyen ? Est-ce que défendre le tenant de l'ordre, déjà bien affaibli, en me montrant proactif et brutal – par exemple en détruisant le générateur qui alimente les barreaux de sa geôle – ne se révélerait pas contre-productif en favorisant la philosophie chaotique ? Et pour quel bénéfice, quelle conséquence ? Détail délicieusement élégant, le choix d'une réplique provoquait le passage d'un tour de jeu pendant lequel

les minions des deux camps progressaient lentement vers leur objectif. Yep, du dialogue au tour par tour, la classe. Je ne m'attarde pas – vous découvrirez tout cela bien assez tôt – mais le seul cas de figure absent au final était la possibilité de prolonger le *statu quo*, un concept inconciliable avec la plasticité de *Torment*.

Oh Bravo ! Ah mais s'il n'y a pas de *statu quo*, c'est angoissant ! Qui voudrait jouer au sein d'un monde en perpétuel mouvement, comme le vrai ? C'est ce qu'ont dû se dire les gars d'Inxile. C'est pour cela qu'il propose très régulièrement des galops d'essai aux vieux frileux que nous sommes. À la manière du héros de *Code Quantum*, votre personnage se retrouve parfois incarné dans le corps d'autrui, pile pour le jour le plus important de sa vie. Le but de ces phases de jeu est de vous familiariser avec le côté pluriel des tides, tout en vous permettant de prendre des risques sans flinquer toute la campagne. La démo format QCM que j'ai parcourue m'a planté dans les sandales d'un milicien venu prévenir un petit village que l'armée avait l'intention de le raser. Ma petite copine étant du coin, j'ai bien l'intention d'empêcher le massacre. Manque de bol, malgré ma bonne volonté et la présence d'une autochtone à mes côtés, on ne veut pas de mon aide.

Glorieux échecs. En filant des coups de main, en discutant avec tout le monde – en particulier un petit garçon – et en suivant certaines pistes, je commence à me rendre compte que le village cache quelque chose. Je suis à deux doigts de mettre la main dessus mais un choix de dialogue un peu trop condescendant me coupe dans mon élan. Ma meuf finit par confesser qu'un monstre terrible est caché ici. Mais elle ne veut pas en dire plus. Alors je rentre au camp pour convaincre mon supérieur d'annuler l'attaque. Il m'explique qu'il n'y a pas un monstre au village, mais que tous les villageois sont des créatures terrifiantes, les choses s'enveniment, j'attaque afin de laisser à ma douce le temps de prévenir les siens et je me fais éventrer. Je meurs et on m'explique les conséquences de mes actes : le village a été rasé. Et même si les villageois ne nuisaient à personne, ce coup de force a bénéficié à la région tout entière. À l'échelle des tides, il s'agissait d'un affrontement entre l'Or (empathie, charité, compassion, sacrifice) et l'Indigo (le bien commun). J'en ressors ébahi et, aujourd'hui encore, je pense souvent aux questions de ce passage. Il y a quelque chose de très puissant à l'œuvre avec ce *Torment* et j'espère bien pouvoir vous en parler beaucoup plus longuement bientôt.

Omar Boulon

Banished

Chasse, pêche, nature et optimisation

Sauver des princesses, diriger des flottes de vaisseaux intergalactiques, équarrir du terroriste, on l'a déjà fait 1 000 fois. Par contre, couper du bois et récolter des patates en se demandant si les gueux du village vont passer l'hiver, ça c'est moderne et original. C'est le principe étrangement excitant de *Banished*.

Infos
Genre : Gestion rurale
Développeur : Shining Rock Software
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : Très prochainement

Si vous êtes un fan d'*Anno* ou de *Settlers*, cela fait probablement quelque temps que, comme nous, vous surveillez *Banished* du coin de l'œil, notamment depuis l'apparition de vidéos YouTube remarquées. On

y voyait des petits paysans s'affairer dans les champs, puis retourner à leur village de cahute en bois, et mourir de faim ou de froid à l'hiver suivant, ça avait l'air vraiment sympa et engageant. À la mi-novembre, nous avons pu mettre la main sur une version bêta du jeu pour tester toutes les belles choses promises dans ces vidéos aguichantes. Et disons-le tout de suite : à la manière d'une jeune paysanne rougissante d'émotion en espionnant, cachée dans un fourré, un bûcheron au torse puissant se délasser dans une mare de boue, nous sommes définitivement

Seul, avec ses bits et son couteau

C'est assez rare pour être signalé, *Banished* est l'œuvre d'un seul homme. Luke Hodorowicz a bossé dix ans comme programmeur graphique dans des grosses boîtes de jeu vidéo. Il a participé à plus de quinze titres, puis il en a eu marre. Il a posé sa démission et commencé à faire dans son coin le jeu de zombie de ses rêves. Se rendant compte que le secteur était déjà surpeuplé (et que son jeu n'était finalement pas si bien que ça), il a tout bazardé pour un nouveau projet, qui est devenu *Banished*. L'homme n'a même pas utilisé un moteur 3D déjà existant, il a tout codé de A à Z en C++, produit l'intégralité du contenu du jeu et insiste pour terminer le projet en solitaire, sans aucune aide extérieure. Dans ma tête, j'imagine qu'il ressemble à Bear Grylls ou Ron Swanson.

tombés sous le charme de cette petite production indé' qui sent bon le terroir.

Nan mais hameau, quoi. *Banished* nous met à la tête d'un petit groupe d'individus bannis de leur village (d'où le titre, voilà, bravo). Une partie démarre sur une carte générée aléatoirement, un beau petit paysage de campagne avec forêts, rivières et collines, sur lequel il faut d'abord bâtir, via un menu de construction classique, une grange (qui servira de bâtiment de stockage) et quelques maisons en bois. Commence alors une grande épopée productiviste où le but est de transformer ce minuscule hameau d'une demi-douzaine de cul-terreux en un village

Une petite production indé' qui sent bon le terroir

prospère dont la population pourra dépasser les 600 habitants – c'est du moins ce que laisse entendre la liste des Achievements Steam du jeu. Pour cela, il faut bien sûr construire des structures de production, comme une cabane de chasse ou de pêche, une hutte de cueilleur, puis plus tard des champs à cultiver, des pâturages pour l'élevage des troupeaux, des mines, des carrières de pierre, une forge... Chaque bâtiment requiert un ou plusieurs travailleurs pour fonctionner, et l'un des gros boulots du joueur consiste à bien distribuer les rôles. En effet, les petits habitants du village ne se micro-managent pas directement, mais on leur assigne une profession via un menu spécial. Ils font ensuite leur petite vie dans leur coin (ils vont au boulot, retournent dans leur chaumière, mangent, dorment, font leurs courses...) sans que le joueur n'ait à les micro-manager. C'est exactement le même système que *Dwarf Fortress*, avec une vingtaine de ces professions qui font les délices de Jean-Pierre Pernaut au 13 h de TF : le fermier, l'éleveur, le tailleur de pierre, l'herboriste, le curé, le taver-nier, le bûcheron, le tailleur...

Le paysan et le comptable. Après une petite heure de jeu, *Banished* donne l'impression d'être finalement très différent d'un *Anno* ou d'un *Settlers*. Ce jeu de gestion campagnard se crée son propre style, grâce notamment à un moteur de simulation bien huilé qui vous calcule à l'unité près



les bûchettes consommées par le village, les kilos de blé, les peaux de vaches, les oignons sauvages récoltés dans les bois, les poulets et les veaux, le stock de bois ou de pierres, les marrons, les prunes, les abricots, les rouleaux de laine, les salades... Tout est suivi, noté, pris en compte, on peut même cliquer sur un villageois et examiner son inventaire à tout moment, consulter des tas de graphiques récapitulant des années de production, c'est très sérieux, très carré, ça n'est pas de la gestion approximative. Pendant de cette précision, *Banished* est un jeu qui ne pardonne rien et qui se révèle, par certains aspects, étonnamment réaliste. Par exemple, les champs sont cultivés selon les saisons et la météo influe sur leur rendement. Les enfants doivent être nourris (et si possible éduqués) pendant de nombreuses années



avant de devenir productifs, ce qui pose de vrais problèmes de planification et de gestion de la pyramide des âges. Les arbres d'un verger mettront plusieurs saisons avant de donner des fruits. Les couples semblent avoir tendance à faire plus de gamins s'ils ont une chaumière bien à eux et ne vivent pas en communauté avec d'autres personnes. La variété du régime alimentaire joue sur la santé des villageois. Les maladies sont bien sûr gérées, de même que les infestations dans les champs, les morts accidentelles, les désastres naturels, la qualité des outils, la rigueur des hivers...

Ma terre, mon village. *Banished* est donc bien plus "sérieux" et exigeant qu'un *Settlers*, et même plus difficile qu'un *Anno*. Augmenter la population du village prend du

temps, ne comptez pas vous retrouver à la tête d'une mégapole en quelques années. Sur ma première partie réussie (après plusieurs tentatives qui se sont terminées en abominables famines), j'en ai vraiment sué pour atteindre les 200 habitants au bout de 4 ans d'existence. En j'en bave encore pour nourrir, éduquer, outiller et chauffer tout ce petit monde. Mais l'attachement que j'éprouve pour mon village et ses petits paysans, que j'ai vus grandir, s'installer en couple dans une cahute, faire des enfants, mourir, n'en est que plus fort. *Banished* a un je-ne-sais-quoi de particulier, un étrange charme rural, une cohérence dans son gameplay et son univers qui le rend très addictif. On retrouve définitivement des sensations à la *Dwarf Fortress*, même si *Banished* est beaucoup plus abordable. Pour l'instant, la bêta-version à laquelle

Le moteur 3D affiche sans problème de jolis paysages forestiers et giboyeux.

Beau et bien programmé, Banished ne donne jamais l'impression d'avoir été développé par une seule personne.

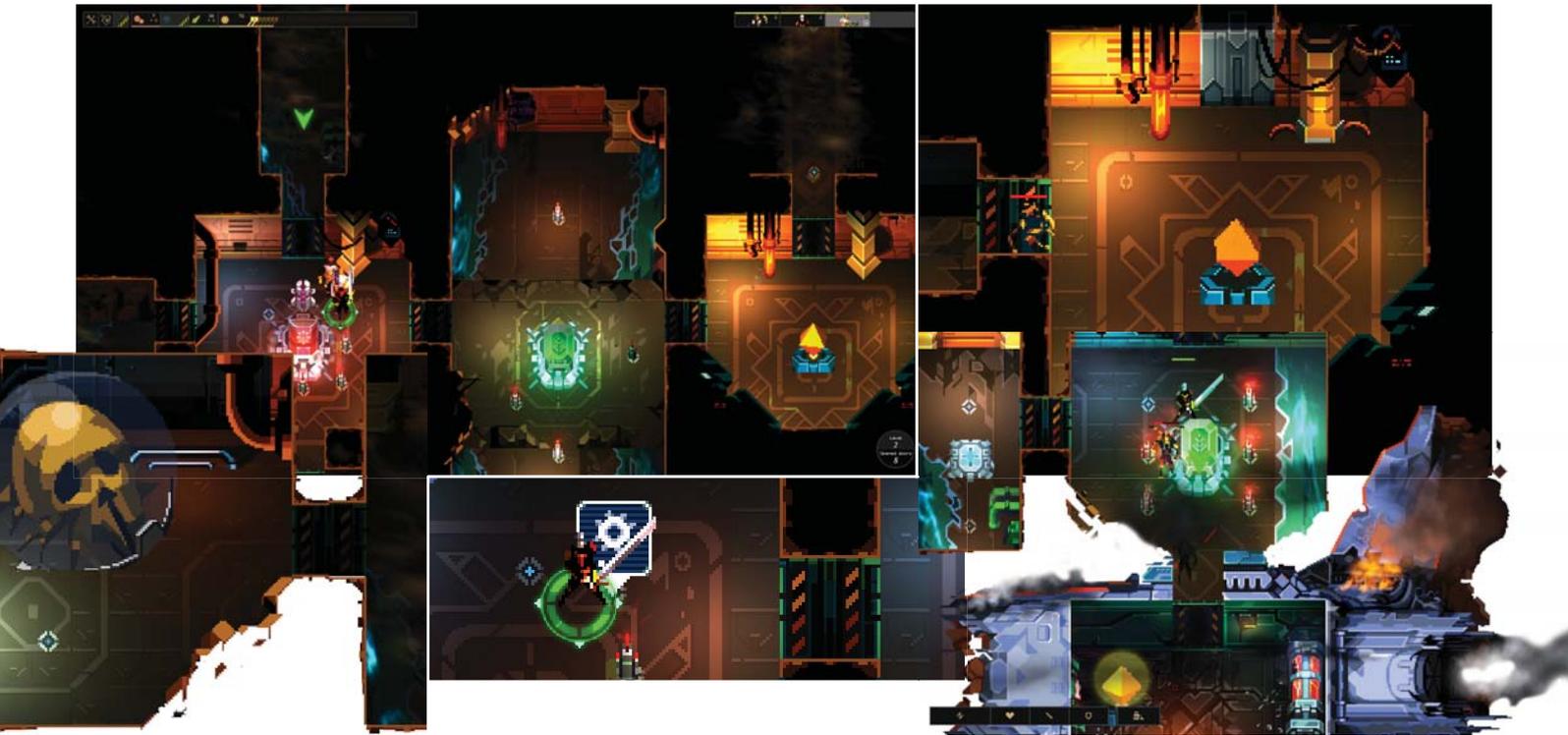
nous avons accès n'est pas encore parfaite. Il manque notamment un vrai manuel pour expliciter certains mécanismes de jeu – j'avoue avoir dû abandonner, sans comprendre pourquoi, des villages tombés dans une spirale de famine alors que j'avais des brouettes de bouffe disponibles dans mes granges... Gageons que tout ça sera clarifié avec une version finale qui pourrait être disponible sur Steam avant la fin de l'année, et devenir ainsi la très bonne surprise inédite de Noël.

ackboo

Dungeon of the Endless

Donjon et profond

"Comme c'est élégant !", dit Pipomantis, qui sait de quoi il parle puisqu'il porte une marinière blanche à rayures bleues. Il faut reconnaître que *Dungeon of the Endless* a de la gueule. Contrairement à la plupart des jeux à gros pixels qui n'utilisent le côté rétro que comme cache-misère, le petit dernier d'Amplitude possède une vraie identité visuelle, un je-ne-sais-quoi de très propre, de classique et original à la fois. Comme son gameplay, en fait.



Infos

Genre : Roguelike / Tower-defense
Développeur : Amplitude (France)
Éditeur : Amplitude
Sortie prévue : N.C. (sera prochainement en accès anticipé sur Steam)

À première vue, *Dungeon of the Endless* est un roguelike. En début de partie, on dirige deux personnages (on pourra en recruter deux autres par la suite) choisis au hasard parmi un roster assez large. Si les héros ne sont pas toujours les mêmes, leur situation ne change pas : leur vaisseau s'est crashé au milieu d'une base abandonnée sur une planète hostile. Le but est de survivre, bien sûr, mais aussi d'installer l'équipement nécessaire pour le faire dans de bonnes conditions. Car *Dungeon of the Endless* est aussi un tower defense. Dans la plupart des salles, on trouve des prises dans lesquelles peuvent être installées tout un tas de machines qui servent à produire des ressources (la "nourriture" utilisée pour soigner et upgrader les PJ et l'"industrie" qui sert à produire d'autres machines), à aider nos personnages à se défendre (tourelles, mines...) et à produire tout un tas d'effets bénéfiques ou nuisibles affectant les personnages et les ennemis qui se trouvent dans la pièce.

Économies d'énergie. Bien sûr, la base étant abandonnée, il est nécessaire d'alimenter en énergie les différentes salles avant de pouvoir y construire quoi que ce soit. Coup de bol, nos naufragés de l'espace trimbalent avec eux un cristal capable, en début de partie, de fournir assez d'énergie pour alimenter une salle. Pour augmenter sa puissance et pouvoir alimenter plus de pièces, il faut récupérer de la "dust", une ressource spéciale que droppent les ennemis abattus. Bien sûr, on ne peut pas alimenter en énergie TOUTES les salles alors il faut procéder à des arbitrages intelligents. Vaut-il mieux activer ce cul-de-sac qui sera facile à défendre avec des tourelles ou ce couloir plus proche de la zone qu'on est en train d'explorer, où l'on pourra donc ramener rapidement nos troupes pour faire le ménage en cas d'attaque surprise ? Il n'y a pas de bonne réponse, tout dépend de la situation et de sa façon de jouer, la seule certitude étant qu'on finira tôt ou tard par être assiégé. En effet, non seulement on tombe souvent sur des ennemis en pénétrant dans une nouvelle pièce, mais les salopards apparaissent parfois spontanément dans les salles déjà visitées et partent en vadrouille dans le niveau pour attaquer les

héros ou vandaliser leurs installations, ou pire encore... Car dans *Dungeon of the Endless*, comme lors d'une descente de flics dans le labo de Toto-la-déglingue, le plus important est de protéger le cristal. Ce dernier est en effet la seule source d'énergie dont disposent nos héros et la partie est perdue si les monstres parviennent à le détruire. Il faut donc l'entourer de toutes les défenses possibles et, une fois trouvée la sortie d'un niveau, réussir à le transporter intact, au milieu des vagues de monstres, jusqu'à la zone suivante. Il me faudrait plus d'une page pour vous expliquer toutes les subtilités de *Dungeon of the Endless*, de son gameplay fantastique qui oscille en permanence entre planification subtile et grands moments de flippe mais ce serait inutile : le jeu n'est qu'en version alpha et la quantité de fonctionnalités qui doivent encore être ajoutées (des compétences uniques pour chaque personnage, une troisième ressource...) vont tellement accroître la profondeur tactique d'un jeu déjà extraordinaire qu'il ne sert à rien de spéculer pour l'instant. Soyez certains en revanche qu'on vous en reparlera très bientôt.

Louis-Ferdinand Sébum

A CHAQUE PROFIL SA MÉMOIRE PC, VOUS TROUVEREZ FORCÉMENT LA VÔTRE.



DÉCOUVREZ
PLUS DE 700
MODÈLES
SUR NOTRE SITE

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. ** Paiement en 3 fois possible - voir conditions sur le site www.ldlc.com. 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.

Starbound

Terraria dans l'espace

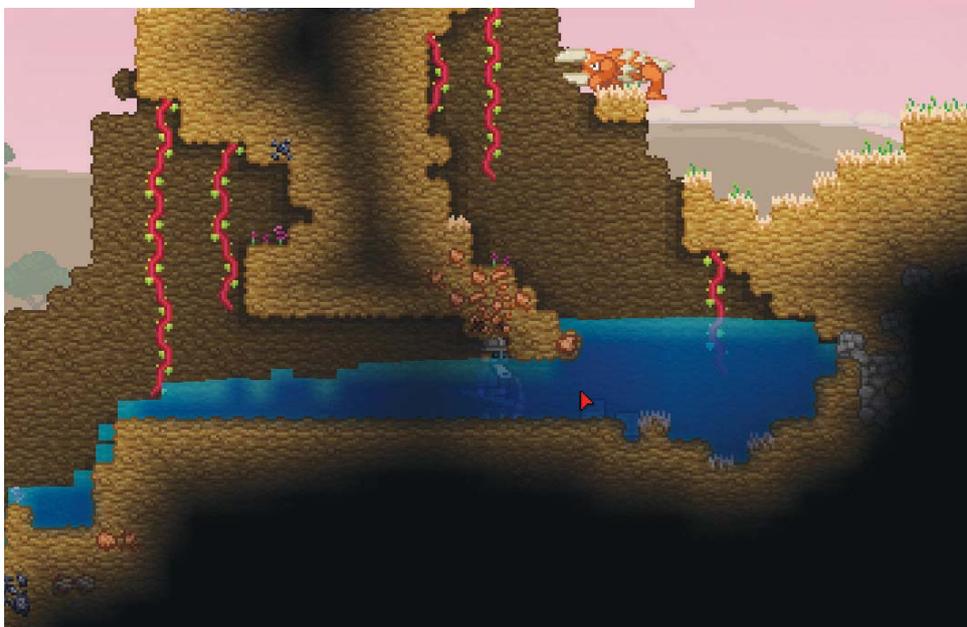
"*Fleubrebleu...*", voilà le genre de bruit qu'on fait après avoir passé 24 heures sur 36 dans *Starbound* et qu'on rassemble ses doigts et son clavier pour écrire. En même temps, c'est pas ma faute, on boucle dans deux jours et les développeurs refusent de filer la moindre version depuis des mois. Du coup, on a fait comme tout le monde en se payant notre précommande pour jouer à la bêta. Mais attendez un peu que Casque rachète l'Angleterre pour déconner. Ils feront moins les malins ces bouffeurs de jelly quand je serai leur ministre de l'Extérieur.

Infos
Genre : Terraria-like
Développeur : Chucklefish (Angleterre)
Editeur : Chucklefish
Sortie prévue : N.C. mais la mi-2014 semble raisonnable

Bien avant *Starbound* était *Terraria*. À l'origine, deux copains qui se sont dit que *Minecraft* c'est cool, mais c'est quand même un peu créé par une grosse feignasse. Quelques lignes de code et des litres de café plus tard, *Terraria*

apportait au monde un équivalent du titre de Notch, coincé sur un plan en deux dimensions mais fourré de contenu jusqu'à l'os. Puis, vous connaissez la suite, le fric s'est mis à couler à flots et les compères se sont séparés, l'un pour fonder un studio de développement et l'autre pour vivre sa vie de père. Mais pas trop longtemps quand même, parce que ce jeu ne va pas se vendre éternellement. Avec le recul, on peut même dire que cette histoire est un peu comme celle des trois petits cochons, à la différence qu'il n'y a que deux personnages et que je fais des paraboles foireuses si j'en ai envie. Le résultat est toutefois sans appel, puisque Tiyuri (le petit malin de l'histoire) s'est encore gavé avec les précommandes de son nouveau titre, atteignant d'après ma calculatrice et le site officiel un bon gros million de dollars.

L'eau est gérée plus finement que dans *Terraria* et s'écoule plus logiquement.



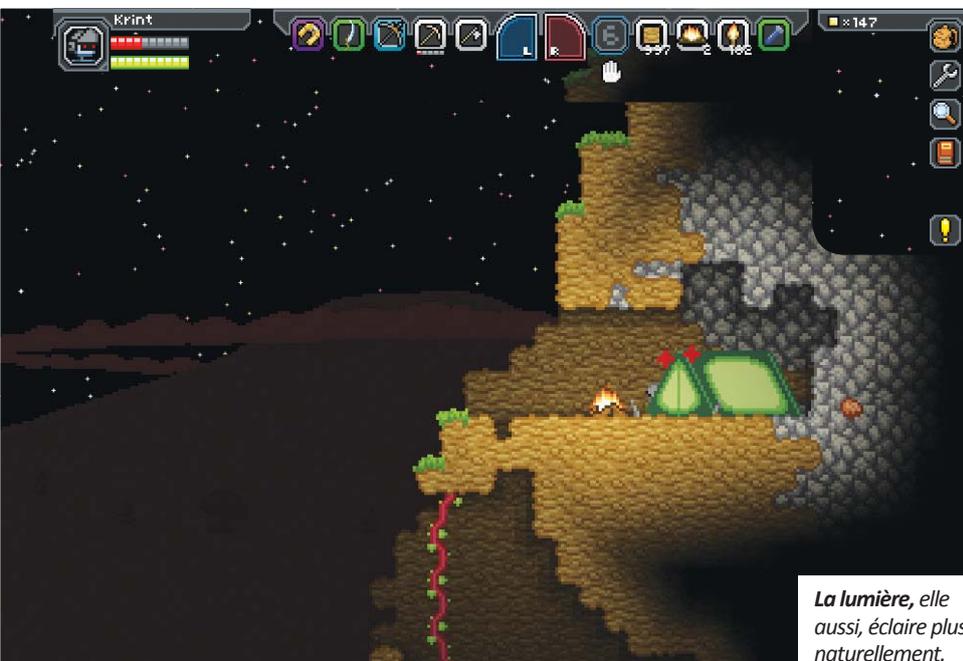
Chaque planète dispose de son propre bestiaire, l'aspect et le style de combat étant définis aléatoirement dans une base de données.



Terraria en plus ergonomique.

Je calcule, je calcule, mais tout ça ne vous apprend pas grand-chose, si ce n'est que *Starbound* est un *Terraria* dans l'espace. Tout commence avec l'incontournable création du personnage, permettant de choisir entre six races telles que l'humain, le robot ou l'homme-plante / oiseau / singe / poisson. Après avoir trifouillé quelques taquets de customisation, le jeu nous propulse enfin dans notre vaisseau spatial et nous explique à coups de tutoriaux qu'on est en panne sèche et qu'il va falloir explorer une planète voisine pour

ycher du carburant. Une animation de téléportation plus tard, nous voilà dans *Terraria*. Bon, je l'admets, je suis mauvaise langue mais il faut comprendre que la base du gameplay est rigoureusement identique à celle de l'ainé. On se balade, on creuse pour trouver du minerai, on coupe des arbres pour construire sa première maison... rien de bien neuf, si ce n'est une ergonomie revue et corrigée en profondeur. Vous vous arrachez les cheveux pour miner ou construire un mur de fond dans *Terraria* ? Eh bien, votre pilosité crânienne appréciera le



La lumière, elle aussi, éclaire plus naturellement.

Les donjons de Starbound sont conçus "à la main". Un bon point pour le level design mais un mauvais pour la répétitivité.



minage qui se fait désormais par carrés de neuf et les murs redevenus euclidiens en s'assemblant comme les blocs du premier plan. En réalité, la principale nouveauté en termes de gameplay repose sur l'apparition de barres de faim et de froid qui nous font perdre de la vie une fois vidées. Certes, la roue n'est pas réinventée, mais le concept offre tout de même un certain charme en imposant de s'équiper chaudement ou de se réchauffer au coin du feu dans certaines situations (nuit, planète polaire, etc.) et de casser une petite graine de temps à autre.

Terraria chez les Martiens. Rassurez-vous, il ne faudra cependant pas chercher la petite bête pour trouver des différences majeures avec *Terraria*. À commencer par la génération procédurale qui se permet de toucher à tout ce qui peut l'être. Ainsi, notre vaisseau sera utilisé pour voguer dans l'espace et explorer de nouvelles galaxies, elles-mêmes composées de plusieurs systèmes solaires qui représentent chacun un ensemble de planètes et de lunes. Oui, ça fait beaucoup de choses à voir et l'impression d'immensité frappe immédiatement

le joueur, un peu comme Boulon qui va bientôt se ramasser sa barre de tractions découpée à la scie sauteuse dans la gueule, à vouloir la fixer sur un encadrement de porte dégueu'. Ainsi, le joueur doit se trouver un objectif en cherchant une planète dont le niveau de difficulté et les loots (chiffrés sur 100) sont adaptés à son avancée dans le jeu. Vous le sentez venir, le gros orgasme procédural ? Chaque monde diffère de part son biome, sa gravité, sa température mais

Starbound sera un Terraria avec plus de contenu et de variété

aussi en termes de "colonisation" à coups de donjons, bases et autres villes bourrées de PNJ. Vraiment classe sur le papier, mais beaucoup moins quand on recroise trois fois le même campement sur deux planètes...

Terraria pas fini. *Starbound* est donc un *Terraria* avec plus de contenu et de variété, dont la progression très linéaire des biomes est cassée par la génération aléatoire des planètes ? Oui, mais pas que, puisqu'il s'agit aussi d'un produit encore loin d'être terminé. En d'autres termes, soyez raisonnable et ne jouez pas tout de suite au jeu. Je sais que l'envie doit être tenace, mais jouez-vous pour être dans la hype et le cercle jerk des forums ou bien pour les qualités du titre ? Dans le second cas, vous verrez que *Starbound* transpire l'inachevé avec ses arbres qui ne repoussent pas encore ou son cuir qui ne sert pour le moment qu'à la fabrication d'une seule tenue. Qui plus est, le gameplay est toujours à l'étude, si bien que les 100 niveaux de difficulté devraient prochainement passer à 10. Les histoires de températures, elles, semblent plus encombrer les développeurs qu'autre chose, à tel point que je ne serais même pas surpris d'apprendre sa suppression pure et simple. Bref, on sait tous que l'on passera probablement quelques centaines d'heures sur ce jeu, mais personnellement, ce ne sera pas au milieu des échafaudages.

Kahn Lusth

Diablo III : Reaper of Souls

La mort lui va si bien

Comme dit le gros monsieur qui s'occupe de la rubrique éco de BFMTV, "sans concurrence pas de progrès, l'homme s'étiole et se ravale au rang de la bête et du fonctionnaire". Le gros monsieur de Blizzard, lui, ne disait pas ça quand je l'ai rencontré à la Gamescom il y a deux ans. Il disait "ouais, Torchlight II, Path of Exile c'est sympa mais ça reste des amateurs, ils ne font pas le poids face à Diablo III". Le gros monsieur de Blizzard a démissionné en janvier dernier. Il s'appelait Jay Wilson et était directeur du projet *Diablo III*. Il faut toujours se méfier de la concurrence.

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUN

Infos

Genre : Hack & Slash
Développeur : Blizzard Entertainment (États-Unis)
Éditeur : Blizzard
Sortie prévue : 2014. Si je devais parier, je dirais aux alentours d'avril.

Depuis, face à des serveurs de jeux qui se vident presque aussi vite que se remplissent ceux de *Path of Exile*, le discours de Blizzard a bien changé. Fini l'arrogance, place à la remise en question. Embauché à l'origine pour bosser sur le (très bon) port console, Josh Mosquiera a vite pris la place de Jay Wilson et s'est lancé dans de gros travaux : fermeture définitive de l'hôtel des ventes, remise à plat de la difficulté et du loot, ajout d'un nouveau mode de jeu, tout ça fourni gratuitement dans un "pre-extension patch" qui sortira peu avant *Reaper of Souls*. Puis viendra l'extension elle-même dont le contenu – un nouvel acte, une nouvelle classe, un nouvel artisan, un nouveau mode de jeu – cherche lui aussi à répondre aux critiques adressées lors de la sortie du jeu. Gros travaux qu'il va être intéressant d'étudier d'un peu plus près pour répondre à cette angoissante question : est-il possible de réinventer le gameplay d'un jeu sorti il y a deux ans ? Mais commençons par le début, par le tout beau tout neuf, par le nouveau contenu de ce *Reaper of Souls*.

Tristram ? Bah non... Impossible de traverser ce nouvel acte sans imaginer les directeurs artistiques de Blizzard en

train de pester dans leurs bureaux. "Alors comme ça vous trouvez notre jeu trop coloré ? Vous voulez du dark glauque à la Diablo 1 ? Vous allez en avoir !" La région de Westmarch ressemble à celle de Tristram, en encore plus lugubre. Ville gothique, forêt gothique, marais gothique, temple gothique, autre dimension gothique, les décors sont très variés mais bon, mieux vaut aimer le gothique. Cela dit, même si vous n'êtes pas un inconditionnel des tas de cadavres en putréfaction et des teintes gris-bleu, Westmarch vous en donnera pour votre argent. Les zones urbaines sont dignes des meilleurs moments de l'acte 1 et foisonnent de caves et de celliers remplis de quêtes secondaires aléatoires et très réussies. Le deuxième tiers de l'acte, où l'on traverse un marécage digne de Dagobah jusqu'à atteindre un temple maléfique qui rappelle l'extraordinaire crypte de *Hellfire*, avec en fond sonore les musiques les plus réussies depuis celles du premier *Diablo*, est sans doute l'un des meilleurs moments de la série. Dommage que la dernière partie de l'extension, un plan d'existence gris et maléfique, soit un peu moins inspiré et retombe dans les vieux travers des actes précédents.

Découpé avec amour. Mais bon, vu la qualité de l'ensemble, on peut leur pardonner. Car la plupart des défauts des zones précédentes ont été corrigés dans cette extension. Les niveaux sont découpés et "randomisés" de façon bien plus intéressante que celles du jeu d'origine : ils sont grands, on s'y perd facilement, on n'a beaucoup moins l'impression de parcourir toujours les mêmes "tiles" agencées de façon à peine différente d'une partie à l'autre. Seul vrai défaut, les ennemis. Variés, oui, inquiétants aussi, plutôt amusants (de gros monstres qui engendrent des hordes de petites cochonneries, d'autres qui vous lancent des pièges dans les jambes, des "faucheurs" dont les vagues d'énergie font surgir du sol des légions de squelettes...) mais finalement assez banals : pas d'interaction fantastique entre eux, rien en tout cas qui dépasse ce que l'on connaît depuis *Diablo II* avec les *overseer* et les *minions*.

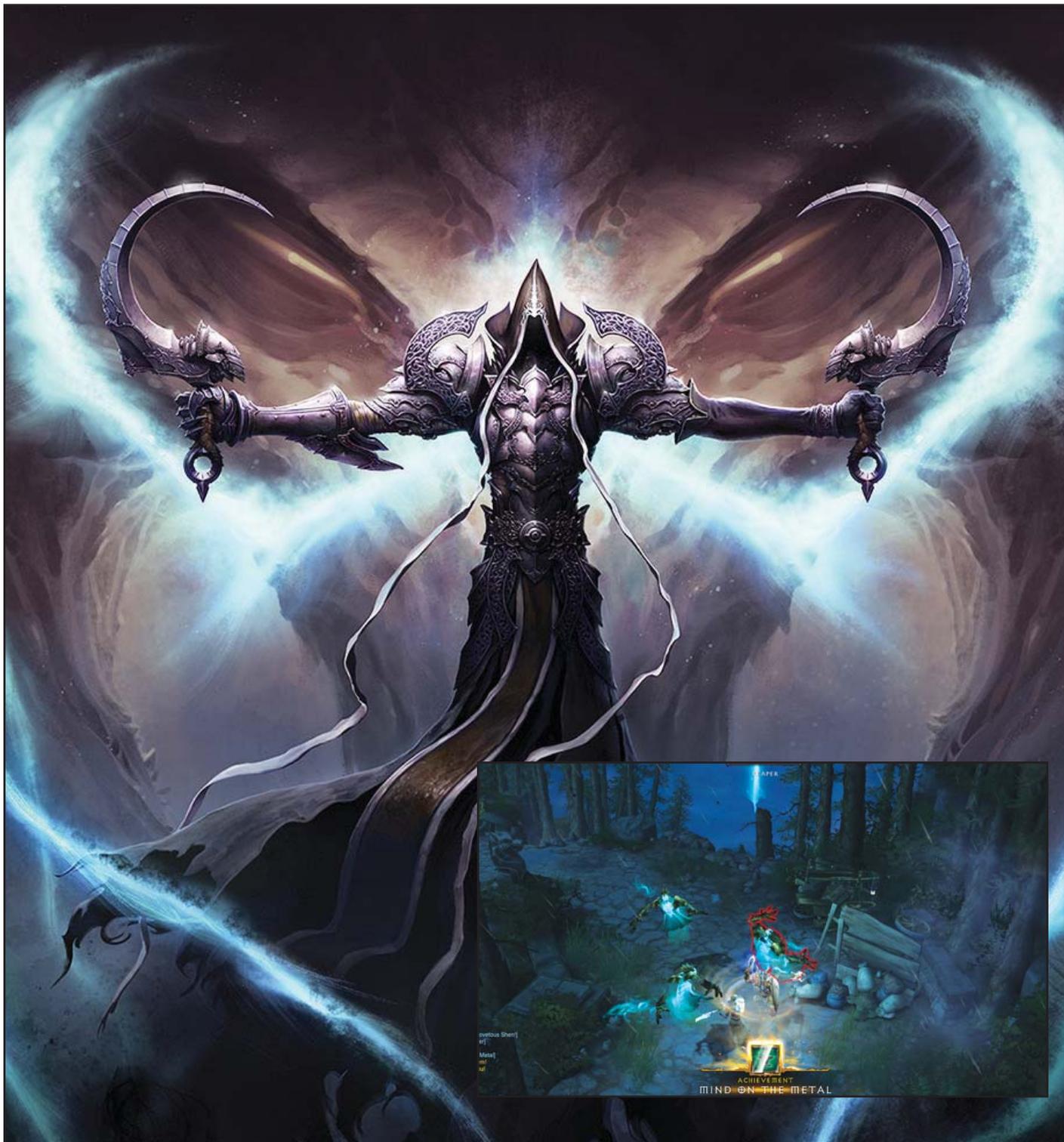
Pasmaladin. L'autre grande nouveauté de cette extension, à part le level cap relevé de 60 à 70, est bien sûr la nouvelle classe, le "croisé". Croisé, le mot est bien choisi puisqu'il s'agit d'un hybride entre le paladin de *Diablo II* et l'archétype du prêtre médiéval

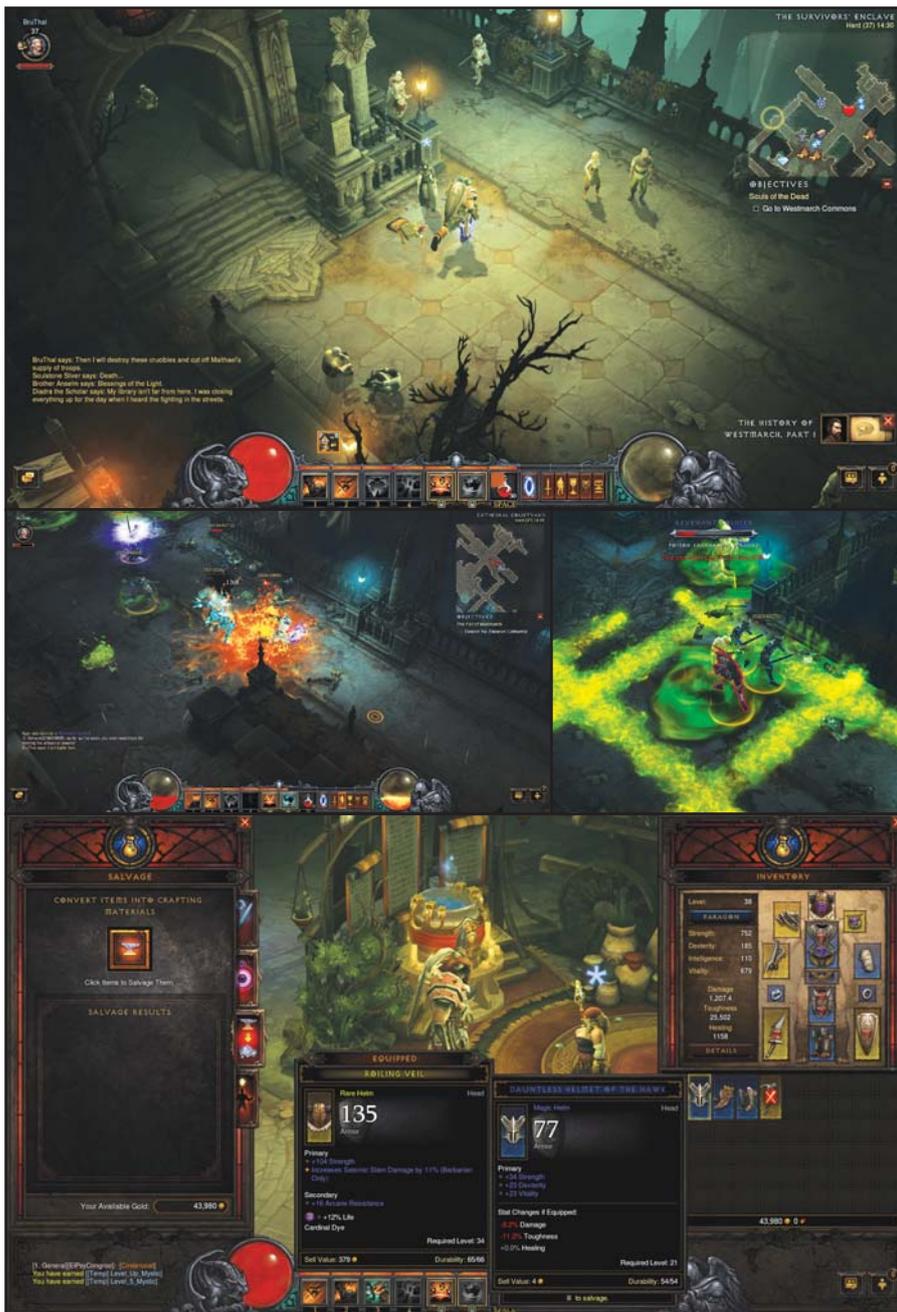
fantastique qui se bat à coups d'armes contondantes (le fléau, nouvelle arme de classe qu'il est seul à pouvoir utiliser). Niveau gameplay également, le croisé est un compromis, une version défensive du barbare qui génère de la mana (ici appelée "colère") en tabassant des ennemis avec ses attaques de courte portée. Il peut ensuite dépenser son énergie en utilisant des attaques à distance ou à zone d'effet. Bon, pour le moment, le croisé est, pour reprendre l'expression un peu technique des joueurs pro, "complètement pété". Très puissant en corps-à-corps, incroyablement résistant (ses bonus à la parade avec un bouclier en font un tank redoutable) mais aussi très mobile et doté d'attaques capables de réduire

Est-il possible de réinventer le gameplay d'un jeu sorti il y a deux ans ?

à l'impuissance une meute d'ennemis, le néopalouf sera certainement nerfée avec violence d'ici à la sortie du jeu. Il devrait néanmoins rester amusant à jouer, déjà parce qu'il est, visuellement parlant, la classe la plus bourrine depuis le barbare. Hypnotiser un groupe d'ennemis d'un "flash" de bouclier magique puis invoquer un destrier pour s'éloigner de ses adversaires désorientés (ou bien les piétiner à coups de sabots si on est d'humeur joueuse) est bien jouissif.

Vends artefact légendaire, fabriqué main. Dernier ajout exclusif à *Reaper of Souls*, la mystique, troisième artisan qui rejoint le joueur durant l'acte V et qui offre deux nouvelles fonctions. La "transmogification" tout d'abord, un mot ridicule derrière lequel se cache une idée toute simple : pouvoir donner, contre une somme (très) modique, à n'importe quel objet l'apparence de n'importe quel autre qu'on a déjà possédé. Plutôt chouette puisque cela permet enfin de s'équiper avec du matos de haut niveau sans avoir à en supporter le look "sapin de Noël décoré par un groupe de death métal finlandais" cher à Blizzard. L'autre capacité de la mystique, l'enchantement, sera familière aux joueurs de *Path of Exile*. Contre une somme nettement moins négligeable,





la différence : alors qu'on passait son temps à grinder des objets de merde tout juste bons à être recyclés ou revendus, on trouve désormais des upgrades avec une grande régularité. Mieux : les objets sont toujours cohérents. Ils disposent désormais tous d'affixes primaires (utiles) et secondaires (dispensables), ce qui évite de se retrouver avec une arme qui ne dispose que de bonus gadget du genre "les pièces d'or peuvent être ramassées de plus loin". Les objets légendaires sont également beaucoup plus nombreux et dotés de capacités uniques : épaulettes qui émettent un bouclier protecteur pendant le lancement d'un town portal, bague qui augmente les dégâts quand on est en mouvement et les diminue quand on est à l'arrêt... De quoi créer, enfin, des builds originaux et souvent bien plus puissants que dans le jeu original.

Dague tordue en fer blanc, 8 milliards de dégâts par attaque.

D'ailleurs, n'espérez pas conserver votre matos actuel : en moins d'une heure mon barbare niveau 60 avait quadruplé ses DPS et multiplié par deux son armure. Le but, bien sûr, est de noyer le joueur sous des objets puissants pour remettre à zéro "par le haut" l'itémisation déficiente du jeu original. Dans les niveaux de difficulté les plus élevés l'inflation atteint des niveaux dignes de la république de Weimar : dégâts en centaines de milliers, coups critiques qui vont chercher dans la dizaine de millions, boss avec des billions (oui oui, billions) de points de vie. Comme dans les extensions de WoW, ces valeurs deviennent vite illisibles mais ce n'est pas si grave : non seulement il est rigolo de voir surgir des nombres improbables de sa Masterful Fiery Two-Handed Sword From The Ghetto mais il est plus facile que jamais de comparer deux pièces d'équipement. Les différences entre un objet équipé et un remplaçant potentiel sont désormais indiquées sous forme de pourcentage (+17 % aux dégâts, -7 % à la défense...), ce qui permet de savoir exactement si un nouvel objet est adapté au build vers lequel on s'oriente.

la dame peut remplacer une propriété d'un objet magique, rare ou légendaire par une nouvelle propriété aléatoire. Pour éviter les abus, deux limitations assez intelligentes ont été ajoutées. Tout d'abord une seule propriété d'un objet peut être changée : si vous remplacez le bonus de force de votre épée "+5 à la force, +3 dégâts de feu", vous ne pourrez plus jamais en modifier une autre propriété. Vous pourrez en revanche reroller cette dernière à volonté mais, et c'est là le deuxième couac, cela vous coûtera de plus en plus cher, si bien qu'il sera plus rentable d'aller chercher un autre objet si vous n'obtenez pas l'affixe escompté au bout d'un certain temps. Néanmoins, malgré ces garde-fous, certains joueurs de la bêta ont déjà réussi à crafter des objets surpuissants à coups de thunes et de chance.

Lootez avec intelligence. Il faut dire que la surpuissance est la ligne directrice de ce "reboot" de *Diablo III*. C'est beau quelque part : on a l'impression qu'après avoir eu peur pendant des mois de donner trop de puissance au joueur, de tout faire pour éviter les déséquilibres quitte à rendre le jeu ennuyeux, Blizzard est sorti de son petit cocon névrotique et a basculé dans le nawak à l'ancienne. Heureusement, d'ailleurs, qu'on trouve des objets puissants puisqu'il faut désormais s'équiper soi-même : l'hôtel des ventes est en instance de fermeture et les objets les plus puissants sont liés au compte du joueur qui les a trouvés, impossibles à échanger. D'où l'ajout du "smart loot", un système qui garantit des drops adaptés au personnage qu'on est en train de jouer. Même pas besoin de cinq minutes de jeu pour voir

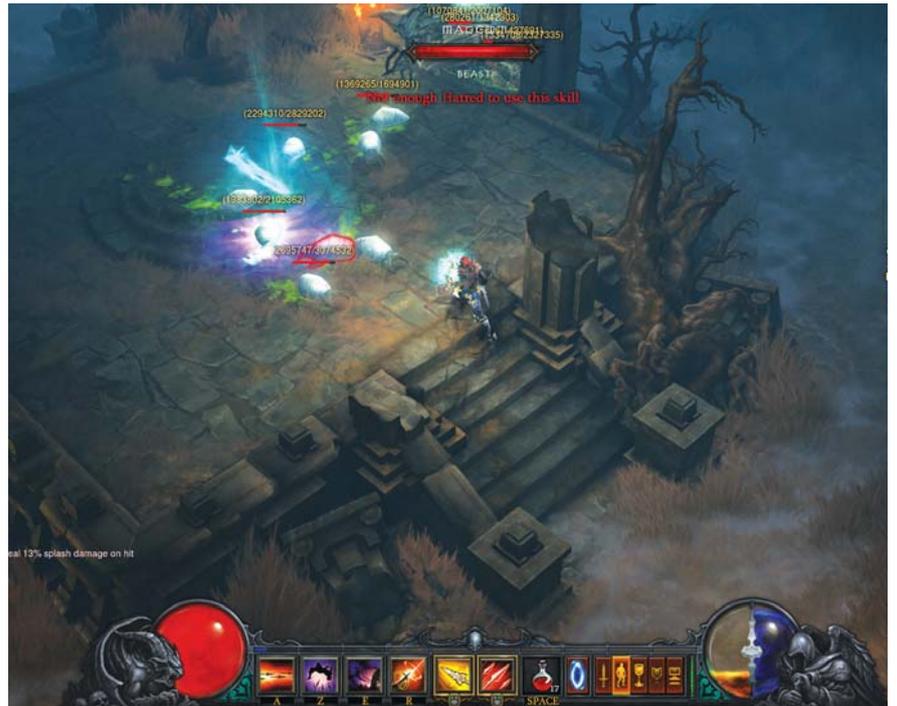
La propriété, ce n'est plus le vol (de vie).

Notons au passage que Blizzard a profité de ce reboot pour repenser un grand nombre de mécanismes. Les compétences qui permettaient de supprimer le cooldown des skills, comme "critical mass", ont été délogées. Le vol de vie aussi. Le gros défaut de ce dernier était en effet de faire dépendre la défense de l'attaque. Je m'explique : lorsque vous drainez X % de vos dégâts à chaque attaque, augmenter votre DPS revient à augmenter votre durabilité, ce qui est un peu con puisque le joueur n'a jamais à choisir entre jeu offensif et jeu défensif. Désormais, un personnage devra être construit autour de trois grands "pôles" : DPS, "toughness" (points de vie modifiés par l'armure et les résistances) et "healing" (tout ce qui soigne). On trouve aussi des centaines de changements mineurs : quasiment

toutes les runes et skills du jeu original ont été ajustées. N'oublions pas non plus le nouveau système de parangon dans lequel les niveaux ne seront plus plafonnés mais partagés entre tous les personnages et permettront de choisir différents bonus qui vont des points d'attribut supplémentaires à la vitesse de déplacement augmentée. Ces modifications, bien sûr, concerneront tous les joueurs et pas seulement ceux qui auront acheté l'extension. Ces derniers auront simplement accès, en guise de bonus, à une nouvelle compétence pour chaque classe, dont les runes seront débloquées à partir du 61^e niveau d'expérience.

Une bonne fois pour toutes. Mais tout ça ce n'est rien. Les vraies bonnes idées de cette future update, celles qui permettent à *Diablo III* de reprendre sa place dans la compétition, sont le nouveau système de difficulté et le mode "aventure" totalement inédit. Commençons par la difficulté. Jusqu'alors, dans un Hack & Slash, il fallait finir le jeu trois fois (et même quatre dans *Diablo III*). C'était comme ça, c'était con, c'était chiant, mais c'était la coutume alors tout le monde le faisait, un peu comme les ferias où chaque année les mecs se font piétiner par des taureaux pour honorer la tradition. Eh bien, tout ça c'est fini : désormais le joueur choisit en début de partie entre dix modes de difficulté (du très chiant "normal" au quasi-impossible "torment VI") afin d'adapter l'expérience de jeu à son skill et à l'équipement dont il dispose. Quelle que soit la difficulté choisie, le jeu s'adaptera au niveau de son personnage afin de lui fournir un défi à peu près équilibré. Dit ainsi, ça fait peur : l'autoleveling n'a déjà pas bonne presse dans un "vrai" jeu de rôles comme *Oblivion*, on imagine le carnage lorsque le massacre de monstres devient une fin en soi. Et pourtant ça marche, la difficulté est très bien lissée, on progresse à son rythme, on tente un niveau de difficulté supérieur quand on se sent prêt, on rétrograde quand on en a marre de crever. Pour la première fois, on est libre de jouer à *Diablo III* comme on l'entend.

L'aventure c'est l'aventure. Et puis sur sa lancée, après s'être débarrassé de ce vieux système de difficulté, Blizzard a aussi dégagé l'autre partie inutile des Hack & Slash : le scénario. En plus du mode "histoire" normal, on trouve dans *Reaper of Souls* un mode "aventure" dans lequel les cinématiques sont désactivées, tous les waypoints de tous les actes immédiatement déverrouillés et où le joueur est libre d'aller fritter les monstres qu'il veut, où il veut, quand il veut. Histoire de structurer un peu tout ça et d'éviter que les gens farment en boucle les endroits les plus rentables, des missions aléatoires, les "bounties", sont générées à chaque début de partie, à raison de cinq par acte. On peut par exemple recevoir l'ordre d'aller tuer tel boss à tel endroit, ou de vider tous les méchants dans telle caverne,



ou bien d'accomplir un "event" aléatoire. Une fois le contrat accompli, on reçoit des thunes et de l'expérience, plus des petits éclats magiques qui permettent de participer à un jeu de "gambling" façon *Diablo II*. Histoire d'encourager encore plus les joueurs à ne pas se contenter des bounties les plus rapides, ceux qui accomplissent toutes les missions d'un acte reçoivent une sorte de piñata bour-

Un coup de neuf dont Diablo III avait franchement besoin

rée de matériel de crafting et de deux-trois objets magiques. Preuve de la supériorité de ce mode de jeu, à l'heure où j'écris ces lignes, 47 parties publiques sont disponibles en mode aventure, aucune en mode histoire.

J'aime les failles. Et puis parfois, au hasard des bounties, on trouve une orbe néphalem. Ces dernières, une fois ramenées en ville, ouvrent l'accès à un Nephalem Rift, donjon totalement aléatoire dans lequel on trouve en vrac des décors, ambiances et monstres issus de tous les actes du jeu. Le but y est toujours le même : une fois quelques centaines de démons éliminés, le "Rift Guardian", un boss aléatoire, apparaît et doit être dézingué à son tour, ce qui vaudra au joueur une autre piñata, beaucoup plus grosse celle-là, qui a une chance non négligeable de contenir un objet légendaire. En pratique, même si l'idée est excellente, les rifts deviennent vite répétitifs et font pâle figure à côté des cartes de *Torchlight II* ou de celles, ultra-customisables, de *Path of Exile*.

Bonne nouvelle, Blizzard le sait et serait déjà en train d'améliorer les rifts pour la prochaine itération de la bêta. Car chez Blizzard, comme toujours, on itère en boucle. Tant mieux parce que malgré ses nombreuses qualités, cette extension souffre encore de quelques problèmes d'équilibrage. Le nouvel affixe "crushing blow", par exemple, qui retire à l'ennemi un pourcentage fixe de ses vies à chaque coup, est ridiculement puissant dans un jeu où les ennemis ont des milliards de points de vie. Mais cette fois-ci Blizzard écoute, Blizzard demande l'avis des gens sur son forum (ce qui est courageux, l'endroit étant toujours aussi infréquentable). On peut y croire.

Michael Morhaime, ce philanthrope. On peut d'autant plus y croire que, même s'il reste du boulot, la bêta actuelle de cette extension a déjà largement de quoi renouveler l'intérêt du jeu original. De l'extension ou, devrais-je dire, du patch. Car le contenu de *Reaper of Souls* proprement dit, à l'exception de l'excellent mode aventure, reste dispensable. Les rééquilibrages du "pré-extension patch", ses compétences repensées, ses modes de difficulté qui ont le courage d'aller à l'encontre des canons un peu vieillots du Hack & Slash, sont par contre plus que bienvenus et donnent à *Diablo III* le coup de neuf dont il avait franchement besoin. Et comme, en plus, tout cela sera offert gratuitement à tous les joueurs peu avant la sortie de l'add-on, on en vient à se demander, paradoxalement, si l'achat de *Reaper of Souls* est bien nécessaire pour profiter de *Reaper of Souls*. Dommage pour le compte en banque de Blizzard, tant mieux pour le nôtre.

Louis-Ferdinand Sébum



Pathfinder Online

À moitié commencé, à moitié terminé



Pathfinder Online, est un futur MMORPG que l'on peut décrire comme un *World of Warcraft* développé par des mecs qui n'ont pas eu les droits pour toucher à *Donjons & Dragons*. OK, je suis mauvaise langue puisque nous n'avons pas encore pu mettre la main sur la moindre bêta. Toujours est-il que côté développeurs, on se targue d'être à la moitié du développement. Avec un Kickstarter bouclé depuis le 14 janvier 2013, on peut donc imaginer une version jouable

pour l'hiver 2014. Sur un autre registre, GoblinWorks intrigue en évoquant un système de magie et de combat qui devrait permettre aux joueurs de trouver des armes et consommables pour altérer le fonctionnement de leurs attaques. En d'autres termes, on peut imaginer une boule de feu qui se dédouble ou une charge de guerrier qui laisse une légère odeur de fraise des bois sur son passage. Quoique j'ai encore de sacrés doutes sur l'utilité de la seconde option.



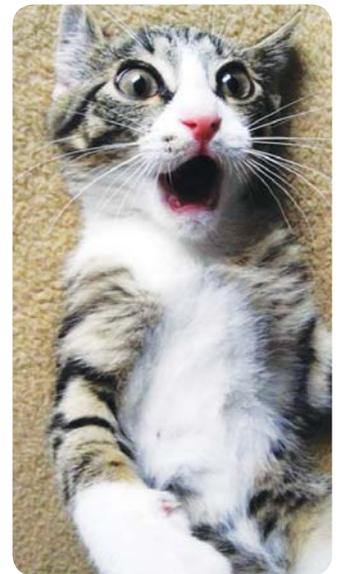
Star Citizen

Vapo quoi ???

En dépassant les 34 millions de dollars en financement participatif, la simulation spatiale *Star Citizen* semble avoir réveillé les consciences. En effet, quelqu'un qui ne lit pas *Canard PC* s'est écrié un beau matin : "*Et si ce jeu ne sortait jamais, à force de rallonger sa liste de features ?*", avant de partir tout nu dans la rue en agitant une cloche afin d'avertir la population. Bref, des voix commencent à s'élever pour taxer le futur titre de vaporware, ou "fumi-ciel" quand on n'accepte pas

la destruction quotidienne de notre belle langue. Aussi, Chris Roberts s'en est récemment défendu lors d'une interview avec le site Ten Ton Hammer, créant ainsi le premier damage control officiel de Cloud Imperium Games. Bien sûr, le résultat n'est pas vraiment surprenant, expliquant qu'il ne faut pas paniquer car le jeu n'a pas de date de sortie fixe. En branchant un Spatio-Décodeur 9000, on entendra surtout : "*Vous bouffez des jeux qui sortent en l'état de bêta depuis des années et*

vous ouvrez encore la bouche pour en ravoir. Alors vous allez pas commencer à vous plaindre sous prétexte que vous filez à ma boîte autant de fric que pour la moindre précommande ou season pass d'un gros éditeur." On est cependant rassuré d'apprendre que l'ami Chris embauche de nouveaux développeurs au fil du remplissage des caisses et de sa liste de promesses, expliquant ainsi l'apparition du stretch goal "40 millions de dollars : rachat de Detroit pour y installer le studio".



Lécho des forums

Nos Canards prennent une envolée



Et voilà, nos Canards d'Acier se sont rendus en Chine, à l'occasion des World Cyber Games 2013. Au risque de répéter une vieille news, cela signifie tout de même que ces

types représentent l'élite mondiale de *World of Tanks*. Et si j'ai l'air de préparer le terrain, c'est tout simplement parce que ces braves gens se sont malheureusement fait sortir en paumant

leurs matchs de poule. Oui, presque tous leurs matchs, ça me rendrait presque triste pour eux. Si j'avais un cœur. Selon les intéressés, ce résultat serait en partie dû à "*la faute à pas de chance*", en raison d'une poule composée d'adversaires issus des serveurs sud-asiatiques et dont les stra... non mais sérieusement, on ne va pas se mettre à épiloguer non plus. Montrons-les du doigt et rions de leur malheur ! Plus sérieusement, on ne peut que féliciter nos Canards d'être allés aussi loin, dans tous les sens du terme.

TÉLÉCOPIE

La base du marketing en jeux vidéo consiste à faire croire au débile moyen que votre titre apporte quelque chose d'unique. Du coup, quand on se retrouve avec un univers ultra connu et un gameplay qui l'est autant, la seule solution est d'inventer un terme pour résumer le style du jeu. Ainsi, Eutechnyx a foutu un beau bordel avec son "*Lane Strategy Game*" dans l'univers *Warhammer 40,000*, traduit par de nombreux sites de news en "*MOBA*". Conséquence ? Un communiqué officiel des développeurs qui avouent honteusement être en train de travailler sur un tower defense pour PC et... mobiles.



World of Warplanes

Le petit dernier part en ville

C'était il y a plus de trois ans. Un éditeur quasi inconnu débarque avec *World of Tanks*. Chouette idée de gameplay, modèle économique solide, aucune concurrence... Les Biélorusses font sauter la banque et deviennent l'un des acteurs majeurs du marché. Après une bêta interminable, *World of Warplanes*, le petit frère aérien, sort officiellement et démontre, si besoin était, que l'on ne peut pas gagner à tous les coups.

Infos

Genre : Baston dedans le ciel
Développeur : Wargaming.Net (Biélorussie)
Editeur : Wargaming.Net
Config. recommandée : Dual-Core 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo
Download : Environ 5 Go
Modèle économique : Free-to-Play

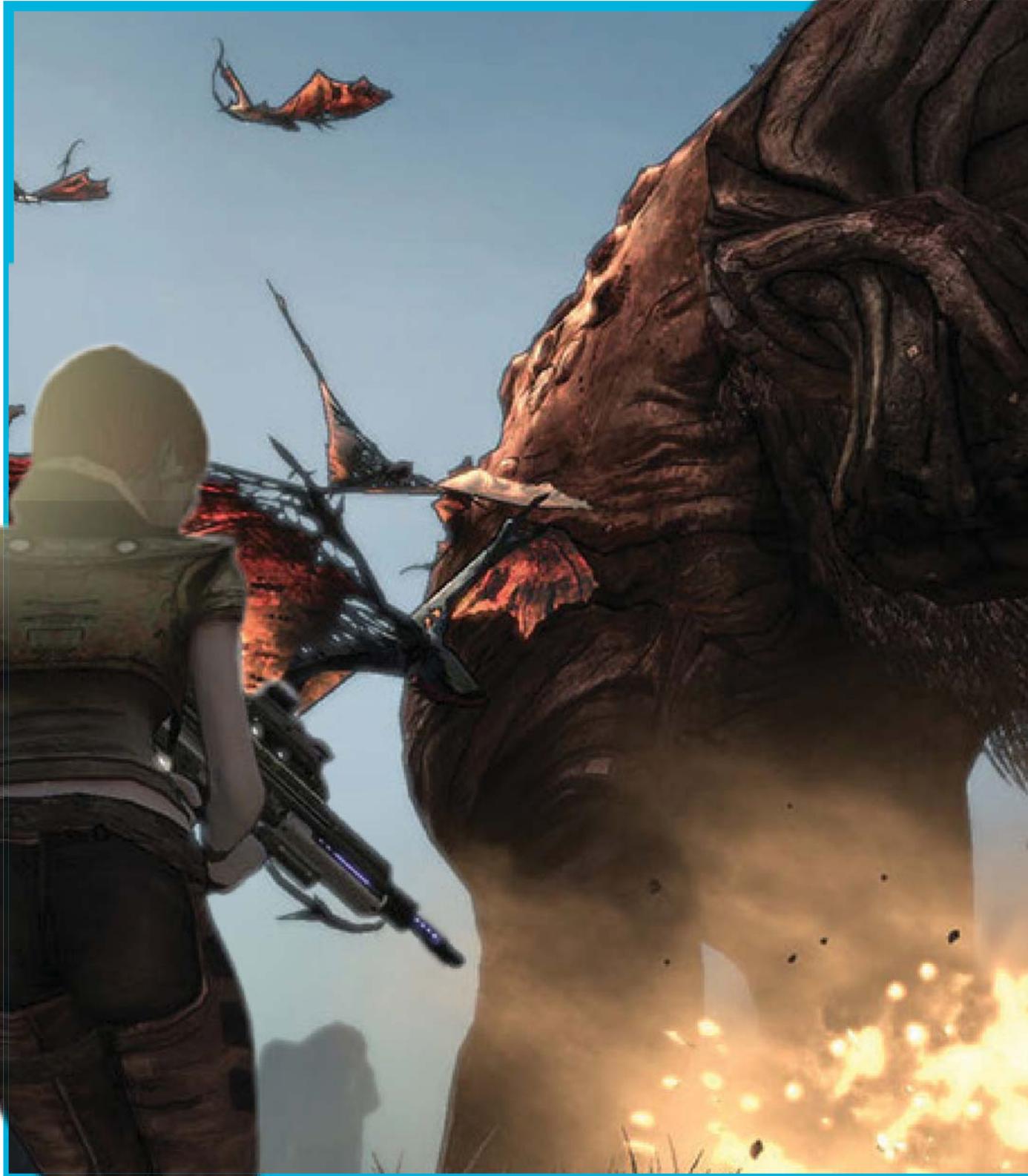
On a déjà longuement parlé de *World of Warplanes* dans ces colonnes, alors je vous ferai grâce du couplet décrivant les fondements du jeu de combat aérien de Wargaming. En résumé : l'ombre de *WoT* plane sur la personnalité du petit dernier, qui reprend la période historique (années 30 à 50) de l'ainé, les appareils de différentes nations mélangées dans les combats à 15 contre 15, la progression à coups d'xp permettant de débloquent de nouveaux éléments et de nouveaux avions, etc. Bref, c'est la même chose, mais sans être tout à fait la même chose non plus, un peu comme le vin et le Beaujolais. Comment expliquer, sinon, le sentiment d'avoir encore des choses à découvrir dans *World of Tanks* après plusieurs centaines d'heures de jeu, tandis qu'une dizaine à peine auront suffi pour me donner l'impression d'avoir fait le tour du petit frère ? Alors oui, on peut reconnaître que depuis les premières bêtas, le titre s'est amélioré, mais sans oublier qu'il partait tout de même de

loin. En l'état, et maintenant que sa sortie est officielle, le jeu n'est pas mauvais. Mais il possède quelques gros défauts, au premier rang desquels le pilotage. Trop basique, trop mou, asservi aux caractéristiques de l'appareil (capacité à tourner, vitesse...) mais jamais à la créativité ou à la technique du joueur, qui est d'ailleurs pardonné de toutes ses erreurs et imprudences. Bref : pas honteux, mais pas exaltant non plus.

Du mou dans le manche. À la réflexion, le plus gros problème de *World of Warplanes* est que l'on ne peut pas parler de lui en faisant abstraction, d'une part de son héritage génétique et d'autre part de la concurrence. Et dans les deux cas, la comparaison n'est pas forcément flatteuse pour le dernier de la famille Wargaming. Oubliez le gameplay lent, patient et tactique de *WoT* : le frangin est plus orienté action (et paie donc cher la mollesse de son pilotage) et sa dimension tactique se voit réduite à la portion congrue. D'ailleurs, sur le champ de bataille, on dénombre trois types de stratégie mises en place par les joueurs : l'attaque frontale (qui se traduit dans 90 % des cas par une collision) ; le grand carrousel à la queue leu leu où tout le monde allume le poursuivant de l'autre ; et enfin

le boom & zoom, cette tactique consistant à mettre à profit un avantage d'altitude pour effectuer des attaques en piqué sans griller sa vitesse en combat tournoyant. Ceux qui ont compris la puissance de cette dernière font des cartons et les autres, qui appliquent les deux premières dès l'entame de la partie, connaissent des sessions encore plus courtes. Oui, "encore plus courtes", c'est pas une faute : en moins de cinq minutes, l'affaire est pliée. Dans cette grande foire d'empoigne bordélique, le premier avantage numérique décide généralement de l'issue finale du match. "Oui, mais il y a des objectifs au sol", rétorquerez-vous si vous avez lu attentivement les récentes previews du jeu et que vous tenez tant à me contredire. Certes. Mais dans l'état actuel, l'impact de leur destruction sur le déroulement de la partie est tellement infime que dans la pratique, tout le monde s'en fout. Et tout le monde a raison. Une composante qui fait tache quand on compare *WoWP* à son concurrent *War Thunder* qui, en plus de se révéler plus beau, de posséder des modèles de dégâts complexes qui mettent à l'amende la barre de vie des avions de Wargaming, de multiples modes de jeu allant de l'arcade à la quasi-simulation, offre des champs de bataille dynamiques qui contrastent violemment avec les tristes arènes parsemées de cibles statiques du titre biélorusse. À moins de revoir le pilotage, ajouter des modes de jeu et étoffer le gameplay, on voit mal comment *World of Warplanes* pourrait s'imposer dans le duel à venir, même avec le grand frère *WoT* pour le protéger à la récré.

Guy Moquette



(PC/Xbox360/PS3, 2009, par Gearbox Software)

☞ "Le FPS et le Hack & Slash ont fait un bébé !", clamait avec joie le premier trailer de Borderlands, un FPS jouable à quatre en coop' et offrant des armes aléatoires. Pousser au loot, envoyer des monstres de plus en plus puissants sur les joueurs, les récompenser avec encore plus de loot, balancer de nouvelles bestioles encore plus folles... voilà le mantra de Borderlands, encore très agréable à parcourir avec trois potes



Cartes sur écran

Extension du domaine de la lutte des cartes



Pour HearthStone, Blizzard a annoncé des versions iPhone, Android et même Windows 8, ainsi qu'une bêta publique imminente.



Comme HearthStone et son Arène, Scrolls a désormais son tournoi permanent en draft, appelé Judgement.

Pour vous occuper pendant les fêtes, je vous propose une petite mise à jour de notre dossier consacré aux nouveaux jeux de cartes publié dans le numéro d'octobre dernier (n° 284). Oui, une extension en somme.

PAR IVAN LE FOU

À l'époque, tout en évoquant rapidement *Ironclad Tactics* (de Zachtronics), *Panzer Generals Online* (de Blue Byte) et *Card Hunter* (de Blue Manchu), je m'étais surtout attardé sur la comparaison entre deux poids lourds en bêta : *Scrolls* de Mojang (*Minecraft*) et *HearthStone*, le Free-to-Play de Blizzard (*World of Warcraft*). En deux mois, ces deux jeux ont peu évolué.

HearthStone, sans date. Du côté de *HearthStone*, la BlizzCon de Blizzard (voir le numéro précédent) n'a pas apporté d'informations essentielles : toujours pas de date de sortie, des rumeurs de bêta publique mais pas de date, la confirmation d'extensions à venir avec de nouvelles cartes, de versions futures pour mobiles (iPad/iOS, Android et Windows 8) et une indication du succès de la bêta fermée actuelle puisqu'elle concerne plus d'un million de joueurs. On a le sentiment que tout le secteur attend de savoir quand le jeu sera officiellement lancé avant de prendre des initiatives majeures.

Scrolls marque le pas. Malgré "Judgement", une très belle mise à jour qui a apporté de nouvelles cartes, des decks pré-construits multicolores et surtout la possibilité (comme dans l'Arène de *HearthStone*) de participer à un tournoi permanent en draft, *Scrolls* commence à peiner à séduire de nouveaux joueurs. Après un très bon départ cet été (100 000 ventes), il subit probablement l'effet de la montée en puissance de

De la sortie d'HearthStone devraient découler des initiatives majeures

HearthStone. Au point que ses concepteurs évoquent l'éventualité d'un passage en Free-to-Play si c'est le modèle qui s'impose, ce qui serait très, très dommage.

Faëria, le jeu indé' à suivre. Pendant ce temps, un petit studio belge indépendant s'est lui aussi lancé dans la bataille en jouant la carte du caractère. Ce qui frappe d'entrée dans *Faëria*, leur jeu de cartes, c'est la grande beauté et l'extrême originalité de l'univers visuel et sonore : musique douce et mystérieuse, graphisme aux teintes pastel, on est très, très loin de la Fantasy agressive et criarde habituelle.

À la façon de *Scrolls* ou *Duel of Champions*, *Faëria* est un jeu stratégique qui mixe jeu de cartes et jeu de plateau. Sauf que cette fois, ce sont les joueurs qui construisent le plateau au cours de la partie. Chacun peut créer une case par tour, puis en définir le terrain (plaine, lac, montagne, etc.) qui déterminera quelles cartes de créatures sont jouables, ou quels bonus seront utilisables. Sur ce terrain, les créatures se déplacent, s'affrontent et cherchent à détruire l'orbe adverse située à l'autre bout du plateau de jeu, symbole de victoire. En prime, il propose un cycle jour/nuit qui influe sur certains effets et une ressource magique à récolter en certains points du plateau qui force à réfléchir en termes géographiques.

Le jeu est en bêta payante (10 ou 20 dollars pour avoir la version finale au bout) et ne prévoit aucun micropaiement. Pour l'instant, la bêta est réduite au cœur du jeu : un mini-tutoriel et des affrontements multi-joueurs. La gestion de la collection de cartes et des decks reste assez sommaire comparée aux concurrents (filtres pas toujours fonctionnels, un seul deck actif, etc.) et il n'y a pas moyen de tester ses decks en solo. Mais le jeu est très plaisant, riche en possibilités et en renouvellement. Si vous vous intéressez au genre, c'est un jeu à suivre sans hésitation : après une campagne Kickstarter réussie, *Faëria* a d'ailleurs besoin de votre soutien sur le Greenlight de Steam.

Interview

Jean-Michel Vilain, designer et codeur, est l'un des cofondateurs d'Abrakam, le studio à l'origine de *Faëria*. Il a bien voulu répondre à quelques questions sur la genèse et l'avenir du jeu.

Comment se sont constituées Abrakam et le projet de *Faëria* ?

L'entreprise a été créée récemment mais le début du projet date de 2006, on était deux à vouloir créer quelque chose, Martin Pierlot et moi-même. Les sorties de l'époque ne nous intéressaient plus, l'horizon était beaucoup plus fermé qu'aujourd'hui, le jeu indé balbutiait. Notre réaction a été de poser les bases de la création d'un jeu de qualité, un jeu dont nous serions fans nous-mêmes et dont nous ne nous lasserions jamais. On a passé 6 mois sur une première version et puis on y est revenu quelques années plus tard avec la même philosophie mais plus d'expérience, des idées plus mûres et surtout une troisième personne, Jen Berger, qui a pris en charge la partie illustration des cartes.

Mais ça va vous suffire, une campagne réussie de 90 000 dollars sur Kickstarter ?

On a lancé ce Kickstarter sans licence et en parfaits inconnus, en plus d'être européens, donc 90 000 dollars, on se dit que c'est un beau score. Mais en effet, ce chiffre n'est pas à la hauteur d'un développement qui permettrait de faire un carton sur Steam et on en était conscient quand on a fixé notre objectif. Depuis le début, nous rêvons de faire un classique et qu'on parle toujours de *Faëria* dans 10 ans. On a un game-play et une direction artistique pour aller loin, on veut que le polish et l'expérience solo soient à la hauteur, les modes tournois bien rodés, etc. Donc oui, il nous faut du budget et on aimerait rester indépendant, mais on devra peut-être faire des choix... Tous ces adopteurs précoces nous donnent un argument de poids pour trouver de l'investissement, sans quoi il faudra grandir lentement.

Il paraît qu'on pourra faire ses propres cartes ?

Faëria viendra aussi avec un "card maker" qui permettra à tout le monde d'inventer une carte et de la partager. Elle devra d'abord passer un concours avant d'être illustrée et réellement intégrée au jeu. On tient à créer l'émulsion car les joueurs ont énormément à apporter, on est très proches d'eux, sur les forums, sur Twitch, etc.

Comment va évoluer le jeu et quel modèle économique allez-vous suivre ?

Le jeu sera à 25 dollars et est actuellement en pré-vente bêta à 20 dollars sur faeria.net/shop. Le modèle économique est très simple : t'achètes le jeu et puis c'est tout. On veut que tout le monde soit sur un pied d'égalité, la plupart des gens s'imaginent qu'un CCG doit être vendu par



Dans Faëria, le terrain est construit au fur et à mesure par les joueurs.

microtransactions et on va leur prouver le contraire : un CCG est avant tout un jeu.

Dans *Faëria*, on peut échanger librement les cartes de sa collection et on ne constate pas réellement d'inflation car les cartes sont totalement déconnectées de l'argent réel. Et puis, il est assez rapide de se faire une collection complète, tout est réglé pour qu'on n'ait pas l'impression de "grinder".

Nous allons suivre le modèle de *Guild Wars* et vendre des extensions qui ajouteront des fonctionnalités, des cartes, des thèmes...

Difficile de donner une date pour la release, on espérait mi-2014 mais il reste encore trop de facteurs incertains.

On souhaite notamment rajouter un mode tournoi, un mode observateur, un système de draft, porter le client sur Unity... Mais bon, le principal, c'est que le jeu tourne bien en bêta en ce moment !

L'alternance jour/nuit permet de jolis changements d'ambiance visuelle.



Duel of Champions, une évolution dans le bon sens. Lancé fin 2012, *Might & Magic Duel of Champions*, le jeu de cartes Free-to-Play d'Ubisoft Québec, fait presque figure d'ancien dans ce créneau en passe d'être surpeuplé. C'est du reste la raison pour laquelle il ne faisait pas partie du dossier précédent, plutôt consacré aux nouveautés.

Mon premier contact et article concernant *Duel of Champions* date d'il y a presque un an (n° 269). Le jeu a, depuis, su trouver un public et une communauté de joueurs très

Duel of Champions, fait figure d'ancien dans un créneau en passe d'être surpeuplé

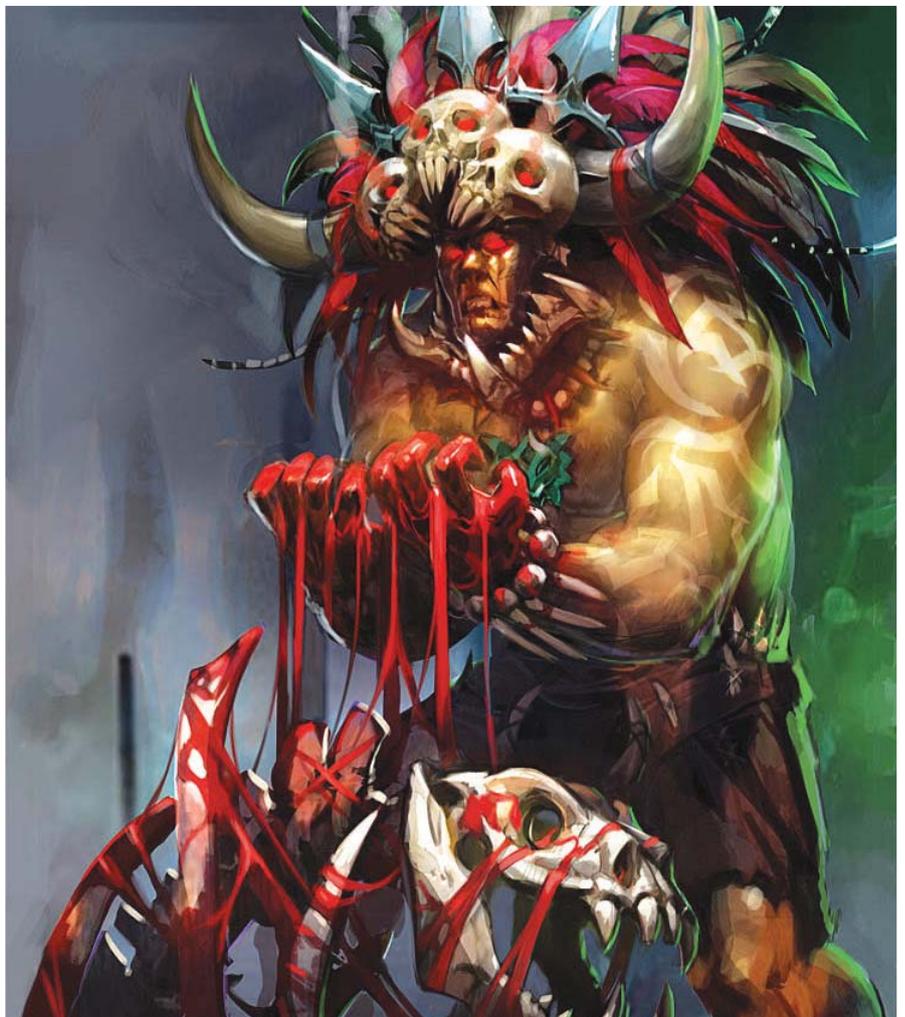
active, qui s'emploie notamment sur YouTube et Twitch pour retransmettre tournois et parties. Lorsque l'on revient sur *DoC* après avoir joué à *Hearthstone* ou *Scrolls*, on constate que si la direction artistique et les illustrations n'ont pas à pâlir de la comparaison, en revanche le jeu accuse un peu le coup en matière d'ergonomie, domaine où excelle particulièrement Blizzard.

Le gameplay s'est beaucoup enrichi avec de nombreuses nouvelles cartes et possibilités, et il se trouve grosso modo à mi-chemin entre *Hearthstone* et *Scrolls* : plus tactique que le premier avec la gestion d'un mini-échiquier comme *Scrolls*, mais plus rythmé que ce dernier. À l'époque, je saluais le potentiel du jeu tout en regrettant ses exagérations en matière d'incitation aux micropaiements comme de tarifs : je m'étonnais en particulier de l'absence totale de possibilités d'échange et du fait qu'une carte ne pouvait appartenir qu'à un seul deck, ce qui était carrément abusif.

Face à la concurrence (échange libre sur *Scrolls*, crafting de cartes assez simple sur *Hearthstone*), *Duel of Champions* a mis de l'eau dans son vin ces derniers mois : le 10 septembre 2013 était introduit l'Autel des vœux, une manière (encore bien limitée) d'acquérir des cartes à l'unité, et le 5 décembre dernier l'extension "Les cinq tours" qui permet enfin d'utiliser une même carte dans plusieurs decks ! On jugera au choix regrettable qu'il ait fallu attendre si longtemps pour faire entendre raison à Ubisoft, ou bien qu'il n'est jamais trop tard pour bien faire. L'avantage du F2P, c'est que vous pouvez facilement vous faire un avis par vous-même, sur *Duel of Champions* comme sur le *Fantasy Rivals* de Boostr, studio français pionnier du jeu de cartes sur mobiles que vous présente Maria Kalash dans les pages suivantes.

Ivan Le Fou

"Les Cinq Tours", la nouvelle extension de *Duel of Champions*, introduit entre autres les cartes "bâtiments".



VOS PROUESSES SPORTIVES MÉRITENT D'ÊTRE PARTAGÉES EN FULL HD

14
ACCESSOIRES
FOURNIS



CAMÉRA SPORTIVE

Touch

- ▶ 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



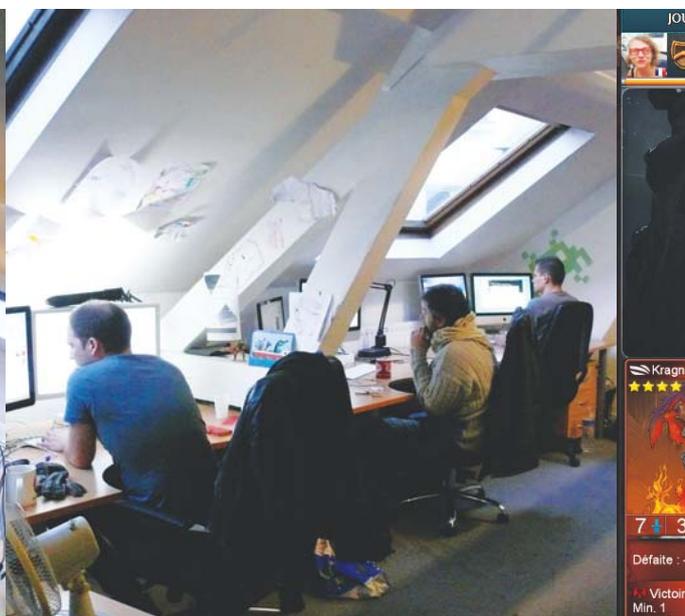
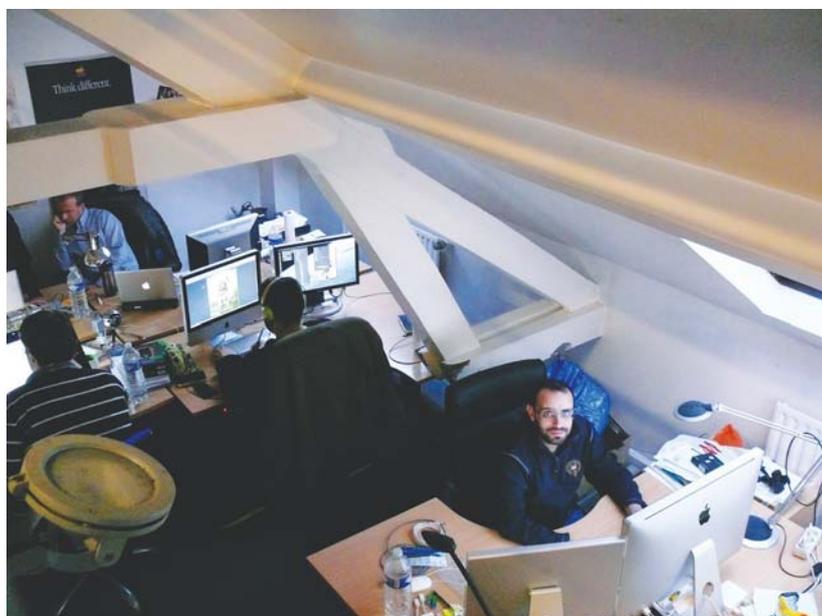
Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. 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.

Boostr

Cardcore

Boostr correspond assez à l'idée que l'on se fait d'un studio de jeu vidéo, en plus adulte. Seize salariés, dont quatre à Carcassonne et douze à Paris. Dans leurs locaux du XII^e arrondissement, on trouve une machine à café, une bouilloire, un tentacule du *Day of The Tentacle* en autocollants carrés sur un mur, un escalier qui mène à une mezzanine où ils hébergent un copain développeur, des bureaux modérément rangés, une télé et quelques consoles dans un coin, face à un canapé fatigué.

PAR MARIA KALASH

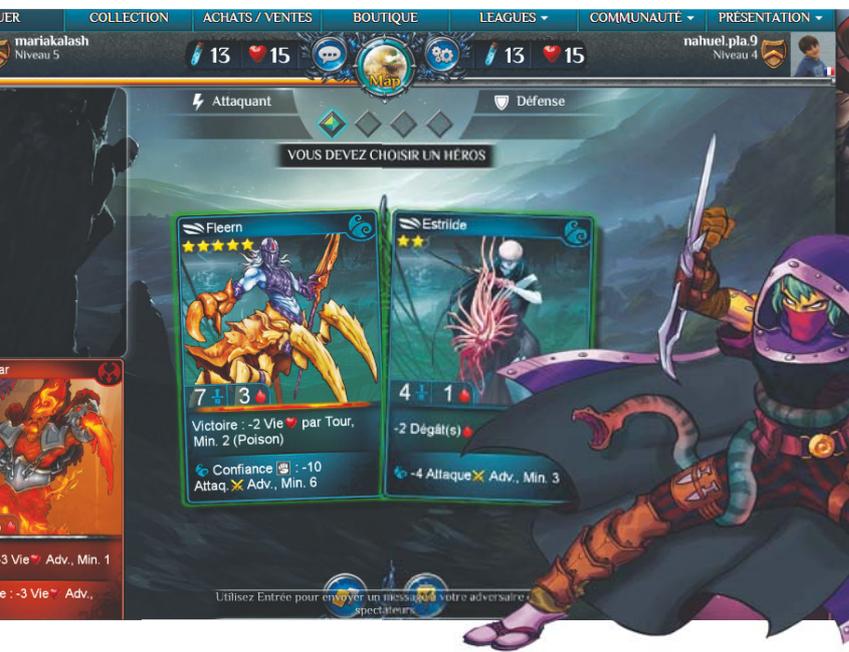


Le vrai trésor de Boostr ne se voit pas au premier coup d'œil. Aucun cambrioleur ne pourra jamais l'embarquer. Ce trésor, ce sont leurs deux Trading Cards Games (jeux de cartes à échanger ou TCG comme on dit dans le jargon), bien plus connus qu'eux. Fin moi en tout cas, quand on m'a dit "mais si tu sais, c'est eux qui ont fait Urban Rivals", tout de suite, j'ai mieux situé. C'est que *Urban Rivals*, c'est un peu le pionnier des TCG en ligne qui se paie le luxe de squatter le paysage mondial depuis une dizaine d'années. Et puis, il y a quelques mois (un an en fait), l'équipe a lancé son petit frère, en version bêta, *Fantasy Rivals* (voir notre encadré page suivante). Un jeu dans le même genre, mieux codé, et qui corrige les défauts de gameplay du grand frère. Avant *Urban Rivals*, était sorti *Clint Fighting*, sur plateformes mobiles iMode et Wap. Faute d'un modèle compréhensible pour l'époque, le jeu avait frôlé la mort. Après il y a eu le passage au web Free-to-Play, un succès sans appel pendant

plusieurs années, et depuis quelques mois, un contexte plus concurrentiel pour le studio, qui doit de nouveau évoluer et s'adapter. Comme tout le monde avait l'air très concentré, et que c'est vrai que je fais peur, j'ai laissé Sébastien Flory, l'homme chef d'orchestre de Boostr, me raconter tout ça.

Vous êtes bien Urban. Au moment de lancer *Urban Rivals*, toute la logique économique s'est imposée d'elle-même : un jeu de cartes, c'est un jeu de niche. Pour ne pas se priver de joueurs, il faut donc lever les barrières à l'entrée, et faire un Free-to-Play. Le principe du Free-to-Play, c'est de faire payer (un) peu à un très grand nombre de joueurs. En la matière, Boostr a été leader. A la grande époque, ils enregistraient jusqu'à 1,5 million de parties quotidiennes. Depuis le début, c'est plus de 2,3 milliards de parties jouées, et une place au chaud dans le top 5 des TCG en ligne. C'est plus gros que *Magic Online*. Malgré un jeu plutôt "généreux", qui n'incite pas

à payer ni beaucoup, ni bien longtemps, le studio a donc vécu des heures dorées. Mais le monde a changé. Les coûts d'acquisition, autrement dit ce qu'il faut investir comme argent pour recruter de nouveaux joueurs, ont grimpé en flèche. La concurrence aussi s'est démultipliée. "Forcément, quand tu vois Blizzard préparer *HearthStone*, ça fait chier", résume laconiquement Sébastien Flory. "Mais c'est aussi super stimulant !", se reprend-il. Si l'équipe avait vraiment besoin d'épines pour lui rappeler de se lever de ses lauriers, elle est servie. Les jeux de cartes à collectionner et à échanger sont légion ces temps-ci. "Au départ, ce qui m'intéressait avec les jeux de cartes type *Magic*, c'est la richesse statistique du support. Tu as un paquet de cartes dans ta poche, tu le sors et hop, tu as un jeu intéressant, avec une infinité de variations possibles", continue Sébastien Flory. Du point de vue du développeur, c'est assez facile à transposer dans un jeu sur navigateur. Et économique. Par rapport à un jeu de voitures où à une



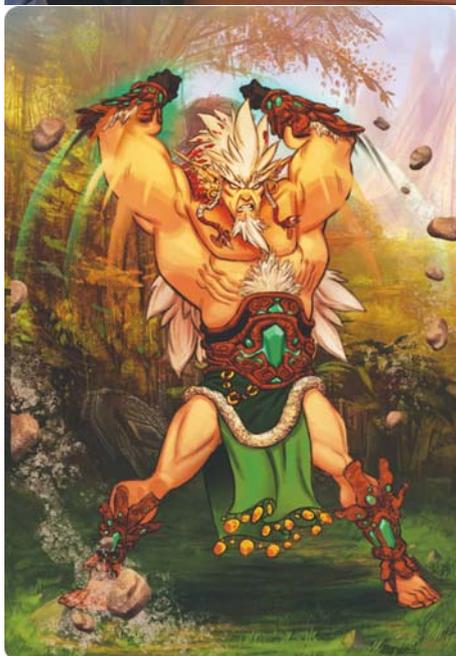
FANTASY RIVALS - Le bluff et la poule (aux œufs d'or)

Fantasy Rivals est l'enfant contre nature d'une carte *Magic* et d'un *Texas Hold Them*. Une musique épique, de nature à hisser haut vos rêves de victoire, un deck de départ, et c'est parti. Malgré ma faible expérience des jeux de cartes à collectionner, les marques sont vite trouvées : j'ai mes cartes avec des petits bonshommes qui attaquent fort, d'autres qui régénèrent plutôt de la vie ou de la mana, et ceux qui sucent le sang de mon adversaire. Chaque partie, que ce soit contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, pour la gloire ou pour le classement, se déroule de la même manière. Une carte est déjà tirée, vous en choisissez une deuxième parmi deux, et c'est votre main pour ce tour-là, visible de votre adversaire. Celui qui a été désigné attaquant choisit la carte qu'il souhaite jouer, et surtout, le nombre de points de mana qu'il compte utiliser. Et c'est là-dessus que repose tout l'intérêt de *Fantasy Rivals*. Pour connaître votre attaque, vous multipliez le nombre de points de mana mis en jeu par la puissance de votre héros (chaud, ça donne des calculs genre "6 fois 7"). Si votre total est plus haut que celui de votre adversaire, vous avez gagné le round, il se fait amputer des points de vie conformément à ce qui est indiqué sur votre carte. Du coup, cette histoire de mana, ça donne du gros suspense, et de la stratégie. D'autant que quelques subtilités, les pouvoirs et les bonus (auxquels vous ferez particulièrement attention en composant votre deck), viendront ajouter une bonne dose de vice là-dedans. À côté de ça, en league, vous avez toutes vos chances face aux grands fous qui "nolifent" le jeu à coups d'espèces sonnantes et rébuchantes puisqu'un système d'étoiles (les cartes les plus puissantes ont plein d'étoiles, un peu à la manière d'un général) avec une limite par deck (28) évite la création de dream teams imbattables.

simulation d'avion, les ressources requises sont moindres. "Et puis c'est un super bon modèle pour le Free-to-Play. La monétisation est limpide : tu as juste à vendre des cartes à l'infini. C'est un rêve de designer, tu n'as pas besoin d'aller tordre ton gameplay pour forcer la monétisation."

Donald Deck. Sur le papier, on pourrait croire que c'est simple. L'équipe de Boostr sort effectivement quatre nouvelles cartes par semaine en alternance sur *Fantasy Rivals* et *Urban Rivals*. Cela occupe trois personnes à temps plein qui ne font que travailler sur les stats et les pouvoirs (en trouver de nouveaux, qui soient intéressants mais pas surpuissants non plus, équilibrer tout ça). Mais l'alchimie est bien plus complexe qu'un simple robinet à maintenir ouvert. "Quand on a commencé le Free-to-Play, personne ne savait bien comment faire. Maintenant, c'est devenu une science", explique Sébastien Flory. Et l'une des variables-clés de cette science,

c'est la fidélisation du joueur. "Quand tu as passé dix ans avec ta meuf, c'est plus difficile de la quitter que quand tu as passé deux semaines avec. C'est un peu le même principe." Le studio a ainsi identifié un gros problème, inhérent aux TCG. D'emblée, tout est disponible. Au fil du temps, le joueur se procurera de nouvelles cartes, et deviendra meilleur, mais contrairement à un Free-to-Play à la *Farmville* ou à la *Candy Crush*, qui gardent les unités grossill et les niveaux 133t pour plus tard, le jeu ne le limite pas. Du coup, il est moins évident de valoriser le temps consacré au jeu. C'est comme ça que la carte de *Fantasy Rivals* est née, un joli plan qui retrace votre traversée des marais moroses et des mornes plaines où s'affrontent les mortsvivants. Dans le dernier-né de Boostr, le joueur a sous les yeux une carte, avec de petits champs de bataille, qui lui proposent des missions variées et à vocation pédagogique ("inflige des dégâts à ton adversaire") et avance dessus, ce qui lui permet d'avoir



une représentation très terre à terre de sa progression. Le jour où Boostr l'a mise en place, le taux de retour a bondi de 60 %.

La tête à Tuto. Mais tous les changements ne sont pas aussi efficaces. Pendant un week-end avec sa belle-famille, Sébastien discute avec un petit gars qui est là, âgé de 11 ans. Sébastien lui propose d'essayer *Fantasy Rivals*. Ce dernier se lance donc dans le tuto à toute blinde, sans rien lire ni comprendre. "C'est de la merde ton jeu", annonce doctement le garçonnet. Et puis tout compte fait, après une explication en tête-à-tête, dans laquelle Sébastien explique lui-même les règles, en trois phrases et sans nerf de boeuf, l'enfant redonne sa chance au jeu, fait une partie contre un humain, et revient à la raison. "Ah ouais, ça déchire en fait"^{*}. Le lundi, de retour au bureau, l'équipe se lance donc dans une grande refonte du tutoriel, dont elle a pris conscience qu'il était trop verbeux, et peu clair. Et en plus, on ne pouvait pas perdre pendant le tuto, alors que bon,

ce qui est intéressant, c'est ce qui se passe dans la tête du joueur pendant qu'il attend la résolution du duel, la tension, tout ça. Au final, le tutoriel est bien meilleur. Les tests sur des utilisateurs lambda sont catégoriques : le jeu paraît bien plus clair et plus fun. "Eh ben tu sais quoi ? Ça n'a rien changé. En fait les gens qui comprenaient avant continuent de comprendre, ceux qui lâchaient continuent de lâcher." Et plus de 50 % des gens continuent à ne pas terminer le tutoriel. La morale de cette histoire, c'est que pour avoir un impact sur le comportement du joueur, un changement doit parler aux joueurs de ton jeu. "Avec des jeux de niche comme le nôtre, il ne faut pas espérer convertir des gens à aimer notre genre de jeu. On a déjà un public assez hardcore qui sait très bien ce qu'il aime ou pas. Il n'a pas besoin qu'on le prenne par la main."

Victoire's Secret. L'autre difficulté (quand on se place du point de vue de la monétisation parce que sinon en fait c'est plutôt cool) de Boostr, c'est que comme

DEUX QUESTIONS À BOOSTR

La fantasy, pour les jeux de cartes, c'est vraiment obligatoire ?

Avec *Urban Rivals*, on était complètement en décalage par rapport aux thématiques traditionnelles des jeux de cartes^{**}. On nous disait souvent "il est sympa ton jeu, mais moi ce que j'aime, c'est l'heroic-fantasy". Du coup, au moment de faire *Fantasy Rivals*, la question ne s'est pas vraiment posée. Parce qu'utiliser l'univers qui a le plus de chances de fonctionner, quand on fait un Free-to-Play, c'est du bon sens. En plus de quoi, se reposer sur ce genre de monde, déjà bien connu de l'ensemble des joueurs, c'est s'assurer une compréhension immédiate. S'il faut choisir entre un nain, un elfe et un orc, tout le monde a une idée de quoi il retourne. Dans la veine de *Urban Rivals*, on a tâché de traiter les personnages de façon originale, d'avoir un feeling un peu marrant. C'est important que la DA ait une personnalité.

Et que ça me crie au visage que c'est un jeu pour les garçons qui ne veut pas de moi ? (J'exagère un peu, mais vous voyez l'idée.)

Ben c'est que tu n'es pas la cible. De toute façon, les CCG ça ne fonctionnent pas sur les filles. C'est de l'ordre de 5 % de joueuses. À moins de faire des trucs vraiment hyper girly, et encore, il faut que ce soit de la pure collection. Et de toute manière, ça, on ne sait pas faire.

^{**} Comme son nom l'indique, *Urban Rivals* utilise des personnages liés à des thématiques dites urbaines comme les autobus, le bitume, et les graffitis.

il permet aux joueurs de s'opposer, il n'est pas possible d'y acheter la victoire. "Dans un modèle pay-to-win, il y a un moment où l'on serait enquiné", sourit Sébastien Flory. Avec un peu de temps, il est possible de se faire un deck à peu près complet, sans déboursier un centime. "Je pense qu'on a fait un jeu propre. On n'y achète pas sa victoire." Et en effet, à l'usage, on est surpris de la rareté des occurrences de Palc (Passe à la caisse : pop-up vous invitant à donner un numéro de carte bleue en échange de 10 millions de vies ou de 200 000 diamants). Il faut vouloir payer pour pouvoir payer. Et ça, il fallait le voir pour le croire.

Maria Kalash

* Nous avons à cette occasion découvert que Pipomantis était le jeune cousin de 11 ans de Sébastien Flory

L'ENCYCLOPÉDIE DU JEU VIDÉO DE CANARD PC

Bientôt en version stand-alone !

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.

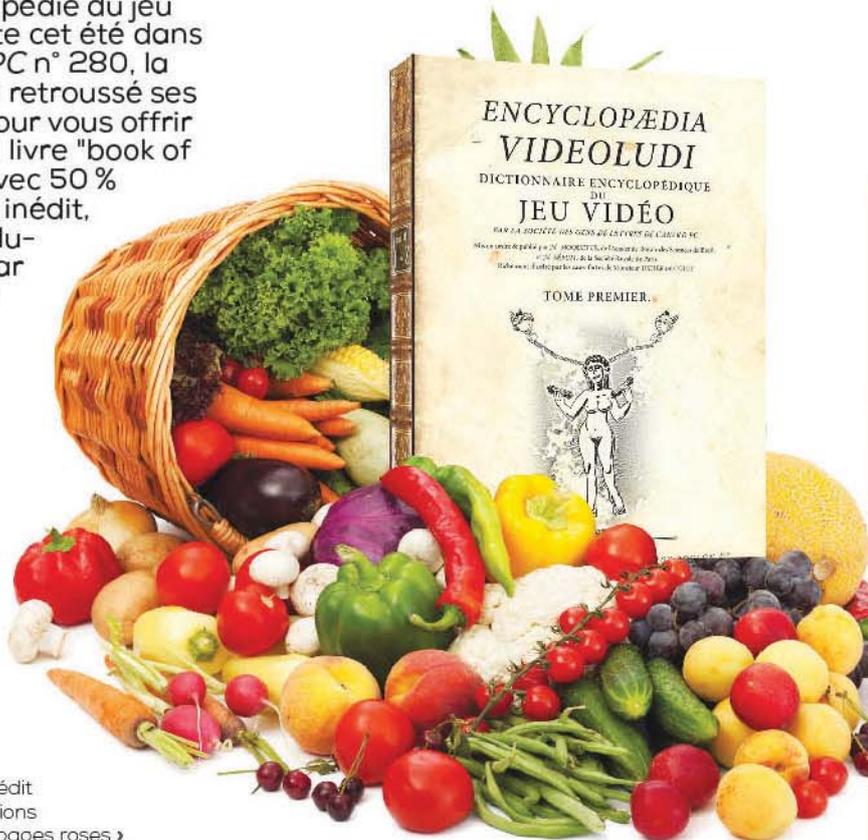


PHOTO NON CONTRACTUELLE.
SUGGESTION DE PRÉSENTATION.

- 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**

Accroupissement : *n.m.* position consistant à fléchir légèrement les genoux. Rend instantanément invisible.

Baril : *n.m.* objet explosif. Fréquemment utilisé comme cachette par les ennemis de la liberté.

Free-to-Play : *loc. nom.* 1. freeware prétentieux. 2. maison de retraite pour vieux MMORPG payant dont la famille ne veut plus s'occuper.

Gamepad : *n.m.* clavier pour enfant.

Marchand : *n.m.* individu tellement capitaliste qu'il vous vendra à prix d'or les armes dont vous avez besoin pour chasser les monstres du village dans lequel il habite.

Puzzle : *n.m.* moment très chiant d'un jeu d'action où l'on arrête de tracter des nazis pour résoudre une énigme incompréhensible écrite par un développeur semi-dément. Voir aussi puzzle-game.

Serveur public : *loc. nom.* moyen pratique d'en apprendre plus sur la sexualité de votre mère.

Watercooling : *n.m.* système de refroidissement plutôt ingénieux puisqu'il consiste à faire circuler de l'eau à quelques millimètres d'une alimentation de 800W.

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 :

Steaming

Assortiment Vapeur

PAR GUY MOQUETTE

ACCÈS ANTICIPÉ

Craft the World



Infos
Genre : 300 g de Terraria, 150 g de Minecraft, saupoudrez de Dwarf Fortress, une heure au four thermostat 7
Développeur : Black Maple Games
Prix : Environ 14 euros

Où mais dites donc, il n'y aurait pas comme un petit air de déjà-vu, là ? Bon, on ne va pas se mentir : *Craft the World* repompe *Terraria* avec la vigueur d'un Shaddock sous amphétamines. Et quand il en a marre, il fait un peu de resucée de *Minecraft*, pour varier les plaisirs. À la – grosse – différence que le joueur (oui, vous, là) ne contrôle pas directement les personnages de ce jeu en 2D.

Il ordonne, comme dans un *Dungeon Keeper*, la construction de tel objet à tel endroit, l'attaque de telle créature ou l'excavation de telle zone avant de voir ses protégés, un groupe de nains qui, si tout se passe bien, s'étoffera avec le temps, se mettre à l'ouvrage. Bâtir un abri, nourrir ses occupants, explorer les sous-sols et les environs, crafter un tas d'objets façon *Minecraft* et, plus globalement, survivre. Car entre les saloperies mises au jour à force de creuser et les vagues de zombies, gobelins et autres protagonistes hargneux qui viendront régulièrement déferler sur le lieu de vie des nains, l'adversité ne manque pas. Avec l'arrivée de la bêta de *Starbound* (voir À Venir dans ce numéro), la suite spirituelle de *Terraria* dans l'espace, *Craft the World*, ne bénéficie pas à proprement parler d'un timing idéal. Et puis le jeu souffre de quelques défauts, à commencer par nos pensionnaires dont la cognition et la célérité ne sont pas moins contrariées que la verticalité. Il n'empêche : à construire, découvrir de nouvelles technologies, étendre et protéger notre foyer, on arrive à s'y amuser plusieurs heures et même à y revenir.



ACCÈS ANTICIPÉ

Maia

Infos
Genre : Gestion
Développeur : Simon Roth
Prix : Environ 23 euros

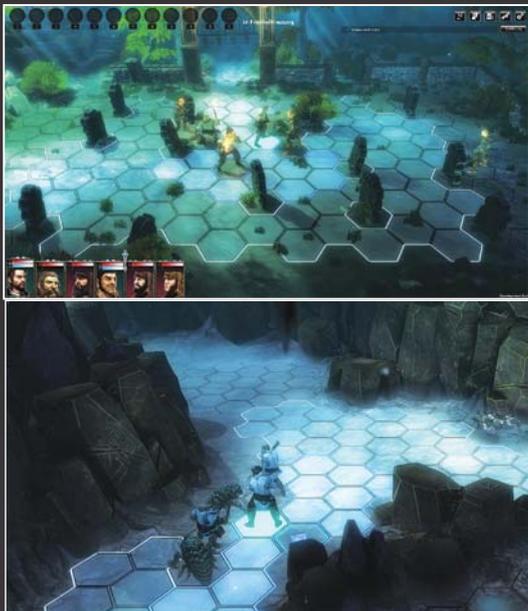
Comme le genre a l'air d'être à la mode en ce moment dans la presse de jeux vidéo, je vous propose un article à l'anglo-saxonne, en deux temps.

Acte I. Maia, c'est une révolution, une vision. Fraîchement installés sur la planète éponyme, dont l'atmosphère à la surface n'est pas moins hostile que la faune, vous devez veiller au bien-être et à la survie de votre équipe de colons. Les rendue auto-suffisants en matière d'eau, de nourriture, d'air et d'énergie, leur permettre d'aménager leur base, l'étendre, effectuer de la recherche scientifique et se défendre face à d'inquiétantes créatures, le tout dans un univers graphique fleurant bon les années 70. Les possibilités

sont énormes, le pari fou et audacieux. Entre les *Sims Colonie Spatiale* et *Dungeon Keeper*, *Maia* est d'ores et déjà un incontournable que toute personne de goût se doit de posséder dans sa bibliothèque Steam.

Acte II. Le magazine *Canard PC* tient à revenir sur sa critique de *Maia*. En effet, la vidéo YouTube du trailer du jeu, habilement présentée par les développeurs dans un hôtel cinq étoiles et généreusement arrosée de champagne, ne nous permettait pas, à ce moment, de savoir que le jeu était en pré-alpha, quasi-vide de contenu, pétri de bugs, en un mot : injouable, et qu'à moins de vouloir prendre part à son développement et en postant sur le forum officiel du jeu, vous ne devez pas l'acheter pour le moment. Hein ? Trop tard ? C'est ballot, ça...

Blackguards



Infos

Genre : RPG /
Tactique
Développeur :
Daedalic Entertainment
Prix : Environ
25 euros

Tu peux y aller, il n'y a que des bonnes choses là-dedans", me hurlait Tatïe Marinette en me resserrant une louche. Sardines fraîches, anis, fraises du jardin, salami, reblochon. Cette enfance traumatisante m'aura au moins permis de comprendre qu'il ne suffit pas de mélanger de bons ingrédients pour accoucher d'une bonne recette. Tenez, prenez *Blackguards*. Développé par les auteurs des Point & Click *Deponia* – qui sortent de leur cœur d'activité, pour le coup – et basé sur l'univers de *L'Œil Noir*. Plein de chouettes ingrédients sur la table : une pincée de RPG, des feuilles de personnages bien denses, une grosse louche de combats tactiques au tour par tour. De quoi potentiellement se régaler, quoi. Et pourtant, au vu du contenu rendu disponible par l'accès anticipé, on préfère vivement vous conseiller d'attendre le test de la version finale. La première raison est que pour un titre du genre, *Black Guards* se montre extrêmement dirigiste : pas de liberté dans le choix des compagnons, trois classes de départ (guerrier, chasseur, mage) aux builds prédéfinis, et une aventure placée sur des rails si solides et inflexibles qu'on les croirait rachetés d'occasion à Infinity Ward après le développement du dernier *Call of Duty*. La seconde, c'est que pour le moment, *Blackguards* se résume en une succession de combats. Je n'ai rien contre le principe, mais encore faudrait-il, ou bien que ces affrontements soient extraordinaires, ou bien qu'ils soient liés par un scénario accrocheur. Et ce n'est pas le cas. Ni pour les combats, juste passables (et très en dessous, dans le même registre, de ceux de *Expeditions : Conquistador*), ni pour le scénar' qui aligne les clichés comme des perles. Alors certes, ce début poussif n'est peut-être pas représentatif de la version finale, mais en attendant d'en avoir le cœur net, mieux vaut garder ces 25 euros dans votre poche.



Dinosaures et madeleines volantes

Il faut croire qu'il existe une certaine forme de justice. Dans la première mouture de ce texte, je déplorais le fonctionnement parfois étrange du Greenlight de Steam, dans l'antichambre duquel certains jeux semblaient avoir planté leur tente tandis que d'autres projets, moins ambitieux ou plus anodins, se faisaient valider par bottes de douze. Dans un brillant plaidoyer vibrant de passion, je haranguais ensuite le lecteur, ému aux larmes, à apporter son soutien à **The Stomping Land**, parce que bon, des tribus préhistoriques multijoueurs, de la survie, de la chasse au dinosaure, du dressage de monture – oui, oui de montures dinosaures –, c'était trop de classe, de nawak et de beauté d'un coup et qu'il n'était pas question de priver l'humanité de cet audacieux et insensé projet. Et puis, en plein bouclage de ce numéro, Netsabes m'a regardé avec un petit air sadique : "Tu as vu ? *The Stomping Land* vient de se faire greenlighter !"

Bon, je tenterai de recycler mon brillant plaidoyer vibrant de passion pour un autre projet laissé en bord de route. L'année prochaine, discrètement. En attendant, je ne peux terminer cette dernière rubrique Greenlight de l'année sans évoquer les tentatives de ressortir deux madeleines de Proust de leurs cartons poussiéreux. Deux titres qui ont bercé la jeunesse de joueurs amoureux d'aviation, à savoir **Red Baron** et **Wings**. Autant le projet du premier (ah, on me souffle dans l'oreillette que lui aussi vient d'être greenlighté, décidément...), à savoir un jeu d'arcade vaguement teinté de simu', semble avoir du sens pour tous ceux qui voudraient à nouveau dominer les cieux à bord de biplans en balsa sans avoir à se frotter au hardcore *Rise of Flight*, autant le second me fait m'interroger sur la date limite de consommation des madeleines. Parce qu'au vu de la démo, un lifting n'est d'aucun secours sur un jeu qui a trop vieilli. J'ai envie d'y croire, mais je suis à peu près certain que la nostalgie m'aveugle.

Next Gen sans gêne

Vous avez observé la montée des jeux sociaux et l'omniprésence des jeux mobiles. Votre propre mère vous spamme sur Facebook pour pouvoir avancer dans *Candy Crush*. Vous croyez que, du coup, le jeu vidéo a changé ? que le public n'est plus le même ? Les constructeurs de consoles, eux, non.

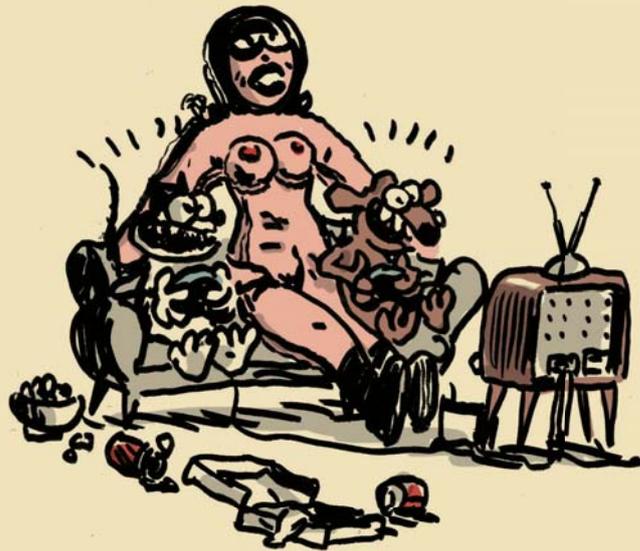
"Embrassez votre copine pour la dernière fois", indique la publicité de Sony la veille de la sortie de la PlayStation 4. Il y a deux ans, la PS Vita vantait le "Doublement tactile, doublement excitant" avec une image de femme sans tête dotée de deux paires de seins. "Ce n'est pas à moi de m'adapter à ma femme, c'est elle qui s'adapte à moi", explique tranquillement dans une interview consacrée à la Xbox One Zlatan Ibrahimovic, tête d'affiche de la marque en France. En Angleterre cette fois, pour sa soirée de lancement, Microsoft avait fait appel, entre autres, au youtubeur KSI, décrié pour ses comportements sexistes. Et c'est sans compter la lettre online pré-

vue pour aider les joueurs à convaincre leur copine qui indiquait : "Je sais, je sais, tu préférerais tricoter que de me regarder tuer des zombies..." Oui, la nouvelle génération de console a toujours le machisme tranquille. Or, au moment même où sortaient ces consoles next gen, le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV, qui regroupe les acteurs français du secteur) publiait son "Livre blanc" sur l'état du jeu vidéo en France, indiquant que 52% des joueurs sont en fait des joueuses. Les sites web de *L'Humanité* ou de *La Tribune* ont tous deux relevé la contradiction apparente entre ces campagnes de pub et la sociologie des joueurs. Alors, les constructeurs sont-ils à côté de la plaque dans leur communication ? Oui et non.

Non, parce que les chiffres donnés par le SNJV sont trompeurs. Dans le but de "respectabiliser" l'industrie auprès des pouvoirs publics et de lutter contre la mauvaise image du jeu vidéo, le SNJV insiste sur des chiffres qui sont des moyennes regroupant

des pratiques extrêmement différentes. C'est ainsi qu'on arrive à des affirmations aussi vides de sens que "52% de joueuses" ou pire : "une moyenne d'âge des joueurs de 41 ans" (ce qui, vu le nombre des joueurs de 15-18 ans, impliquerait le recrutement forcé de l'intégralité des troisième et quatrième âges en France). En réalité, il est évident pour tous les acteurs de l'industrie que le joueur passionné visé par les nouvelles consoles est prioritairement un jeune homme de 15 à 25 ans, ce qu'une visite de 30 secondes à la Paris Games Week suffit à confirmer.

Il n'empêche que oui, ces campagnes sont ridiculement à côté de la plaque. Non seulement penser que la blague sexiste est la seule façon de s'adresser efficacement aux hommes est une insulte, mais en prime, c'est faire preuve d'un abyssal manque d'imagination face aux publics de joueurs qui restent à conquérir. Et ceci en contradiction totale avec d'un côté, la volonté de Sony de draguer le jeu vidéo indépendant, symbole du renouvellement du



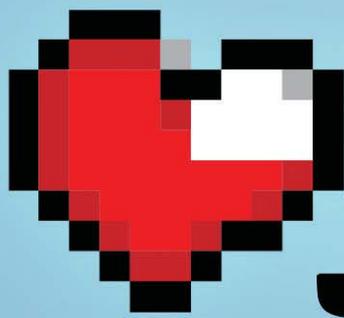
contenu comme du public ; et de l'autre, l'ambition de Microsoft de proposer un appareil qui ne soit pas "que" une console de jeu et puisse séduire tout le foyer. Nous assistons donc une fois encore à la conjugaison de la friolité d'équipes commerciales arc-boutées sur les recettes du siècle dernier, et de l'incompétence crasse d'agences de communication chez qui le jeu vidéo ne déclenche que des clichés réflexes.

Calmez le Père Noël et préparez vos mouchoirs car, hélas, concernant les nouvelles consoles, ce n'est qu'un seul des nombreux aspects consternants que Netsabes et Pipomantis vous détailleront dans la partie Console. Ayez une pensée pour eux : avec ce

qu'ils écrivent dans ce numéro, ces pauvres fous ont perdu toute chance de retrouver du boulot si *Canard PC* devait fermer un jour (ou juste changer la serrure sans leur dire). Alors pensez à l'abonnement (page 71) : ça fait un chouette cadeau de Noël, et ça permet à un journaliste blacklisté de rester chaud-bouillant tout l'hiver.

Ivan Le Fou





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

Sexe, Mensonges et Jeux Vidéo

L'HISTOIRE DE CANARD PC

Partie III :
L'embourgeoisement

2010

Si vous avez raté
l'épisode précédent :

Depuis sa naissance en 2003,

Canard PC, l'innocent petit magazine des jeux vidéo, a surmonté de nombreuses épreuves. Et jamais il n'a pleuré. Pas même quand Dolce et Zambino, ses deux chiens, se sont fait dévorer par les loups, ni quand Joli Cœur, le petit singe, est mort de faim et de froid dans une dernière représentation. Bon, quand Maître Vidélis a clamsé en faisant rempart de son corps contre une tempête de neige, c'était limite, je reconnais... Mais maintenant, tout ça c'est fini. Il est venu le temps de la revanche !

15 janvier

Une nouvelle année
dédiée à l'hédonisme
et à la célébration de la
beauté commence à Pantin...

Le 26 décembre, pendant que
nous déballons nos cadeaux au pied
du sapin, les CRS dégagent le camp de
Roms au bulldozer. Y a des morceaux de cara-

vanes et de voiture un peu partout, on a l'impression qu'il y a eu la guerre pendant qu'on avait le dos tourné. Mais le Père Noël nous a apporté un beau présent : il a la barbe rousse, des yeux bleus pétillants et un début de couperose. C'est Poulpy Lala. Nan ! Obiwan Moubutu ! Nan ! Nan ! Crusoé Zoroastre Pimpon ! Personne n'arrive à se mettre d'accord. Alors, ça sera "Guy Moquette" (parce que Boulon était trop occupé à s'écouter hurler quand le pauvre Breton a proposé Kool Chouchen).

27 janvier

Kahn, déjà pas très en forme depuis qu'on lui a interdit d'envoyer des vidéos de pendus aux gens sur Chatroulette, perd 10 ans d'espérance de vie en encadrant et relisant un hors-série guide de jeu sur *Aion*, le MMO coréen avec des ailes. Et malgré tous ses efforts, on passera quand même pour des cons en suggérant qu'il faut développer la spé' boulangerie pour avoir les moyens de construire des catapultes et autres engins de siège.

MR2D2, l'aspirateur officiel de la rédac, mort d'une indigestion de déchets peu avant notre départ de Pantin.



1^{er} février

Quand on a dédié une couv' entière à une amourette homo dans les *Sims 3*, ce ne sont pas neuf pages de test sur le très politiquement correct *Mass Effect 2* qui vous arrêtent ! Certains lecteurs s'émeuvent de l'excellente note, trouvant que le jeu s'éloigne beaucoup trop du RPG. Et on est tout à fait d'accord avec eux : *ME2* est un piètre jeu de rôles mais le nec plus ultra du feuilleton virtuel, de "la série télé dont vous êtes le héros" et

il serait bien dommage de s'en priver.

15 février

Le numéro 206 apporte deux choses étranges à la rédaction : d'un côté un 15/10 à S.T.A.L.K.E.R. Une note hors du commun destinée à frapper les esprits et à faire chier tous les grincheux qui nous disent que "*gniagnagnia un jeu ne peut pas avoir la note parfaite*". De l'autre, Louis-Ferdinand Sébum et ses belles chaussures en cuir d'adulte. Encore une personne et la rédaction de *Canard PC* que vous connaissez aujourd'hui sera au complet.



28 février
La voilà. Ça fait deux mois qu'elle nous harcèle. Elle a une formation de journaliste, a fait tout un tas de stages et de piges prestigieuses mais voudrait écrire chez Canard PC. Seulement, elle a aussi une formation de psychologue clinicienne et un goût prononcé pour l'observation de la folie en milieu clos. Méfiance. Pour son entretien d'embauche, Boulon demande à Sébum de se faire passer pour lui – après tout, ce dernier a des chaussures d'adultes en cuir donc c'est lui qui a l'air le plus normal. La ruse est déjouée. Pour s'en débarrasser, on lui demande de rédiger la rubrique qu'elle tient tant à nous proposer – une page Casual – en pleine réunion de rédaction, entre les jets de crocs de boucher et les invectives. Peine perdue : la page est excellente, rendue avant la fin de la réunion et Kalash s'installe à la rédac.

15 mars
Canard PC Hardware continue son petit bonhomme de chemin et nous met lentement à l'abri du besoin. Car si les ventes de Canard PC augmentent avec une belle régularité face à une concurrence qui ne cesse de s'effondrer, Canard PC Hardware explose avec l'enthousiasme d'une alim' de mauvaise qualité. Les résultats de chaque numéro surpassent ceux du précédent ; preuve que quand ça ne peut pas se pirater, on est obligé d'acheter un bon magazine pour faire son choix.



1er avril
 Et ce sont ces mêmes canards qui réalisent des montages absolument déments sur le thème des couvertures de bouquin, prouvant que même si eux ne sont pas payés, ils sont souvent plus drôles que la rédaction.

développe des sites internet clés en main. Et puis, on fait aussi connaissance avec ses clients, deux Chinois très énervés qui le bourrent de coups et vident le contenu de son petit bureau par la fenêtre avant de le menacer de revenir lui trancher le cou s'il ne leur remboursait pas leur site. Reste ghetto Pantin.

15 mars
 Et pendant ce temps, Kahn Lusth se la joue reporter de l'extrême en couvrant le superbe Alternate Reality Game lancé par Valve pour l'annonce de Portal 2. Les Canards du forum font même avancer le schmilblick en découvrant qu'une partie de l'image reconstituée était en rapport avec Apollo.

15 avril
Nous faisons connaissance avec notre nouveau voisin qui

17 avril
 Notre nouveau voisin nous emprunte un stylo. On prie très fort pour qu'il s'en serve pour signer un chèque, histoire d'éviter d'être mêlé à une enquête pour meurtre.

20 avril
On apprend que le vice-président de Blizzard s'est ému d'un jeu de mots sur son nom publié dans un vieux Canard PC et qu'il nous a fait

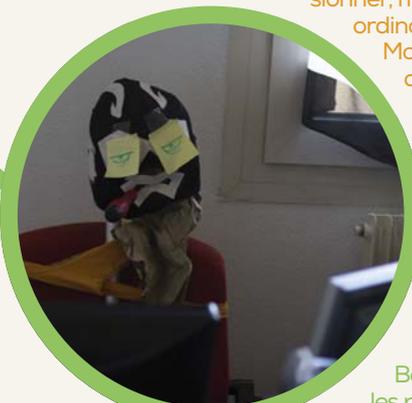
blacklister quelque temps. Mais comme Blizzard n'a rien sorti pendant cette période, on ne s'en est même pas aperçu.



Guy Moquette

Certains rêvent d'être riches, certains rêvent d'être célèbres, certains rêvent d'être puissants. Moquette, lui, rêve d'être normal. Et comme il s'agit d'un garçon méthodique, il BOSSE pour atteindre son objectif. Analyse mensuelle des données INSEE, dépouillage quotidien des sondages d'opinion... Rien ne l'effraie. Enfin si, le repas du dimanche composé à 37 % de rosbif, 26 % de choucroute, 21 % de couscous et 16 % d'œil de bœuf, ça, il ne s'y fera jamais.

3 mai
Half, qui était parti faire un tour à Taiwan, repasse nous dire bonjour à la rédac. Il nous présente sa future femme et, pour l'impressionner, met le feu à un



ordinateur portable. Moquette et Sébum, qui pensaient que toutes ces histoires étaient inventées, sont ébahis. Kalash ne se prononce pas.

Totem chamannique utilisé par Boulon pour leurrer les pigistes.

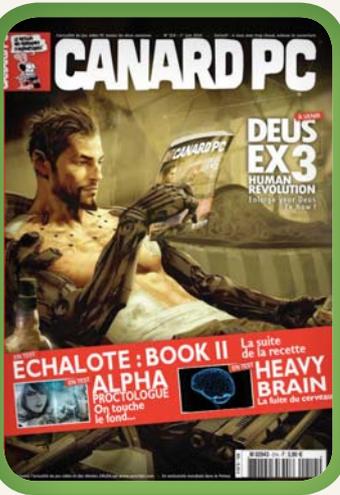
18 mai La nouvelle équipe d'attachés de presse de Bethesda France a fait tout son possible pour rétablir les ponts avec *Canard PC*. Boulon peut voir *Fallout New Vegas*, développé par Obsidian. Chat célèbre les retrouvailles en créant la plus belle couverture de l'histoire de *Canard PC*. Boulon essaie de s'attribuer la paternité du concept du jeu de cartes, mais vu les super chiffres de ventes, personne n'accepte de le croire. On apprendra plus tard que cette couv' est accrochée chez Bethesda et qu'elle a convaincu Pete Hines d'annuler le contrat qu'il avait mis sur nos têtes.

25 mai En secret, Moquette et Kahn ont bossé sur un hors-série *Mods*. Ils nous présentent le projet, parfaitement abouti et superbement pensé. Comme d'habitude, on se dit que ça serait dommage que les gens reconnaissent qu'il s'agit d'un mag' conçu par l'équipe de *Canard PC*. Alors on cache soigneusement notre logo et, une fois de plus, on se plante lamentablement.

1^{er} juin Oh, depuis le temps qu'on l'attendait celui-là ! On peut enfin mettre les mains sur *Deus Ex 3* et pas question de titrer "*La déception*". Monsieur Chat galère pour réaliser une couv' super classe, même si on se dit que "mec torse nu oblige", certains lecteurs vont encore refuser d'acheter le numéro. Mais c'est pas grave, on y va à fond. Chat élabore même une version de la couv' où Jensen

tient un *Canard PC*. Mais il y a une erreur de perspective ! L'affrontement entre idiots savants de la redac' est sanglant. Et à la fin, Boulon tranche avec un "ouh là là, *Square Enix* c'est des Japonais, ils sont super pointilleux sur le copyright, on ne touche pas à l'image où on va se faire exécuter au Tribunal". Un an plus tard, Eidos Montréal nous apprend qu'ils auraient été super heureux de nous laisser faire notre connerie.

Les unes auxquelles vous avez échappé



1^{er} juillet Les ventes de cette année ont été si bonnes pour *Canard PC* et *Canard PC HW* que nous avons les moyens de nous extirper de Pantin pour retrouver le Monde Libre. Ça tombe bien, l'équipe commençait juste à pleurer des larmes de sang et seules les blagues de la gentille caissière du Franprix nous empêchaient de nous pendre avec nos propres intestins. On prépare le déménagement, on fait le ménage et on sort les poubelles. Manque de bol, on débarque un midi devant un bâtiment de la douane tapissé de dessins de flingues made in Boulon. Un des douaniers les plus étranges – un mélange entre E.T. et Hubert Reeves – tient absolument à appeler la police pour empêcher le psychopathe à l'origine des dessins de passer à l'acte. Boulon part en vacances un tout petit peu plus tôt que d'habitude.



7 juillet Ça y est, nous sommes revenus rue Soleillet, comme de gros saumons friqués. Et si nous avions – il y a longtemps – bénéficié d'un chouette bureau en pépinière, on est désormais en position de louer un gigantesque entrepôt. Bon, ce qui est triste, c'est que cet entrepôt était à l'origine occupé par Load Inc., les créateurs de *Mad Tracks*, dont nous avons méticuleusement organisé la fermeture pour leur piquer leur place. Mais c'est une autre histoire. On est ouf, on a de l'espace, dehors il fait beau, le monde est gai et il nous reste

4 jours pour écrire un numéro de 132 pages.

Et on garde avec nous Denis, le fondateur de Load Inc.

20 juillet Avec la nouvelle équipe, quatre jours c'est largement plus qu'assez pour boucler un numéro double, alors on s'est même permis de faire un petit jeu de cartes pour occuper les lecteurs sur la plage.





Louis-Ferdinand Sébum

Sébum a le temps. On ne sait pas où il le trouve, s'il le vole à quelqu'un, mais il en a plein. Le temps de faire des tonnes de pages dans *Canard PC*. Le temps de développer des sites internet sublimement stupides. Le temps d'écrire des trucs que le monde découvrira bien assez tôt. Le temps de développer des jeux et de les jeter à la poubelle parce que "ce n'est pas si bien".

Le temps de coller la honte à tous ceux qui l'entourent, en fait.

3 septembre Cette année, on ne rentre pas de vacances.

Tout le monde a disparu à la Gamescom. Heureusement, les notes, les enregistrements sont toujours là et les membres de la rédaction restés à Paris réussissent à reconstituer un semblant de reportage. On est

très fier de nous... Ceux

qui ont compris le procédé

stylistique adorent, ceux qui sont pris dans le truc flippent grave, et on reçoit des tonnes de CV et de lettres de motivation de confrères désireux de remplacer nos chers disparus. Ça aurait pu être un carton plein... Malheureusement, on fait durer le truc. Les gens commencent à se lasser de cette histoire. À l'origine, à partir de ce moment, tous les numéros de *Canard PC* devaient fonctionner comme les épisodes d'une saison de série télé, avec thème central, cliffhanger, mythologie... mais on a eu la flemme.

15 octobre Mistelu Cat is on Fire. Pour notre premier contact avec une version jouable du tragique Duke Nukem Forever,

notre félicidé finlandais déploie toute sa surpuissance artistique. Le résultat est à couper le souffle. À tel point qu'il divise nos ventes par deux. Hein ? Une grève du Syndicat du livre ? Mais non, c'est la faute à la maquette.



2 novembre Après 310 heures, Boulon finit par se décider à quitter son appartement.

Il revient à la rédac, en pleine nuit et sans témoin, pour écrire son test de *New Vegas*. On ne le reverra plus pour un moment, en tout cas pas complet. Il paraît que ça fait ça aux hommes qui ont regardé Dieu droit dans les yeux.

23 novembre

Pour illustrer le guide de jeu *WoW Cataclysm*, Casque exige que Monsieur Chat mette un dragon en couv', "parce que les dragons, c'est comme le cul : ça fait vendre". Manque de bol, la résolution de la bestiole est tellement basse que le résultat final ressemble à un hors-série sur le Pixel Art. Chat commence à chauffer. Mais, ça se vend très bien quand même.

17 décembre

Teraboule surfe sur le succès... Et Teraboule veut un pigeon sur la couv'. Chat, qui vient d'enchaîner 6 bouclages en compagnie de son fidèle Zoulou (trois numéros 64 pages, un hors-série 132 pages, un *Canard PC* spécial Noël 80 pages et un *Canard PC Hardware* 100 pages),

commence à en avoir marre et indique aussi calmement que possible que si Presse Non-Stop a l'intention de lui faire maquetter n'importe quoi n'importe comment, il serait temps de le nommer directeur artistique et de le payer en conséquence. Il suffisait de demander.



21 décembre

Ivan en a ras le bol des romans et des scripts. Il veut revenir à ses premières amours, la pantomime brechtienne.

Mais les théâtres subventionnés le rejettent tous à cause de son frère, devenu trop mainstream. La mort dans l'âme, il est contraint de revenir à *Canard PC*. Et il ne se contentera plus de billets d'humeur. Il nous couvre même un numéro entier de Post-it dans une phénoménale critique du monde de la presse jeu vidéo. Depuis le XX^e arrondissement, on entend des dents grincer à Levallois.



Maria Kalash

Kalash s'est présentée à la rédac' chaussée de Kicker's, un air de douceur quasi maternelle peint sur le visage. Dieu merci, le vernis n'a pas tenu très longtemps. La première fois qu'il a craqué, il a laissé filtrer un amour immodéré pour les reality shows à bases de gros enfants ridicules. Il a quasiment cédé lorsqu'elle s'est mise à torturer psychologiquement Titus, notre jeune stagiaire. Et il a explosé lorsque nous découvrîmes, ébahis, qu'elle était discrètement devenue championne de France poids lourds de Brazilian Jiu Jitsu, en pesant moins de 62 kilos.

2011

SÉBUM ET BOULON SE SONT COMPLÈTEMENT IMMERGÉS DANS LA LITTÉRATURE U.S.



15 janvier

Au retour de vacances, un étrange fumet flotte à la rédac... Casque,

persuadé qu'on va vivre une année exceptionnelle, nous annonce que "c'est le parfum de la réussite". Ackboo, plus prosaïque, indique que ça ressemble plutôt à des fruits pourris. Kahn s'empresse d'ajouter que c'est exactement l'odeur d'un cadavre en décomposition avancée. Zoulou ouvre un tiroir de son bureau et une nuée de moucheron s'en échappe. Ackboo et Kahn avaient tous les deux raison : des bananes déjà bien trop mûres oubliées un mois à la rédac, ça sent bien la mort.

1^{er} février

Histoire de mettre un peu en valeur notre reportage sur Portal 2, on fait jouer les vieilles connexions de Gringo en demandant à Doug Lombardi s'il n'aurait pas un visuel ou deux haute-déf' à nous envoyer. On

reçoit une superbe image de Chell pour faire notre couv'. Le jour de la sortie, à notre plus grande surprise, *Canard PC* squatte la homepage de tous les plus gros sites de jeux vidéo du monde. Lombardi nous a filé une exclusivité en or, sans la monnayer ou même la vanter... C'est la première fois que l'on voit le nouveau visage de Chell. Et c'est la première fois que la mention de *Canard PC* sur un forum américain ne s'accompagne pas de menaces de mort. Ironiquement, ce numéro aura connu plus de succès à l'exportation que sur notre territoire, une grève du syndicat du livre ayant complètement flingué sa distribution en kiosque.

Le renard de Zoulou n'a jamais réussi à le battre à Guitar Hero.



15 février

Boulon ne s'est toujours pas remis de New Vegas. Sébum décide de lui remonter le moral en ressortant les vieux pistolets à billes confisqués par Sonia l'année précédente. Seul problème,

le pouvoir d'achat de la rédaction a beaucoup augmenté et une fois que la fièvre du tir est relancée, c'est l'escalade. Très vite, les pistolets semi-auto, les fusils d'assaut, les lance-grenades et les Nerfs customisés envahissent les bureaux. Tout reste bon enfant, jusqu'à ce qu'un rédacteur en chef anonyme décide de

grimper d'un degré sur l'échelle de la terreur en s'offrant une carabine à air comprimé de compé'. C'est chouette. Mais, on s'apercevra plus tard (trop tard selon Moquette) que ça perce silencieusement les armoires, les boîtes de jeux dans les armoires, les DVD dans les boîtes de jeux dans les armoires, les cartons pas déballés depuis le déménagement, le hall d'accueil de la rédac, la très belle carte de Paris de Denis et le mur qui se trouve derrière.

1^{er} mars

L'explosion d'une porte en verre et les menaces de plaintes d'un coursier aboutissent au bannissement de toute arme dans la rédaction. Boulon retombe pour un moment dans la déprime.

15 mars

Dragon Age II plonge la rédac dans un état de stupéfaction total. Ou plutôt de sidération. Sur la couv', impossible de trouver des mots suffisamment puissants pour commémorer le niveau de vaufrage surnaturel du jeu. Alors, on essaie par l'image :

nauffrage du Titanic ? Pas assez efficace. Catastrophe du Hidenburg ? Trop mou. Avions du 11-Septembre ? Pas très élégant. Ça sera un chat. Un chat stupéfait, catastrophé et revancharde. L'apparition de cet animal en une provoque une hausse des ventes tellement violente qu'un arrêté préfectoral nous impose désormais de ne plus jamais mettre de minou sur la couverture.





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](http://abousb.spirou.com) ET ENTREZ LE CODE **D668B**

15 mars

Moquette, Kahn et Sébum, qui en ont marre de bosser comme des brutes, décident de mettre à profit les lecteurs et d'exploiter une ressource commune sur le forum : la laideur. Le concours des moches, compété' de difformité reposant sur le moteur de customisation d'*Oblivion*, est un véritable succès.



1er avril
Moquette teste *Homefront*.

Des Coréens du Nord surarmés et bien nourris ratiboisent les États-Unis et font du mal aux enfants innocents de ce bon vieux Kentucky. À la rédac', ça rigole pas mal. Enfin, sauf Moquette qui est obligé de jouer pendant qu'on se moque. À la lecture du test, certains lecteurs pensent qu'il s'agit du premier poisson d'avril jamais paru dans les pages de *Canard PC*. Non, on ne fait jamais de poisson d'avril.



Ce n'est pas une vraie anti-quitité mais quand même une relique d'une civilisation disparue puisque ce casque nous a été offert par Chris Taylor.

15 avril
C'est le retour de la couv' à la Boulon.

Après une discussion passionnante avec Éric

Chahi sur le Mime, le gros moustachu décide d'imposer à l'équipe une couverture *From Dust*. On pourrait résumer le concept visuel à "Monsieur Crackers Belin joue de la trompette sous-marin", ce qui ne séduit pas vraiment les lecteurs. Mais on aura au moins eu le plaisir de pousser le jeu d'un type bien. Le prochain coup, faudra qu'on passe du Raynal.



1er mai

Au déjeuner, Zoulou se met subitement à nous parler de sa passion pour l'Australie. Ouais, un jour, lui aussi il visitera le pays de *Crocodile Dundee* et de *Mad Max*. Un jour vous verrez, il caressera un kangourou avant de jouer au ping-pong avec un koala. La rédaction sourit avec condescendance.

JOURNÉE MONDIALE DE LA SEMAINE

Chaque année en France, 52 semaines disparaissent dans l'indifférence la plus totale.

Ne les oublions pas.

Le 4 juin, joignez-vous à la journée mondiale de la semaine.



Les unes auxquelles vous avez échappé

15 mai
C'est l'heure de tester *Deus Ex*.

Le jeu est vraiment chouette : digne du premier épisode, doté d'un univers formidable et tout et tout. Manque de bol, le hasard du calendrier fait que Boulon voit de très près *Dishonored* juste avant d'écrire le test. Bou-boul' ne sait plus s'il doit noter le présent ou annoncer le futur. Ce qui engendrera la phrase la plus sibylline de l'histoire du test de Jeux vidéo : "De quoi *Deus Ex* est-il la fin ?" Pendant ce temps-là, Monsieur Chat produit la couv' la plus démente de l'histoire de *Canard PC*. Celle qui aurait dû être publiée si notre honneur de journalistes comptait plus que nos comptes en banque.

1er juin

Professeur Kalash, accompagnée de ses deux charmants assistants Moquette et Sébum, annonce avoir découvert un concept qui risque bien de révolutionner la médecine

moderne : la constante Boulon. Après avoir méthodiquement enregistré toutes les déclarations du sujet sur une année et comparé ses descriptions à la réalité, l'équipe du

Professeur Kalash détermine que Boulon ne ment jamais mais qu'il multiplie par huit tout ce qu'il raconte. Fortes de ces informations, plusieurs firmes pharmaceutiques se lancent dans une folle course pour développer une thérapie.

4 juin
Canard PC tire la sonnette d'alarme : C'est la première Journée mondiale de la Semaine. Ne les oubliez pas.

15 juin

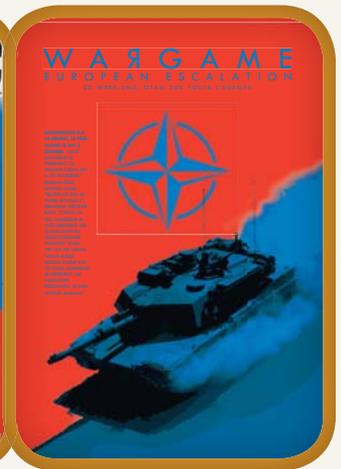
La hausse incontrôlable des ventes commence à nous inquiéter.

Sébum, Moquette, Kalash, Kahn et Chat, qui n'ont connu Presse Non-Stop qu'au format misère, sont perturbés à chaque fois que Casque leur vire leurs nouveaux salaires. Nous devons prendre des mesures radicales. L'équipe décide de concevoir scientifiquement la couv' la plus rédhibitoire jamais parue dans la presse de loisirs. Il s'agira d'un chauve, en costard et en très gros plan, qui regarde le lecteur d'un regard franchement désapprobateur. Oui, *Hitman*. C'est un échec : les ventes continuent de monter.



1^{er} juillet C'est là que Monsieur Chat a une idée de génie. Il faut refaire une couv' à la Jah, en l'honneur de Joystick!

Une couverture chelou qui demande beaucoup de travail, une vraie dose de talent artistique. Et qui sort tellement des sentiers battus qu'il va nous falloir un 4x4 pour la livrer à l'imprimeur. C'est le seul moyen d'inverser la tendance ! Réussite totale : les ventes de ce numéro seront catastrophiques. Pourtant, on avait casé un Georges Marchais.



23 juillet

Comme faire un numéro double de 132 pages, c'est bien trop facile, l'équipe imagine le *Canard PC* du futur en proposant cinq formules distinctes.

Il y aura *Canarama*, le magazine de l'élite ludique de gauche, *Canard Protection Défense*, le magazine des hommes qui aiment les hommes qui aiment les flingues, *Canard Pous-sin* pour les tout-petits, *Luv2ackboo* pour ceux qui savent ce qui est bon, et *Gloseur*, le torchon du Jeu Vidéo. Certains lecteurs prendront la chose très au sérieux et nous menaceront de désabonnement... Heureusement, aucune loi ne nous interdit d'accepter l'argent des handicapés mentaux.



1^{er} septembre

Après le coup de la disparition de l'année d'avant, on se dit qu'on va se faire une petite Gamescom relax, format reportage classique. C'est très reposant. En rentrant à la rédac', on se rend compte qu'on a quand même reçu une douzaine de lettres de menaces concernant la nouvelle formule. On est très fiers de nous.

15 septembre

Ça fait une semaine qu'Ivan n'a pas mis les pieds à la rédac', pas donné de nouvelles.

Casques *World of Tanks* peints par Couly (oui, ce sont de vrais casques trouvés par Couly dans un surplus de l'armée). Accessoirement utilisés pour se protéger des jets de projectiles inter-bureaux.

HS RIFT GUIDE

Alors qu'on s'apprête à sortir un guide de jeu sur *Rift*, personne ne comprend pourquoi Kahn est si attentif à tout ce qui concerne la pâtisserie et les engins de siège.

1^{er} octobre

Boulon a peur. Il est persuadé d'avoir découvert de l'amiante dans le sol de la rédac'. Mais il refuse d'expliquer à ses collègues comment il est arrivé à cette conclusion. On apprendra plus tard que c'est la friction de sa chaise (et les trente kilos pris depuis son augmentation) qui a fini par percer la moquette et le revêtement du sol. On en rira longtemps.

Malin, Zoulou se dit que si Boulon creuse assez, peut-être qu'il pourra atteindre l'Australie par le centre de la Terre.

15 octobre

Comme on commence à prendre goût aux menaces de mort et aux colis remplis de foie de veau décomposé, on décide de marquer un grand coup : on va intégrer un livret Console dans *Canard PC*.

Et puisqu'on sait faire les choses bien, on embauche Pipomantis et Netsabes pour s'en occuper. Pipo', c'est le gars qui vous met les nerfs à vif en utilisant des expressions comme "REDBULL-CAPRAINHIA", "SURDÉCHIRE" ou "BROSTEP". Nets, c'est celui qui irrite les éditeurs de jeu vidéo en dépiautant leurs petites bêtises au grand jour. C'est bien, on couvre tous les fronts d'un coup.

1^{er} novembre

Zoulou nous reparle encore de l'Australie. Cette fois-ci, tout le monde se fout ouvertement de sa gueule.

20 octobre

Ivan revient, l'air très fier de lui, et ne répondra jamais à aucune question.

1^{er} décembre

Dès que la version test de *Skyrim* est arrivée à la rédaction, on s'est empressé d'enfermer ackboo dans un placard (avec des trous, pour respirer). Il est hors de question qu'on reproduise l'erreur d'Oblivion. Oh non, sérieux, on va pas encore se faire avoir par la hype de Bethesda ! Quarante minutes plus tard, tout le monde est scotché à son PC et Sébum finit par coller un 9 sur 10 triomphal au bout de 120 heures de jeu.

7 décembre

Ackboo reprend lentement des forces dans le service de réalimentation et de réhydratation d'urgence du Val-de-Grâce.



Netsabes

Si la valeur d'un homme se mesure au nombre des onglets ouverts sur son navigateur internet, alors Netsabes est sans doute le meilleur d'entre nous. Oh et puis zut... C'est le meilleur d'entre nous. Reportage en exclu, annonce de jeu, arrivée de version preview, scandale ou cancans : ce gars est toujours au courant de tout trois semaines avant tout le monde. Avant les attachés de presse, les patrons de studio, les éditeurs. On le soupçonnerait presque de créer l'info rien que pour nous l'agiter sous le nez.

Pipomantis

Pipomantis est un jeune homme qui a beaucoup de choses pour lui : sa maman, ses lacets fluo et sa capacité surhumaine à s'enthousiasmer. Ce dernier élément, couplé à une belle verve, a engendré certaines créations littéraires les plus marquantes de ce siècle encore jeune. D'après certaines sources, Pipomantis serait aussi populaire dans les cours de récré que le poussin Piou.

2012

16 janvier

"Eh les gars ! Mais il est passé où Zoulou ?"

Pour le remplacer, on embauche en panique Julien. "Parce qu'il a des belles joues rouges comme des pommes et qu'on aimerait lui croquer." Pendant ce temps, Boulon est très fier de lui. Il a enfin réussi à rattacher les wagons avec Electronic Arts, fini le blacklisting ! D'ailleurs, on va être les premiers à jouer à *Mass Effect 3* et on prépare une couv' exclusive...

18 janvier

Deux jours après notre sortie en kiosque, trois autres magazines de jeux vidéo paraissent avec le même visuel de *Mass Effect 3* en couv'.

20 janvier

Grosse surprise à la rédac : on vient de recevoir une carte postale de Zoulou. Ça vient d'Australie. Qu'est-ce qu'il fout là-bas ?

25 janvier

Après plusieurs séances de thérapie par la colère, le psychanalyste de *Canard PC* (c'est comme un clown d'entreprise mais en mieux) donne enfin à Boulon l'autorisation d'appeler l'attachée de presse d'Electronic Arts pour exiger une explication. "Ah bah oui, mais tu l'as eue l'exclusivité. C'était une exclusivité de 48 heures." Deux heures plus tard, on dénombre 5 morts, 17 blessés graves et plus de quatre millions d'euros de dégâts matériels.



Minou, la mascotte de la rédac

3 février
Ça fait une semaine que Casque n'a pas mis les pieds à la rédac', pas donné de nouvelles.

1er février
Le nouveau jeu de stratégie au tour par tour XCOM s'annonce super bien.

Tellement bien qu'on fait la couv' dessus alors que le visuel est incroyablement pourri. Au moment de recevoir les chiffres de ventes, Monsieur Chat est très soulagé d'apprendre qu'une grève du Syndicat du livre a quasiment empêché la distribution de ce numéro en librairie.



16 février
Le nouveau jeu de Nadeo s'annonce super bien.

Tellement bien qu'on fait la couv' dessus alors que le visuel est incroyablement pourri (sauf si on est fan de *Tron*). Au moment de recevoir

12 février
Casque revient, l'air très fier de lui, et ne répondra jamais à aucune question.

les chiffres de ventes, Monsieur Chat est très soulagé d'apprendre qu'une grève du Syn... Ah non Monsieur Chat, ça ne marchera pas deux fois ! En plus arrête de flipper, les fans de *TrackMania* et les adorateurs de Nadeo se sont tous précipités sur le magazine et on bat un record de ventes.



21 février

Ça fait une semaine que Boulon n'a pas mis les pieds à la rédac', pas donné de nouvelles. On commence à soupçonner une contamination générale par la Threanorite.



Julien

On ne parle pas de Julien. On parle de Judas, puis on crache trois fois par terre en direction du couchant. C'est le traître. Le maquettiste qui a décidé de nous abandonner pour aller gagner de l'argent dans une agence de pub loin des bouclages et de la souffrance bimensuelle. Arh peuh peuh. Salaud.

2 avril

Boulon revient, l'air très fier de lui, et ne répondra jamais à aucune question.

16 avril

Netsabes et Pipoman-tis s'acclimentent bien à la rédaction. Ils ont l'air heureux là-bas, dans le coin sans lumière, à côté des toilettes condamnées à cause des remontées d'égouts.



23 juin

Les ondes ! Teraboule a fait les piles, les pigeons, les ampoules, les caméras, les alimentations. Mais, entre les procès, les menaces de constructeurs et les menaces de confrères, sa vie est trop tranquille. Alors il se lance dans une longue enquête sur la dangerosité des ondes. Tests, rencontres avec les pro- et les anti-, études scientifiques, rapports institutionnels : il s'inflige tout et conclut que "bouarf, ça va quoi". En attendant les représailles des soldats de la vérité d'un camp ou de l'autre, on fait poser des vitres pare-balles.

31 juin

On découvre l'étymologie de l'expression "Press Tour Pouilleux". Kalash part couvrir un salon professionnel et revient avec des punaises de lit. Elle bénéficie de deux semaines de congés payés gratuits.

3 juillet
Il fait chaud, il fait beau, c'est l'été. Tout le monde rit et sourit. Alors,

Canard PC décide de se lancer dans la politique et met en couv' Manuel Vallus Imperator, le héros de *Rome 2 Total War*.

En représailles, un commando dissident du Front de Gauche tente de faire sauter la rédac dans un attentat à la voiture piégée. Jean-Luc Mélenchon ne comprend pas pourquoi il reçoit des corbeilles de fruits de la part d'éditeurs et de développeurs de jeux vidéo.

12 juillet

Pendant que Boulon mobilise plein de pages pour écrire une nouvelle dédiée à la gloire de *Dishonored*, ça bosse dur à la rédac. Sébum, Moquette et Kahn construisent une machine à remonter le temps puis déchainent *Canard IBM PC et compatibles* sur un monde qui n'en demandait pas tant. Chez les indés, le succès des jeux rétro explose sans raison apparente. Et Monsieur Chat ouvre des yeux grands comme des soucoupes devant Viktor Antonov qui crée un visuel de couv' rien que pour nous. Il est comme ça notre Mistelu Cat, plus artistique que directeur.



2 mai

Depuis que Sébum a vu *Far Cry 3*, il ne pense qu'à évangéliser un monde ignorant la puissance narratologique de Jeffrey Yohalem.

Moquette, en bon copain, essaie de faire semblant de s'y intéresser, mais ce qui le fait vibrer, lui, c'est qu'on peut mettre le feu à des gnous.



16 mai

On trouve Sébum prostré. Il vient de rentrer de chez Relic. Son press tour *COH2* s'est résumé à la contemplation de powerpoints remplis de cadavres gelés et de soldats éventrés à la baïonnette. Bon, sur la fin, c'est devenu un peu plus sympa vu qu'il y a eu du goulash pour les repas et quelques analyses de querelles d'historiens récitées d'un air morne.

16 juin

Moquette et Kahn ont passé des milliers d'heures sur *World of Tanks* pour écrire le meilleur guide jamais conçu sur le F2P de Wargaming. Kahn a bien tout relu et peut vous garantir qu'il n'y a pas une seule référence faite à la pâtisserie. D'habitude, c'est à ce moment que les deux pigistes de l'extrême effacent le jeu de leur disque dur et promettent de ne plus jamais y retoucher. Là, ils relancent direct une partie.



Denis

Dans toutes les bandes il y en a un : le mec sympa, le gars qui aime les gens, qui fait la bise et invite à boire des coups chez lui. Nous, on n'en avait pas. Alors on a fait un casting et Denis est arrivé premier devant 850 candidats. C'est dire s'il est sympa.



Le poste utilisé pour tester les versions Mac des jeux.



15 août

Les derniers mois ont été durs pour Julien. Les jeux vidéo gratuits, l'ambiance délirante et la liberté sur les horaires de travail l'ont sérieusement amoché.

Marie

Couly m'a dit :

"Le Velvet Underground avait Nico, nous on a Marie."

Reste à savoir de quelle Marie on parle. Quand elle est rentrée à la rédac, elle était blonde, fumeuse, cosplantant régulièrement Taylor Swift à coups de frange multifonction. Aujourd'hui, elle est rousse et ne fume plus. Sérieusement, comment vous voulez que j'écrive une bio sur elle si elle me fait des coups pareils ?

Alors, il se taille bosser dans une agence de pub et perd le droit d'utiliser la dernière syllabe de son prénom. Julien devient Judas. Et il nous lâche dans les pattes son colocataire, Toto.

1^{er} septembre

Depuis le retour de la Gamescom, l'ambiance à la rédac est très étrange. Il s'est manifestement passé quelque chose. Le secret est vite éventé : Moquette et Boulon ont refusé de s'engueuler, mettant fin à une tradition pluri-séculaire. Même si les intéressés nient la mauvaise volonté et évoquent une histoire d'"âmes à jamais liées par la douleur des Wursts Maudites", Ivan et Casque se mettent à chercher un châtiment proportionnel au crime.

15 septembre

Monsieur Chat commence à tirer la langue. Pas pour laper sa petite soucoupe de lait, pour une fois. Il en peut plus, il a plus rien dans le gilet, il est HS, KO. Faut dire qu'en compagnie de Julien puis de Thomas, ils ont maqueté deux *Canard PC* par mois, des hors-série, des *Canard PC Hardware*, des versions numériques et j'en passe. Alors, on embauche Marie. Elle fume six paquets par jour et écrase des canettes sur son front. C'est chouette, ça nous rappelle Ta Race.

2 octobre

Zoulou nous manque tellement qu'on décide de dédier une couv' à sa période punk. On pense à toi Zoulou, piégé entre les méduses tueuses et les koalas anthropophages. Ironiquement, Denis de Load Inc., après avoir fait la couv' de *Canard PC* n° 94 avec *Mad Tracks*, se retrouve à vendre la quatrième de couv' en devenant notre chef de pub.



Lucy et Super Duck, les anges gardiens qui veillent sur le bureau de Philippe Buvard.

2 novembre

Couly a enfin décidé de se remettre au café. Trois couvertures dessinées en un an, c'est un record.



10 décembre

Au moment où l'on boucle le numéro de Noël, les Mayas et leurs potes nous promettent qu'on va tous crever. Alors on se prépare en essayant de se mettre bien avec toutes les divinités indicibles d'outre-Espace à coups d'articles impies. Une équipe du CNRS découvrira quelques mois plus tard que c'est un pentacle mal maqueté par Monsieur Chat dans le cahier ludo-ésotérique qui est entré en résonance avec les fondements de la réalité, empêchant de justesse la fin du monde. On est bien peu de choses. Boulon serre dans ses bras chaque membre de la rédaction.

24 décembre

Hissée sur son tas d'or, les orteils réchauffés par les douces flammes d'une cheminée carburant aux billets de 1 000 euros, la rédaction de *Canard PC* s'endort...



2013

31 janvier

Allez, on s'arrête là. Car on se rapproche dangereusement du présent. Croyez-moi, il est horriblement difficile de faire rire des événements récents, surtout quand ils vont dans le bon sens pour vous. Merci d'avoir lu ce récit de nos années de galère, de rigolade et de blagues pourries. Et merci, évidemment, de nous avoir fourni les moyens de mener ce projet à bien, de pousser le journalisme vidéoludique dans le bon sens, de défendre les idéaux d'un engagement intellectuel profond et juste de bouffer des donuts et d'écrire n'importe quoi. Cimer.

Thomas

Pote de Judas, mercenaire n'ayant jamais ouvert un *Canard PC*, livré de série avec une boucle d'oreille barcelonaise. Beurk. Et puis on a découvert que Toto était médium. Thomas capte les fluides de nos chers disparus et les incarne. Tour à tour Capt'ain Ta Race (Prosper Picole le rougeaud), Gringo (Toto le déglingo) ou Zoulou (il pique tous les goodies), c'est désormais la mascotte de la rédaction et l'inspiration du rédacteur en manque de vanne.

La bible du hardware n°18
disponible en kiosque



Disponible sur
App Store

Enfin une application
 iPad pour acheter un PC
 La bible du hardware
 sur iPad pour 4,49€



Merci d'avoir participé au concours **des 10 ans de**



CANARD PC

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	L	E	M	A	G	A	J	I	N	E	D	U	Z	E	U	V	I	D	E	O
2	A	N	E		U	N	I	V	E	R	S		O	A	S	I	S		D	M
3	F	C		H	Y	D	R	A	T	E		C	O	U		S	O	N	I	A
4	R	A	N	I	M	I	O	N	S		G	O		X	B	E		S	T	R
5	I	R	E		O	N		L	A	P	I	N	S		O	S	D		O	B
6	S	T		P	Q		Z	E	B	U		F	I	O	N		I	E		O
7	E		L	O	U	I	S	F	E	R	D	I	N	A	N	D	S	E	B	U
8	C	L	O	N	E	R		O	S	S	A	T	U	R	E		S	E	A	L
9	H	E	R	E	T	I	Q	U	E		F		S		L	F	I		N	O
10	R		D	Y	T	S	A		T	O	T	O		S	L	I	P	M	A	N
11	O	R	C		E		T	B	P	R		U	G	C		S	E	I	N	
12	N	O	A	H		M	A	R	I	A	K	A	L	A	S	H		L	E	D
13	O	S	S		V	A	R		P	L	A	T	O	N		A		S	O	
14	L	I	Q	U	I	D		D	O		H	A	R	D	W	A	R	E		C
15	O	E	U	F	S		N		M	O	N	S	I	E	U	R	C	H	A	T
16	G		E	O		S	U	C	A		L		O	S		T	S		C	B
17	I	O	N		B	I	M	E	N	S	U	E	L		U	S		S	K	
18	Q	U	O	T	I	T	E		T	E	S	T	E	U	R		C	U	B	E
19	U	R	I		T	E	R	N	I		T	R		P	L	A	Y	B	O	X
20	E	S	R	A		S	O	U	S	C	H	E	F	S		I	D	I	O	T

Réponse à la grille de mots croisés du concours -
la suite des réponses dans le prochain numéro.

**Vous pourrez consulter les résultats sur cette page
à partir du 1^{er} janvier 2014 :**

<http://concours.canardpc.com>

Le Guide de Noël CANARD PC

pour des fêtes (enfin) réussies



**Youpi !
C'est Noël !**

Ça fait maintenant 2013 ans qu'on fête Noël et, soyons honnêtes, ça commence à bien faire. Oh, c'est chouette Noël, aucun doute. C'est, après tout, la seule période de l'année où les gens malheureux se sentent obligés de sourire pour ne pas gâcher le bonheur des autres. Mais bon, dans l'ensemble, ça s'est pas modernisé des masses. C'est pourquoi *Canard PC* vous propose cette année ce cahier spécial où vous trouverez de quoi renouveler Noël tout en préservant sa magie. Ainsi, nos pages bricolage et conso' vous permettront de vivre des fêtes placées sous le signe de la technologie de pointe, adaptées aux besoins de l'adulte moderne et urbanisé. Mais vous trouverez également les conseils de nos meilleurs experts en intégration pour ne pas choquer vos hôtes plus traditionalistes, ainsi que ceux de nos experts en désintégration pour mettre un terme prématuré aux réveillons les plus assommants. Nous vous souhaitons de bonnes fêtes entre tradition et modernité !



NOËL



LA CRÈCHE LAÏQUE™



Parce qu'aujourd'hui, Noël transcende les frontières et les cultures et qu'il serait dommage que la fête soit gâchée par une crèche trop prosélyte, le ministère de l'Intérieur et des Cultes vous encourage à privilégier la Crèche Laïque™. La Crèche Laïque™, c'est l'assurance d'une décoration fidèle à la Tradition et qui respecte toutes les sensibilités. La Crèche Laïque™, c'est aussi un bon moyen de faire des économies en temps de crise : chacun a chez lui de quoi en fabriquer une qui lui ressemble.

Également disponible dans la même collection :

- Couper un sapin, c'est facile !
- Fabriquez de jolis feux d'artifice avec un peu d'engrais chimique
- Confectionnez une guirlande électrique en dénudant une rallonge
- Le massage cardiaque pour les nuls



LA BÛCHE DE NOËL



OÙ EST TOTO ?



Animateur bénévole à l'arbre de Noël des agriculteurs de Seine-Saint-Denis, Toto le Toxicô s'est arrêté en chemin pour appeler sa grand-mère et lui souhaiter de joyeuses fêtes. Saurez-vous le retrouver sur cette image ?



Comme chaque année lors des premiers verglas, Kahn Lusth déguste la traditionnelle bûche de Noël.





MONDANITÉS



Guide de savoir-vivre lors de réveillons traditionnalistes

1. Au moment de disposer une chaussure sous le sapin, faites preuve de discernement dans la sélection du modèle. La basket utilisée lors du jogging matinal n'est ainsi pas le plus judicieux des choix. De même, opter pour une chaussure de sécurité quand la majorité de la table est composée de cadres supérieurs pourrait être interprété comme une provocation prolétarienne déplacée en ce jour de paix et d'amour universel.

2. La crèche est sacrée. Aussi serez-vous avisé de ne pas utiliser les santons pour reconstituer les scènes les plus marquantes de la troisième saison de *Game of Thrones*, ni effectuer de commentaires sur la blondeur de ce petit Jésus né dans une région pourtant relativement éloignée de la Scandinavie.

3. N'utilisez pas les pics à bigorneau pour vous curer les ongles.

4. Non, pas les fourchettes à escargots non plus.

5. Offrez un beau calendrier de l'année suivante à l'arrière-grand-père, même si tout le monde sait qu'il ne servira pas.

6. Ne faites pas croire aux plus jeunes que la meilleure partie des langoustines, ce sont les yeux, même si c'est drôle.

7. Les huîtres doivent être dégustées avec distinction : on ne fait pas "*chwwwoorrluuuuurpl*" en les mangeant ; on fait "*suwwiiiiip!*" et on affirme qu'on n'en mange pas d'aussi bonnes dans les restaurants.

8. Complimentez l'aspect vestimentaire de la maîtresse de maison, surtout si vous n'en pensez pas un mot.

10 astuces pour échapper à un réveillon chiant

Ces différentes techniques, sélectionnées par notre pool d'experts asociologues, vous permettront d'être expulsé avant la fin du repas par un tonton costaud, les forces de l'ordre ou, au pire, d'obtenir la garantie de ne pas être invité l'année suivante.

1. Commencez toutes vos phrases par "*Je ne suis pas raciste, mais...*"

2. Commentez l'entrée dans la puberté de la petite nièce en rigolant grassement.

3. Sortez l'intégrale de Tino Rossi pour "*égayer le dîner*" ; si la tablée approuve, sachez vous adapter et prévoyez l'album de reprises de chansons de Noël par Anal Defenestrator Mayhem, ce petit groupe folklorique finlandais qu'ils doivent absolument découvrir.

4. Choisissez un assortiment de jouets parmi les plus bruyants du marché à offrir aux enfants des autres.

5. Faites une scène pour avoir, sur votre part de bûche, les angelots en plastique et le champignon en sucre, parce que chaque fois c'est pareil, y en a que pour les gamins, merde à la fin quoi.

6. Laissez les prix sur les cadeaux. Surtout sur ceux comportant le sticker fluo -70 % des soldes de la Foir'Fouille.

7. Portez un toast au tonton alcoolique qui vient d'achever sa cure de désintoxication.

8. Dites "*Il a un goût bizarre ton pâté*" en mangeant le foie gras.

9. Demandez "*Qui fait le Père Noël cette année ?*" devant la table des enfants.

10. Torchez-vous au whisky à l'apéro, vomissez dans l'étable de la crèche puis faites un scandale sur la fraîcheur des palourdes.



LE SAVIEZ-VOUS ?



Le chocolat possède, entre autres qualités, celle de ne pas pourrir. Ceux qui, en plus, sont fourrés à l'alcool bénéficient

d'une telle durée de vie qu'ils nécessiteront une datation au Carbone 14 afin de connaître leur époque de fabrication. Aussi, soyez ingénieux et créatifs : servez-vous des fonds de boîtes des années précédentes pour constituer de charmants petits ballotins à placer sous le sapin.

OÙ EST TOTO ?



Éreinté par les cadeaux destinés aux OAA18 (orphelins alcooliques anonymes du XVIII^e arrondissement) qu'il transportait dans sa hotte, Toto la Picole a eu envie de faire une petite sieste. Saurez-vous le retrouver sur cette image ?





à télécharger ici



Idées cadeau

Appareil à raclette USB

Finis la raclette à l'ancienne ! Ce qu'il vous faut c'est partager ce moment de délice fromager avec vos amis Facebook ou vos partenaires de sexe virtuel de *Second Life*. C'est aujourd'hui possible grâce à cette invention révolutionnaire, fleuron de la technologie franc-comtoise, qu'est l'appareil à raclette en ligne. Chaque convive, où qu'il se trouve sur la planète, n'a qu'à brancher son dispositif individuel sur le port USB* de son ordinateur et se connecter sur le site www.myracletteonline.net où il pourra retrouver ses amis sur des salons, privés mais aussi publics. Car la raclette, c'est d'abord de la convivialité et de la chaleur humaine.

* La puissance disponible à un port USB (5V, 500mA) étant extrêmement faible, le fromage peut mettre très longtemps à fondre. Privilégiez les fromages à pâte très molle, coupés en tranches très fines. Si le fromage ne fond toujours pas, mâchez-le puis recrachez-le dans la coupelle et écrasez la bouillie avec une fourchette.



Le Sapin Magique de Noël

Y a-t-il au monde vision plus déprimante que celle d'un sapin de Noël décharné, figé dans sa rigidité cadavérique au milieu des milliers d'épines gisant sur le carrelage froid du salon ? La réponse est NON. Pour ne plus jamais souffrir de la vue de ce sordide tableau qui fait saigner les cœurs et pleurer les enfants, optez pour le Sapin Magique de Noël. Ce fleuron de l'industrie infantile taïwanaise, inspiré par les célèbres déodorants pour voiture, existe en plusieurs formats afin de trouver sa place jusque dans les appartements les plus modestes. Sa composition, unique au monde et brevetée, à base de sciure de bois, de mastic et de térébenthine** fait du Sapin Magique de Noël l'arbre décoratif le plus résistant de sa catégorie (mesure réalisée sous contrôle d'huissier). Ce magnifique objet vivra à jamais, non seulement dans votre intérieur, mais également dans vos narines grâce aux bidons de recharge (vendus séparément) qui préserveront son envoûtante senteur, disponible parmi les suivantes : fraise, noix de coco, citron, mandarine, voiture neuve, Côtes du Rhône, pistache... Sans oublier la petite dernière, qui jouit d'un franc succès auprès d'une clientèle toujours plus exigeante : la senteur sapin.

** produit hautement inflammable ; ne pas placer à côté d'une cheminée, ni fumer à proximité, ni décorer d'une guirlande électrique d'une puissance supérieure à 2,3 watts ; la société décline toute responsabilité en cas d'incendie conduisant à la mort par asphyxie de toute votre famille.



OÙ EST TOTO ?

Sur le chemin de l'arbre de Noël des enfants de la police, qu'il anime pour la troisième année consécutive dans le cadre de ses travaux d'intérêt général, Toto la Fixette a soudain eu un petit besoin naturel à assouvir. Saurez-vous le retrouver sur cette image ?



LE SAVIEZ-VOUS ?

Compte tenu du faible nombre de personnes consommant encore aujourd'hui du Kirsch, de la Poire Williams ou de la Fine Champagne, l'alcool contenu dans les assortiments de chocolats appelés "liqueurs" proviendrait de fonds de cuve dont les producteurs essaient de se débarrasser depuis le milieu des années 70.





Recette de cuisine : le repas du 26 décembre



Après les gros repas du 24 et 25 décembre, une fois les amis repartis et la famille rentrée dans sa province lointaine, on se sent souvent un peu bête. Pas très envie de cuisiner une fois de plus ni de dépenser encore de grosses sommes d'argent. Alors comment se faire à manger le 26 décembre ? C'est simple : en utilisant astucieusement les ingrédients dont on dispose déjà.



Préparation :

- Fourrez la carcasse de dinde avec les lambeaux de papier cadeau pour lui redonner du volume
- Bouchez les extrémités de la carcasse avec le foie gras sec
- Décorez le plat en formant une couronne avec les aiguilles du sapin
- En dessert, répartissez le reste de la bûche dans les coquilles d'huîtres pour créer de petites "bouchées du glacier".
- Servez avec du champagne sans bulles. Bon appétit !



Ingrédients :

- Une carcasse de dinde sur laquelle reste un peu de chair
- Quelques miettes de foie gras sec oubliées au fond des boîtes
- Un quart de bûche à moitié fondue
- Des coquilles d'huîtres qui macèrent dans leur jus depuis 48 heures
- Un fond de champagne dégazéifié
- Des aiguilles de sapin tombées par terre
- Des lambeaux de papier-cadeau déchiré



LE SAVIEZ-VOUS ?

Une étude menée par une équipe de chercheurs de l'université de Montargis a démontré que 91 % des personnes installant des guirlandes électriques dans leur jardin et des Père Noël à leurs fenêtres avaient des goûts de chiotte.



Sucettes PYRO GOURMAND



La sucette Pyro Gourmand est à base de benzène. Peut contenir des traces d'acétone. Pour votre santé, évitez de passer vos journées à jouer à Team Fortress 2 en vous empoisonnant de cochonneries sucrées, grasses ou salées. Pour plus de renseignements, rendez-vous sur mangercramer.fr



COMPARATIF

Feux de cheminée 2.0

Parce qu'on n'a pas toujours d'amis ou de cheminée, nous vous proposons une sélection des meilleures vidéos YouTube de feu de cheminée qui seront du meilleur effet pour égayer le dual screen que vous avez demandé à Papa Noël.

The Best Fireplace Video



Durée : 3 heures
Résolution : 1080p
<http://cpc.cx/8C7>

9

Le titre n'est pas mensonger : sans l'ombre d'un doute la meilleure vidéo de feu de cheminée disponible sur le marché. Du vrai 1080p pas upscalé, un spectacle équilibré, ni trop violent ni trop terne, l'idéal pour un réveillon réussi en solitaire ou en ligne. SPOILER : à 1:32:55, plot twist génial, un type rajoute une bûche.

My Second Best Fireplace Video



Durée : 2 heures
Résolution : 720p
<http://cpc.cx/8C8>

8

Un peu plus pâle que *The Best Fireplace Video*, un peu répétitive passée la première heure, *My Second Best Fireplace Video* reste une vidéo de feu de cheminée de bonne qualité, tout à fait digne de votre temps. On aurait tout de même apprécié un meilleur contraste et des couleurs plus pêchues, toujours bienvenues dans la grisaille du mois de décembre.

Ambience HD 720 wide-screen two-hour FIREPLACE



Durée : 2 heures
Résolution : 720p
<http://cpc.cx/8C9>

7

Attention, réservé aux amateurs de sensation fortes. Ce n'est

pas pour rien que *Ambience HD 720 widescreen two-hour FIREPLACE* a été interdite en Allemagne et en Australie. C'est un vrai brasier qu'on nous offre ici ! Les hardcore du feu de cheminée y trouveront sans doute leur compte mais les spectateurs plus casual risquent d'abandonner au bout de quelques minutes. Notons au passage des graphismes un tantinet dépassés (720p upscalé), sans grande importance pour une vidéo aussi axée gameplay pur.

3 hours long! Logs Burning in Fireplace (in 1080p HD)



Durée : 3 heures
Résolution : 1080p
<http://cpc.cx/8Ca>

6

Aucun doute, *3 hours long! - Logs Burning in Fireplace (in 1080p HD)* est bel et bien le *Hearts of Iron* du feu de cheminée. Le cadrage très froid, la mise en scène quasi "industrielle"

(notez le making-of qui fait office de séquence d'introduction) en font un produit de niche destiné à ceux qui aiment l'aspect technique du feu de cheminée et ne sont pas là pour se détendre ou s'amuser. Pourquoi pas après tout ? Il s'agit en tout cas d'un produit bien pensé, à la réalisation irréprochable, malheureusement encombré par des publicités très intrusives (non messieurs, nous ne souhaitons pas acheter votre DVD à \$10 !).

Christmas Fireplace (Full HD 1080p with perfect crackling sound for insomnia and stress)



Durée : 30 minutes
Résolution : Faux 1080p
<http://cpc.cx/8Cb>

2

Scandale ! Comment des créateurs de contenu, qui plus est en partenariat avec un site respectable comme YouTube (propriété de Google Incorporated) peuvent-ils proposer

un contenu aussi médiocre en 2013 ? Le soi-disant "1080p" est upscalé à mort, bourré d'artefacts dégueulasses et de bugs techniques impardonnables, qui plus est au service d'un feu de cheminée tellement mal fichu (les bûches installées en "tiji", bonjour la prétention arty à dix balles) que même les Néanderthaliens du film de Jean-Jacques Annaud n'en auraient pas voulu. Et ne parlons pas de la durée de vie catastrophique, indigne du pire *Call of Duty*.



OÙ EST TOTO ?



En revenant de son stage "bien-être et respiration par le ventre", Toto la Déglingue s'est égaré. Saurez-vous le retrouver, le mettre en PLS ou lui administrer un massage cardiaque avant l'arrivée des secours ?

LE SAVIEZ-VOUS ?



Chaque année en France, plus de 150 000 enfants issus de familles défavorisées sont contraints de manger de vraies bûches le soir de Noël.



Pour 1 an d'abonnement

ÉCONOMISEZ 20%

- ☑ Des News
- ☑ **Des Tests**
- ☑ Des Previews
- ☑ **Des Dossiers**



L'actualité fraîche 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.





← Après des longues et nombreuses années à développer Rage et à nous teaser avec des graphismes fabuleux et sa "megatexture", id Software sort enfin son jeu et... et c'est tout cassé. Malheureusement, les gros bugs et incompatibilités entourant la sortie du titre ne laissent que peu de chances à sa direction artistique fantastique et à ses chouettes combats, malgré des séquences en voiture horribles. Redonnez-lui sa chance pendant les prochains soldes.

Et joyeux Noël, sous vos applaudissements ! (Tino Rossi Friendly)



Foi de Canard

Par Fishbone

C'est la belle nuit de Noël,
La neige étend son manteau blanc,
Et les yeux levés vers le ciel,
À genoux, les petits canards,
Avant de fermer leur CPC,
Font une dernière prière.

Petit coincoin Noël,
Quand tu descendras d'la mare,
Avec des lapins par milliers,
N'oublie pas mon petit PC.

Mais avant de partir,
Il faudra bien t'overclockir,
Dehors tu vas avoir si froid,
C'est un peu à cause de moi.

Il me tarde tant que le jour se lève,
Pour voir si tu m'as installé,
Tous les beaux GPU que je vois en rêve,
Et que je t'ai commandés.

Petit coincoin Noël,
Quand tu descendras d'la mare,
Avec des lapins par milliers,
N'oublie pas mon petit PC.

Le marchand de silicium est passé,
Les canards vont faire dodo,
Et tu vas pouvoir commencer,
Avec ta grande tour sur le dos,
Au son des cloches de la redac,
Ta distribution d'idioties.

Petit coincoin Noël,
Quand tu descendras d'la mare,
Avec des lapins par milliers,
N'oublie pas mon petit PC.

Si tu dois t'arrêter,
Dans les Burger King du monde entier,
Tout ça avant demain matin,
Mets-toi vite, vite en chemin.

Et quand tu seras sûr de ton menu,
Viens d'abord sur notre maison,
Je n'ai de CPC toujours pas lu les pages,
Mais j'en demande pardon.

Petit coincoin Noël,
Quand tu descendras d'la mare,
Avec des idioties par milliers,
N'oublie pas mon petit PC.
Petit coincoin Noël.

LE POSTE 3D EST CHER

Paye ta 3D

Le groupe La Poste va tester un service d'impression 3D ouvert aux particuliers et aux professionnels. L'expérience va être menée dans trois bureaux de la région parisienne, à savoir Boulogne-Billancourt Hôtel de Ville, Paris Bonne-Nouvelle et Paris La Boétie (admirez le journalisme total), avant d'être généralisée dans l'univers entier si elle s'avère concluante. Les clients seront encadrés par un personnel "spécialement formé", peut-être faut-il comprendre des androïdes fraîchement imprimés, afin de procéder à la création de l'objet convoité. Il est question d'une trentaine d'euros pour une coque de smartphone – oui, madame, trente euros... –, mais ce sera évidemment bien plus cher pour les réalisations plus complexes. Ces dernières, comme une reproduction de l'Étoile noire grandeur nature mais en rose, pourront d'ailleurs être réalisés par un atelier externe situé vers Alpha du Centaure.



27 pouces en UHD

AU OPTRONICS À L'AFFICHE



Je ne sais pas si vous réalisez bien la situation mais à ce jour, seul Sharp propose une dalle Ultra HD, la IGZO de 31,5 pouces qui équipe tous les moniteurs de cette caste. Une angoissante situation qui devrait évoluer rapidement avec l'arrivée de quatre nouvelles dalles Ultra HD sur le marché, dont deux de 27 pouces, produites par AU Optronics. Ces dalles disposent d'une résolution de 3840x2160, de 1,07 milliard de couleurs, d'un contraste de 1000:1 et d'une luminosité de 300 cd/m². Par contre, aucune Béatrice n'a été relevée dans la liste des spécifications, c'est inquiétant.

Ivy bien malgré Haswell CPU MAL AIMÉ

Comme nous l'avions évoqué par le PC, humour humour, les processeurs Ivy Bridge font toujours de la résistance et empêchent les Haswell de prendre leur envol. Au grand dam d'Intel, la demande des fabricants d'ordinateurs portables reste effectivement forte pour l'Ivy Bridge, car il propose un rapport spécifications/tarif particulièrement attractif au regard des processeurs de 4th génération. Une remarque qui prévaut sur les machines de milieu de gamme, notez. Si, si, notez. Avec l'arrivée des Broadwell d'ici quelques mois et à moins qu'Intel ne coupe définitivement le robinet à Ivy Bridge, pas impossible que l'architecture Haswell fasse long feu dans son objectif de conquête du monde.

Nvidia tend la main à Linux

D'HABITUDE, C'EST LE CONTRAIRE. AVEC UN DOIGT.

La mise en chauffe de SteamOS n'est sans doute pas étrangère à la détente qui s'opère actuellement entre Nvidia et les hippies de Linux. Personne n'aura effectivement oublié le mythique doigt d'honneur adressé à l'époque par Linus Torvalds à Nvidia, qui résumait tout le bien qu'il pensait de la politique du caméléon envers le noyau libre. Mais puisque les temps changent ma pauvre Lucette, voici ce que Sean Pelletier, en charge du software chez Nvidia, a déclaré à Phoronix : "(...) Je peux vous assurer que nous prenons le jeu sous Linux très au sérieux, donc nous fournirons aux joueurs les outils dont ils auront besoin pour pouvoir profiter de la meilleure expérience de jeu possible sous Linux (...)." Ça sent bon l'outil d'overclocking et, peut-être, l'ouverture des pilotes.



POUR UNE FOIS, ON EST D'ACCORD

Smartwatch, eh bah alors ?

Tiens donc, voici que Gartner déclare que "malgré le battage médiatique entourant les smartwatches, la plupart des consommateurs éviteront ces appareils cette année en raison de leur prix trop élevé pour un intérêt limité par rapport aux tablettes et autres terminaux portables, comme les bracelets connectés". Pan dans les dents. Et ce ne sont pas les résultats officiels de la Galaxy Gear de Samsung qui semblent contredire le cabinet. Gartner pense par ailleurs qu'il faudra encore attendre quatre ans avant que les montres connectées intéressent leur monde. Mmm... quatre ans, c'est loin, pas sûr que le concept survive jusque-là. Sinon, je dis ça je dis rien, mais cela fait plusieurs numéros que Bibi vous dit que les montres connectées vont se planter, sans intérêt et ringardes par essence.



Atterrissage de chevaliers

UNE PUCE QUI PHI PLAISIR

D'après le document chapardé par VR-Zone, le futur CPU Xeon Phi Knights Landing architecture MIC d'Intel sera trois fois plus pêchu que le Xeon Phi Knights Corner. Il est ainsi question de 3 TFLOPS en double précision, de quoi booster un brin les performances des supercalculateurs où l'on ne manquera pas de retrouver ces chenapans. Des versions PCI-Express Gen3 pourraient également être produites. Pour info, nous avons là un engin gravé en 14 nm et qui supporte la DDR4, le jeu d'instructions AVX-512. Pour info, cette brève n'a pas de chute.

Bridés et exploités

JE VAIS AVOIR DES PROBLÈMES

Il fut un temps où j'aurais pu titrer cette brève sans autre nécessité de précisions, mais la dégoulinante dictature du politiquement correct m'oblige à prévenir que je ne parle pas de manière irrespectueuse d'un nouveau scandale social chez Foxconn. Non, il s'agit uniquement de relayer la trouvaille de Chipworks. Ces gens ont effectivement constaté que les GPU de la Xbox One et de la PlayStation 4 possédaient plus de blocs d'unités de calcul que les spécifications officielles : 20 blocs (1 280 unités de calcul) au lieu de 18 (1 152 unités de calcul) pour la PS4, 14 blocs (896 unités) au lieu de 12 (768) pour la Xbox One. Ces blocs bonus sont toutefois désactivés, car il s'agit uniquement pour AMD d'optimiser le rendement de sa production et de ne pas perdre un GPU pour un ou deux blocs défectueux. Ça se comprend, faut pas gâcher.

Fauteuil de goût

ASSIS-TOI SUR LA CLASSE

Le geek est un être fragile du dos qui aime par-dessus tout son confort. Ce, où qu'il se trouve, même en déplacement, quitte à faire le chacal pour s'approprier la meilleure place du canapé avec ce que cela peut comporter en rixes avec l'entourage. C'est pourquoi les entités appartenant à l'espèce jetteront un œil intéressé à "l'Everything Chair", en l'occurrence un fauteuil gonflable adapté à leurs attentes de gonflants. Ah mais attention, il ne s'agit pas d'un bête recyclage du matelas maudit qui a traumatisé votre séant quand vous alliez en vacances chez Tata Jacqueline. Non, ici, vous aurez droit à des haut-parleurs intégrés au niveau de l'appui-tête, ainsi qu'à des rangements pour tablettes, smartphones, canettes et autres objets hétéroclites, voire vibrants. Environ 66 euros.



3D et brouzoufs

HP FAIT DANS LE VOLUME

HP a profité de la publication de ses derniers résultats trimestriels pour confirmer qu'il se lancera sur le marché des imprimantes 3D d'ici le milieu de l'année 2014. Pas plus de détails à ce sujet, mais à vue de nez, nous aurons droit à des modèles pas trop chers qu'il faudra nourrir avec de l'encre hors de prix. Mais au fond, qu'est-ce que l'argent quand la perspective de se mouler discretos un vase à l'effigie de son organe reproducteur approche à grands pas. Ah sinon, puisqu'on parle brouzoufs, HP a dégagé 1,4 milliard de dollars de bénéfices au dernier trimestre pour 29,1 milliards de chiffre d'affaires.

Seagate
conceptinnove

QUAND Y'EN A POUR UN...

La cassette, c'est fait. La disquette, c'est fait. Le disque dur, c'est fait. Le disque optique, c'est fait. Le SSD, c'est fait. Le SSHD, c'est fait. Bon, rendons-nous à l'évidence, la marge d'innovation est actuellement assez faible pour les fabricants de stockage. Seagate tente le coup cependant, avec le WD Black² Dual Drive. Vous l'aurez compris, ce 2,5 pouces SATA III à 6 Gb/s intègre deux disques dans un seul boîtier : un SSD de 120 Go et un DD de 1 To, à ne pas confondre avec un hybride, donc. Les deux disques sont considérés comme deux unités distinctes (après installation d'un pilote Windows, pas de support pour les autres OS), même s'ils sont reliés au système par une seule connectique. L'engin pourra rendre un sacré service aux utilisateurs dont la machine ne dispose que d'un emplacement de stockage, pour peu qu'elle puisse accueillir le périphérique de 9,5 mm d'épaisseur. 300 euros le bout quand même, à peu près deux fois le prix des éléments séparés.





LA TECHNIQUE ANTI-ESPIONITE MATERNELLE

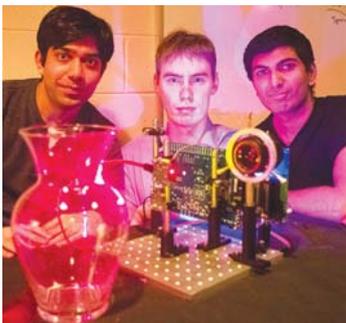
Hack ton moniteur

Si vous avez l'amour du risque et que vous souhaitez être l'unique personne à voir ce que votre moniteur affiche quand votre mère entre par surprise dans la chambre, allez donc jeter un œil au tutorial d'instructables.com. Ces gens ont eu l'ingénieuse idée de retirer le film polarisé de la dalle d'un moniteur pour ensuite le coller sur des lunettes 3D. Résultat, la dalle n'affiche qu'un blanc immaculé pour le commun des mortels (votre mère en fait donc partie), tandis que vous, astucieux porteur desdites lunettes, vous voyez clairement le contenu affiché. Un hack de moniteur qui demande de la balloche pour se lancer, certes, mais quelle surpuissance avouez.

MI(T)eu que Kinect

EFFET D'ANNONCE À 500 BALLES

Trois étudiants du MIT Media Lab ont développé une nano caméra 3D qui se veut plus performante que Kinect. Remarquez, à 500 dollars le proto et des idées d'applications qui dans l'absolu n'ont pas grand-chose à voir avec ce dernier, la comparaison relève plus de l'effet d'annonce que d'autre chose. Ainsi donc, la technologie de ces jeunes gens se gausse des objets transparents, du brouillard et de la pluie, et pourrait se voir exploitée dans le domaine de l'imagerie médicale, voire des radars de recul des véhicules. Si ça, ça ne vous fait pas rêver...



NOUVEAU BI-GPU CHEZ AMD ?

Vesuvius, volcan attitude

VR-Zone encore, qui croit savoir qu'AMD dispose d'une carte bi-GPU basée sur deux Hawaii XT. "Vesuvius" donc, embarquerait 5 636 Stream Processors, 352 TMU et 128 ROP, le tout saupoudré de 8 Go de GDDR5 avec un bus 2 x 512 bits. A priori, plus besoin de radiateur en hiver avec un tel engin dans le salon. Par contre, pas impossible que vous deveniez sourds, rapport aux ventilateurs, mais il faut savoir ce qu'on veut dans la vie.

À LA FOIS PLUS ET MOINS

1 000 000 000

IDC annonce que l'année 2013 aura vu s'écouler plus d'un milliard de téléphones portables au niveau mondial, soit 40 % de plus qu'en 2012. Cependant, le prix de vente moyen – 337 dollars – est quant à lui en baisse, ce qui confirme la poussée des terminaux d'entrée de gamme. La région Asie/Pacifique mène le jeu avec environ 528 millions d'appareils, suivie de l'Europe avec 182 millions, les États-Unis avec 151 millions, l'Amérique latine avec 91 millions et enfin le Moyen-Orient avec 58 millions.



STOCKAGE

Hybride, mais fin



Toshiba propose le MQ01ABFH, le premier disque dur hybride de 2,5 pouces de 7 mm d'épaisseur. Ce SSHD Sata III à 6 Gb/s embarque ainsi 8 Go de NAND Flash pour aider les plateaux magnétiques de 320 ou 500 Go à 5400 tours/minute dans leur noble besogne. Ces modèles sont destinés en premier lieu aux ultrabooks et autres machines de nomades, vous pensez.

Fibroptiquement vôtre

MANGEZ DES FIBRES, PLUS

L'Arcep nous apprend que le nombre d'abonnés français au très haut débit fixe est désormais de 1,8 million, soit 12,5 % de plus que l'année dernière. Parmi ce 1,8 million, 465 000 concernent des abonnés FFTH (raccordement au foyer), soit 70 % de plus, toujours sur un an. Pour l'heure, 9,1 millions de logements s'avèrent éligibles au très haut débit.

QUAND SUPERNOVA PAS DEMARRER

EVGA rappelle

EVGA procède au rappel de certaines alimentations de la gamme SuperNOVA, en raison d'un défaut d'isolation au niveau d'un pad thermique en lien avec le ventilateur et l'accélérateur de particules de la centrale hydraulique à convulsion pulsée. Au mieux, le problème provoque des coupures imprévisibles, au pire, empêche le démarrage. Admettons-le, c'est un handicap. Les blocs concernés sont ceux ayant quitté l'usine après le 1^{er} octobre 2013 et répondant aux références suivantes : SuperNOVA 1000G, 1000P2 et 1300G2 avec pour "Product Number" 120-G2-1000-XR, 220-P2-1000-XR et 120-G2-1300-XR. Les utilisateurs concernés bénéficieront d'un échange standard, avec en prime un t-shirt EVGA et un bisou sur le front donné par le livreur en guise de compensation.

Thunderbolt Drive+ cher

NÉCESSITEUX S'ABSTENIR

Plextor et Elgato proposent un disque SSD portable, le Thunderbolt Drive+, qui, comme son nom l'indique presque, propose à la fois une connectique USB 3.0 et Thunderbolt. La chose de 270 grammes est donnée à 420 Mo/s en lecture. Le modèle de 256 Go est vendu 500 euros environ et le modèle de 512 Go 900 euros environ. Vous la sentez la double connectique, hein, vous la sentez ?

TOUTEFOIS, UNE SOLUTION EST EN STOCK

En OCZation de paiement

Badaboum, malgré ses efforts pour se restructurer, la société OCZ est désormais en cessation de paiement. De ce fait, le contrôle de l'entreprise a été confié à l'un de ses créanciers, Hercules Technology Growth Capital, dont le prêt de 30 millions de dollars accordé en mars dernier était accompagné d'une clause prévoyant cette éventualité. Pas folle la guêpe. La dernière chance d'OCZ se trouve désormais du côté de Toshiba, qui pourrait annoncer rapidement la reprise de la firme. L'intérêt pour le fabricant serait d'utiliser les contrôleurs OCZ, sa maîtrise de l'assemblage et son réseau de distribution pour commercialiser des SSD totalement "maison". Dans le cas contraire, OCZ disparaîtra, ainsi que ses obligations en termes de garantie. Ce sera alors aux revendeurs d'assurer ce service auprès des utilisateurs, mais dans des termes qui seront forcément moins intéressants. Mais bon, pas de panique, Toshiba on vous dit...

La touche d'Ozone

ET TU FRAPPES, FRAPPES, FRAPPES...



Le Strike Pro ne consiste pas en un cuiseur de riz, mais plutôt en un clavier mécanique fabriqué par Ozone Gaming. On retrouve les incontournables switches Cherry j'ai grillé le cuiseur de riz pardon MX déjà présents dans l'Ozone Strike, ainsi que le rétroéclairage réglable rouge/bleu, la gestion de cinq profils et 30 macros, 64 Ko de RAM pour ce faire, un temps de réponse ajustable de 1 à 16 ms, l'anti-ghosting sur toutes les touches, un hub USB, des prises micro/casque et enfin 1,5 m de câble USB plaqué or. Pas de prix annoncé au moment où nous causons, mais on peut l'espérer inférieur à 100 euros. Un peu plus cher qu'un cuiseur de riz quand même, mais *a priori* moins efficace pour faire le riz gluant.

GOOGLE ALLÈGE LE KITKAT

La pause optimisation

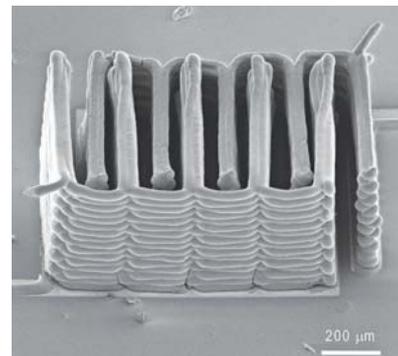
Dave Burk, l'un des développeurs d'Android et qui par ailleurs n'aime pas grand-chose au niveau cuisine, s'est laissé aller à quelques confidences auprès de ReadWrite. Android 4.4 KitKat a ainsi été sévèrement malmené – optimisé quoi – afin de tourner correctement sur des smartphones à la puissance modeste : 512 Mo de RAM, Dual-Core, voilà. Les codeurs ont ainsi "réduit l'empreinte du système, réduit l'utilisation mémoire des applications et

optimisé la manière dont ces dernières réagissent lors d'un problème de mémoire". L'opération au nom de yaourt "Projet Svelte" permettra ainsi aux smartphones d'entrée et milieu de gamme de se goinfrer du KitKat en 2014. Si votre joujou, pas si vieux que ça, n'est pas invité à la fête de la mise à jour en 4.4, allumez un cerge pour que la communauté se retrouve les manches et porte elle-même KitKat sur ce dernier, à l'image du Nexus One.

Imprime ta batterie

JUGIENNE SYNCHRONICITÉ

À peine terminée la brève sur La Poste qui imprime 3D pour presque pas super cher – 30 euros la coque de smartphone, non mais je vous jure... –, voici que les gars de Harvard débarquent sur mon téléscripoteur avec la mise au point d'une encre pour imprimer des batteries. En 3D, donc. Plus précisément, il est question de batteries li-ion de taille particulièrement réduite, un millimètre carré, constituées d'une encre solide capable de se liquer sous haute pression et à température ambiante afin de former la cathode. Le procédé pourrait notamment être exploité dans le domaine médical, un jour, voire même un jeudi vers 15 h si ça se trouve.



Kaverira bien en 2014

APU AUX VITAMINES

AMD a confirmé que les APU Kaveri (Streamroller), qui doivent succéder aux Richland (Piledriver), seront disponibles début 2014. Quant aux spécifications, ExtremeSpec a récupéré un document interne d'AMD où sont mentionnés deux modules Streamroller Dual-Core, un FPU composé de deux FMAC 128-bit, un contrôleur hUMA pour gérer la mémoire partagée, une unité MMX et enfin 512 cœurs Radeon R7 dispatchés dans huit modules GCN. Si le TDP des Streamroller reste identique à celui des Piledriver, soit de 15 à 35 watts, AMD annonce cependant 20 % de puissance en plus pour le CPU et 30 % pour le GPU. À vérifier le moment venu.

Intel vend son OnCue

PROJET TV IP FOIRÉ - FAIT

Cette fois c'est plié, le projet de TV sur IP "OnCue" n'intéresse plus Intel. Ce dernier n'a, semble-t-il, pas trouvé les partenaires pour partager l'investissement nécessaire à sa mise en place. C'est qu'en plus de l'infrastructure, il faudra mettre la main à la poche pour obtenir les contenus, et ça, ça coûte bonbon. Selon Bloomberg, Intel serait disposé à céder OnCue clés en main pour 500 millions de dollars. Verizon serait intéressé. Moi un peu moins.



Dédiées à baisser

GPU DÉPRESSIFS

Le marché des cartes graphiques dédiées a baissé de 17 % comparé à 2012. Ce n'est pas nous qui le disons, vous pensez bien qu'on a autre chose à faire de nos journées, repasser nos slips ou se raser les poils des oreilles par exemple, mais le cabinet John Peddie Research. Quoi qu'il en soit, Nvidia domine toujours AMD avec 64,5 % des ventes contre 35,5 % pour ce dernier. Quant à Matrox et S3, JPD les gratifie d'un 0 % de parts de marché. La messe de minuit est dite.

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 500 € environ

ENTRÉE DE GAMME

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

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 €

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.



CanHard XIX 1 100 € environ

MILIEU DE GAMME

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

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 €

HCG 520W d'Antec. Quant au boîtier, nous conservons le sobre et efficace Define R4 de Fractal Design.



Duck Nukem XIX 2 000 € environ

HAUT DE GAMME

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

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 €

prend place dans un boîtier Corsair 550D, réputé pour son silence. Un investissement sur le long terme !



XBOX ONE | PS4 | XBOX 360 | PS3 | WII U | 3DS | PS VITA | IOS | ANDROID | DE LA CONSOLE AU PLAFOND

Encart Console

Holy
shoot!

Resogun



News

■ Persona 6 : Modern Warfare



Le saviez-vous ? Bien que la série *Persona* n'en soit qu'à son quatrième épisode, elle compte déjà douze jeux, en incluant les ressorties et remakes divers. Du coup, quand Atlus a tout à coup annoncé trois nouveaux titres, personne n'a été surpris. Le premier sera *Persona Q : Shadow of the Labyrinth*, un spin-off sur 3DS se jouant comme un *Etrian Odyssey*, mais avec les personnages de *Persona 3* et *Persona 4*. Le deuxième, c'est *Persona 4 :*

Dancing All Night, un jeu de rythme musical pour PS Vita, co-réalisé par les développeurs d'*Hatsune Miku : Project DIVA*. Enfin, le gros morceau, c'est bien sûr *Persona 5*, prévu pour l'instant seulement sur PlayStation 3. Tous les jeux sont annoncés pour le deuxième semestre 2014 au Japon, donc le temps que ça soit traduit et en ajoutant les délais usuels des jeux Atlus, on peut sereinement pouvoir espérer y jouer ici vers 2017.

■ Enfin un vrai RTS sur consoles !



Ceux qui savent l'attendent depuis des lustres, mais ses nombreux retards empêchent tout le monde d'y jouer depuis des années : *Daisenryaku Perfect HD*, "The strategic & tactical modern warfare simulation", comme le dit le site officiel, est repoussé au 14 février 2014. À l'origine, il s'agit du portage d'un jeu PSP si bugué qu'il était apparemment injouable, mais ça ne devrait pas vous arrêter. Ici, nos spécialistes

de la stratégie et de la tactique, nommément Ivan Le Fou et Guy Moquette, se sont déjà portés volontaires pour tester le jeu à sa sortie sur PS3. Gageons qu'ils ne sauraient être stoppés par le contenu en japonais ni par les probables nombreux bugs, ni par son apparence vaguement austère. Après tout, ça n'est pas parce qu'un jeu est bugué et ressemble à un titre de 1996 qu'il est forcément mauvais !

TELEX À sa sortie, la version Vita de *Rayman Legends* (développée par Ubisoft Casablanca et pas directement à Montpellier) contenait tout le jeu, sauf une trentaine de niveaux... qui comptaient parmi les meilleurs et les plus durs, puisqu'il s'agissait des levels de type "Invasion". Depuis la fin novembre, cette erreur est enfin réparée : Ubi' a ajouté, via une mise à jour gratuite, les niveaux manquants.

■ No man's land

Tous les ans, les Video Game Awards de Game-trailers, diffusés sur une chaîne télé américaine, sont l'occasion pour les éditeurs d'annoncer leurs futurs gros titres. *The Last of Us*, *Skyrim*, *Mass Effect 3* ou encore *Batman Arkham City* y ont tous été annoncés. Autant dire que j'attendais avec impatience la cérémonie annuelle pour remplir pépérlito cette page de news avec des annonces de suites annualisées, du genre *The Very Last of Us* ou *Mass Effect Origins*. Hélas, cette année, l'émission n'était pas diffusée à la télé et tous les éditeurs ont fui sans rien annoncer. La surprise est venue des indé : après avoir montré les premières secondes de gameplay (et

j'insiste sur le terme "secondes") de *Quantum Break*, qui sera en fait un TPS tout ce qu'il y a de plus classique, Remedy a tenu à annoncer *Agents of Storm*, un tower défense sur iOS. Passons. De son côté, Telltale a teasé ses deux prochaines grosses séries de jeux, après *Fables* et *The Walking Dead : Game of Thrones* et *Tales from the Borderlands*, en partenariat avec Gearbox. Enfin et surtout, Hello Games (les deux *Joe Danger*) a fermé la bouche de tout le monde avec la bande-annonce de *No Man's Sky*, un jeu d'exploration multijoueur dans un univers entièrement procédural (et créé du coup par 4 personnes). En plus, c'est fort mignon.



Assassin's Creed Pirates

iOS et Android, 5 €, par Ubisoft



Surprise ! Pour une fois, un gros éditeur sort un spin-off mobile qui n'est ni une complète honte, ni un ramassis de micro-transactions. J'en suis le premier surpris, mais *Assassin's Creed Pirates* est un jeu mobile plutôt honnête, même s'il n'a plus aucun rapport avec la franchise *Assassin's Creed*. À bord de votre bateau de pirate, vous naviguez à travers les sept mers (enfin surtout les Caraïbes) pour couler tout rafiote que vous croiserez, en récupérer le butin, améliorer le vôtre et ainsi de suite. Les combats s'annoncent simplistes et souvent trop faciles, les autres activités sont rarement plus que des mini-jeux et le tout s'avère assez laid, en tout cas sur l'iPad 2 de la rédac. Pourtant, à petites doses, on tire un certain plaisir à voir la moindre voile apparaître à l'horizon, d'autant que le jeu dispose

6

Go Gogo

Quand vous lirez ce numéro de *Canard PC*, *Angry Birds Go* sera déjà sorti, tout comme *The Room Two*. En revanche, ils n'étaient pas encore disponibles au moment du bouclage, et c'est bien dommage car on aurait aimé pouvoir mettre les doigts dessus. *Angry Birds Go* semble bien parti pour être un *Mario Kart* pay-to-win tactile à éviter autant que possible, mais je croise les doigts pour que *The Room Two* soit un aussi bon jeu de réflexion et d'observation que le premier.

OlliYolo

C'est le cœur lourd que je vous annonce aujourd'hui le retard d'*OlliOlli*. Initialement prévu pour décembre, le jeu de skate de Roll7 ne sortira finalement que "tout début 2014" sur PS Vita. La bonne nouvelle, c'est qu'il semble encore meilleur que ce qu'on en avait vu à l'E3, avec un mélange de course à la *Canabalt*, de tricks de skate et de défis quotidiens façon *Spelunky*. Autant dire qu'on attend la version finale le pied fermement posé sur la planche.



Skulls of the Shogun

iOS, XBLA et Windows 8, 8,50 €, par 17-Bit

Si vous lisez *Canard PC* assidûment, vous savez déjà que *Skulls of the Shogun* est sorti il y a près d'un an sur Xbox Live Arcade et Windows 8, et qu'il nous avait beaucoup plu à l'époque. On était à peu près les seuls, puisque le jeu a fait un bide monumental. Sa ressortie sur iOS est donc l'occasion rêvée d'en remettre une couche : *Skulls of the Shogun* est un très chouette petit jeu de tactique en tour par tour, où vous dirigez une armée de samourais morts contre d'autres. Le jeu n'affiche pas d'hexagones, mais c'est presque tout comme, tant le gameplay est proche : il faut connaître ses unités à la perfection et les placer pile au bon endroit, à la bonne distance de vos autres troupes et des adversaires. Le jeu s'adapte qui plus est parfaitement au format tactile, même si quelques gros bugs ont perturbé le lancement. À l'heure où vous lisez ces lignes, vous pouvez sereinement

8

Touchgrind Skate 2

iOS, 5 €, par Illusion Labs



Personne de sensé n'aime faire du sport, et encore moins du skateboard : on sue, on manque de se casser la figure, de s'égratigner les coudes ou de se fendre un genou. Autant dire qu'on risque sa vie. Heureusement, les jeux vidéo ont été inventés pour ça. *Touchgrind Skate 2* n'en est pas facile pour autant. Sans aller jusqu'à dire qu'il se révèle aussi difficile que la pratique du vrai skate (parce que quand même...), le jeu demande énormément d'entraînement avant de réussir ses figures de manière pas trop ridicule. Pourtant, les contrôles sont simples : il suffit d'appuyer ou de swiper sur la planche pour réaliser les différentes actions. Tout, en fait, repose sur le timing. Si vous avez l'envie et la volonté de vous plonger dedans, *Touchgrind Skate 2* sera remarquablement gratifiant : chaque figure arrachée au jeu est une victoire pour vos doigts. Et si, au pire, vous vous mangez un rail, aucun risque de finir à l'hosto.

7



Wirtschaftsnachrichten

Fishlabs, le développeur allemand des *Galaxy on Fire* (pendant longtemps l'un des plus beaux titres mobiles), a été racheté début décembre par l'éditeur allemand Koch Media. En difficultés depuis un moment, le studio a donc sauvé ses 52 employés restants. Fishlabs vient de sortir *Galaxy on Fire Alliances*, un RTS multijoueur Free-to-Play sur iOS.

PlayStation 4 : la console sans jeux



➤ **Ça, c'est l'interface des téléchargements.** Alors petite surprise : il n'y a aucun moyen de les mettre en pause. Ils sont forts.

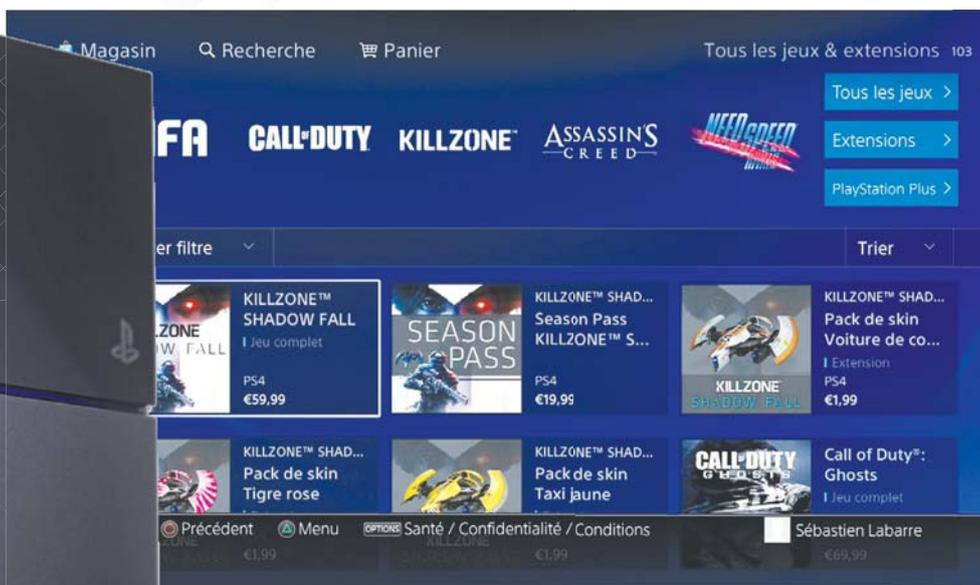
Comparée à la Xbox One, la PlayStation 4 passerait presque pour une excellente console. Pourtant, comme sa concurrente, c'est un PC enfourné dans un petit boîtier qui attire bien trop la poussière. À la différence de la console de Microsoft, celle de Sony prend tout de même un peu moins ses clients pour des débilés. La console est vendue 400 euros, soit 100 de moins que la Xbox One... mais sans caméra/capteur de mouvements. Un équivalent à Kinect existe pour PS4, mais vendu à part. Sony fournit en revanche un micro-casque filaire, à brancher sur le pad, qui permet de parler à sa console exactement de la même manière que sur Xbox One. Ça marche d'ailleurs plutôt pas mal... mais est-ce vraiment nécessaire ?

Facile à utiliser. Contrairement à l'interface de la Xbox One, celle de la PlayStation 4 a visiblement été pensée dans un souci de simplification et de meilleure ergonomie par rapport à la génération précédente. Tout se trouve sur le premier écran, les derniers jeux sont affichés dans leur ordre d'utilisation (comme chez Microsoft, Sony gère le multitâche), les paramètres et la boutique sont accessibles facilement, ainsi que les trophées, les amis, la messagerie ou l'activité de vos contacts. Le tout est bien structuré, sans pubs intempestives, et ne donne jamais l'impression de nager dans du grand

PS 2.0 La plus grosse nouveauté de cette génération de consoles, plus peut-être que les améliorations techniques, l'interface revue ou les gadgets vocaux, c'est l'intégration des réseaux sociaux. Plus précisément, les consoles poussent au partage de contenu. Si cette option s'avère pour l'instant assez ratée sur Xbox One, la PS4 fait en revanche des merveilles. Mince quoi, il y a même un bouton sur le pad dédié à cela ! Le screenshot (en résolution très réduite) pris en appuyant sur le bouton Share peut ensuite être partagé sur Twitter ou Facebook (impossible pour le moment de récupérer les images à la main, ce qui était pourtant possible sur Vita). Pour les vidéos, la PS4 propose d'en enregistrer ou bien de streamer directement ses parties sur Twitch ou Ustream.

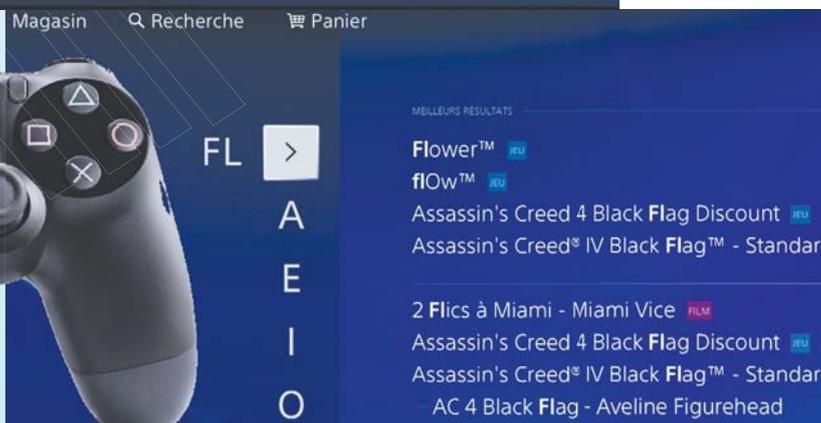
n'importe quoi. Même constat pour la boutique : le PS Store affiche plus d'offres que son concurrent, mais propose aussi de mieux les trier. Surtout, son moteur de recherche est un modèle de rapidité et d'efficacité. Ce qui ne change pas au regard de la génération précédente (ni par rapport à la concurrence, d'ailleurs), c'est la présence incessante de mises à jour, que ce soit pour l'OS de la console ou pour les jeux ; lesquelles doivent, next gen oblige, être installées sur le disque dur de la console. Sur Xbox One comme sur PS4, leur mise en place se fait toutefois plutôt rapidement, et c'est la seule fois où vous entendrez réellement le lecteur Blu-ray faire du bruit (le volume sonore général de la console, lui, reste à peu près équivalent aux vieilles PS3). À partir du tiers de l'installation, les consoles vous proposent de lancer le titre sans plus attendre : vous avez alors accès (suivant les fois) à un jeu un peu moins joli, ou seulement aux premiers niveaux. Si ce point s'avère bien pratique pour les versions disque, il devient indispensable pour les titres à télécharger ; choper plusieurs dizaines de gigas sur un PSN toujours aussi lent qu'avant n'est en effet pas une partie de plaisir.

La nouvelle DS. Côté matos, alors que Microsoft s'est contenté de perfectionner encore son excellent pad Xbox, Sony a expérimenté un peu plus avec sa manette



La PS pas du tout HD

Si vous avez une Vita, la PS4 propose de vous en servir comme deuxième écran pour votre console de salon, pour peu que les deux utilisent le même compte PSN. Le résultat n'est pas forcément à la hauteur : il n'y a pratiquement aucun lag (même *Resogun* n'en souffre pas) mais l'image affichée sur la Vita donne l'impression de ramer sévèrement. Il va encore falloir bosser un peu, les gars.



← Le moteur de recherche élégant et efficace du PS Store. Si je vous le montre, ça n'est pas parce qu'il est joli, mais plutôt pour faire remarquer que sur Xbox One, c'est plutôt la misère à ce niveau.

Le PS Live Gold. Ça n'aura pas échappé aux habitués des consoles Sony : côté PlayStation Network, sur PS4, Sony copie Microsoft. Le PlayStation+, l'offre payante du PSN, était sur PS3 et Vita un service de complément : en payant un abonnement mensuel, Sony vous donnait accès à une large bibliothèque de jeux (souvent récents) remise à jour chaque mois et accessible tant que courait votre souscription. Les comptes gratuits pouvaient, eux, profiter normalement de tous les services classiques du PSN. Sur PS4, c'est un peu différent : pour jouer en multijoueur, il faut désormais posséder un compte PS+, exactement comme sur Xbox avec les comptes Xbox Live Gold. Le PS+ donne toujours accès à des jeux gratuits (*Resogun* et *Contrast* pour la période de lancement de la console), mais le choix est pour l'instant évidemment très limité. Deux points à noter tout de même : d'une part, l'abonnement PS+ est valable pour la PS3, la PS4 et la Vita, ce qui représente une bonne affaire pour les possesseurs des autres consoles Sony ; d'autre part, les Free-to-Play PS4 ne sont pas concernés et restent jouables en ligne avec un compte gratuit. Sony offre par ailleurs 14 jours de PS+ à l'achat d'une PS4, mais vous devrez vous créer un nouveau compte pour en profiter. Là encore, une tactique repiquée chez le concurrent direct.

Dual Shock 4. Plus lourde et plus large que les précédents pads, elle tient mieux en main et donne une bonne impression de confort. Surtout, Sony y a intégré quelques nouveautés, notamment un petit haut-parleur, comme sur les Wiimotes, qui est parfois utilisé par les jeux pour des actions particulières (les annonces dans *Resogun*, la récolte de notes dans *Soundshapes*) et une surface tactile plutôt grande juste au-dessus des deux sticks. Elle est encore peu utilisée par les jeux mais s'avère bien pratique lorsque c'est le cas ; dans *Killzone* par exemple, elle permet de changer à la volée les modes d'attaque du drone. Le seul inconvénient est sa proximité avec les deux boutons "Options" et "Partage" ; appuyer sur l'un d'eux implique le risque de frôler la surface tactile. "Options", justement, affiche le menu lié à un jeu, tandis que "Partage" (ou "Share", comme on dit dans la langue de 50 Cent) permet de prendre une capture d'écran ou d'enregistrer une vidéo (comme détaillé page précédente). Le seul vrai reproche à adresser à ce pad après ces premières semaines d'utilisation concerne son autonomie plutôt light : sa batterie ne tient que 5 ou 6 heures en jeu et vous devrez donc le rebrancher régulièrement sur micro-USB. En revanche, il fonctionne tout à fait correctement sur PC dès à présent... alors que ce n'est pas encore le cas du pad de Microsoft. Le monde à l'envers.

Urgent d'attendre ? Aujourd'hui, à moins d'un fanboyisme aigu (qui peut se soigner facilement à coups de soldes Steam et d'Humble Bundles hebdomadaires), acheter une PlayStation 4 n'a pas vraiment de sens. La console est certes la mieux finie des deux "next gen" et la plus agréable à utiliser, mais son catalogue est encore rachitique et la machine innove finalement peu. Et même si la liste des jeux prévus s'allonge chaque jour, la plupart d'entre eux sortiront également sur PC (et/ou sur Xbox One), rendant son achat encore difficile à justifier.

Netsabes

Xbox One : la facture

Deux bonnes nouvelles, parce qu'il en fallait : Microsoft ne vous ennue plus avec ses avatars idiots et leurs accessoires ridicules, et les nouvelles images de profil Xbox Live sont jolies et originales.



À l'annonce de la Xbox One, Microsoft s'était visiblement dit que personne ne remarquerait rien s'ils sortaient une nouvelle console hors de prix et n'apportant que des inconvénients. Cette habile stratégie marketing avait permis à Xbox de tourner en ridicule et d'apparaître comme une entreprise plus proche des joueurs que de ses actionnaires, et avait fini par pousser Microsoft à revoir tout le bazar. Naïvement, on pensait qu'ils avaient retenu la leçon, mais c'était apparemment mal les connaître. Une nouvelle fois, la Xbox One prend tout le monde pour des quiches.

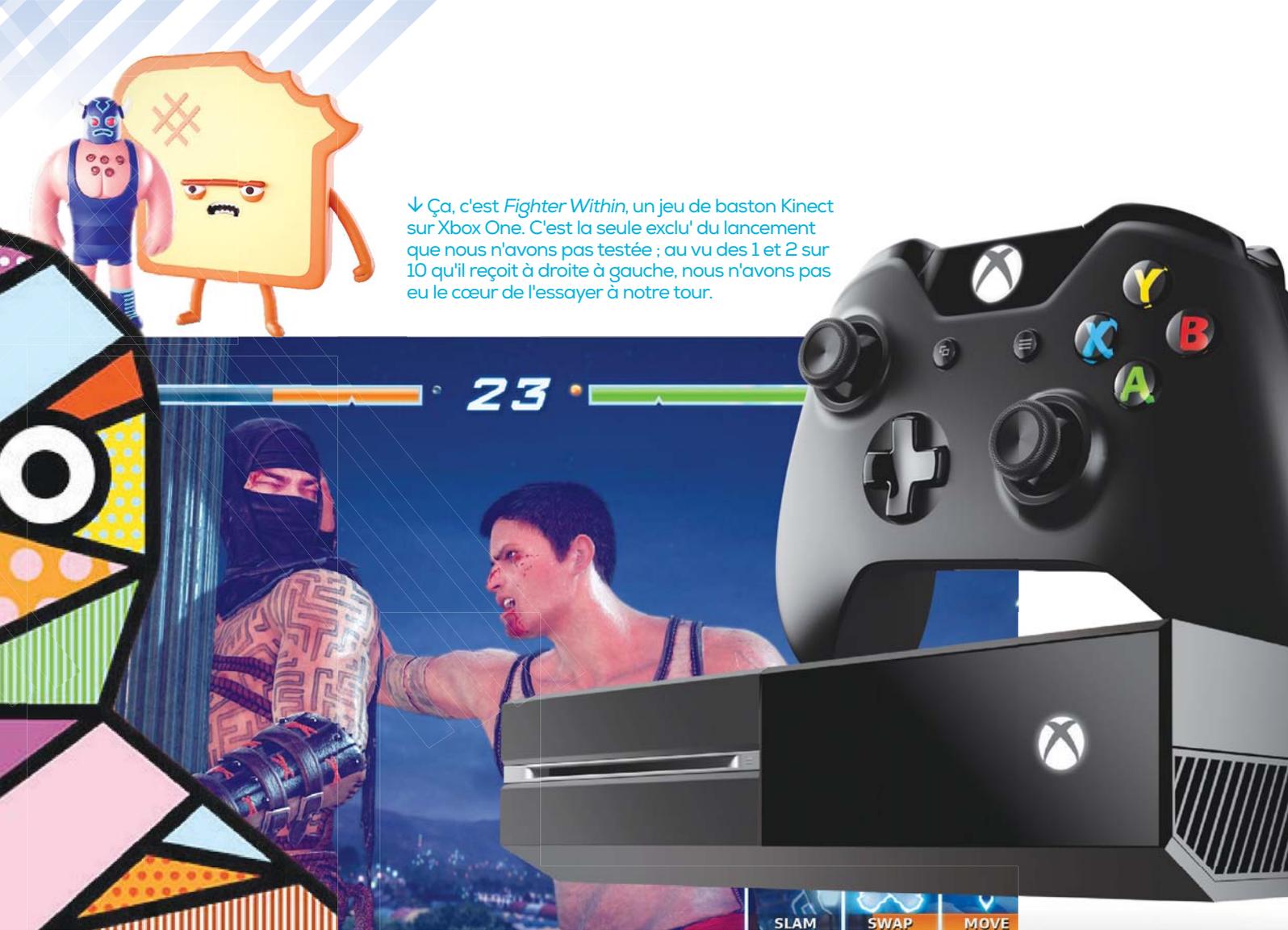
La next gen selon Microsoft.

Tout le monde est d'accord là-dessus : les nouvelles consoles ne sont pas des révolutions technologiques, mais plutôt des PC repackagés. Dans le cas de Microsoft, on peut dire qu'il s'agit d'un PC déguisé en magnétoscope VHS, mais là n'est pas le plus important. Ce qui change vraiment avec cette génération de consoles, c'est que les joueurs sont considérés comme des vaches à lait. Avec une console vendue 500 euros, soit 100 de plus que la concurrence, la

faute essentiellement à un Kinect utilisé pour l'instant surtout dans l'interface de la console, on pouvait espérer un peu plus de considération, mais non : la plupart des jeux Microsoft, pourtant déjà vendus plein pot, proposent des microtransactions et des DLC dans tous les sens. Ce n'est bien sûr pas la première fois que ça arrive, mais avec les jeux du lancement de la Xbox One, la pratique semble généralisée à un niveau encore jamais vu. Et les jeux ne sont pas moins chers pour autant : les gros titres n'ont pas baissé de prix (ni monté, heureusement !), mais les petits jeux comme *LoCoCycle* ou *Crimson Dragon* qui auraient autrefois été en vente sur le XBLA sont désormais à 20 euros dans la boutique principale. En plus d'être (pour l'instant en tout cas) un gadget hors de prix et sans vrai titre indispensable, la Xbox One se paie donc le luxe de réclamer plus d'argent pour des jeux identiques ou inférieurs à ceux de la génération précédente. Mais ce n'est évidemment pas le seul point noir de la console.

L'interface de l'enfer. Sur la génération précédente, la Xbox 360 offrait (malgré quelques errements suivant les

versions) une interface efficace et toujours plus simple à utiliser que celle de la PS3. Cette fois, c'est l'inverse. Comme la dernière version de l'interface X360, celle de la Xbox One reprend un affichage proche de Windows 8 et des Windows Phone, avec des tuiles de couleur et la possibilité d'épingler vos applications favorites. Si je parle d'apps, ce n'est pas par hasard, tout sur Xbox One est une app : un jeu est une app, les paramètres sont une app, les achievements sont une app, le dossier contenant vos apps est une app... il va sans dire qu'on s'y perd vite. Pourtant, on note de bonnes idées : la console propose du multitâche inspiré des OS mobiles, c'est-à-dire permettant de passer d'une app à l'autre sans jamais perdre l'endroit où vous étiez. Toutes les dernières applications ouvertes sont automatiquement (et dans l'ordre d'ouverture) affichées sur l'écran d'accueil la console : si vous utilisez peu de jeux, l'accès est donc immédiat et pratique. En revanche, jongler entre les apps ou utiliser la colonne latérale pour y ancrer une application en parallèle (un groupe d'amis ou l'enregistrement de vidéo par



↓ Ça, c'est *Fighter Within*, un jeu de baston Kinect sur Xbox One. C'est la seule exclu' du lancement que nous n'avons pas testée ; au vu des 1 et 2 sur 10 qu'il reçoit à droite à gauche, nous n'avons pas eu le cœur de l'essayer à notre tour.

exemple) n'est pas exactement évident au pad. Ça marche toutefois un peu mieux avec Kinect (on en reparle tout de suite), mais vu le prix que ça coûte, c'est un peu le minimum syndical.

La petite boutique des horreurs.

Parmi les pires horreurs de l'interface, la boutique de jeux arrive en tête : il n'est pas impossible (c'est même plus que souhaitable) que Microsoft la réorganise une fois qu'elle sera un peu plus remplie, mais actuellement c'est un joyeux bazar... Un détail pour le moins surprenant puisqu'elle ne contient qu'une poignée de jeux pour l'instant. Afficher tous les DLC d'un jeu demande par exemple de passer par une demi-douzaine d'écrans depuis l'accueil de la console, ce qui rappelle la pire époque de la boutique Xbox Live Indie Games de la X360. Le moteur de recherche est lui aussi très limité et peu pratique : là encore, la boutique semble pensée pour être utilisée à la voix avec Kinect plutôt qu'au pad. Kinect, justement, fonctionne remarquablement bien pour se balader dans l'interface, pour peu qu'on accepte le postulat de base : il faut vouvoyer sa console. Un point qui rend la plupart des commandes peu évidentes à retenir ou, surtout, à deviner.

Le partage de vidéos

Depuis l'E3, Microsoft promet-tait, grâce à son partenariat spécial avec Twitch, que tout le monde pourrait partager ses vidéos en direct sur le Net. Finalement, quelques jours avant la sortie de la console, l'app Twitch s'est transformée en une simple app de consultation de vidéos (et pas bien ergonomique, qui plus est). Pour partager une vidéo, il faut donc l'enregistrer, via les menus ou Kinect, puis passer par l'app Upload Studio pour faire un léger montage, ou bien pour l'uploader directement. Par défaut, la vidéo (fortement compressée) ne sera partagée qu'avec vos amis Xbox Live ; si vous voulez l'uploader sur le Web, vous devrez obligatoirement passer par Skydrive, le service de stockage de Microsoft. Ce n'est donc ni pratique, ni convivial, autrement dit ça correspond tout à fait à la console.

Et puis il y a un petit côté ridicule quand on doit dire "Xbox Éteignez Oui" pour éteindre sa console... Le pad Xbox One, en revanche, est pour l'instant le vrai point fort de la console : il tient bien en main, fait, son poids est idéal et ses gâchettes vibrantes agréables. Bref, il est encore meilleur que le pad Xbox 360, mais pas parfait pour autant. Pour le moment, le pad Xbox One ne fonctionne qu'avec des piles, et la console n'affiche aucun indicateur de charge, un détail remarquablement stupide mais hélas bien réel. Encore plus idiot : Microsoft n'a pas rendu son pad compatible PC. Des drivers officiels sont prévus pour 2014, mais du coup, des bidouilleurs ont déjà commencé à s'y attaquer.

Urgent d'attendre. En l'état, la Xbox One semble être une console pas terminée, une impression encore renforcée par les grosses mises à jour d'OS et de jeux. Certes, elle ne fait pas un bruit, elle tourne bien et il est possible de jouer dessus, mais son OS semble pensé avec les pieds et son utilisation exige beaucoup du joueur... y compris son argent, puisque Microsoft et ses jeux vous en réclament à tout bout de champ.

Netsabes

// Testé sur Xbox One

Dead Rising 3



Ça fait un moment que les malheureux supportant mon flot d'insanités sur Twitter ont compris que j'attendais *Dead Rising 3*. Lors des premières démos à l'E3, j'avais même fait le serment d'acheter une Xbox One dès la sortie, rien que pour ce titre-là, même si Microsoft me demandait un échantillon d'ADN et un morceau de mon âme à chaque lancement de la console. Manque de bol, voilà que je me retrouve à le tester avant d'avoir eu le temps de l'acheter. Ce qui implique que je range au placard mon enthousiasme de midinette pour me draper dans mon plus beau costume de Juge du Jeu Vidéo Juste mais Vengeur. Alors, hop, effort de concentration : je plisse le nez et j'évacue mon "Dead Rising 3 ça va être génial" au profit d'un "voyons voir ce que donne ce truc". Je glisse le jeu dans la console. Je lance. Ah non je le lance pas, je glande pendant trois heures et demie le temps que l'installation soit bouclée. Vive le Plug & Play ! Ça démarre, la scène d'introduction est affligeante et rompt complètement avec la tradition de mise en scène de la série. Vous ne jouerez pas l'avant-catastrophe, vous ne verrez pas les choses se mettre en place. Au contraire, on vous balance directement dans le pâté. Ça gâche. Seconde constatation : qui a eu l'idée débile de nous coller en avatar Ted Mosby, le perso principal de *How I met your Mother*. Jusqu'à présent, la série avait réussi à créer des personnages antipathiques mais marquants : un fantasme Photo-reporter grassouillet et prétentieux, un père au bord l'explosion... Pourquoi nous refiler un mécanicien transparent et vaguement amnésique ? Avec air de chien battu en plus. Bravo le veau.

Ville morte. Mais, vous pensez sans doute qu'on s'en fout de tout ça. Que ce qui compte dans un *Dead Rising*, c'est de massacrer du zombie en mettant des culottes de

peau et des chapeaux rigolos... Mouais, je peux comprendre votre position même si j'éprouve désormais un mépris profond pour vous. Vous serez toutefois heureux d'apprendre que dans ce domaine, *Dead Rising 3* inaugure une grande nouveauté : plutôt que de foncer des morts-vivants avec des déguisements de poulpes et des échasses, enfermé dans un centre commercial ou un casino, vous allez pouvoir vous défouler dans une ville ouverte. Avec ses rues, ses boutiques, ses immeubles et ses monuments quasiment tous explorables. L'idée est superbe. La réalisation de Los Perdidos aussi : le studio a réussi à concevoir une cité ultra détaillée, avec plusieurs visages, un caractère très marqué, et surtout d'innombrables lieux à explorer. Mieux encore, vous serez toujours récompensé pour votre audace ou votre curiosité : à vous les armes super rares, les équipements chelou, les statuette boostant l'XP, les plans pour concevoir des objets déments et j'en passe. Qui plus est, open world oblige, le nombre de zombies a explosé et vous allez traverser des nuées de cadavres sur pattes tous désireux de vous arracher un petit morceau. Ce qui ne devrait pas vous poser de problèmes puisque le joueur – en plus d'armes délirantes et de coups légers ou violents – a désormais accès à tout un tas de véhicules pour aller d'un point à l'autre de la ville, ou juste pour faire de la confiture de macchabée.

Illusion de liberté. Alors, c'est super youkaïdi ? C'est le *Dead Rising* qu'on attendait tous ? Bah, non, pas vraiment. On sent très vite que Capcom Vancouver n'a pas vraiment réfléchi aux implications de l'open world et cela gâche un peu. Depuis le début, la série *Dead Rising* a toujours été construite sur un

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Microsoft / Capcom Vancouver
GENRE : Zombies en monde ouvert
PRIX : 70 euros



équilibre très précaire entre satisfaction de faire n'importe quoi et frustration répétée. Si l'on peut accumuler les armes stupides et les fringues ridicules, on est aussi systématiquement confronté à un level design fait pour ralentir le joueur, le canaliser et le punir. Les zombies sont là pour servir d'obstacles plus que d'ennemis, le côté tentaculaire du Mall et du Casino sont au départ très stressants jusqu'à ce que l'on intègre sa géographie puis que l'on découvre des passages secrets ou des items permettant d'emprunter des raccourcis. Le personnage est tout d'abord très fragile et pataud avant de prendre du galon. L'apprentissage de *Dead Rising* se fait forcément dans la douleur et – plus que le gros délire sanglant – c'est ce point qui fait le vrai charme de la licence. Et, en basculant le jeu en mode ouvert, Capcom Vancouver a été incapable de se séparer de ces codes sans pour autant réussir à les adapter.

Prison dorée. Il en résulte donc une dissonance systématique entre la caractéristique la plus évidente du jeu, "la liberté de l'open world", et sa vraie nature reposant sur des contraintes répétées. Exemple : le joueur persuadé d'avoir autant de liberté que dans un *GTA* va chercher une caisse et part à l'aventure. Au bout d'une minute ou deux, paf, il est coincé par une route impossible à emprunter – ce qui n'était pas indiqué sur la carte – ou par un barrage posé là

par les développeurs parce qu'ils ont besoin que le joueur soit à pied pour la phase de gameplay prévue à cet endroit précis. La formidable promesse de l'Open World est constamment balayé par une manière de raconter les histoires et d'envisager le level design qui n'a pas été pensé pour ce même Open World. Alors, on râle, on s'énerve, on trouve ça injuste. C'est la même chose pour le système d'XP : dans les précédents épisodes, à chaque niveau, vous récupérez un point de caractéristique prédéfini. Désormais, c'est à vous d'investir vos points dans une très grosse fiche de perso. Ça a l'air d'être une bonne idée, sauf que la progression du jeu similaire à ses ancêtres punira le gars qui décide de dépenser ses machins n'importe comment, entraînant encore un peu plus d'incompréhension et de mauvaise humeur de la part du joueur lambda.

Pour la famille. Alors, la solution, c'est d'être déjà fan de *Dead Rising*. Quand on connaît bien la série, qu'on a décidé de lancer une partie en mode cauchemar – avec un temps limité pour chaque objectif et des sauvegardes accessibles uniquement à proximité des toilettes –, on fait comme d'habitude : on est là pour se faire mettre plus bas que terre, pour recommencer 4-5 fois son début de partie, histoire d'accumuler de l'XP et de surnager. En plus, depuis longtemps, on a appris à décoder les signaux : on reconnaît de loin le passage pourri qui va nous faire

saigner du nez. On le contourne jusqu'à ce qu'on se sente prêt, on construit son perso en se rappelant ce qui permettait de survivre aux psychopathes présents dans les jeux précédents. On voit les contraintes et les injustices comme autant de vieux amis. Et on s'amuse, longtemps et sûrement. Surtout que, contrairement à ce que laissait croire la platitude du scénario et le perso principal minable, l'écriture du jeu, du monde et des personnages est toujours aussi réussi, oscillant allègrement entre les clichés assumés et la critique sociale potache. Vivement que la Xbox One soit en promotion !

Omar Boulon

Notre Avis Ce n'est pas avec *Dead Rising 3* que vous allez en mettre plein les yeux de vos potes. Mais oubliez les graphismes déments, Capcom vous les échange contre des milliers de zombies au mètre carré et une ville pas très grande mais superbement modélisée. Maintenant, il va falloir être capable de supporter la dichotomie entre open-world apparent et contraintes perpétuelles, avant de vous amuser...



// Testé sur Xbox One

Zoo Tycoon



ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :

Microsoft Studios /
Frontier

GENRE :

Kinectimals hardcore /
Tycoon casual

PRIX : 60 euros



Ils sont tous là, rassemblés derrière mon fauteuil. Alors qu'ils épient ma partie de *Zoo Tycoon* par-dessus mon épaule, je sens leurs haleines lourdes sur ma nuque. "Oh ils sont mignons, les tigres, quand ils se grattent le dos contre l'arbre !", susurre un Pipomantis en train de fondre telle une motte de beurre sur une plaque chauffante. "On peut organiser des combats d'animaux ?", interroge Boulon. "Il s'appelle Fritz, ton ours ? Tu peux pas mettre un poulet dans son enclos ? Ça ferait un poulet-Fritz !", s'exclame Denis, qui a bouffé un clown ce matin. "Est-ce qu'on peut lire les pensées des agents de nettoyage et les voir se demander à quel moment ils ont pu rater leur vie ?", enchaîne Sébum qui, ce matin, lui, a bouffé un contrôleur fiscal. Alors non, on ne peut pas faire toutes ces choses. En revanche, oui, les tigres sont mignons. Tous les animaux sont choupi, adorables et délicieux au point de transformer n'importe quelle brute épaisse en boule d'amour. Même les tortues alors que bon, merde, quoi, y a rien de plus con au monde qu'une tortue (à part peut-être un commentateur de foot), oui même elles, on a envie de les papouiller via le Kinect de la console. Mais c'est aussi un peu le problème de ce *Zoo Tycoon* : quand quelqu'un demande ce qu'il vaut, on répond : c'est mignon tout plein, et... et en fait, c'est tout. On ne va pas jouer les vierges effarouchées : venant de

Frontier, le studio derrière *Kinectimals* et *Disneyland Adventures*, on se doutait que le côté "tycoon" servirait plus de prête-nom qu'autre chose.

Excrément sympathique. Nous voilà donc installés dans les godasses d'un directeur de zoo, à jongler entre la troisième personne pour l'accomplissement de défis ou le plaisir d'arpenter les allées en voiturette (sans pouvoir écraser les visiteurs, hélas...) et la vue créateur permettant d'aménager – dans les limites très contraignantes imposées par le jeu – son parc. Dans ce monde merveilleux où les animaux les plus vils deviennent d'adorables peluches et où les excréments se transforment en confettis quand ils sont nettoyés, l'aspect gestion est réduit à sa plus simple expression : installer des enclos, y faire déposer les animaux adaptés et des aménagements leur permettant de se nourrir, d'être propres et de s'amuser. Et pour les visiteurs ? Pareil : se nourrir, être propres et s'amuser. À un niveau "avancé", on aborde la reproduction et la réintroduction dans la nature de certains spécimens. Entre-temps, on lance de la recherche, car tout doit être recherché, du nouveau pensionnaire potentiel à l'enclos plus grand, en passant par la bête fontaine à deux balles, et on fait d'incessants allers-retours dans une interface rapidement agaçante, vraisemblablement pensée pour

provoquer des entorses du pouce. Même en faisant n'importe quoi, le zoo accumule des tonnes de cash, ce qui confirme qu'en matière de gestion, *Zoo Tycoon* ferait passer l'honorable *Theme Park* de ma jeunesse pour un clone d'*Europa Universalis*. Trop faiblard pour l'adulte un tant soit peu versé dans les jeux de gestion, cet aspect n'en demeure pas moins trop complexe pour un jeune enfant dans les mains duquel on voudrait coller un tamagochi kikinou, ce qui laisse penser que les gars de Frontier se sont un peu loupés sur ce coup.

Guy Moquette

Notre Avis En tant que jeu de gestion, *Zoo Tycoon* ne vaut pas tripette. En plus du manque de profondeur, il faut vraiment le vouloir très fort pour ne pas crouler sous des tonnes d'argent et les hectolitres de salive générées par les léchouilles de pensionnaires épanouis. Si on le prend comme un éditeur de vivarium à remplir avec des grosses peluches mignonnes, en revanche, on ne peut pas lui nier un certain charme.

6

// Testé sur Xbox One

Forza Motorsport 5



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Microsoft / Turn 10
GENRE :
Vroum vroum les voitures
PRIX :
70 euros

La grande tradition de Microsoft au lancement de chacune de ses consoles est d'avoir, au milieu d'un line-up généralement bordélique, un jeu de voiture. La première Xbox avait *Project Gotham Racing*, la 360 faisait la belle avec *PGR 3* et la Xbox One fanfaronne en exhibant *Forza Motorsport 5*. À en croire le constructeur-éditeur-tourneur-fraiseur, la plus grande préoccupation des joueurs est de faire vroum vroum avec des caisses à savon de collection.

Force de frappe. Et pourquoi pas ? La série des *PGR* s'est toujours illustrée par sa qualité (ainsi que par la présence de *Geometry Wars* en bonus) et les *Forza* ont su évoluer jusqu'à dépasser le maître en la matière, à savoir le *Gran Turismo* d'en face. Aujourd'hui, c'est donc le cinquième épisode de la saga qui nous attend, apparemment boosté aux hormones et prêt à régner sans égal sur le genre. Et dans les faits, on n'en est pas loin. Le jeu est superbe et malgré un léger pet d'aliasing, la modélisations des caisses et la mise en valeur des décors par les éclairages en met plein la gueule. C'est que se prendre le soleil dans les yeux en sortant d'un petit tunnel à 180 km/h dans les rues de Prague, ça met quand même sa petite claque. Et une claque fluide, ma bonne dame, le jeu

plafonnant très régulièrement à 60 FPS tout en étant l'un des plus détaillés de la console. OK, ça affiche un peu moins de monde que dans *Dead Rising 3* et le rétroviseur est loin d'être aussi fluide, mais ça reste louable. L'autre chamboulement concerne la progression du jeu puisqu'elle est dorénavant éclatée. Là où les jeux de caisses classiques imposent une progression avec des véhicules de plus en plus rapides, *FM5* part du principe que si un joueur aime courir en Twingo, il peut le faire pendant tout le jeu. On choisit maintenant les sets d'épreuves en fonction des catégories de véhicules et il est tout à fait possible de piloter des McLaren de compétition au bout de deux heures de jeu. À ce propos, je suis ravi de noter qu'en difficulté réduite, les voitures les plus rapides sont tout aussi maniables que les petites citadines, ce qui fera le bonheur des mauvais comme moi qui apprécient de jouer à *Forza* comme à un titre arcade.

Force de vente. Et pourtant, ce *Forza Motorsport 5* est un terrible gâchis. Et je ne parle pas de ces horribles cinématiques impossibles à passer ou de l'I.A. parfois con-con de certains véhicules. Non, je parle bien évidemment de ces foutues micro-transactions. Si *Forza Motorsport 4* permettait déjà d'acheter des véhicules

avec de l'argent réel, ça n'avait jamais été aussi agressif et moche que dans cet épisode. Passé le premier scandale du prix des "jetons" (qui ont depuis été revus à la baisse), Turn 10 et Microsoft ont fait amende honorable en offrant un million de crédits à tous les joueurs. En gros, pour s'excuser d'avoir été trop peu subtils dans l'arnaque, ils ont offert l'équivalent de deux grosses voitures à acheter dans le jeu. Malheureusement, cela n'excuse ni la présence d'achats ingame dans un jeu à 70 euros, ni la baisse significative de contenu. Qu'il s'agisse de circuits ou de véhicules, difficile de ne pas sentir floué quand on vient des anciens épisodes.

Pipomantis

Notre Avis Ce 5^e *Forza Motorsport* est un excellent jeu de voiture qui, en l'état, vaudrait peut-être 8 ou 9. Malheureusement, retirer du contenu pour essayer de le vendre à un joueur qui vient d'acheter une console et un jeu à prix fort, c'est tout bonnement dégueulasse. Il ne nous reste plus qu'à impatientement attendre *Forza Horizon 2*.

7

// Testé sur PlayStation 4

Killzone Shadow Fall



ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :

Sony /
Guerrilla Games

GENRE :

FPS

PRIX :

70 euros



Je comptais avancer discrètement, m'infiltrer dans un conduit d'aération et passer à la suite sans tuer personne, et puis voilà : le garde Helghast qui me tourne le dos est en train de se plaindre, en parlant tout seul en plus. "J'ai perdu toute ma famille ici... Tout le monde. Je suis le seul à avoir survécu... Et voilà comment ils nous traitent... Ça me rend malade." Hop hop hop, pas d'affolement, pour les petites maladies et les grosses déprimés, j'ai un super traitement, c'est un couteau à appliquer sur la gorge. Voilàààà, comme ça. Bon, au suivant.

Idiocratie. *Killzone Shadow Fall* se déroule 30 ans après *Killzone 3*. Je me sens obligé de vous raconter un peu l'histoire des trois premiers, sinon, celle de *Killzone SF* pourrait paraître vaguement intéressante. Dans l'univers de *Killzone*, les humains ont depuis longtemps appris à voyager loin dans l'espace et ont colonisé plusieurs planètes, notamment Helghan (un monde moche et désagréable) et Vekta (une simili-Terre). Les Helghasts (les habitants d'Helghan) sont généralement déguisés en cosplay Jin-Roh et se considèrent comme une race d'humains supérieurs. En tant que tels, et puisqu'il faut bien s'occuper sur leur planète cracra, ils aiment bien faire la guerre avec Vekta. Logiquement, au bout d'un moment, ça ennuie les Vektans qui décident de détruire Helghan par terracide (en pratique, ils ont fracassé la croûte terrestre sur toute sa surface, ce qui a mis un peu de désordre). Voilà donc le topo pour les trois premiers jeux, et comme

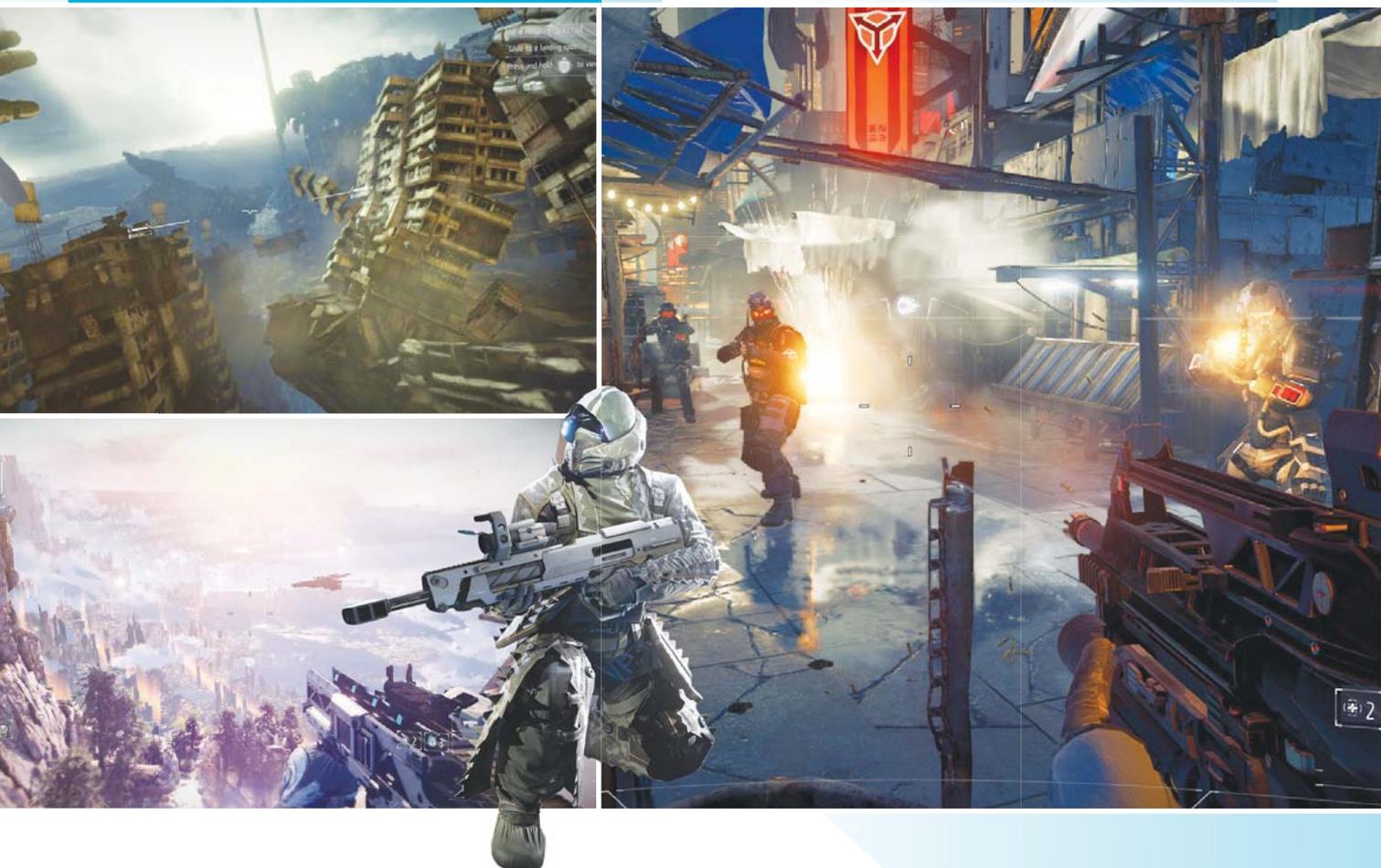
Le multi

Guerrilla a collé un mode multi fonctionnel mais basique pour *Shadow Fall*. Trois classes, pas de points d'expérience pour progresser mais des défis à remplir pour débloquent de nouvelles aptitudes ou des variations d'armes, quelques maps... On ne trouve rien d'original ou de bien intéressant, mais quand même de quoi s'occuper quelques heures. À noter que le jeu est bien plus fluide mais aussi excessivement plus moche en multi qu'en solo, et que le FOV très réduit y est bien plus pénible.

vous pouvez le voir, ça atteignait déjà un bien beau niveau de débile. Mais attendez, *Shadow Fall* fait mieux : les Vektans ont eu l'idée ultimement stupide de filer la moitié de leur planète aux Helghasts survivants, avec un mur gigantesque séparant les deux peuples. Les Helghasts, sans doute nostalgiques du pays et jamais derniers sur les idées à la con, font immédiatement de leur partie une zone industrielle hautement toxique et, dans l'ensemble, bien dégoue'. Home sweet home.

Faites le meurtre, pas la guerre. Bien entendu, et sinon on ne serait pas dans un FPS mais dans une simulation de macramé en QTE, la cohabitation entre Vektans et Helghasts ne se passe pas super bien. Ça n'est pas tout à fait la guerre ouverte (après tout, on va finir par être à court de planètes) mais pas loin. Par exemple, quand votre chef vous demande d'aller vous infiltrer en toute discrétion, sans un bruit et sans être vu (puisque vous êtes un super commando d'élite top secrète), ça veut en réalité dire : "Bute tout le monde, fais tout péter et profite-moi-s-en pour détruire cette statue de 400 mètres de haut à la gloire de l'empereur mort d'Helghan." Subtil. Et pourtant... pourtant, *Killzone Shadow Fall* n'est pas *Call of Duty* ni *Battlefield*. Certes, son univers est idiot, mais Guerrilla Games en fait quelque chose d'un peu différent de la moyenne. Si *Shadow Fall* débute comme un shooter patriotique lambda ("avec nous ou contre nous", ce genre de trucs), il devient rapidement un FPS pacifiste : à partir de

↓ Bon, là vous tombez à toute vitesse sur ce qui reste de la surface d'Helghan en évitant des immeubles qui s'effondrent, mais rassurez-vous : c'est seulement la mission la plus frustrante du jeu.



la moitié du jeu, votre objectif devient d'empêcher les deux camps (y compris le vôtre, donc) de déclarer la guerre et/ou de procéder à un génocide. Bon, en pratique, ça ne change pas grand-chose et vous continuerez à tuer essentiellement des Helghasts à la chaîne, mais au moins il y a un vague début d'effort.

Objectif de mission : "Continuez d'avancer". À l'E3, Guerrilla Games avait vendu son *Shadow Fall* comme un nouveau *Killzone*, repartant sur des bases neuves et sur un gameplay rafraîchi. Ils n'ont pas totalement menti, mais ils ont menti quand même : il y a bien un ou deux niveaux immenses et ouverts, où vous pouvez remplir vos objectifs un peu (mais pas trop non plus) comme bon vous semble, mais ça s'arrête là. La majeure partie est linéaire. Le jeu évite au moins l'abus de scripts et propose un level design varié : certes, vous aller enchaîner un couloir puis une grande zone ouverte réservée aux combats, puis un couloir (et ainsi de suite), mais les zones ouvertes sont justement bien pensées, souvent sur plusieurs niveaux et remplies de raccourcis. Et même si la plupart des maps sont composées de constructions métalliques répétitives, Guerrilla évite de laisser en jouant sur l'architecture ou les éclairages (les combats dans le noir d'un des premiers niveaux du jeu sont par exemple

particulièrement réussis, donnant une bonne impression de jouer au chat avec ses souris). Ça n'est pas *Crysis*, mais ça se laisse apprivoiser. Le drone, qui vous accompagne durant quasiment toute l'aventure et qui devait proposer plus de variété, n'est hélas pas aussi utile que promis : à part lors des pics de difficulté des derniers niveaux, il sert essentiellement à fournir un tir de couverture. Pratique pour distraire les ennemis, mais pas exactement un outil tactique indispensable. *Shadow Fall* succombe aussi aux traditionnelles missions de tous les AAA : une séquence de snipe, une de railshooting, une d'escorte, une de défense avec des tourelles. Essayez de ne pas vous endormir.

Carte postale. La grande déception de *Shadow Fall*, c'est qu'il n'arrive jamais (ou presque) à proposer un gameplay intéressant en solo : tout y est prévisible, des missions aux comportements adverses. L.I.A. des ennemis est en effet particulièrement stupide (et parfois buguée), ce qui rend chaque engagement plus pénible que le précédent. Après quelques combats, ils se ressemblent tous, et ce n'est pas l'arrivée de quelques trop rares nouveaux ennemis qui y changera grand-chose. Non, Guerrilla Games a perdu son pari côté gameplay, et si ce *Killzone* n'est pas franchement raté, il est loin d'être réussi côté gameplay. Visuellement en revanche, c'est autre chose.

Le jeu propose régulièrement des paysages incroyables, gigantesques et sublimes, que ce soit sur Vekta, Helghan ou dans l'espace. La direction artistique, les éclairages, les particules, l'imagination des designers... tout fonctionne à merveille. Enfin, sauf peut-être la performance capture : Sony s'est payé quelques acteurs de seconde zone pour les rôles principaux du jeu, et le résultat est abominable en anglais et encore plus ridicule avec le doublage français. À part pour son multi, peut-être (voir encadré), *Killzone Shadow Fall* sera probablement rapidement oublié, comme la plupart des jeux de lancement de consoles. Au moins, celui-ci est vraiment très joli.

Netsabes

Notre Avis *Killzone Shadow Fall* est une superbe démo technique montrant les prouesses graphiques dont est capable la PlayStation 4. En bonus, il y a même un FPS passable fourni avec. Bien sûr, autrefois, les démos techniques tenaient dans 64 Ko et étaient gratuites (au lieu de quelques dizaines de gigas et d'euros), mais que voulez-vous : c'est ça la nouvelle génération.

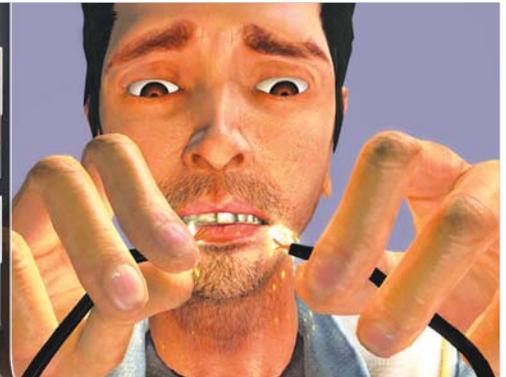
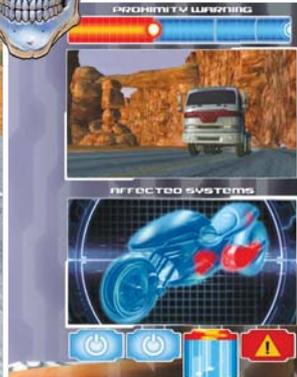
6

// Testé sur Xbox One

LocoCycle



↓ Finesse des textures, modélisation incroyablement détaillée, direction artistique raffinée : ça y est, la nouvelle génération de consoles est là !



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Microsoft / Twisted Pixel Games
GENRE :
Pari perdu
PRIX :
20 euros



De tout temps, l'homme s'est demandé si son univers était le bon. Sommes-nous réels ? Que se passe-t-il dans les univers parallèles ? Le frigo de la rédac y sent-il meilleur ? Peut-être ne sommes-nous qu'une possibilité de l'existence parmi d'innombrables autres, une théorie que *LocoCycle* tend, bien involontairement, à confirmer. Jugez plutôt.

"Alors on va faire une moto qui parle et qui a un fusil, et... - Arrête Josh, t'es bourré." Dans le meilleur des mondes, *LocoCycle* serait sorti au lancement de la Xbox 360, le 22 novembre 2005. Le jeu de Twisted Pixel serait passé un peu inaperçu au milieu des nombreuses autres exclusivités de la deuxième console de Microsoft : *Call of Duty 2*, *Condemned*, *Amped 3*, *Kameo* bien sûr, mais aussi *Perfect Dark Zero*, *PGR3*, *Quake 4* et *Ridiiidge Racer 6*. Tout le monde aurait probablement trouvé épatants ses graphismes, certes dépouillés, ainsi que son framerate. Son gameplay, à mi-chemin entre le rail-shooter et le beat-them-all, aurait peut-être été perçu comme novateur, d'autant que la demi-tonne de QTE qui parsèment le jeu n'auraient pas détonné à l'époque. Et puis, il y a le scénario : I.R.I.S., une moto militarisée dotée d'une Intelligence Artificielle évoluée, décide de prendre sa liberté et embarque avec elle son malheureux mécanicien Pablo, qui ne

parle qu'espagnol. I.R.I.S. croit comprendre la langue mais l'interprète mal, d'où un quiproquo cocasse. Ajoutez-y des scènes cinématiques vulgaires en Full Motion Video remplies de stéréotypes (façon Uwe Boll, le talent en moins), et vous obtenez un hommage au pire des années 80 et 90. Inspiré par *LocoCycle*, un producteur d'Hollywood aurait ensuite financé un remake de *K2000* (*Knight Rider*) diffusé en 2008 sur la chaîne américaine NBC. Ah, vraiment, c'est dans cet univers-là, dans cette configuration-là que *LocoCycle* aurait dû sortir.

"Mais non j'te dis, et pis elle fait du Kung-Fu aussi ! Ça sera génial, tu verras." Malheureusement pour lui, *LocoCycle* est sorti exactement huit ans plus tard, le 22 novembre 2013, au lancement de la Xbox One. Et au milieu des bien trop rares exclusivités de la troisième console de Microsoft, le jeu de Twisted Pixel ne passe pas du tout inaperçu. D'une part parce que malgré son prix (20 euros pour ce qui était à l'origine un jeu XBLA pour Xbox 360), il ressemble effectivement à un jeu de 2005 ; d'autre part parce qu'il est quand même sacrément nul. Le gameplay alterne effectivement phases de rail-shooting sans la moindre difficulté et beat-them-all ultra-facile plein de QTE (dont l'échec ne change rien), le tout sur fond de scénario bien confondant d'idiotie. C'est pourtant ce qui marche le mieux,

ce qui en dit long sur le projet en général : I.R.I.S. lâche une *catch-phrase* directement sortie de l'âge d'or des films d'action pratiquement à chaque ennemi tué, et le jeu regorge de références aux vieilleries (*Supercopter*, *Starsky & Hutch*, *Terminator*, *Die Hard*, les films *Troma...* ; on trouve même Robert Patrick et Lloyd Kaufman au casting !). Twisted Pixel a poussé le vice jusqu'à faire une parodie de *Street Fighter II* pour l'un des combats de boss. Mais pour quelques vannes réussies de-ci de-là, combien de ratées ? De la même façon, voir une moto faire du Kung-Fu et sortir des blagues, au début ça fait sourire. Au bout de quelques heures répétitives, en revanche, c'est plutôt à ranger au rayon des vraies fausses bonnes idées, un peu comme le remake de *K2000* que NBC a vraiment diffusé en 2008.

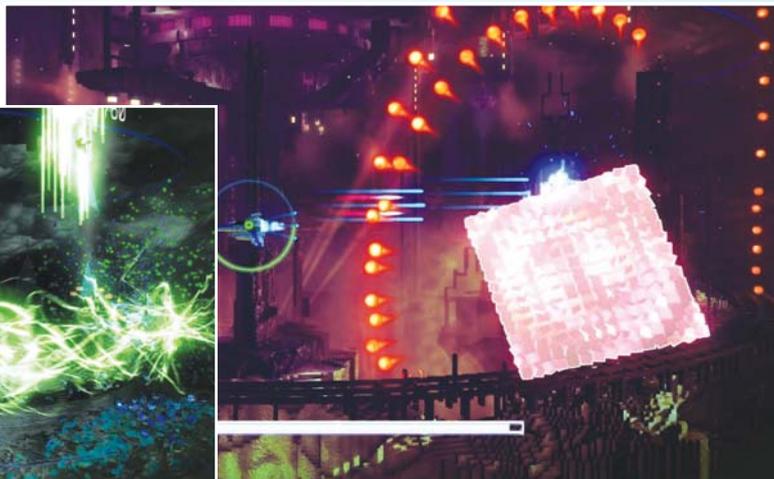
Netsabes

Notre Avis \ Le plus étonnant n'est pas que *LocoCycle* existe, mais qu'un responsable chez Microsoft se soit dit que ce serait une bonne idée d'en faire un des rares jeux exclusifs disponibles dès le lancement de la Xbox One, alors que c'est seulement une très mauvaise blague à 20 balles.

2

// Testé sur PS4

Resogun



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Sony /
Housemarque
GENRE :
Voxel porn
PRIX :
15 euros (gratuit avec le PS+)

Un mardi comme les autres à la rédaction, ou presque. En plein déménagement, les collègues s'affairent comme des petites fourmis pendant que, tranquillement, je joue à la PlayStation 4. Et pour une fois, au lieu des habituels quolibets réservés à nos consoles, les pécéistes s'arrêtent derrière mon écran et semblent subjugués. Normal, *Resogun* est peut-être le seul titre next de cette gen.

Ingénieur Reso. Vu de l'extérieur, *Resogun* est particulièrement simple. Il s'agit d'un shmup horizontal où l'on dirige un vaisseau dans des niveaux cylindriques tout en détruisant de nombreuses vagues d'ennemis jusqu'à l'arrivée d'un boss généralement gigantesque qui envoie des myriades de boulettes sur notre vaillant héros. Un shoot concon donc, avec ses lasers qui font piou-piou et sa super bombe qui fait un sacré bordel à l'écran. Sauf qu'en prenant le temps de regarder un peu plus profondément les mécaniques du jeu, on découvre que *Resogun* est bien plus malin qu'il n'y paraît, et avant tout par sa gestion des humains. En tuant certains ennemis appelés "gardiens", on peut en effet libérer un petit personnage humanoïde. Le joueur doit ensuite le chercher dans le niveau puis l'amener vers une zone de secours pour obtenir un bonus qui peut aller de quelques points à une vie supplémentaire. Chaque niveau contient dix humains et il est impossible d'imaginer faire un bon score sans tous les rapatrier (louper un gardien ou

prendre trop de temps avant le sauvetage conduira en effet à la perte définitive de l'humain). Au-delà de ce principe, le vaisseau peut aussi utiliser un boost détruisant tout ce qui apparaît sur son chemin et permettant de faire le tour du niveau en une fraction de seconde, très pratique pour se sortir d'une situation difficile ou récupérer un humain facilement. Et puis, surtout, il y a l'overdrive. Derrière ce nom terriblement générique se cache une attaque tout aussi générique puisqu'elle consiste en un gigantesque laser annihilant la moitié de l'écran. Sauf qu'en plus de tout faire péter, l'overdrive crée une avalanche de petits cubes merveilleux, nous amenant vers ce qui rend *Resogun* particulièrement hypnotique et addictif : sa plastique.

<http://cpc.cx/8Aw>. Parce qu'on ne va pas se mentir, le premier contact avec *Resogun* ne concerne ni la profondeur de son gameplay, ni les subtilités de son système de scoring. Le premier contact avec *Resogun*, c'est une bonne grosse baffe dans la gueule. Parce que chez Housemarque, quand on fait un jeu PS4, on n'y va pas à moitié. En modélisant la quasi-totalité du jeu en voxels (voyez ça comme des cubes ou pensez à *Outcast* et *3D Dot Game Heroes*), le jeu assure une explosion de cubes à chaque ennemi abattu. Bien évidemment, chaque cube semble avoir sa propre physique et le rendu final à l'écran est complètement dingue. On en arrive même au point où la qualité graphique devient une récompense

en elle-même et modifie le comportement du joueur. Comme l'activation de l'overdrive se fait au ralenti et met particulièrement en valeur les voxels explosant à l'écran, on se retrouve à attendre d'avoir le maximum d'ennemis contre soi pour l'utiliser et en prendre plein la gueule, gagnant plus de points au passage. Je pourrais encore tartiner des pages sur la musique fantastique, les boss rappelant les plus beaux jours de l'Amiga ou encore la faible durée de vie du jeu (à moins d'être un assoiffé de score, on fait vite le tour des cinq niveaux et des trois vaisseaux jouables) mais la place me manque. Quoi qu'il en soit, sachez que si *Resogun* ne justifie pas l'achat de la console, il est clairement à mettre dans votre petit panier si, par un heureux hasard, vous vous retrouvez possesseur d'une PlayStation 4.

Pipomantis

Notre Avis Alors oui, trois vaisseaux et cinq niveaux c'est un peu court, jeune homme, comme dirait l'autre. Pour autant, *Resogun* est clairement le jeu le plus impressionnant et intéressant du line-up PS4 et mérite toute votre attention. Et vu qu'il est gratuit pendant la période de lancement à l'achat de la console, vous seriez bien idiots de faire la fine bouche.

8

// Testé sur Xbox One

Ryse : Son of Rome



La première fois que *Ryse* a commencé à faire parler de lui, c'était en avril 2009 : Crytek déposait la marque "Kingdoms", pour un jeu qui s'appelait à l'époque "Codename Kingdoms". À l'E3 2010, le développeur avait montré un teaser opposant déjà des Romains et des barbares, mais sans donner de précisions sur le gameplay. C'était, à l'époque, une exclusivité Xbox 360. Un an plus tard, le jeu devenait *Ryse*, un simulateur de meurtre de barbares en vue subjective avec Kinect. Deux ans et demi plus tard, *Ryse : Son of Rome* est au final un beat-them-all exclusif à la Xbox One. D'un côté, on ne peut que se réjouir de voir que le jeu a enfin trouvé sa voie et réussi à sortir. De l'autre, on se serait montré nettement plus enthousiaste s'il avait été bon.

Rosa rosa rosam. Si je vous raconte la naissance compliquée de *Ryse*, ce n'est pas pour excuser son manque de qualités, mais plutôt parce que je cherche à comprendre comment Crytek, un studio qui a sorti cinq jeux, certes peu variés mais dans l'ensemble solides, a pu se planter à ce point. D'ailleurs, leur erreur n'a pas été de faire un sale mauvais jeu, mais d'en faire quelque chose de chiant à mourir. Dans *Ryse*, vous incarnez Marius, un légionnaire romain. Dès les premières minutes, il voit toute sa petite famille se faire massacrer par des barbares entrés, allez savoir comment, dans Rome. Ça rend Marius super vénère, mais ça ne vous chagrinerait pas outre mesure puisque vous ne connaissiez qu'à peine (voire pas du tout) ces personnages. Qu'importe : Marius réclame vengeance, il veut du sang et de la baston, et il part donc en tant que Centurion aller taper du barbare en Bretagne (celle de l'autre côté de la Mer

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Microsoft / Crytek
GENRE :
Press X to Marius
PRIX :
70 euros

du Nord, pas la nôtre). À vue de nez, les barbares locaux sont des Pictes et des Celtes, mais comme *Ryse* recycle n'importe comment des noms de l'histoire et de la mythologie romaine, celte et britannique, allez savoir. Pour résumer, *Ryse* mélange Néron, Boadicée, Commodus, le Roi Oswald et quelques dieux romains, tout en inventant au passage une nouvelle histoire au mythe de Damoclès (qui, ça n'échappera à personne, est un nom grec, pas romain), devenu une sorte de dieu romain de la vengeance.

Ryse risée reset. Ce grand gloubi-boulga dessert plus le jeu qu'autre chose : les personnages n'existent généralement que dans des cinématiques, le temps de se faire tuer ou de fomenter le meurtre d'un autre, et comme la direction artistique les fait tous plus ou moins ressembler à des versions 3D de personnages d'*Astérix*, difficile de prendre *Ryse* au sérieux. Le doublage français peu crédible ne fait rien pour améliorer le package, et les revirements de Marius non plus : un instant il veut du sang, la minute suivante il se plaint de trop en verser, puis encore après il se transforme en esprit vengeur pour massacrer tout le monde. Mais après tout, on n'est pas là pour essayer d'y piger quoi que ce soit. Dans *Ryse*, le but, c'est de trancher des trucs. Un beat-them-all en apparence tout ce qu'il y a de plus classique : pressez un bouton et le type en face se prend un coup dans la figure, un autre et vous faites une roulade, encore un autre et vous contrez un coup, maintenez et vous lancez une frappe chargée... On trouve même un compteur de combos en haut à gauche et des descriptions pour chacune de vos frappes ("coup de soldat", "coup de centurion"). L'intention est louable mais *Ryse* n'est pas *Devil May Cry*, et ces bidules deviennent parfaitement superflus.

↓ Ceci n'est pas un épisode des Chevaliers du Zodiaque.



Metal Gear Rising Revengeance.

Plus qu'un beat-them all, *Ryse* est un jeu de contre, un peu à la manière d'un *Arkham* ou d'un *Assassin's Creed*. L'essentiel n'est pas de tenir une combo hyper élevée ou de réussir des coups de "ouf guedin", comme on disait dans ma jeunesse, mais de ne jamais se faire toucher. Pour ça, il faut bien suivre les mouvements des ennemis (qui sont rarement plus d'une poignée autour de vous) et contrer chaque attaque dans le bon timing. Ensuite, libre à vous de taper dans le bide de vos adversaires : le but est de les affaiblir suffisamment pour qu'un crâne s'affiche au-dessus de leur tête. Là, vous pouvez vous lancer dans un finishing move ultra-violent, où Marius coupe tantôt un bras, tantôt une jambe ou une gorge, quand il ne pousse pas un ennemi dans les flammes ou le vide. À chacune de ces exécutions, vous remportez un bonus de santé, d'expérience, de rage (le bullet time de l'époque) ou de dégâts, que vous sélectionnez vous-même à tout moment avec la croix directionnelle. Là, je vous vois, vous vous dites pourquoi pas : un gameplay basé sur le timing, des trucs bien violents... et alors oui, mais non. Les exécutions sont en réalité des QTE faciles qui se répètent très vite (il existe sûrement des dizaines d'animation, mais il y a aussi des centaines d'ennemis) et les combats ne proposent pas de combos. Autrement dit, *Ryse* vous force à faire exactement la

même chose de la même façon du début à la fin, avec les mêmes armes (votre glaive et votre bouclier) et les mêmes coups. Oh, et à peu près toujours contre les mêmes ennemis, puisqu'ils atteignent à peine la demidouzaine. Je dis bien d'ennemis, pas de type d'ennemis (il en existe 3 ou 4, ce qui n'est évidemment pas glorieux) : *Ryse* répète ses adversaires à l'infini. Que ce soient des gardes prétoriens en armure, passe encore : c'est le principe de l'uniforme que de rendre tout le monde identique. Mais couper le bras ou la jambe du même Picte tatoué et peint pour la 73^e fois, ça lasse.

Glaive-toi et marche. Le pire, c'est que les combats représentent la meilleure partie du jeu. Le level design est basique et les quelques variations de gameplay peu flatteuses : on a du rail-shooting (et, mais oui, du tir sur tonneaux rouges), un semblant de tower defense et les inévitables missions d'escorte. Sur la fin, *Ryse* ne fait même plus semblant : la dernière séquence est une longue QTE où vous alternez les pressions sur X et Y pour tuer toute une série d'ennemis. Dommage, car le jeu sait parfois laisser poindre un soupçon de satisfaction quand, lors d'un combat, on arrive à enchaîner des doubles exécutions sans jamais se faire toucher, mais ce sentiment fugace s'évanouit bien vite devant l'ennui général. En multi, j'ai même payé 1 euro de microtransactions

pour du matos, tellement la progression était lente et la lassitude pressante. *Ryse* n'est pas désagréable à regarder, c'est un fait. Sébum, Moquette, ackboo et Kalash passaient régulièrement derrière mon bureau pour s'extasier devant la finesse des éclairages ou au contraire critiquer des peccadilles (les défauts ressortent, après tout, bien plus). En pratique, par contre... Au bout d'un moment, je tenais la manette d'une seule main, ayant calé l'autre bien confortablement sur mon visage. *Ryse* n'est pas désagréable à regarder, mais y jouer est sans doute moins intéressant que le visionnage de son walkthrough sur YouTube.

Netsabes

Notre Avis Ah ça, pour faire des démos bien mignonnes, Crytek est le premier. En revanche, en tant que jeu proprement dit, *Ryse* s'avère soporifique. Pas mauvais, simplement médiocre, répétitif à l'extrême, ennuyeux que ce soit en solo ou en multi, sans rien d'autre que ses graphismes pour en relever l'intérêt. Quoique, à 5 ou 10 euros dans les bacs de soldes pour faire un cadeau à son meilleur ennemi...

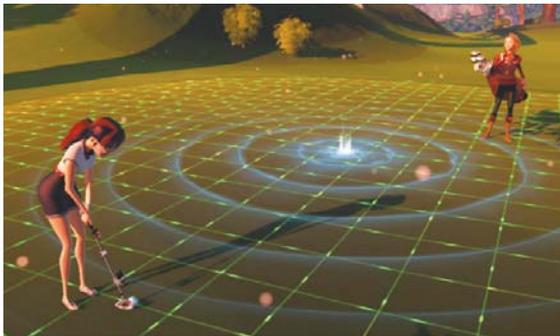
5

// Testé sur Xbox One

Powerstar Golf



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Microsoft Studios / Zoë Mode
GENRE : Sport de riches
PRIX : 20 euros



Un jeu de golf au lancement d'une console, il faut avouer que ça n'est pas banal. Il y avait bien *Everybody's Golf* sur Vita mais en dehors de cet exemple, ça reste assez rare. Et pour une personne comme moi qui porte aux nues les titres du genre (notamment l'extraordinaire *Neo Turf Masters* sur Neo Geo), ça peut faire la différence. C'est donc avec une joie non dissimulée (et des petits sautilllements sur place) que j'ai lancé *Powerstar Golf*.

Birdie Miam Miam. Bon, je ne vais pas vous la faire à l'envers (d'autant plus qu'on a très peu de place). Si vous n'aimez pas les jeux de golf, vous n'avez aucune raison d'acheter *Powerstar Golf*. Et devinez quoi, si vous aimez taper dans des balles blanches avec des cannes en fer, vous allez l'acheter. Je passe très rapidement sur sa direction artistique rappelant un peu les films d'animation Pixar ainsi que sur sa technique tout à fait honnête mais pas vraiment next gen pour vous parler du reste. Avec un contenu plutôt honnête, quelques petites features amusantes (chaque

golfeur et caddie possèdent des pouvoirs permettant de frapper plus loin, augmenter la précision et bien d'autres choses) et une chouette intégration des amis ingame, *Powerstar Golf* est un très bon jeu dans son genre et se paye le luxe d'être l'un des meilleurs titres du lancement de la console. On regrette forcément la présence de micro-transactions mais elles sont finalement bien moins intrusives et abusives que dans le reste du line-up, le jeu n'invitant pas au grind incessant pour progresser.

Pipomantis

Notre Avis Il aurait très bien pu sortir sur Xbox 360 où il aurait pris une excellente note mais en choisissant d'opter pour les microtransactions et de sortir sur une console à 500 balles, *Powerstar Golf* se prend un peu les pieds dans le tapis. Assurément l'un des meilleurs jeux de la Xbox One actuellement.

7

// Testé sur Xbox One

Crimson Dragon

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Microsoft Studios / Grounding Inc
GENRE : Lair de rien
PRIX : 20 euros



Quand Microsoft a annoncé, il y a deux ans, l'existence du *Project Draco* sur Xbox 360, j'étais extatique. Pensez-vous, une suite spirituelle à la tétralogie des *Panzer Dragoon* sortis sur Saturn et Xbox, supervisée par l'un des créateurs d'origine ! Comment ? Un jeu Kinect ? Je m'en fous, même si je dois nourrir et caresser mon dragon à la main ! Je prends ! Sauf qu'à l'heure où j'écris ces lignes, j'ai cassé trois Xbox One, deux portes à la rédaction et je pleure à chaudes larmes à l'idée qu'un jour je doive rejouer à *Crimson Dragon* pour finir ce papier.

Panzer Dragoon Herta. Alors effectivement, *Crimson Dragon* est un ancien jeu Kinect sur Xbox 360, retardé jusqu'à arriver au lancement de la One. Comme ses prédécesseurs, le titre est donc un rail shooter à dos de dragon. On navigue dans des menus imbitables pour choisir sa bestiole, ses attaques, et c'est parti ! Premier constat : l'animal est terriblement lent et absolument horrible à manier. On essaie tant bien que mal de viser les ennemis qui vont trop vite pour le réticule tout en pestant sur une interface ultra envahissante mais en poussant parfois quelques "woah !" devant les chouettes décors et quelques idées visuelles. Et c'est à peu près tout. On a ensuite la possibilité de passer des heures à améliorer son dragon, à refaire en boucle les mêmes niveaux pour acheter de meilleurs buffs (ou – bien évidemment – mettre la main au porte-monnaie pour aller plus vite) mais comme le jeu est pourri, on préfère éteindre sa console et mater des trailers de *Peggle 2*. Quelle tristesse.

Pipomantis

Notre Avis En s'affranchissant de Kinect (qui n'est finalement utilisé que pour la voix et les menus), *Crimson Dragon* aurait pu devenir un jeu d'arcade hardcore, précis et particulièrement jouissif. Malheureusement, c'est juste un rail-shooter raté, mou et encore pire lorsqu'il veut sortir des rails et proposer des phases presque libres. Allez, poubelle.

3

// Testé sur PlayStation 4

Knack



**ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :**
Sony / Japan Studio
GENRE :
Jeu de lancement
PRIX :
70 euros

Février 2013. Mark Cerny, l'architecte de la PlayStation 4, vient d'annoncer devant une foule extatique qu'il a réussi à faire tenir un vieux PC dans une petite boîte, et que ce sera la prochaine console de Sony. Surfant sur la vague, il en profite pour annoncer son jeu, le rêve de sa vie, celui qui, avec *Killzone Shadow Fall*, représente la nouvelle génération, bref l'avenir. C'est *Knack*.

Caillou de Knack. Neuf mois plus tard, la console est disponible et Sony a tout fait pour que personne ne remarque la sortie, aussi, de *Knack*. Pas ou peu de previews, très peu de promo... Pour l'une des trois seules exclus du lancement, il y avait de quoi s'étonner, et surtout de quoi rafraîchir même les plus curieux. De fait, *Knack* n'est pas un bon jeu. *Knack*, c'est le héros : un golem fait de pierres géométriques qui, en ramassant des "reliques", peut devenir plus gros (et inversement, rétrécir en les laissant tomber). Sa mission, si vous avez accepté de payer quelques dizaines d'euros (eh oui) pour ça : aller taper des gobelins, des orcs et tout ce genre de trucs en teintes vertes, bleues, etc. Ils l'ont bien cherché, il faut dire : au lieu de leurs arcs, ils ont osé utiliser des tanks pour attaquer les gentils humains qui leur tiraient dessus au fusil. Enfin bref, on vous envoie tuer le monde entier et basta, mais attention : dans la joie et la bonne humeur. N'oublions pas que *Knack* est avant tout un jeu destiné aux enfants

(même un ado tirerait la tronche devant la niaiserie des cinématiques), plein de couleurs qui pétent et de personnages tout ronds. Je ne vais pas m'étendre sur la direction artistique de *Knack*, mais disons qu'elle réussit à rendre aventureuse celle des jeux Lego, ce qui n'est pas rien. Pendant qu'on y est, parlons rapidement de technique : *Knack* n'affiche rien qui n'aurait pu exister sur la précédente génération de consoles, et je cherche encore ce que Sony a pu mettre dans les 39 Go (!) du jeu.

Cerny fait ni à faire. À ce stade, vous avez probablement compris que *Knack* n'était pas un très bon jeu, et pourtant je ne vous ai même pas encore expliqué pourquoi (vous êtes très fort). Pour le dire simplement, *Knack* est un jeu d'action-aventure mal fichu. Le problème ne vient pas vraiment de ses niveaux, au level design archaïque et répétitif tout en étant fonctionnel, mais de son système de combat : *Knack* frappe fort, mais les ennemis aussi ; même un scarabée pourra abattre facilement votre golem géant. Il faudra donc bien surveiller les mouvements des adversaires et savoir esquiver et attaquer en rythme. Certes, vous pouvez mourir en un ou deux coups, mais c'est aussi le cas de ceux d'en face. Il y a un côté *Dark Souls* pour mêmes qui, *a priori*, ne devrait pas être déplaisant. Cependant, ajoutez-y une caméra mal fichue, des checkpoints mal placés et une gestion pour le moins

curieuse des attaques spéciales, et vous obtenez un jeu souvent inutilement frustrant. Au lieu d'être gratifiants, les combats se révèlent au final seulement pénibles. Quant aux phases de plateforme, elles sont d'un ennui profond. On a bien des secrets à trouver et des bidules à fabriquer pour améliorer notre *Knack*, mais finalement, à quoi bon ? En l'état, *Knack* n'est ni un bon jeu pour enfants, ni pour les plus grands, ni même une bonne démo de la PS4. Le jeu de Mark Cerny est très clairement une erreur de parcours assez incompréhensible de la part de Sony. Pourquoi sortir au lancement une nouvelle licence si laide et si manifestement ratée ? Avec quelques mois de développement de plus, *Knack* serait sans doute resté vilain comme tout, mais aurait au moins pu rendre sa progression un peu plus agréable.

Netsabes

Notre Avis *Knack* n'est pas un jeu scandaleux, rien à voir avec un *LocoCycle* par exemple. Il s'agit en revanche d'un jeu raté et inutile, à l'univers sans charme et aux combats se faisant dans la douleur, le tout ne laissant aucun souvenir. Autrement dit, pas tout à fait le **system-seller** présenté en février.

4

// Testé sur Xbox One

Killer Instinct



Après des années et des années à pleurer sur leur sort, les fans de *Killer Instinct* (oui oui, il y en a, il faut de tout pour faire un monde, souvenez-vous) peuvent enfin retrouver leur série, 17 ans après la sortie de *Killer Instinct Gold*, dernier épisode en date. Malheureusement, on ne trouve plus Rareware aux commandes (même s'ils co-développent, ils restent bien plus concentrés sur *Kinect Sports Rival*) mais Double Helix Games. Ces facétieux Californiens sont les génies cachés derrière quelques chefs-d'œuvre post-modernes tels *Silent Hill : Homecoming*, *G.I. Joe : Le réveil du Cobra* ou même *Battleship*, le jeu qui, encore aujourd'hui, plonge Netsabes dans de longues transes autodestructrices. Bref, la franchise débarque comme un cheveu sur la soupe en plein lancement de la Xbox One et est, de fait, le premier jeu de baston next gen.

Pont aux combos. Mais pour les plus jeunes d'entre vous, *Killer Instinct*, qu'est-ce que c'est ? Eh bien, il s'agit d'un jeu de baston sorti en 1994 sur Super Nintendo et arcade où l'on pouvait croiser des personnages aussi improbables qu'un loup-garou, un golem de feu, un chef de tribu indien ou encore un dinosaure. Cette bouillabaisse de mauvais goût n'a toutefois pas empêché le jeu d'être encore aujourd'hui très apprécié par de nombreux joueurs. Il serait facile de penser que c'est grâce à ses personnages digitalisés surfant sur la hype *Mortal Kombat* de l'époque, mais *Killer Instinct* a en fait apporté beaucoup de choses totalement inédites dans les jeux de baston à l'époque. Déjà, les combats se font avec deux barres de vie en lieu et place d'un véritable système de rounds. Mais au-delà de cette petite fantaisie, c'est surtout au niveau des combos que ça s'annonce particulièrement riche. Avec son système d'enchaînements légèrement automatisés, il permet aux débutants de

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :

Microsoft / Double Helix

GENRE :

Baston

PRIX :

Free-to-Play (20 euros pour la totalité des persos)

se sentir surpuissants en appuyant sur deux pauvres boutons. Mais pour contrer ce système un peu trop déséquilibré, Rareware a aussi implémenté les combos breakers, des coups permettant de casser n'importe quel enchaînement s'ils sont placés au bon moment et avec la bonne intensité. Enfin, le *Killer Instinct* d'origine se démarquait par son ambiance. Certes, le roster de persos jouables va déjà loin dans le délire série B, mais ça n'est rien tant que vous n'avez pas entendu le commentateur hurler "C-C-C-C-COMBOOOOO BREAKEEEEEEER" en pleine partie. Un univers tellement débile qu'il en devient jouissif, c'est exactement la recette du titre d'origine.

Free to plaies. Qu'est-ce qui change donc dans ce *Killer Instinct 2013* ? Eh bien, la plus grosse nouveauté – dont on vous parle depuis plusieurs mois –, c'est bien évidemment son passage au statut de Free-to-Play : *Killer Instinct* est, de base, gratuit. Pour ce "prix", vous jouerez avec un personnage unique qui tournera régulièrement (Jago pour l'instant). Chaque nouveau combattant sera payant (5 euros) mais il est possible d'acheter directement un pack contenant la totalité des persos (six plus deux autres à venir) pour 20 euros. Et il va sans dire que j'ai croisé énormément de Jago pendant mes parties en ligne pour le moment. Au niveau du gameplay et du feeling, les développeurs sont arrivés à quelque chose de très étrange, parfaitement placé entre les anciens épisodes et la recherche d'impact des jeux de baston modernes. Les combats sont assez lents tant que les joueurs font du zoning mais dès qu'un enchaînement est lâché, la vitesse augmente de manière spectaculaire. Les combos vont à une vitesse folle, toujours accompagnés de ce petit



freeze si jouissif à chaque coup porté. Mais contrairement à des jeux plus accessibles, un débutant qui ne prend pas le rythme du jeu peut très vite être frustré et dépassé par la violence des affrontements. Ici, on ne se bat pas en échangeant des boules de feu mais des combos qui enlèvent deux tiers d'une barre de vie. L'entraînement (très bien foutu par ailleurs) est donc un passage obligé pour la quasi-totalité des joueurs.

Glacius m'habite. Mais le changement le plus drastique en termes de gameplay vient surtout des personnages. La plupart ont été radicalement modifiés par rapport aux anciens épisodes. Si quelques-uns, comme Jago et Orchid, restent assez fidèles à la manière dont on les jouait à l'époque, beaucoup d'autres n'ont plus rien à voir. Par exemple, Thunder est devenu un chopeur très lent mais surpuissant (imaginez donc T-Hawk de *Street Fighter* pour vous faire une idée) tandis que Glacius est maintenant un personnage de distance, faisant sortir des stalagmites à n'importe quel endroit de l'écran, mais à la mobilité réduite puisque privé de dash. Avec un Sabrewulf complètement axé sur le harcèlement et la nouvelle combattante, Sadira, au gameplay très aérien, le roster de *Killer Instinct* se montre plutôt varié et chaque joueur devrait y trouver son compte. À noter qu'on attend encore de voir comment vont être remaniés Spinal et Fulgore, les deux personnages

prévus pour les mois à venir. Alors oui, six combattants, ça fait un peu chiche et il reste très agaçant de croiser des Jago un match sur deux quand on veut jouer en ligne, mais la courbe de progression s'avère assez bien construite pour que l'on veuille passer du temps à chérir son perso fétiche et à travailler ses combos pendant des heures.

En attendant Ultra Street Fighter IV. À ce sujet, j'applaudis de mes douze mains le travail qu'a effectué Double Helix Games sur le mode Dojo, permettant de découvrir les bases de *Killer Instinct* ainsi que celles du jeu de combat en général. Avec des exercices didactiques et super bien traduits en français (vraiment, bravo à l'équipe de localisation qui n'apparaît malheureusement pas dans les crédits du jeu), le joueur débutant apprendra tout, qu'il s'agisse des différents types de blocages, des frame-traps ou encore des reversals. Et pour une fois qu'un jeu de baston dispose d'un didacticiel bien foutu et dans un français correct, autant le signaler. On peut même pousser le vice jusqu'à afficher en temps réel les hitboxes des combattants pendant un match : carrément la classe. Au niveau des choses qui fâchent, on gueulera contre le netcode parfois complètement aux fraises (quelques déconnexions incompréhensibles) ainsi qu'un contenu qui, malgré la gratuité (ou le petit prix) du jeu, fait un peu famélique. De plus, à l'attention des débutants : il n'est pas rare de tomber

contre un joueur plus puissant et de se faire savater la gueule sans rien comprendre pour finir complètement frustré, à deux doigts de jeter le stick contre son collègue de travail le plus proche (pauvre Netsabes). Terminons très vite sur la partie technique pour dire que même si le jeu aliase comme un dégoûtant et que ses chargements sont scandaleux de longueur, il tourne particulièrement bien et représente un impressionnant showcase des effets de particules dont est capable la console. Les boules de feu explosent en des milliers d'étincelles et Glacius crée des projectiles à partir de centaines de petits cristaux de glace. C'est bien simple, Sébum et moi sommes restés bloqués comme des gamins à faire "woaaahhhh !" devant chaque effet un peu sexy. Alors ça ne vaut clairement pas l'achat d'une console, mais c'est chouette.

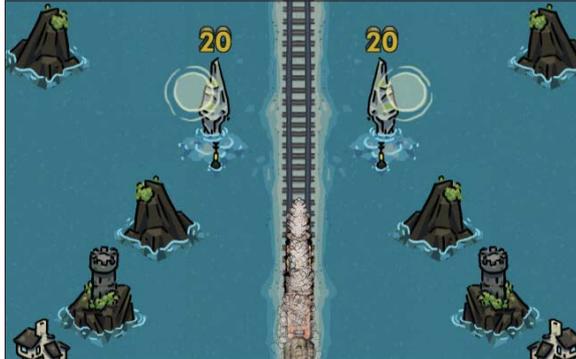
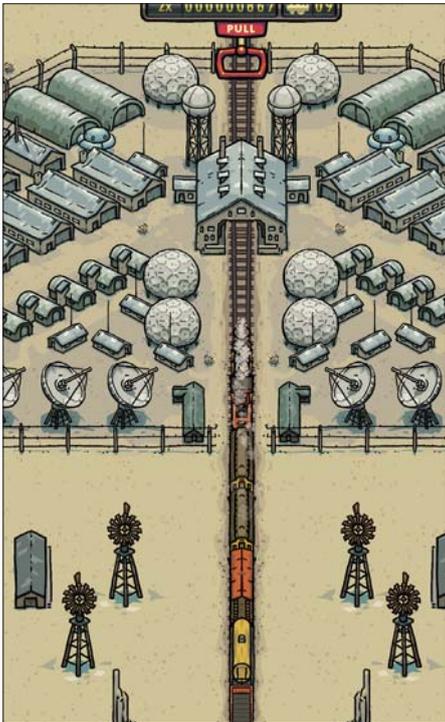
Pipomantis

Notre Avis Beaucoup trop bancal dans son netcode et son système de distribution pour être vraiment pris au sérieux, *Killer Instinct* reste pourtant un jeu de baston très honnête. Peut-être pas le titre du siècle, mais si vous avez fait la bêtise d'acheter la console, c'est toujours mieux que *Crimson Dragon*.



Symmetrain

iOS, 1€, par Black Pants Studios



Célèbres pour le très inventif Tiny & Big sur PC, les développeurs de Symmetrain ont été beaucoup moins audacieux pour leur passage sur tactile. Symmetrain est un jeu des 7 erreurs, un peu amélioré certes, mais quand même un jeu des 7 erreurs. À chaque partie, vous lancez un train qui parcourt votre écran de bas en haut, le partageant en deux parties égales. En théorie, les parties droite et gauche affichent le même paysage, mais en réalité il manque toujours un arbre par-ci ou une maison par-là. À vous, en touchant l'écran aux bons endroits, d'indiquer où se trouve l'erreur. Évidemment, vous devez procéder le plus vite possible (le train progresse sans vous attendre) et sans vous-même vous planter, sinon vous perdez une vie. Symmetrain est joli, pas vraiment passionnant, mais juste ce qu'il faut de scotchant pour quelques parties dans le métro.

6

King's League : Odyssey

iOS, 2€, par Gamenauts

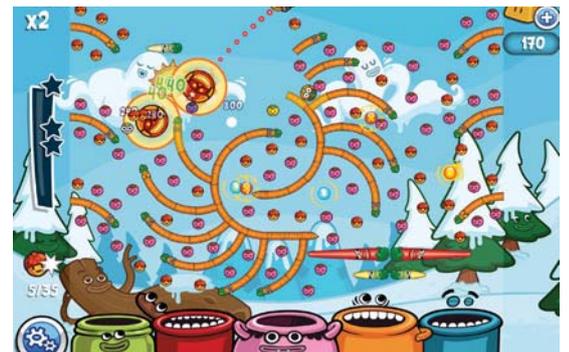


Ah, quoi de plus épique que de partir à l'aventure avec des chevaliers pour aller en occire d'autres ? C'est ça la chevalerie, c'est ça qu'on veut ! Bon, dans King's League Odyssey, ça n'est pas tout à fait ça : le jeu ressemble plutôt à un jeu de gestion de barres de progression. Le temps qui passe est une barre de progression, comme l'entraînement de vos héros, leur vie et à peu près tout ce que contient le jeu. Les combats ? Pfff, ils sont automatisés bien entendu. Comme beaucoup de jeux de gestion sur iOS, ça se limite à remplir toutes les missions (et toutes les barres de progression) le plus vite possible pour ne jamais avoir à acheter de monnaie in-game avec de l'argent réel. Tré-pi-dant.

3

Papa Pear Saga

iOS et Android, Free-to-Play, par King



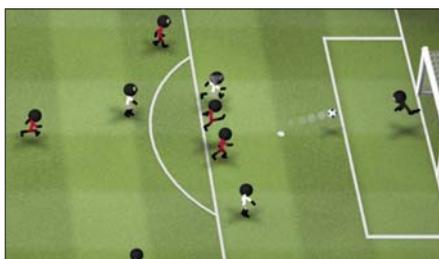
Tout le monde connaît Candy Crush Saga : c'est un match-3 façon Bejeweled, mais en Free-to-Play et avec un système de monétisation (et de transmission) diabolique, se basant sur un nombre limité de vies et sur la possibilité d'en récupérer auprès de vos amis Facebook. Papa Pear Saga, c'est la même chose, mais pour un autre jeu PopCap, puisqu'il s'agit d'un clone de Peggle. Autrement dit, c'est un pachinko avec un système de monétisation horrible et la nécessité d'encourager vos amis à y jouer aussi. Comme Candy Crush, Papa Pear ressemble à une parodie des jeux PopCap, avec un design acidulé hideux. Le pire vient sans doute des niveaux, manquant terriblement de variations entre eux, donnant l'impression de toujours jouer à la même chose alors que Peggle apporte régulièrement des petits changements.

2

Stickman Soccer

iOS et Android, 1€, par Robert Szeleney

Touchez
les titres ou les
images pour aller
sur le **Store**



Les simulations de foot ne manquent pas sur tactile : on a des jeux de gestion, des jeux où il faut consacrer sa vie à faire la meilleure passe, le meilleur tir, et puis des plus classiques, comme Stickman Soccer. La seule différence avec un FIFA ou un PES, outre la taille de l'écran, l'I.A. encore plus débile et les contrôles bien plus basiques, c'est que les joueurs sont ici représentés par de simples bâtonnets. Les matchs sont rapides, marquer est rarement difficile... bref, pour tout dire, Stickman Soccer est un peu nul et aussi dépouillé que ses petits personnages. Pourtant, et sans doute justement par son côté simpliste, Stickman Soccer est toujours amusant à jouer. Basique, mais rigolo.

6



Clumsy Ninja

iOS, Free-to-Play, par NaturalMotion

Apple a enfin son Tamagotchi : dans Clumsy Ninja, vous éduquez un ninja maladroit (d'où le titre), lui apprenez à marcher ou au contraire le secouez, l'accrochez à des ballons gonflés pour qu'il s'envole, etc. Clumsy Ninja est le nouveau gros jeu de NaturalMotion, le développeur d'Euforia, l'un des gros moteurs physiques (utilisé notamment dans les jeux Rockstar), et aussi du gros succès Free-to-Play de l'an dernier, CSR Racing. Et évidemment, Clumsy Ninja aussi repose beaucoup sur les microtransactions, même si elles sont un peu moins intrusives que dans CSR. Surtout, le ninja a un petit côté mignon et débile qui pousse à relancer de temps à autre le jeu juste pour le plaisir de l'embêter un peu. Ça n'est pas grand chose, mais c'est plutôt réussi pour ce que c'est.

6

Burn the Rope 3D

iOS, 3€, par Big Blue Bubble



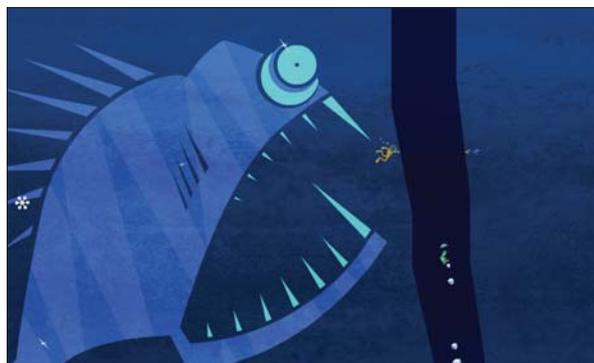
Il y a quelques années, Burn the Rope était l'un des premiers gros succès de l'App Store : un puzzle game malin où il fallait faire brûler jusqu'au bout des dessins en cordelettes. C'était mignon, original et le jeu marchait bien. Burn the Rope 3D en est la suite directe et... ça marche beaucoup moins bien. Le principe n'a pas changé : à l'aide d'une allumette, vous devez toujours allumer le feu, tout cramer et ainsi

de suite, mais cette fois il s'agit de constructions en cordelettes, modélisées en 3D. Pour maintenir la flamme, elle doit avoir toujours de la corde à ronger, et vous devez donc faire tourner le modèle 3D sur lui-même, un peu à la manière d'un Zen Bound. Le résultat est à la fois pas très maniable et un peu moche : les développeurs maîtrisent clairement moins bien la 3D que la 2D.

5

Icicle : On Thin Ice

iOS, 1€, par Chillingo



Le premier Icicle, sorti il y a quelques années, était un chouette jeu de plateforme tactile, doté d'une bien jolie direction artistique et de niveaux variés. Sa suite, qui a pris une éternité à sortir, se plac hélas un ton en dessous. Oh, le jeu est toujours aussi idiot (vous jouez un type tout nu sur un vélo qui plane avec un parapluie, le tout sur la banquise), la difficulté toujours au rendez-vous (au point qu'il vaut mieux y jouer sur tablette plutôt que sur téléphone pour gagner un peu en visibilité), les niveaux toujours chouettes et le style visuel toujours original, cohérent et très mignon... mais l'éditeur Chillingo, l'une des branches mobiles d'Electronic Arts, est passé par-là. Le jeu vous propose donc en permanence d'acheter de nouvelles vies pour progresser plus vite et il est difficile de croire que la difficulté n'a pas été réglée en conséquence. Sa-

5

The Shivanh

iOS et PC, 2€, par Wadjet Eye Games,

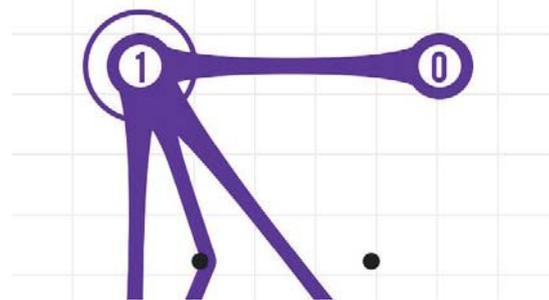


Il y a quelques années, avant que le studio ne connaisse la célébrité avec Gemini Rue, Wadjet Eye avait sorti un premier jeu d'aventure original, The Shivanh : l'histoire d'un rabbin enquêtant sur un meurtre dont il est accusé. Plein d'humour et d'ironie, très bien écrit, The Shivanh n'avait bénéficié que d'un succès d'estime. Maintenant que le studio croule sous les dollars et nage dans l'or fondu, Wadjet Eye en sort du coup un remake (sur iOS mais aussi sur PC). Le fond du jeu n'a pas changé, seule la forme a été un peu revue pour rendre The Shivanh un peu plus agréable à l'œil. Pour le reste, le scénario est passionnant, les puzzles réussis (même si certains sont un peu obscurs) et l'humour mordant. C'est du Point & Click très classique, dans la droite ligne des vieux jeu LucasArts, Westwood et Sierra, mais du Point & Click très réussi.

8

Strand

iOS, Free-to-Play, par Edward Staley



Comment ? Encore un jeu de réflexion avec des centaines de niveaux brefs et un design minimaliste ? C'est une maladie ou quoi ? Eh oui, mais Strand se montre particulièrement réussi. Le principe ici : tirer un fil de couleur d'un point de la même couleur à un autre. Bien entendu, il est interdit de croiser les fils, et pour compliquer le tout, on a des fils de différentes couleurs, des barrières, des plots pour tordre sa corde, des portails dimensionnels... Les puzzles deviennent rapidement très tordus, même si la courbe de difficulté semble parfois aléatoire : il m'est arrivé plus d'une fois de rester bloqué sur des puzzles pendant plusieurs minutes et de passer le suivant du premier coup. Bref, c'est du basique, mais du basique solide et surtout avec suffisamment de niveaux et de petites variations pour s'occuper pendant un bon moment.

7

KingHunt

iOS, 1€, par Mountain Sheep



Avec Fruit Ninja, HalfBrick a à la fois créé et détruit le jeu de découpage sur mobile : créé car le genre n'existait pas vraiment avant et que Fruit Ninja l'a énormément popularisé ; et détruit car jusqu'à aujourd'hui, il n'avait pas vraiment de concurrence. KingHunt incarne précisément cette concurrence. Sur le principe, le jeu semble identique : des objets apparaissent d'un côté ou de l'autre de l'écran et il faut les découper avec le doigt pour les détruire, tout en évitant les bombes qui vous font perdre de la vie. KingHunt ajoute une grosse composante de score, de multiples niveaux aux difficultés différentes et des personnages et objets plus variés et aussi bien plus jolis que le vieillissant Fruit Ninja. Rien de révolutionnaire, mais KingHunt est une bonne mise à jour d'un genre qui fonctionne finalement très bien sur tactile.

7



The Wolf Among Us

iOS et PC/Mac, 5€, par Telltale Games

Maria Kalash a déjà parlé dans un précédent numéro de Canard PC de ce premier épisode de The Wolf Among Us, la nouvelle série de Telltale, inspirée des comics Fables de Bill Willingham. Direction artistique superbe, musique envoûtante, histoire prenante (même si les choix offerts sont pour l'instant encore limités), personnages charismatiques et cliffhanger horrible : rien n'a changé dans la version iOS, si ce n'est le modèle économique. Au lieu de payer pour une pleine saison de cinq épisodes comme sur PC, sur iOS vous n'achetez que le 1er épisode, avec la possibilité d'acheter les suivants en bloc ou à l'unité. Du coup, il n'y a plus vraiment de raison d'hésiter : le premier épisode de The Wolf Among Us est un excellent début d'histoire, et il s'adapte très bien au format tablette.

8

Pretentious Game

iOS et Android, 1€, par Keybol



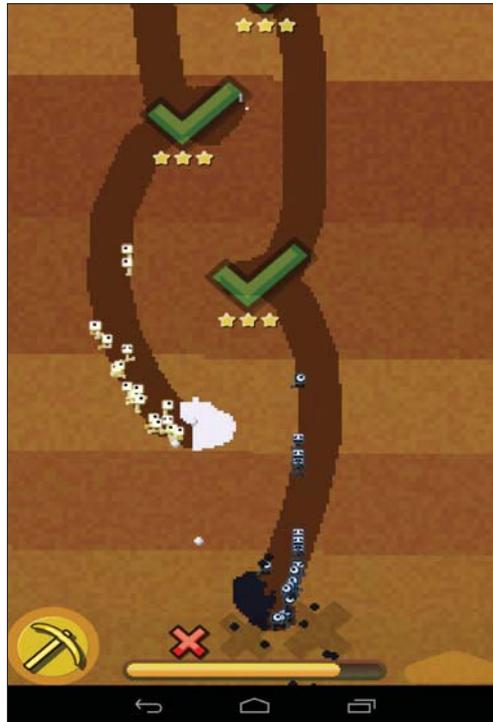
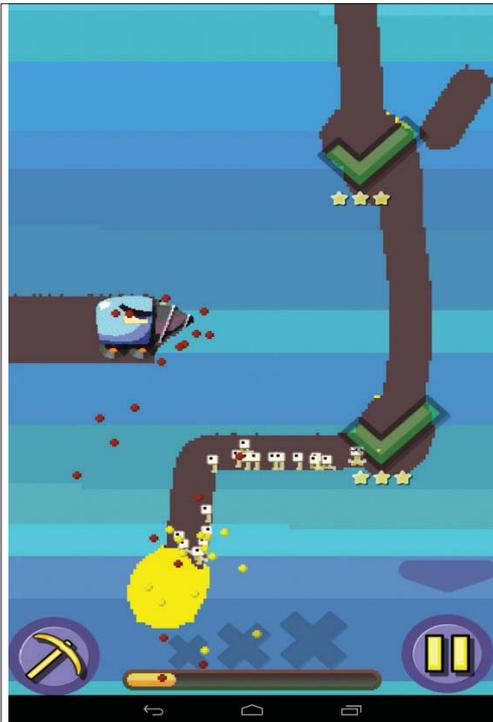
Une petite musique d'Erik Satie, des personnages faits de pixels si gros qu'ils sont en fait des pavés, un jeu de plateforme minimaliste, une histoire personnelle et touchante... on dirait une parodie de jeu indé "arty", et en l'occurrence, Pretentious Game en est bien une. Le jeu se moque de manière pas bien subtile (mais plutôt joyeuse) des titres indé "à message"

qui inondent Steam et l'AppStore depuis quelques années. Mais il ne se limite pas à ça : Pretentious Game est aussi un petit jeu de plateforme inventif, changeant les règles à chaque niveau, rendant l'expérience plus proche de la réflexion que de l'action pure. La version complète est plutôt courte, mais ce titre mérite vraiment d'être essayé.

8

Micro Miners

Android et iOS, 0,69 €, Noodlecake Studios



Difficile (pour ne pas dire impossible) de ne pas penser à Lemmings lorsqu'on lance Micro Miners pour la première fois. Comme dans le titre de DMA Designs sorti en 1991, vous êtes responsable de la vie de petits bonshommes de pixels, mais des mineurs cette fois-ci. Au-delà de Lemmings, c'est surtout à Jetez-vous à l'eau (Where's my water) que le titre emprunte la majeure partie de son gameplay. En effet, il faut creuser la terre pour diriger les mineurs sur les plus grosses pépites d'or et essayer de vider chaque niveau de ses richesses le plus vite possible. Le gameplay fonctionne particulièrement bien même s'il est malheureusement parfois gâché par une maniabilité qui n'est pas toujours impeccable. On se retrouve donc parfois à recommencer des niveaux pour des bêtises de tactile et c'est quand même sacrément dommage avec une telle base de gameplay. Allez, ça vaut quand même le coup à ce prix-là.

7

Sonic Dash

Android et iOS, Gratuit, Sega



"Mais oui, Temple Run ! Le mec qui court et qui saute et que même parfois il glisse ! Vous le connaissez ! Eh bien moi je dis, on le remplace par Sonic !" Si les ravages de l'alcool ou de la drogue sont très souvent désastreux, force est de constater que Sega a eu le nez creux (ou plein) en pitchant ce Sonic Dash. Alors oui, c'est un Free-to-Play au gameplay complètement pompé sur celui de Temple Run, mais c'est du coup sacrément efficace. On avance tranquillement, à faire une partie de-ci de-là, mais la lassitude arrive à peu près aussi vite que les premiers paywalls. Avec seulement deux environnements visuels différents et de nombreuses sollicitations envers votre porte-monnaie, Sonic Dash n'est pas vraiment le titre idéal. C'est d'autant plus dommage que le gameplay de base est solide et que les sensations sont bonnes.

6

Boson X

Android et iOS, 1,79 €, Ian MacLarty

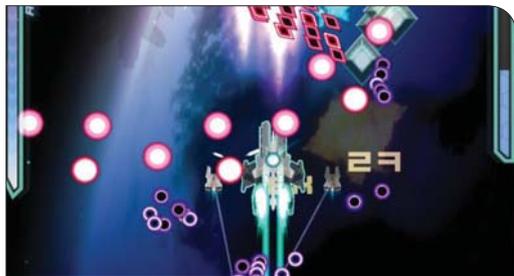


Quelques mois après sa sortie terriblement discrète sur PC, Boson X débarque enfin sur téléphones et tablettes. À la base, rien de particulier dans ce runner. À part peut-être qu'il met en scène un scientifique dans ce qui ressemble plus ou moins à un accélérateur à particules fantasmé par un game designer sous acides. Car niveau ambiance visuelle, musique et rythme du jeu, tout va très, très vite dans Boson X. Les plateformes défilent à vitesse grand V pendant que le joueur doit s'adapter à ces niveaux procéduraux de plus en plus rapides. C'est difficile, c'est élégant, c'est inventif et ce n'est pas cher. Je ne vous donne même pas le choix, je vous ordonne d'y jouer.

9

Danmaku Unlimited 2

Android et iOS, 1,42 €, Doragon Entertainment

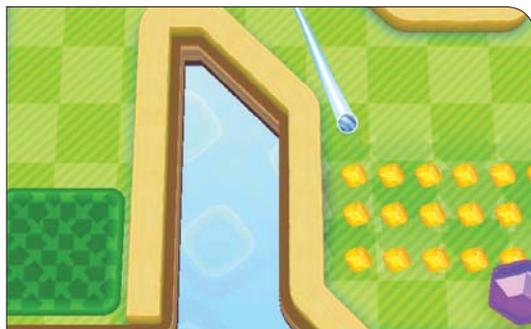


Touchez
les titres ou les
images pour aller
sur le **Store**

Qu'ils soient appelés danmaku, manic shooters ou encore bullet hell, les shoot-them-up ultra hardcore arrivent éton-

namment à travers les âges et les générations avec une bonne moyenne de jeux sortant chaque année. Alors certes, ces jeux visent avant tout une niche et sortent rarement du Japon mais quand même, il est bon de voir que le genre subsiste, surtout là où on ne l'attend pas, à savoir sur téléphones et tablettes. Et Danmaku Unlimited est un des fiers représentants de cette mouvance. Agréable à jouer, simplissime dans son gameplay mais parfois extrêmement difficile, le titre en a dans le ventre et devrait plaire à tous les fans des productions Cave. Attention toutefois, le titre est assez gourmand et un device puissant est indispensable pour le faire tourner correctement.

8



Mini Golf Matchup

Android, Gratuit, Scopely

Les jeux compétitifs en ligne ont bon dos sur téléphones et tablettes. Draw Something, Ruzzle, Words with Friends et j'en passe, tous ont connu un succès retentissant grâce à leur côté compétitif sans être contraignant pour personne. Du coup, Scopely s'y colle avec ce Mini Golf Matchup. Un jeu de golf en ligne contre des amis, quelle bonne idée ! Une idée qui aurait été excellente si le titre avait un mode solo et si les pubs n'étaient pas aussi envahissantes et agressives. C'est dommage parce que Mini Golf Matchup est particulièrement agréable à parcourir, très joli, sympa à contrôler et doté de quelques chouettes niveaux, mais il n'a pas réussi à correctement doser ses prétentions mercantiles. Dommage.

4

Dead Ahead

Android et iOS, Gratuit, Chilingo



Dead Ahead est ce jeu très agaçant qui aurait pu être fantastique si l'appât du gain n'avait pas complètement consumé ses développeurs. À la base, Dead Ahead est un runner (ou plutôt un rider, le personnage principal étant sur une moto) où il faut éviter les voitures arrivant par en face, tout en flinguant les zombies qui nous courent après. Jusqu'ici tout va bien et hormis un léger souci de visibilité (il faut faire

glisser le doigt à droite de l'écran pour déplacer le héros, pile comme il faut pour ne pas voir arriver les véhicules), le titre se révèle très agréable. Malheureusement, on tombe très vite sur les premiers paywalls (ou les publicités plein écran atroces) et il faudra grinder comme un sagouin pour espérer évoluer. Dommage parce que, franchement, on y avait presque cru.

5

Alien Soldier



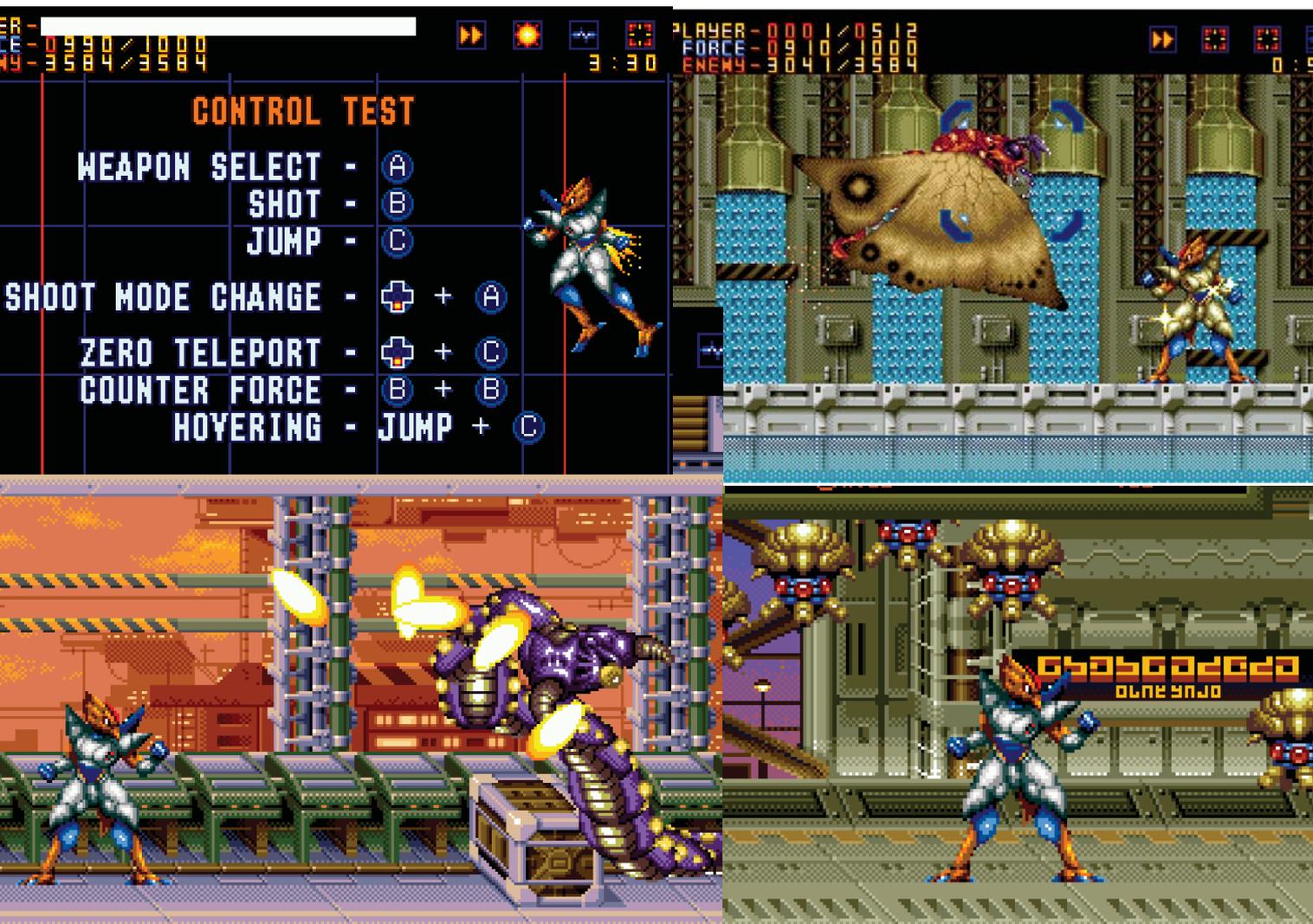
Il est très rare que je me dise d'un jeu, aussi difficile soit-il : "Je vais le speedrun". Et pourtant, c'est sûrement la phrase que j'ai prononcée la première fois que j'ai fini Alien Soldier. Si vous ne connaissez pas ce titre, pas d'inquiétudes, c'est presque normal. Développé par Treasure (Gunstar Heroes, Radiant Silvergun, Ikaruga) sur une Megadrive pas très loin de la fin de vie, Alien Soldier est un jeu d'action accueillant le joueur avec ces quelques phrases : "VISUALSHOCK ! SPEEDSHOCK ! SOUNDSHOCK ! NOW IS TIME TO THE 68000 HEART ON FIRE !" Bref, on est là pour un bon bout de temps, on va en avoir plein la gueule et le processeur Motorola 68000 de la Megadrive va prendre cher.

Pimp my Soldier. Pourtant, le premier contact avec Alien Soldier n'est pas un champ de bataille bourré d'explosions ou un boss gigantesque. Non, le titre invite d'abord le joueur à choisir quatre armes parmi les six proposées pour partir à l'aventure. On y trouve divers types de tirs (droit, tête chercheuse, lance-flammes et j'en passe) et, bien évidemment, les plus puissants seront généralement très limités en munitions et il faudra sagement peser les avantages et inconvénients de chaque arme pour faire son choix. Le jeu propose aussi de customiser son interface, notamment les différentes barres de niveau. Jauges, chiffres,

pointillés, tout mélangé ? Alien Soldier donne le choix au joueur pour qu'il trouve l'interface la plus lisible possible. Enfin, avant d'aller détruire de l'alien, le jeu passe par un dernier écran, celui où l'on peut s'entraîner à tester toutes les possibilités d'Epsilon, notre héros à tête d'aigle (ne me demandez pas pourquoi, pitié). Car c'est bien joli d'avoir plein d'armes différentes mais – et vous allez vite le comprendre – la mobilité est aussi importante que les flingues dans Alien Soldier. Epsilon peut donc se téléporter d'un bout à l'autre de l'écran, créer une petite boule d'énergie pour annuler un tir ennemi, faire du vol stationnaire ou encore marcher au plafond. Et même si ça a l'air d'être presque "trop" pour les trois pauvres boutons de la Megadrive, tous les coups sont disposés avec intelligence et on ne s'embrouille jamais, même en plein combat.

PLATEFORMES :
Megadrive
ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :
Sega / Treasure
ANNÉE :
1995

Des plaies et des boss. Ça y est, il est temps de se lancer dans le premier niveau ! Enfin, le premier niveau en lui-même n'est qu'une formalité puisqu'après avoir rossé une petite vingtaine de merdouilles aliens, le jeu passe directement sur le premier boss, une sorte de gigantesque chenille très rapide. Et c'est à ce moment-là que le joueur est frappé par la lumière : Alien Soldier est un jeu à boss. Plutôt que de s'embêter à faire des niveaux compliqués et trop chargés visuellement, Treasure a préféré bazarder la plateforme classique au profit de tunnels courts permettant tout juste de se recharger un peu



en vie et en munitions avant de tomber sur des boss titanesques. Trente-et-un bestiaux possédant chacun leurs attaques, forces, faiblesses et coups vicieux. De plus en plus gros, de plus en plus forts et jouissant d'un design impeccable à deux ou trois exceptions près, ces monstres sont l'identité d'Alien Soldier et vont vous en faire baver. C'est d'ailleurs à ce moment que l'on commence à user et abuser des capacités d'Epsilon. On se téléporte dans tous les sens, on change d'arme à la volée, on renvoie ses attaques à l'adversaire et, transpirant, on triomphe de ce boss en se préparant pour la suite. Et c'est peut-être là que l'on peut trouver la première vraie grande qualité d'Alien Soldier : sa frénésie. Les boss et ennemis peuvent être lents ou rapides, peu importe ; Epsilon se déplace à toute vitesse et le jeu est extrêmement réactif. Avec des artisans comme Treasure à la technique, c'était couru d'avance mais il faut quand même le dire : vous ne mourrez que par votre faute. Par une mauvaise exécution, parce que vous aurez été trop gourmand ou tout simplement parce que vous n'étiez pas assez bien préparé. Et ça, c'est clairement ce qui fait un grand jeu.

L'alien fraîche. Alors nous voilà avec un jeu de boss fights d'une rapidité hallucinante avec un gameplay millimétré : que demander de plus ? Eh bien rien, mais ce n'est pas une raison pour empêcher Treasure de

rajouter des couches de mécaniques de game-design par-dessus le squelette de son jeu. Je ne vous l'ai pas dit mais même dans son mode de difficulté Supereasy (le seul autre étant Superhard), ça s'annonce particulièrement corsé. Pour ne pas dire "horriblement dur à s'en énucléer avec un arrache-clous rouillé". Pour autant, le titre donne beaucoup d'outils au joueur et se permet de leur offrir des capacités alternatives qu'il faut découvrir en creusant un peu le jeu. Par exemple, une téléportation effectuée avec une barre de vie pleine deviendra une attaque de feu dévastatrice et l'annulation d'un tir ennemi crée un petit bonus de vie. Plus fort encore, histoire d'augmenter la tension (et de ne pas être trop salaud avec les joueurs), les développeurs ont décidé que chaque coup censé être fatal pour Epsilon réduirait sa barre de vie à un point de vie. Bien évidemment, le coup suivant tuera Epsilon mais c'est une idée de génie pour faire transpirer celui qui tient la manette tout en lui offrant une ultime chance de s'en sortir. Bref, il est évident que le moindre petit détail insignifiant de gameplay a été mûrement réfléchi par ses créateurs, faisant d'Alien Soldier l'un des jeux les plus jouissifs et les plus infernaux de la Megadrive. C'est dur, c'est introuvable aujourd'hui (même s'il est ressorti sur la Virtual Console de la Wii) mais nom de dieu, c'est absolument indispensable.

Pipomantis

Danse avec les stars

Le phénomène est connu : dans 0,6% des réunions marketing de début de projet chez les éditeurs de jeux vidéo, un petit nouveau dans l'industrie aura une brillante idée. Son projet : intégrer dans le jeu un acteur hollywoodien, une star, une vedette ou parfois simplement un petit nom mais avec déjà une solide fanbase. Même le basketteur Shaquille O'Neal y est passé au début de sa

carrière avec l'inénarrable Shaq'Fu. Après quelques années de folie (notamment au milieu des années 90, à l'époque où certains développeurs sortaient des titres en Full Motion Video sur sept CD-ROM), le phénomène s'était un peu calmé. Mais l'arrivée de la motion capture puis surtout de la performance capture (utilisée dans quelques gros AAA récemment) a bien relancé la mode.



Kristen Bell



Personne n'a jamais compris pourquoi Ubisoft avait embauché l'actrice Kristen Bell, à l'époque surtout connue pour la série télé Veronica Mars, pour jouer le rôle de Lucy Stillman dans la saga Assassin's Creed, alors que tous les autres rôles étaient attribués à des acteurs moins connus. Son rôle était ultra-secondaire dans les jeux (elle y incarnait un second couteau dans l'intrigue moderne

de la saga)... et pourtant, elle s'est à l'époque retrouvée mise en avant par le marketing d'Ubisoft à la sortie du premier jeu. Par la magie de la technologie, les visages de tous les personnages de la série ont changé à chaque épisode, mais Lucy a (vaguement) gardé les traits de l'actrice dans les trois jeux où elle est apparue. Depuis, Kristen Bell n'a plus jamais retravaillé dans l'industrie du jeu vidéo.



50 Cent



Tout le monde a entendu parler de 50 Cent, parfait exemple du rappeur/gangster bling-bling. Après un premier jeu à son nom (50 Cent: Bulletproof) en 2005, il était passé à la vitesse supérieure en 2009 avec 50 Cent: Blood on the Sand, un jeu si débile, si ultime dans le n'importe quoi qu'on y suivait le rappeur attaquant au double bazooka un dictateur d'un pays du Moyen-Orient après le non-paiement d'un concert. Ne riez pas : depuis, 50 Cent s'est lancé (sous le nom de Curtis Jackson) dans une lucrative carrière d'acteur. Depuis 2009, il a ainsi tourné dans une quinzaine de films d'action direct-to-video. 50 Cent n'est pas le seul rappeur à avoir des jeux où il joue une version fantasmée de lui-même : c'est aussi le cas de Snoop Doggy Dogg (aka Snoop Lion), qui a récemment sorti le médiocre Way of the Dogg.



Ellen Page



Impossible de faire une liste de ce genre sans citer Ellen Page. L'actrice de Beyond: Two Souls (où apparaissait aussi Willem Dafoe, cachetonnant entre deux petits rôles) était présente pratiquement en permanence dans le jeu, affichant grâce à la performance capture des émotions allant de la petite larme aux gros sanglots, avec parfois un peu de colère (mais avec les yeux mouillés). Mais son rôle le plus marquant, c'est peut-être son absence dans The Last of Us, l'autre grosse sortie de Sony en 2013 : à l'annonce du jeu, tout le monde était persuadé qu'Ellie était jouée par Ellen Page. Aujourd'hui encore, certains à la rédaction attendent le bundle officiel Ellen Page regroupant les deux jeux.



Vin Diesel

Milieu des années 2000. Après avoir connu le succès dans Pitch Black et le premier Fast & Furious, Vin Diesel est rapidement relégué en deuxième division : en 2005, son grand rôle c'est dans "Baby-sittor", un simili-Flic à la maternelle. Comme Bruce Willis en son temps avec Apocalypse (en 1999), Vin Diesel se lance dans le jeu vidéo pour relancer un peu sa carrière. En 2006, il met son propre studio de jeux vidéo, Tigon (producteur des jeux des Chroniques de Riddick) au travail pour créer un jeu à son image. En l'occurrence, c'est Wheelman, un jeu d'action et de voiture à Barcelone, qui n'est pas sans rappeler les scènes d'action débiles des Fast & Furious auxquels, à l'époque, l'acteur ne participe plus. Après maints retards, le jeu est sorti début 2009. Par pure bonté de cœur, contentons-nous de dire que c'était bien moisi et que Vin Diesel n'y montrait pas sa meilleure performance.



Jean Reno



Tout le monde connaît Jean Reno, la muse de Luc Besson, l'égérie d'EuropaCorp, capable de jouer aussi bien le type taciturne que le mec bourru ou le bonhomme revêché. Tout le monde se rappelle évidemment de son rôle dans Wasabi, le premier volume de la "trilogie japonaise" des productions Besson (on attend toujours les suites Sauce Soja et Tofu vinaigré). Ce que l'on sait moins, c'est qu'il a joué un personnage de jeu vidéo dans Onimusha 3: Demon Siege,

de Capcom, sorti en 2004 sur PlayStation 2. Jean Reno y incarnait Jacques Blanc, policier maussade de notre époque transporté par magie dans le Japon féodal. Officiellement, Capcom avait casté l'acteur pour "plaire à ses fans européens"...à moins qu'il ne s'agisse des fans d'EuropaCorp ? L'acteur avait en tout cas laissé exploser sa joie de participer dans le projet en affichant exceptionnellement un air simplement morne.



Guacamelee!

➤ Sorti l'été dernier, Guacamelee! était un metroidvania plutôt réussi, même s'il se plantait régulièrement (sur les combats de boss, notamment). En revanche, il a surpris tout le monde par sa direction artistique, sa richesse dans les trucs débiles tout droits tirés d'Internet et surtout sa musique. Comme le reste du jeu, la bande-son de Peter Chapman et Rom di Prisco se place "entre tradition et modernité", comme on dit dans les magazines sérieux, avec un mélange de maracas, de trompettes, de guitare et de grosse électro qui pulse. Temple of Rain est l'un des meilleurs morceaux de la bande originale, mais le choix n'a pas été facile tant elle regorge de bons titres : les musiques de boss, notamment, sont également fabuleuses. Le tout peut s'écouter gratuitement sur la page Bandcamp de Drinkbox Studios.



Temple of Rain

Rom di Prisco



Suivez nous sur [Twitter](#)

@Canard-
console



@Canardpc
redac



Canard Jeux Vidéo 012

CANARD PC fête la nouvelle année

Le 15 janvier dans Canard PC n° 289



... et présente un jeu avec
une grosse replay value



Mensuel, paraît 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 Rouil-
lon et Étienne Rouzet

Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com
Abonnements :
abonnements@canardpc.com

COMPOSITION

Premier rédacteur graphiste:
Jean-Ludovic Vignon
Rédacteur graphiste:
Thomas Rainfroy,
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 12, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 5 Janvier 2014

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 maga-
zine le sont à titre informatif, sans
but publicitaire. Les manuscrits,
photos et dessins envoyés à
la rédaction ne sont ni rendus
ni renvoyés. Noël au balcon,
enrhumé comme un con.