

CANARD JEUX VIDEO

L'actualité du jeu vidéo

- N° 13 - 05 Février 2014 -

Il n'y a que la maille qui m'aille

Alien Isolation

Le grand retour de
Xeno la guerrière

À VENIR ◀ Ultra Street Fighter IV

Le messie revient
multiplier les pains



Kickstarter

La ruée vers l'or

À VENIR ◀
Blood
Bowl 2
Rugby
curieux

À VENIR ◀
Bravely
Default
Le meilleur
RPG PSI de
la 3DS

Space Hulk : Deathwing

Enfin un vrai
FPS couloir

DOSSIER ◀
Consoles
next-gen et
jeux indé' :
Amour fou
ou mariage
de raison ?

• Le crowdfunding, solution miracle pour les indé' ?

- Ce qui marche, ce qui ne marche pas
- Quel intérêt pour le joueur ?



WAR THUNDER

WARTHUNDER.COM



Bataille pour la suprématie de la Seconde Guerre mondiale, dans les airs, sur terre comme sur mer dans le célèbre MMO Next-Gen sur PC, MAC et exclusivement sur PS4!



Gaijin
entertainment



PS4

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.



Bouton Options:
Touchez pour afficher les options.

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.



creajeux

L'école des métiers du jeu-vidéo
Nîmes

Formations labellisées par le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo)

Testeur

Programmeur

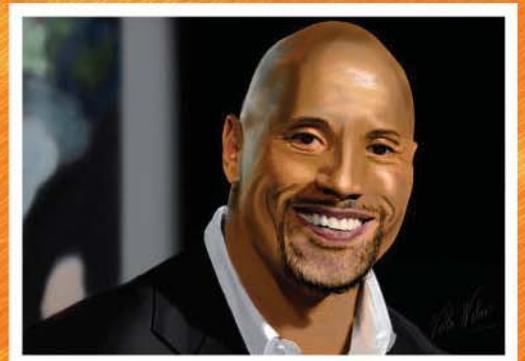
Infographiste 3D

Infographiste Cinématique



Journées portes ouvertes

Mercredi 15/01/14 de 10h à 18h
Vendredi 14/02/14 de 10h à 18h
Samedi 15/02/14 de 9h30 à 12h
Mercredi 26/03/14 de 10h à 18h
Vendredi 25/04/14 de 10h à 18h
Samedi 26/04/14 de 9h30 à 12h



Le jeu est ta passion et tu veux en faire ton métier, viens participer au grand concours des 10 ans de Creajeux et gagne tes études sur :

<http://www.creajeux.fr>



A la Une :

86 / Kickstarter



Actualités

- 8 / Edito
- 10 / News

Les jeux à venir :

- 54 / Alien : Isolation
- 68 / Asseto Corsa
- 46 / Blood Bowl II
- 53 / Broken Age
- 60 / Divinity : Original Sin
- 62 / Elite Dangerous
- 52 / Etherium
- 66 / IL-2 : Battle of Stalingrad
- 50 / Neo Scavenger
- 59 / Next Car Game
- 48 / Sherlock Holmes : Crimes & Punishments
- 44 / Space Hulk : Deathwing
- 52 / Space Run
- 65 / SpeedRunners
- 48 / Styx : Master of Shadows
- 49 / The Whispered World 2

Les tests PC

- 38 / Continue?9876543210
- 40 / Desktop Dungeons
- 30 / Global ATC
- 32 / Les Chevaliers de Baphomet : La Malédiction du Serpent
- 22 / Nidhogg
- 34 / Paper Sorcerer

Les jeux online :

- 84 / News online
- 41 / World of Warplanes

ET AUSSI

- 20, 70, 106 / Les pages du screen
- 86 / Dossier Kickstarter
- 98 / Je vis des hauts et des bas : DayZ
- 100 / Je vis des hauts et des bas : Euro Truck Simulator 2
- 94 / Steam Assortiment vapeur
- 102 / L'œil dans le rétro
- 104 / Au coin du jeu

- 42 / Samurai Gunn
- 28 / Shadowrun
- 24 / State of Decay
- 37 / Teslagrad
- 26 / The Banner Saga
- 36 / The Novelist
- 43 / The Walking Dead S2

Le hardware

- 108 / Actualités
- 114 / Tour du périph
- 116 / Configs de Canard

LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 117

Événement

- 132 / Ultra Street Fighter IV

News 118

Dossier

- 134 / L'ouverture aux indé ?

En test

- 122 / Bravely Default
- 128 / Doki-Doki Universe
- 130 / Gran Turismo 6
- 129 / Mario Party Island Tour
- 125 / Max : The Curse of Brotherhood
- 120 / NES Remix
- 119 / OlliOlli
- 126 / Peeple 2
- 121 / Super Motherload

Avec en plus

- 146 / Flashback
- 148 / Listomania : Super Sidekiks
- 152 / Offbit : La B.O. du numéro

Sur mobiles

- 144 / Les jeux Android
- 140 / Les jeux iOS



MATERIEL.NET
Créateur de PC

CECI N'EST PAS
UN PC DE SUPERMARCHÉ !



DÉCOUVREZ POURQUOI !

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 €

1 Au tout début, il y a l'idée...



” **Récolte d'informations** auprès de nos partenaires de qualité (Intel, AMD, NVIDIA, Microsoft, Canard PC, Clubic...), de la presse spécialisée, des forums et des avis clients. ”

BIEN CHOISIR LES COMPOSANTS

Outre le choix intelligent des composants nos experts s'appuient sur leur qualité de fabrication, leur résistance ou encore leur rapport qualité/prix. Objectif : concevoir un ordinateur de jeu équilibré et puissant pour un budget maîtrisé



2 ... PUIS VIENT LE PROTOTYPE



SCANNEZ MOI POUR



DÉCOUVRIR LA SUITE !

Édito

Tiens, ça fait longtemps qu'on n'a pas parlé de Monsieur Couly, International Man of Mystery. Après tout, vous riez de ses imbécillités tous les quinze jours... Vous vous extasiez sur ses couvertures idiotes et ses petits mickeys en slip mais vous ne connaissez rien de lui. Contrairement au François Hollande moyen, notre cher Didier protège sa vie privée avec un soin maniaque. Nulle trace sur Internet de sa courte idylle avec Macha Béranger ou de sa rupture brutale avec Condoleezza Rice datant de 2004 (si elle voulait "punir la France", c'était à cause de lui). Et pour cause : Couly s'est depuis longtemps exilé dans une région française superbe mais inhospitalière – que ses avocats m'interdisent de citer. Tout ce que j'ai le droit de vous dire, c'est que selon certaines sources bien informées, notre dessinateur

adoré aurait presque fini de restaurer la maison qu'il a achetée il y a quelques années. Restaurée, après l'avoir démolie en abattant par erreur un mur porteur, un triste soir de Noël 2011. Nous n'osions pas y croire mais il se pourrait même qu'il soit raccordé à l'électricité et au téléphone dans les mois qui viennent, dès que les services du département auront fini de déneiger l'unique sentier de montagne menant à sa gentilhommière. À la rédaction, l'excitation est palpable... Ça se trouve, bientôt, il va pouvoir nous envoyer des fax ! Mais, l'essentiel, c'est qu'il se sente enfin bien chez lui, pour nous concocter toujours de nouveaux dessins, de nouvelles bédés, de la musique et du bruit.

P.-S. : Sachez que le Monotribe de Korg, c'est aussi bien qu'un Micro Moog.

María Kalash : "On ne pourrait pas se servir de la phrase du sommaire pour parler des prostatites ?"

NEWS Steam Greenlight s'éteint, les boutons reviennent

Valve a organisé les Steam Dev Days à la mi-janvier dans sa bonne ville de Seattle. Il s'est agi d'une petite conférence "off the record" afin que le mammouth du jeu vidéo dématérialisé puisse papoter tranquillement avec les développeurs des titres vendus sur sa plateforme. Les journalistes, ces chiens galeux, n'étaient pas invités, mais une source infiltrée me confirme que cette conférence a débuté par l'arrivée sur scène de Gabe Newell en jetpack, avant qu'une pluie de buvards de LSD ne tombe en confettis sur une foule en délire. D'autres infos plus surprenantes ont fuité sur les réseaux sociaux. La première, c'est que Steam Greenlight disparaîtra bientôt. Gaby le Magnifique explique qu'il s'agit juste d'une évolution logique de Steam. Non, nous n'avons pas plus de détails, et non, nous ne comprenons pas vraiment pourquoi Valve fait la peau de Greenlight. Seconde info, le pad tactile central du Steam Controller est abandonné au profit de deux groupes de quatre boutons.



Des constructeurs tiers pourront d'ailleurs construire leur propre version de ce gamepad. Enfin, Valve a expliqué qu'il n'y aura pas de politique visant à créer des exclusivités pour la Steambox, mais que ces jeux apparaîtront "naturellement". Petite pensée pour les fabricants de la Ouya, de la SuperGrafx ou du NGage, qui eux aussi ont dû penser que des jeux apparaîtraient "naturellement".

■ Guerre de succession

Le nom de Nick Thomadis ne vous évoque probablement rien. Si je dis "Darth Vader", je vais en avoir deux ou trois pour dire : "Ah, c'est pas l'acteur au regard de poisson mort qui interprète Anakin Skywalker ?" alors je vais plutôt vous parler de ses créations, les Darth-Mods qui, pendant longtemps, ont modifié les différents *Total War* jusqu'au trognon. Si ça ne vous dit toujours rien, c'est que vous n'êtes pas un fidèle lecteur, car on a souvent parlé du boulot de ce type obnubilé par l'I.A. des jeux de stratégie. Or, depuis qu'il est en bisbille avec le développeur Creative Assembly,

ce brave garçon a décidé de plancher sur son propre jeu, *Ultimate General : Gettysburg*. En chantier depuis l'été dernier, ce titre indépendant – qui, comme vous l'avez déduit habilement en lisant son nom, a pour socle la Guerre de Sécession – reprend le principe des *Total War*, balance plein de promesses alléchantes (I.A. béton, forcément, c'est sa marotte, gestion fine sans micro-management, support tablettes...) et se montre sous un jour graphique mignon tout plein. Le site officiel (www.ultimategeneral.com/blog) laisse penser qu'on pourra poser nos gros doigts boudinés dessus avant cet été, et ça c'est chouette.

■ Lunettes de chiottes

Alors que la nature, cette feignasse, met des centaines de milliers d'années à faire disparaître des espèces idiotes et inutiles de la surface du globe (notons que le cas du chat sphynx n'est toujours pas réglé, c'est dire si elle prend son temps), le milieu de l'industrie technologique a l'air de se montrer autrement plus efficace. Tenez, prenez l'exemple des Google Glass, dont tout le monde parlait il y a un an : leur commercialisation n'a pas encore commencé que déjà, les rares "privilegiés" à en posséder (des employés de Google majoritairement) semblent s'en être lassés. C'est le constat de Robert Scoble, un célèbre blogueur américain qui y voit "un mauvais signe pour l'avenir" comme on dit quand on aime les euphémismes. Sentiment appuyé par Mat Honan, journaliste à *Wired* qui, après un an à utiliser le joujou hi-tech, explique qu'il ne les porte plus dans les transports par peur de se faire piquer sa paire à 1 500 dollars, plus dans les dîners et avec ses amis parce que ce serait aussi malpoli que d'avoir un téléphone constamment à la main, plus devant ses enfants parce que ça leur fout la trouille, bref, qu'il a beau en être fan, qu'il ne les porte plus nulle part. En plus, il y a cette rumeur qui prétend que les Google Glass recueillent des peaux mortes derrière l'oreille pour analyser l'ADN du porteur et revendre les données à des trafiquants d'organes chinois en quête de donneurs. Non, elle n'existait pas y a cinq minutes, mais ça m'amusait de la lancer.



ConfigMatic

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

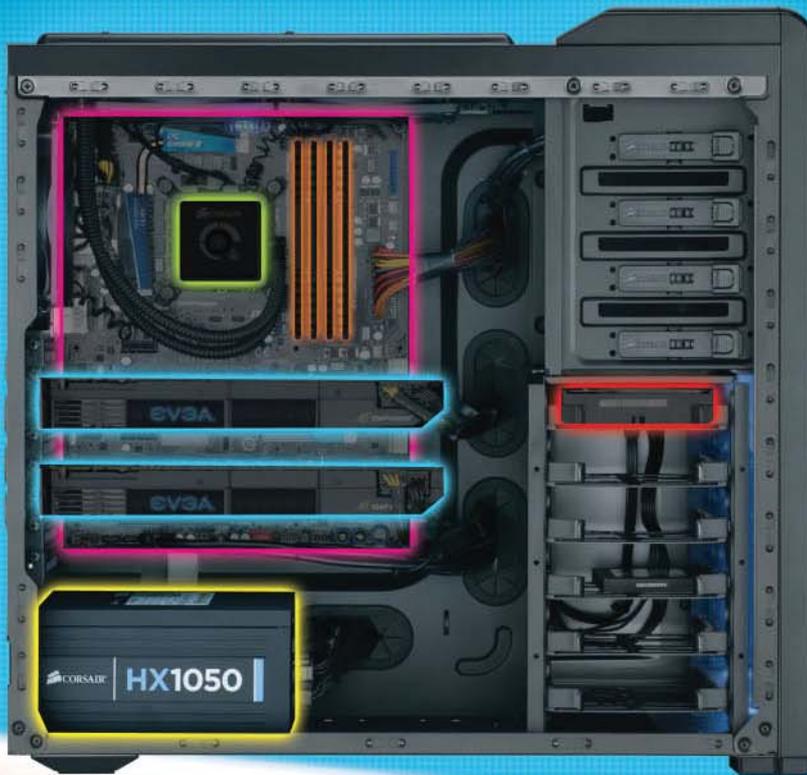
by **topachat.com**

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

■ Youtubez, youtubez, il en restera toujours quelque chose

Des fois, on est déprimé d'avoir eu raison. Vous vous rappelez le dossier sur les Youtubers du numéro 278 (épuisé mais disponible en numérique) ? Nous y écrivions que, malgré les démentis de uns et des autres dans le jeu vidéo, "il ne [faisait] aucun doute que des budgets marketing [étaient] régulièrement alloués à la rémunération des youtubeurs". L'actualité récente nous montre à quel point le phénomène a pris de l'ampleur. C'est d'abord Microsoft qui est pris la main dans le pot au miel de Machinima, principal Network de youtubeurs, en ayant passé un accord pour sponsoriser discrètement les qualités de sa nouvelle console fin 2013 (le constructeur a offert un bonus de +3 dollars les 1 000 vues pour des vidéos à la gloire de la Xbox One). Leak de la liste des 84 youtubeurs américains ayant palpé, malaise, explications embarrassées... Mais ce n'est rien à côté des détails qui sont sortis quelques jours après sur Neogaf

concernant les opérations d'Electronic Arts : l'éditeur a en fait un programme d'affiliation spécifique baptisé Ronku qui permet aux youtubeurs d'être payés 10 dollars par 1 000 vues pour créer des vidéos à la gloire des jeux EA. Le détail des opérations révélées montre qu'EA consacre des centaines de milliers de dollars à ces campagnes de publicité cachées. Par exemple, 200 000 dollars rien que pour *Battlefield 4*. Remarque, c'est pas cher payé : les instructions précisait que les vidéos ne devaient pas montrer les bugs, et ça, ça n'a pas dû être simple... Hypocrisie suprême : alors que les "contrats" exigent toujours que l'opération soit secrète et que le youtubeur ne mentionne pas l'accord en question, Electronic Arts tente de se défendre en assurant qu'il demande aux youtubeurs de respecter les règles de la Federal Trade Commission... qui précise que les sponsorings et placements de produits doivent être spécifiés..



■ Des nouvelles de Sim City Montargis

Hey, vous vous souvenez quand Electronic Arts nous racontait que *Sim City* était un jeu tellement complexe qu'il devait absolument se jouer en ligne ? Que des serveurs du "cloud" s'occupaient de certains calculs et que c'était une technologie tellement avancée que nous autres, les culs-terreux souhaitant jouer off-line, ne pouvions même pas la comprendre ? Bah c'était du pipeau. Quelle surprise. Moi pourtant, j'y croyais ! Bref, un an après sa sortie, le boiteux city-builder de Maxis va enfin recevoir un patch permettant de jouer solo, en local, sans avoir à communiquer quoi que ce soit avec les serveurs sous-dimensionnés d'EA. Au passage, cela devrait enfin rendre possible la création et l'installation de mods. Reste à savoir si cela suffira à relancer un quelconque intérêt pour un



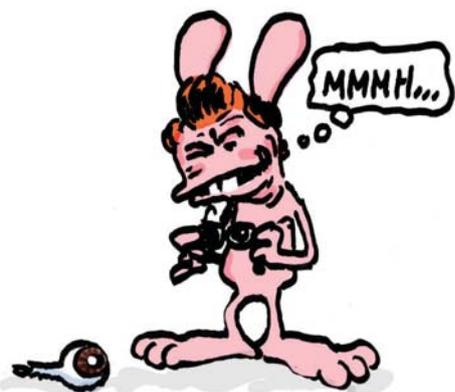
jeu qui nous a brisé le cœur à sa sortie. D'autant que rien n'est annoncé concernant l'autre gros défaut du produit, c'est-à-dire la taille des villes limitée à 4 km². Même avec un paquet de bons mods, recréer Paris (105 km²), Manhattan (56 km²) ou même Melun (8 km²) sera donc toujours impossible. Ah, par contre, vous pourrez refaire les 4,5 km² de Montargis en serrant un peu.

■ **Comme une odeur de reboot.** Les aventures du grand chauve dans le dernier *Hitman* ont divisé les foules, notamment au niveau du gameplay qui semblait trop dirigiste et arcade aux yeux de nombreux joueurs.

Qu'à cela ne tienne, faisons table rase du passé et il en faut peu pour être heureux, les développeurs d'IO Interactive viennent d'écrire une lettre ouverte, avec leur plume, leur encrier et tout. Chose assez étonnante dans un milieu où la langue de bois devient la norme à partir d'un certain budget marketing, IO admet ses erreurs et promet

un retour aux sources avec le prochain volet qui retracera les débuts de l'agent 47. Mais le plus intéressant reste d'apprendre que le gameplay devrait s'architecturer sur la base du "c'était mieux avant" en proposant des niveaux ouverts et sans checkpoints. Moi tant qu'on me permet de me déguiser en poulet pour étrangler des clowns...





■ La tombe était dans l'œil

Jusqu'à présent je ne prenais pas trop *Les Experts* au sérieux. Il faut dire que la série devenait de plus en plus grotesque au fil des spin-off : une police scientifique qui s'occupe de l'intégralité de l'enquête, des commissariats qui ressemblent à des stations spatiales, des analyses d'ADN terminées en 30 secondes, un héros roux... N'importe quoi. Mais tout ça a changé depuis que j'ai appris l'existence d'un système de traitement d'images, développé par des scientifiques britanniques, qui permet d'identifier un individu à partir de son reflet dans l'œil de la personne qui se trouve en face de lui. Voilà, c'est ça, comme dans *Les Experts*. Bon, certes, leurs tests

ont été effectués avec des caméras de 39 mégapixels, pas vraiment la résolution d'une caméra de sécurité standard, mais "les résultats sont très prometteurs, a dit le responsable de l'étude, vu l'évolution technologique, le smartphone moyen sera équipé d'une caméra pareille dans pas si longtemps". Le plus triste, dans tout ça, reste l'usage que ce garçon compte faire de son invention. Là où un Américain aurait immédiatement proposé à la NSA de l'améliorer jusqu'à pouvoir lire dans nos âmes, ce gros neuneu d'Anglais veut l'utiliser pour taguer des photos sur Instagram. Et après on s'étonne qu'ils aient perdu la guerre d'indépendance.

■ Trevor gratte à la porte

Une rumeur affole le tout-Paris politico-médiatique depuis plusieurs semaines : Julie Gayet aurait un PC, et sur ce PC pourrait sortir très prochainement *GTA V*. Déjà, sur YouTube, on peut trouver des vidéos clandestines de la chose, montrant notamment le menu des options

graphiques. Et l'on murmure dans les bars à chichas de Belleville que le jeu pourrait être disponible dès la mi-mars. Pour l'instant, rien n'est confirmé, Rockstar préférant rester muet et laisser les pigeons retardataires acheter le jeu en version console à 70 euros.



■ **Robots après tout.** Roboearth. Dit comme ça, ça ressemble au titre d'un bouquin inédit de L. Ron Hubbard. En fait c'est pire. Derrière ce nom moisi se cache un "Internet pour les robots, par les robots".

Destiné aux machines connectées, ce réseau doit leur servir à échanger des informations à l'échelle mondiale. Un robot pourra par exemple, apprend-on, uploader le plan d'un bâtiment pour informer les autres machines susceptibles d'y passer à quel endroit se trouvent obstacles et points d'intérêt. Le système intéresse particulièrement les Japonais, lesquels, apprend-on toujours, utilisent de plus en plus de robots autonomes dans les hôpitaux et les maisons de retraite, parce qu'après tout

autant qu'ils s'entraînent à chasser l'humain sur des spécimens affaiblis. Blague à part, un tel système deviendra de plus en plus nécessaire dans la décennie qui vient et qui risque bien d'être celle des objets connectés. Mais au juste, les humains pourront-ils contribuer à Roboearth ? "Bien sûr, nous rassure un spécialiste, mais ils devront entrer les informations dans un format non-intuitif, pensé pour les machines." C'est vrai quoi, merde à la fin, ces cochons de vivants pourraient faire un effort.

■ Zuckerberg les fraises

Si vous avez entre 13 et 17 ans et que vous vous apprêtez à ouvrir un compte Facebook, arrêtez-vous tout de suite, le réseau social est complètement has-been, en tout cas aux États-Unis, et comme tout le monde le sait, l'Amérique c'est l'avenir, le pays de la liberté et des doughnuts, donc ils ont raison. Et en trois ans, le nombre d'ados a diminué de 3 millions sur le territoire états-unien, ce qui représente tout de même une baisse de 25 %. La part des 18-24 ans reculait, elle, de 7,5 %. Et si vous aviez besoin d'une preuve supplémentaire de la ringardise totale du machin de Zuckerberg, attention, coup de grâce : les plus de 55 ans sont 80 % plus nombreux qu'en 2011, autrement dit, à ce train-là, Facebook va se transformer en succursale de maison de retraite. Ce qui devrait révolutionner le marché de la publicité contextuelle.



■ **TELEX** King.com, petite entreprise artisanale qui s'est fait un peu d'argent de poche grâce à *Candy Crush Saga*, a décidé de porter plainte contre Stoic Studio pour avoir osé utiliser le mot "saga" dans le nom de leur jeu, testé dans ce numéro, *The Banner Saga*. Vivement que Stephen King leur colle un procès au cul.

TELEX Parce que le ridicule ne peut plus tuer un homme qui a appelé sa fille Blue Ivy Carter, Jay-Z, le célèbre musicien de hip-hop, a demandé aux développeurs de *DayZ* de changer le nom de leur jeu parce que vous comprenez, on pourrait confondre. Si ça a bien fait rigoler Dean Hall, chef du projet *DayZ*, qui a poliment raccroché au nez des avocats de monsieur -Z, on est quand même en droit de se poser la question : est-il vraiment impossible qu'un consommateur peu averti confonde les borborygmes des zombies de *DayZ* avec les puissant lyrics de Jay-Z, parmi lesquels on trouve "your last shit ain't better than my first shit your best shit ain't better than my worst shit" ?

■ Parent irresponsable lvl 60

Cela fait maintenant un paquet de temps que tout le monde a bien compris que demander à Internet son avis sur quelque chose, c'était l'assurance de se faire troller. Pourtant, début janvier, Stephan McLaughlin, 24 ans, futur père d'une future fille, a monté un site (tout rose, coucou les stéréotypes de genre), l'a posté un peu partout sur reddit et a demandé aux tordus qui peuplent le Web mondial de donner wun nom à son enfant. Certes, il avait pris quelques précautions, comme bloquer "Hitler" et tous les noms de vibromasseurs du marché américain, mais voilà que pour l'heure, la chair de sa chair est bien partie pour s'appeler Cthulhu All-Spark McLaughlin, et ce malgré une coterie de Brony (fans de *Mon Petit Poney*) qui votent massivement pour Twilight Sparkle. Rappelons qu'environ 11 % des parents regrettent amèrement le choix du prénom de leur bébé et terminent du coup dans l'alcool et la collection d'étiquettes de camembert.



RECETTE

Orzotto

Pendant les vacances, je suis allée chez ma sœur qui a quatre enfants et connaît donc toutes les ficelles de la préparation de repas en quantités semi-industrielles, multitaskables, réchauffables et évidemment délicieux. Voici donc la recette de l'orzotto, genre de risotto d'orge.

Préparation : 10 minutes
Cuisson : 45 minutes



Ingrédients (pour 4 personnes) :

- 200 g d'orge perlé (en boutique bio)
- 10 g de beurre
- 3 cuillères à soupe d'huile d'olive
- 2 petites branches de céleri (environ 150 g)
- 2 petites échalotes
- 2 gousses d'ail
- 3 brins de thym
- 1 demi-cuillère à café de paprika fumé
- 1 quart de cuillère à café de piment rouge broyé
- 2-3 feuilles de laurier
- 4 bandes de zeste de citron (prélevées à l'épluche-légume sur un citron non traité)
- 1 grosse boîte de tomates pelées
- 700 ml de bouillon de légumes
- 1 cuillère à soupe de graines de cumin
- 200 g de feta, coupée en morceaux d'environ 2 cm
- Optionnel : coriandre fraîche
- Sel

1. Rincez bien l'orge à l'eau froide.
2. Émincez les échalotes, l'ail et le céleri branche.
3. Dans une sauteuse, faites fondre le beurre avec une cuillère à soupe d'huile d'olive. Laissez-y revenir le céleri, les échalotes et l'ail à feu doux, pendant 5 minutes environ.
4. Ajoutez l'orge, le thym, le paprika, le piment, le laurier, les zestes de citron, les tomates pelées, le bouillon et une petite demi-cuillère à soupe de sel.
5. Touillez bien, faites bouillir un bon coup, puis cuire à découvert à feu doux pendant ¾ d'heure en remuant de temps en temps pour éviter que l'orge ne s'agglutine.
6. Dans une poêle bien chaude sans matière grasse, faites griller les graines de cumin (pas brûler !). Écrasez-les ensuite au mortier et faites mariner votre feta avec le cumin ainsi grillé et les deux cuillères à soupe d'huile d'olive qui restent.
7. Les amateurs de coriandre fraîche pourront en ajouter dans l'orzotto en fin de cuisson. Les autres se contenteront d'ôter les feuilles de laurier, branches de thym et zestes de citron avant le service.
8. Ensuite, y a plus qu'à mettre l'orzotto dans les assiettes, avec un petit monticule de feta au milieu.

Maria Kalash

■ Avec Christine, plus besoin d'y aller au tournevis

Difficile de s'exciter devant un boîtier de PC, mais le dernier modèle mis au point par Razer devrait quand même vous mettre la bave au coin des lèvres. Project Christine est un boîtier modulaire organisé autour d'un axe central vertical et d'une architecture PCI Express. Ce gros machin permettrait d'upgrader un PC en un clin d'œil, en remplaçant simplement les modules qui y sont accrochés tels des moules à un poteau. Plus de soucis de câbles, plus de problème de ventilation, il suffit simplement de clipper des boîtiers intégrant les différents éléments (CPU, alimentation...)

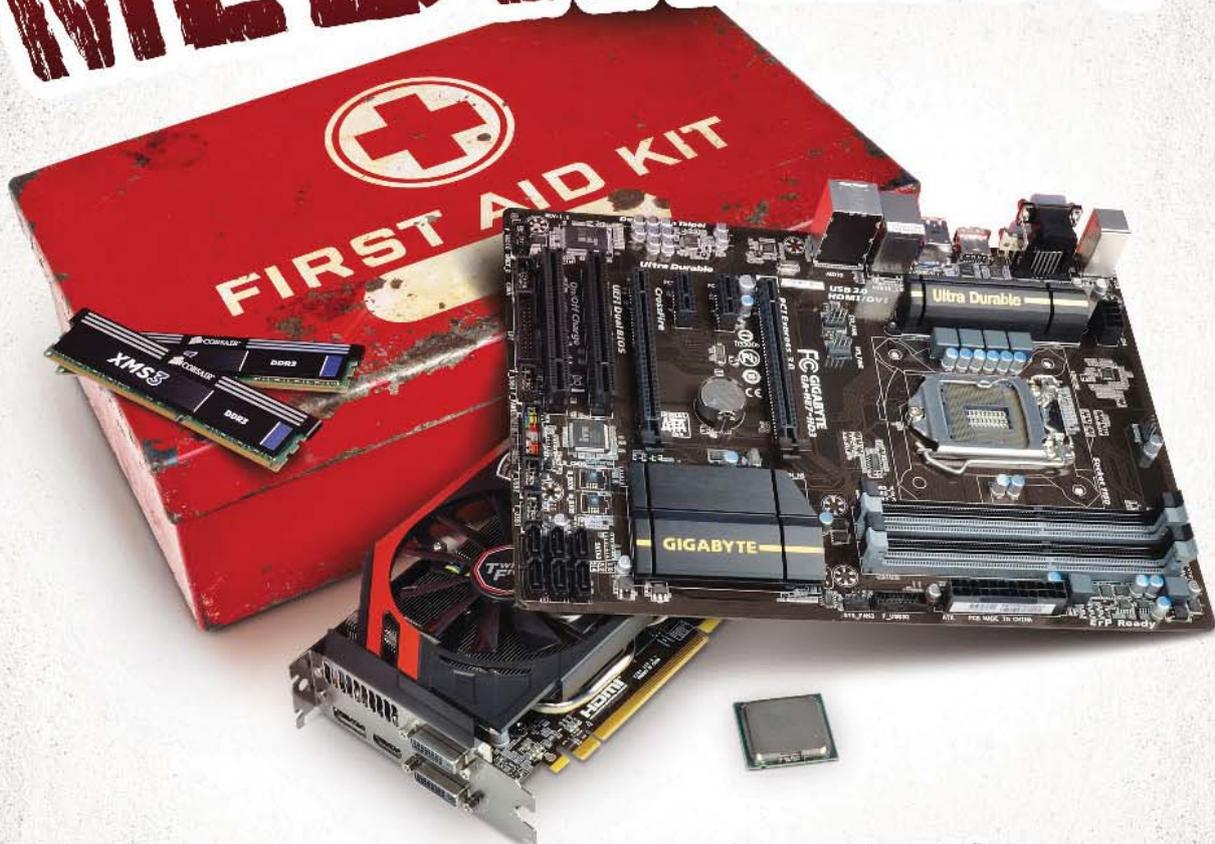
à leur prise et d'allumer la machine. Bref, le genre de truc dont on rêve généralement après avoir passé deux heures, les doigts en sang, à trifouiller les entrailles d'un PC pour changer un pauvre disque dur coincé par le cul de la carte graphique. Pour l'instant, Christine n'existe qu'à l'état de prototype – il était visible au CES de Las Vegas – mais Razer a pris la bonne habitude de concrétiser ses marottes, comme le PC portable Blade ou la tablette Edge. Nous avons bien sûr hâte de recevoir l'un de ces boîtiers, de l'allumer pour la première fois et de dire "Christine boote, hein ?".





MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

MEDVILLIC!



**Lags chroniques ? Saccades et troubles
de l'affichage ? Vomissement de bugs ?**

AGISSEZ RAPIDEMENT !

PENSEZ À NOS KITS DE MISE À JOUR PC !

(Non non, la malette n'est pas fournie avec !)

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 €

■ **Nom de Zeus !** Bonjour et merci d'être fidèles à notre rendez-vous bimensuel : la recherche à la con de la quinzaine.

Les candidats d'aujourd'hui, Robert Nemiroff et Teresa Wilson, nous viennent de l'université du Michigan et leur travail porte sur la recherche de voyageurs temporels sur Internet. De peur que l'idée seule ne soit pas assez grotesque, nos deux guignols ont mis en place un protocole de test qui dépasse nos espérances les plus folles. Ils ont, tenez-vous bien, scanné tous les messages Twitter postés depuis 2006 (trouver un message Twitter antérieur à cette date aurait, pour le coup, vraiment prouvé l'existence de trous dans le continuum espace-temps) à la recherche de messages mentionnant la comète ISON avant le 21 septembre 2012, date de sa découverte, ou le pape François avant le 13 mars 2013. Bien sûr, et malgré un petit détour par Google Trends pour s'assurer de n'avoir rien raté, ils ont fait chou



blanc et sont repartis, dépités, supplier le chef de leur département de ne pas leur couper les vivres. Pendant ce temps, au vu et au su de tous, diverses tribus de néandertaliens continuaient de s'affronter à coups de commentaires YouTube.

■ Sur la route des vacances



Suite au rachat de LucasArts par Disney, le studio avait annoncé la suspension de son projet *Star Wars 1313*. Pour rappel, il était question d'aborder l'univers de Luke Skywalker sous un nouveau jour, en écumant des bas-fonds dans la peau d'un chasseur de primes, avec tout ce qui devait en découler comme références aux drogues, alcool et prostitution. Ouais, on était bien loin de la lutte manichéenne entre le bien et le mal. Suspendu mais pas abandonné pour autant,

nous avons alors cru en un potentiel retour du titre suite à la fermeture de LucasArts et la récente publication d'une petite annonce d'EA, visant à recruter du monde pour travailler sur "un jeu *Star Wars* dans un monde ouvert". Eh bien, je crois qu'il est grand temps d'abandonner tout espoir puisque Disney vient de larguer la marque *Star Wars 1313* en cessant d'en renouveler les droits chez l'Office des Brevets et Marques. Comme ça, sur le bord d'une route.

■ Et le grand gagnant est...

Le hit-parade (quel joli mot fleurant bon les années 80, je ne m'en lasse pas) des Free-to-Play générant le plus d'argent a été publié par les analystes surpuissants de SuperData.

En tête du classement se trouvent des titres quasi inconnus dans nos contrées, mais pour lesquels des centaines de milliers de joueurs de Chine ou de Corée hypothèquent leurs maisons et/ou leurs organes internes, tels *Crossfire* (grand vainqueur avec plus de 950 millions de dollars de revenus) ou *Dungeon Fighter Online* (3^e avec 420 millions). Le plus rentable des titres joués de ce côté de la planète est *League of Legends* (2^e, 620 M), devant *World of Tanks* (4^e, 370 M). Notons

tout de même la présence de *World of Warcraft* à la 7^e place. "WoW ? Mais ce n'est pas un Free-to-Play !", objecterez-vous si vous êtes attentif et un tant soit peu intéressé par la question. En effet. Mais le jeu de Blizzard dispose néanmoins d'une boutique en ligne et les revenus lui permettant de rentrer dans ce classement (213 M) sont uniquement ceux générés par ces micro-transactions, sans inclure la dîme mensuelle. Comme on dit dans le milieu : "Go PvE n00bz !"



■ Big Browser

Ah, qu'il devait être doux de souffrir de paranoïa dans les années 1920. À l'époque, on pouvait encore se calfeutrer chez soi et se méfier de tout le monde en paix. Maintenant si vous faites la même chose, il y a de fortes chances pour que vous ayez tout de même sous le coude un ordinateur relié à l'Internet, ne serait-ce que pour passer le temps en regardant un replay des Princes de l'Amour, histoire de tromper le FBI sur vos capacités intellectuelles. Grossière erreur ! Car statistiquement, vous

utilisez Chrome. Et même si vous vous passez de l'ensemble des services de spyware de Google, mais que vous utilisez Chrome, un développeur, Tal Ater, qui travaille sur sa propre application de reconnaissance vocale, affirme qu'il est possible de se servir le célèbre navigateur de Google pour déclencher le micro de votre PC et enregistrer tout ce que vous racontez. Même après avoir fermé votre browser. Même après avoir débranché votre ordinateur et l'avoir fracassé à coups de massue.



■ **Pirate au court-bouillon.** Le piratage, c'est mal. Surtout quand on voit la liste des vingt artistes les plus téléchargés illégalement (entre 2 et 6 millions de téléchargements estimés).

Parmi eux, Rihanna, Pitbull, Drake, Kanye West, Linkin Park, Justin Timberlake, et on se dit que, quand même, eux aussi ont droit à une juste rémunération de leur travail. Mais passons. Dans un élan de folie furieuse, d'autres artistes passent des accords avec BitTorrent, la société californienne à l'origine du protocole P2P bien connu. Et là, c'est le drame. Moby se trouve en tête avec près de 9 millions de téléchargements de son "bundle", une sélection des morceaux de son

dernier album. Donc, oui, plus que n'importe quel album téléchargé illégalement. Après, il y a des tas d'autres artistes que je ne connais pas, en dehors de Linkin Park (encore eux !) et Madonna (1,2 million de téléchargements), mais apparemment c'est parce qu'il y a aussi des films et des livres, et mes moyens intellectuels limités m'interdisent l'accès à ce genre d'œuvres. Ce qu'on en retiendra, c'est que BitTorrent se fait une jolie opération de communication. Et Moby aussi.

■ **La belle et le clochard**

Comme bien des Californiens de 35 ans, Chris McKinlay cherchait l'amour. Mais Chris McKinlay n'est pas un homme comme les autres. Déjà il est mathématicien. Ensuite, il dort dans son bureau de cinq mètres carrés à l'Université de Los Angeles. Enfin (ou, sans doute, pour ces raisons), il n'arrivait pas à trouver de rencart sur le site de rencontres OkCupid. "J'ai alors commencé à étudier la façon dont OkCupid fonctionne. Le réseau ne crée des liens qu'entre les gens qui ont répondu aux mêmes questions. Or, presque aucune femme ne répond aux questions auxquelles je réponds moi, celles qui m'importent

vraiment." Chris a alors décidé d'utiliser le superordinateur de sa fac (pourquoi se priver ?) pour faire tourner un algorithme de son invention chargé d'identifier, en étudiant leur comportement sur le réseau, les filles qui, bien qu'elles n'aient pas répondu aux questions "importantes" de Chris, auraient donné un résultat compatible avec lui si elles l'avaient fait. Ce travail de fourmi a fini par porter ses fruits puisque Chris, après 88 (!) rencarts infructueux, a rencontré la femme de sa vie. Et comment l'heureuse, elle, élue a-t-elle choisi son prétendant ? "Oh, j'ai regardé sa photo et je l'ai trouvé mignon." Comme quoi, les vieilles techniques sont les meilleures.

■ **Jamais sans mon DRM**

Cette fois on y est, la raison l'emporte sur la logique protectionniste poussée à l'absurde puisque Microsoft vient d'annoncer l'arrêt définitif de Games for Windows Live. Une affaire que l'on aura tout de même vu

venir de loin, puisqu'une première alarme fut déclenchée l'été dernier avec la fermeture des boutiques du DRM. Aujourd'hui, l'ensemble des jeux encombrés par cette surcouche logicielle devraient se libérer un

à un de leurs chaînes pour partir en courant... dans les bras de Steam. D'un autre côté, on imagine que ceux qui se coltinaient les deux pour un seul et même jeu doivent franchement apprécier la démarche.

■ **La sécurité avant tout**

Vous êtes du genre à entrer des mots de passe longs, complexes et chaque fois différents ? C'est bien, mais n'allez pas croire que vos données personnelles sont forcément à l'abri.

Le site Information is Beautiful s'est amusé à représenter, sous la forme d'élégantes bulles de couleur, les plus gros hacks et les plus importantes fuites de données de ces dix dernières années. Et en expliquant, pour la plupart, l'origine de la faille. Au milieu des piratages massifs et impressionnants dont furent victimes le PSN de Sony (77 millions de comptes), Adobe (38 millions) ou Steam (35 millions) se trouvent des fuites moins spectaculaires, mais aux causes parfois surprenantes. Mention spéciale au développeur de jeux sociaux Rock You (*Zoo World*) qui n'autorisait pas l'utilisation de caractères

spéciaux dans les mots de passe, que le site renvoyait à l'utilisateur par mail en clair, au ministère des Impôts norvégien qui a "accidentellement" envoyé à l'ensemble de la presse nationale des CD-Rom contenant les déclarations de revenus de toute la population. Mais la palme revient à l'armée américaine, qui en envoyant à réparer un disque dur non chiffré sans songer à l'effacer au préalable, a permis la diffusion dans la nature d'informations médicales et administratives de 76 millions de vétérans. Vous pouvez admirer les trous dans le gruyère informatique mondial à cette adresse : <http://cpc.cx/8WR>.

TELEX Après l'enterrement de la licence *Star Wars 1313*, on poursuit la rubrique nécrologique avec l'euthanasie de celle de *Wallace & Gromit* chez l'éditeur Telltale, dont le droit d'exploitation a expiré. Si les jeux de la série fonctionnent toujours et peuvent être téléchargés sur les plateformes dématérialisées, ils ne peuvent en revanche plus être achetés. D'autres, comme *Jurassic Park* ou *Retour vers le Futur*, pourraient un jour connaître le même sort alors jetez-vous dessus... Non, on déconne, c'était juste pour détendre l'atmosphère.



■ Un bébé qui fait forte impression



Au sein de la rédaction, un débat fait rage au sujet de l'utilité et l'intérêt des imprimantes 3D. Bon, dans les faits, ce débat ne concerne réellement que deux personnes, à savoir Casque Noir et Doc Tera-boule, mais ils parlent tellement fort et sont d'une telle mauvaise foi qu'on peut dire qu'il fait rage. Je ne sais si l'initiative de 3D Babies leur permettra de trancher, mais elle va probablement s'inviter dans la discussion. Cette jeune entreprise propose en effet d'utiliser les technologies des ultrasons et de l'impression 3D pour fabriquer une réplique, taille réelle, du fœtus qui barbote dans l'utérus de madame. Pour la modique somme de 600 dollars, il est donc possible d'obtenir une statuette en plastique brillant, dans l'exacte position fœtale au moment du scan à ultrasons. Bien, maintenant, rendez-vous par

vous-même sur le site en question (<http://cpc.cx/8WT>), imprégnez-vous de cette photo de la statuette dans son petit écran et demandez-vous : d'une part, quel genre de parents seraient capables d'estimer que cet objet, pas dérangeant du tout, constituerait un chouette souvenir familial (je ne parle même pas de ceux qui envisageraient de le bercer ou de commencer à l'habiller, pour ça, il faut composer le 15 sur son téléphone et donner rapidement leur signalement) ? Et d'autre part, quel genre d'enfant apprécierait de voir sa réplique fœtale ressortie à chaque repas de famille ? Bon, vous me direz, ce même site propose sur sa boutique une version miniature du marmot de Kanye West et Kim Kardashian pour 250 dollars, ce qui permet de jauger l'image qu'il se fait du bon goût.

TELEX Victimes d'une inondation et d'un contrat d'assurance pourri qui ne rembourse pas les gens dans les zones inondables, les développeurs de *No Man's Sky* se réorganisent et ne perdent pas le moral. On aurait en effet aperçu un pouce sortant de l'eau dans leurs bureaux, signifiant que "non, il n'y aura pas de Kickstarter" et que "non, le jeu ne sera pas retardé".

MINI-TEST

Genre : Shoot / Survie Développeur : Ignatus Zuk & Gonzalo Villagomez (États-Unis) Éditeur : Headup Games Config. recommandée : Un ordinateur Download : 140 Mo
Prix : Environ 5 euros DRM : Steam

Deadly 30



Certains d'entre vous connaissent peut-être Gonzossm, un type connu sur YouTube pour ses dessins animés humoristiques qui oscillent entre le gore et le mauvais goût. Fort de son succès, Gonzallo – c'est son vrai nom – s'est lancé dans *Deadly 30* en compagnie d'un de ses potes. Premier constat, on est très loin des vidéos. Certes, la patte graphique est là, mais il faudra se contenter d'une bête invasion de zombies où trois soldats se serrent les coudes. Du point de vue du gameplay, le jeu se divise donc en journées. Le jour, on explore les environs pour récupérer de la ferraille. La nuit, on fortifie sa base pour maintenir les monstres hors de nos murs et on dépense ses dernières ressources pour équiper ou réapprovisionner notre groupe. Puis, au fil du temps, des zombies de plus en plus puissants font leur apparition, jusqu'à ce que les survivants soient évacués au trentième jour. En fait, *Deadly 30* est le cas typique du jeu qui compte surtout sur son petit prix pour déclencher l'achat impulsif chez le joueur qui s'ennuie devant son PC. Le gameplay n'est pas très profond, tout comme le level design (des lignes droites remplies de zombies et de ferraille) et la partie technique se résume à des options ultra limitées ainsi que de nombreux crashes et bugs. Comme quoi il ne suffit pas de coller une grosse étiquette "comme à l'ancienne" sur un jeu pour le rendre excitant.

Kahn Lusth

5

FAITES CONFIANCE AUX LEADERS !



PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE

Envie de blender

J'ai de la mélasse dans le cerveau. Un genre de purée visqueuse. Après 3 semaines de réveillons en tous genres, suivis de la traditionnelle galette, et alors que je me prépare avec appréhension à la chandeleur, mon corps ne vaut pas beaucoup mieux. Alors oui, j'ai besoin de réconfort. De paix intérieure, de yoga, et j'ai très envie de m'acheter un blender.

PAR MARIA KALASH

A-B-City SIM-SCRABBLE

Ah ouais. Déjà Sim City c'est casual. Les jeux de lettres c'est super casual. Là, tu as atteint un sommet." C'est par ce commentaire, prononcé sur le ton légèrement méprisant dont il a le secret, que mon collègue Louis-Ferdinand Sébum a cru pouvoir mettre fin à l'après-midi de joie de vivre et d'euphorie à laquelle je me

consacrais. En pure perte. J'adore A-B-City. C'est d'ailleurs mon nouveau jeu préféré, devant Fallout 2. Vous débutez face à une grille pleine de lettres, à peine balafrée par quelques routes. Votre première tâche : placer la mairie (Town Hall). Alors le bâtiment a beau être parfaitement à la taille du carré créé par les routes au beau milieu de votre

carte, vous allez vous abstenir de le placer là. Non. D'abord parce qu'il y a un carré -1 au centre, ce qui est un malus que vous voulez donc recouvrir par une route. Ensuite parce que pour l'instant, vous n'avez pas de lettres dans votre besace, et que celles du centre ne sont pas forcément tip top. Il faut donc choisir soigneusement les lettres que vous allez récolter afin de pouvoir faire un mot à la fois court et capable de créer un bâtiment d'un grande surface. Genre "zoo", "plant", ou "farm". Ça ce sont des mots qui tabassent. Après il y en a de décevants. Condominium par exemple, ça utilise plein de lettres sans en récolter beaucoup. Mais ça permet de construire un nouveau type d'habitation alors c'est bien quand même. En dehors du fait que A-B-City est un excellent moyen de ressusciter des bribes d'anglais enfouies dans vos mémoires, il s'agit d'un exercice étonnamment satisfaisant. Sécher pendant vingt minutes, faire autre chose, avoir un soudain éclair de génie, puis créer une tripotée de petits bâtiments qui viennent s'insérer dans les interstices et récupérer un bonus x3 au passage m'a comblée de bonheur.



Genre : City Builder / Scrabble
Développeur : Pat Littell (Canada)
URL : <http://cpc.cx/8Xh>

Mond Cards POKER MENTEUR

Je n'ai aucune idée de ce à quoi je viens de jouer. Je ne suis même pas bien sûre d'avoir réellement joué. Au fond, je pense plutôt que l'on s'est joué de moi. Mais bon, cela ne fut pas désagréable. J'ai même plutôt aimé. Il y avait un éléphant avec des yeux hallucinés, un Cthulhu en string fuchsia et un vieil aveugle. Le vieil aveugle racontait des trucs inquiétants et même limite menaçants, comme quoi on allait jouer, et puis s'il gagnait je deviendrais sa chose.

Il y avait de la musique très forte, des guitares électriques et des lumières qui clignotaient. L'aveugle a dit (en anglais) : "Seuls les non-voyants peuvent comprendre ce qui a de la valeur." Et puis il a fallu que je choisisse des cartes incompréhensibles. Et il a gagné. Et on a rejoué. Et il m'a dit à quel point j'étais pitoyable. Et on a rejoué. En 10-15 minutes, le temps de traverser cette historiette de bout en bout, et c'était fini. Et je me sentais bien. Et je suis allée m'acheter mon blender.

Genre : Cartes, fiction interactive
Développeur : Ryan Melmoth
URL : <http://cpc.cx/8Xi>



Complots

"Comment ça, j'ai pas l'air d'une Duchesse ?"

Auteur : Rikki Tahta **Éditeur :** Ferti **Nombre de joueurs :** 2 à 8 (mais si vous êtes moins de 4, franchement, faites autre chose) **Durée :** 15-20 minutes **Difficulté :** Facile **Prix :** Environ 12 euros

Avec le nombre d'hypocrites qui gravitent dans nos environnements familiaux et/ou professionnels, vous ne devriez pas rencontrer de difficultés pour rassembler une table de *Complots*. D'autant que les règles tiennent sur une carte à jouer. Non, ce n'est pas une image : tout ce que vous devez savoir pour jouer est résumé sur une carte. Comme beaucoup de productions récentes dont il a été question dans cette rubrique, *Complots* nous invite, nous encourage, que dis-je, nous contraint sous la menace de sévices lents et douloureux, de mentir. Chaque joueur se voit attribuer deux cartes de rôles (Duchesse, Inquisiteur, Comtesse... on en compte sept différents, présents en plusieurs exemplaires) et peut mettre à profit leurs pouvoirs respectifs pour faire la peau de ceux des autres. Comprenez : leur faire retourner



chacune de leurs deux cartes. Sachant que certains rôles permettent de contrer les pouvoirs des autres et qu'il est possible – et même conseillé, sous peine de jouer rapidement les victimes – de bluffer. Bluffer pour utiliser la capacité du Capitaine ou de l'Assassin, bluffer pour contrer ladite capacité. Et toute remise en question de la parole d'un joueur se traduira par une vérification

et la perte d'une carte rôle pour tout joueur ayant menti ou accusé à tort. Les tentatives culottées s'enchaînent et les cadavres s'empilent rapidement, si bien qu'une partie de *Complots* se termine en une vingtaine de minutes. De quoi achever de convaincre les gens qui, en plus d'aimer prétendre être ce qu'ils ne sont pas, s'amuse à faire croire qu'ils ont un agenda chargé.

Nosferatu

Brigade canine

Auteur : Pierre-Yves Lebeau **Éditeur :** Grosso Modo **Nombre de joueurs :** 5 à 8 **Durée :** de 10 à 30 minutes (10 minutes, c'est en cas de vampire un peu benêt) **Difficulté :** Facile **Prix :** Environ 12 euros

Vous connaissez forcément *Les Loups-Garous de Thiercelieux*. Dans le cas contraire, vous hacheriez quand même la tête avant d'aller jeter un coup d'œil à Wikipédia, de toute façon, je vous connais. Si j'évoque ici ce jeu mythique, c'est parce que *Nosferatu* en est, en quelque sorte, une version allégée. Point besoin de conteur talentueux, ni de plusieurs heures, ni de rameuter les voisins pour venir compléter la douzaine de participants nécessaires à une partie digne de ce nom. Deux camps vont en découdre. D'un côté, les chasseurs de vampires, dont le but est de faire goûter du Pieu Ancêtre à la créature nocturne. De l'autre, ledit vampire et son acolyte humain, Renfield, seul dont le rôle est connu de toute la tablée. Trouver derrière qui, parmi les autres joueurs, se cache celui dont les dents rayent le parquet est donc la priorité des chasseurs. La vie de ces derniers – ou prétendus tels – consiste, chacun son tour, à défausser une carte face visible et d'en donner une autre à Renfield, dont il



disposera ensuite à sa guise. Sachant, bien entendu, que certaines sont favorables aux chasseurs et d'autres au vampire, et que ce manège peut s'arrêter à tout moment, ces choix constituent le faisceau d'indices qui permettront, peut-être, de planter le *Nosferatu* comme un papillon avant que son serviteur n'ait le temps de poser cinq cartes blessures sur les joueurs. Et comme on ne défasse pas toujours ce qu'on veut, comme les rituels, ces puissants pouvoirs à disposition des humains, nécessitent

une grande coordination et que le vampire, s'il n'est pas complètement idiot, ou fin saoul, ou les deux, s'amusera à brouiller les pistes, la paranoïa, les accusations gratuites et les vraies-fausse indignations sont rapidement de mise. Ai-je besoin de préciser que planter le pieu dans la cage thoracique de la mauvaise personne aura pour conséquence la victoire du vampire et, au sein d'un couple, pourra générer insultes, ruptures et autres échanges impliquant des armes plus ou moins létales ?

Nidhogg

De cape et de PvP

Je sais que ça ne se fait pas de se plaindre quand on a un boulot de rêve comme le nôtre, mais quand même : le métier de testeur devient de plus en plus difficile. Autrefois, les conférences de rédaction étaient simples, les jeux avaient des titres immédiatement intelligibles. "Tu veux tester Sim City ou Flight Simulator ?" C'était le bon temps. Aujourd'hui, avec les indés, ça devient n'importe quoi. "Tu préfères tester Nosgoth ou Nidoggh ?" Sérieusement, les mecs...

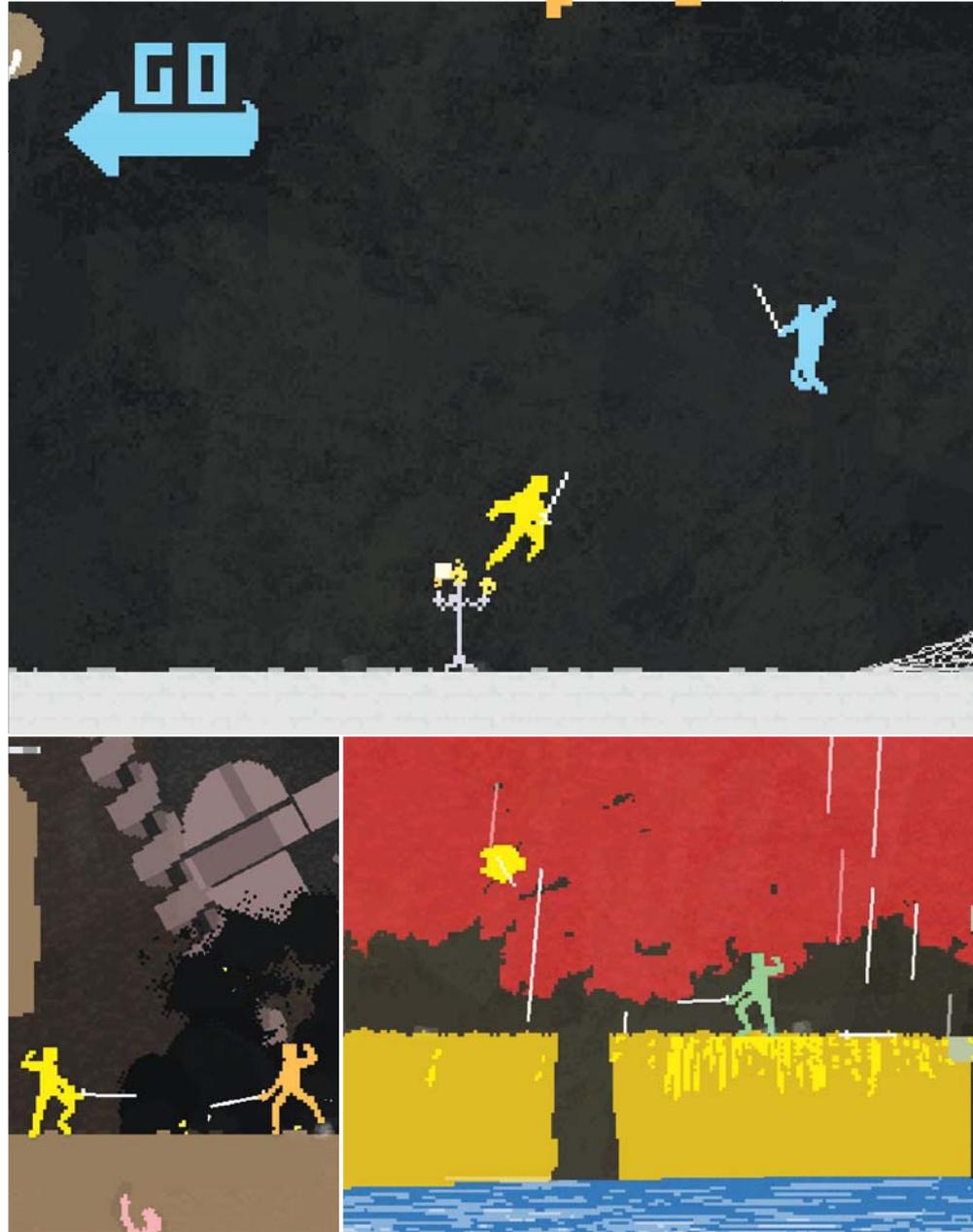
Et encore, ce n'est pas le pire. Depuis que ces salopards de développeurs indés nous bombardent de bons jeux, il devient impossible de bosser. J'écris ces lignes sur mon netbook, caché sous mon bureau, roulé en boule dans un drap. Autour de moi, depuis des jours, les rires et les cris de toute la rédac hystérique qui joue à *Towerfall* sur la Ouya. "Meilleur jeu depuis des siècles !", "attendez, la version PC va être encore meilleure !" La productivité était déjà presque tombée à zéro et là, venu de nulle part, *Nidhogg* est arrivé. Denis a sorti un pack de bières et proposé qu'on y joue tous ensemble. Alors a commencé ce qu'on appelle désormais, à voix basse et en tremblant, le *blackout*.

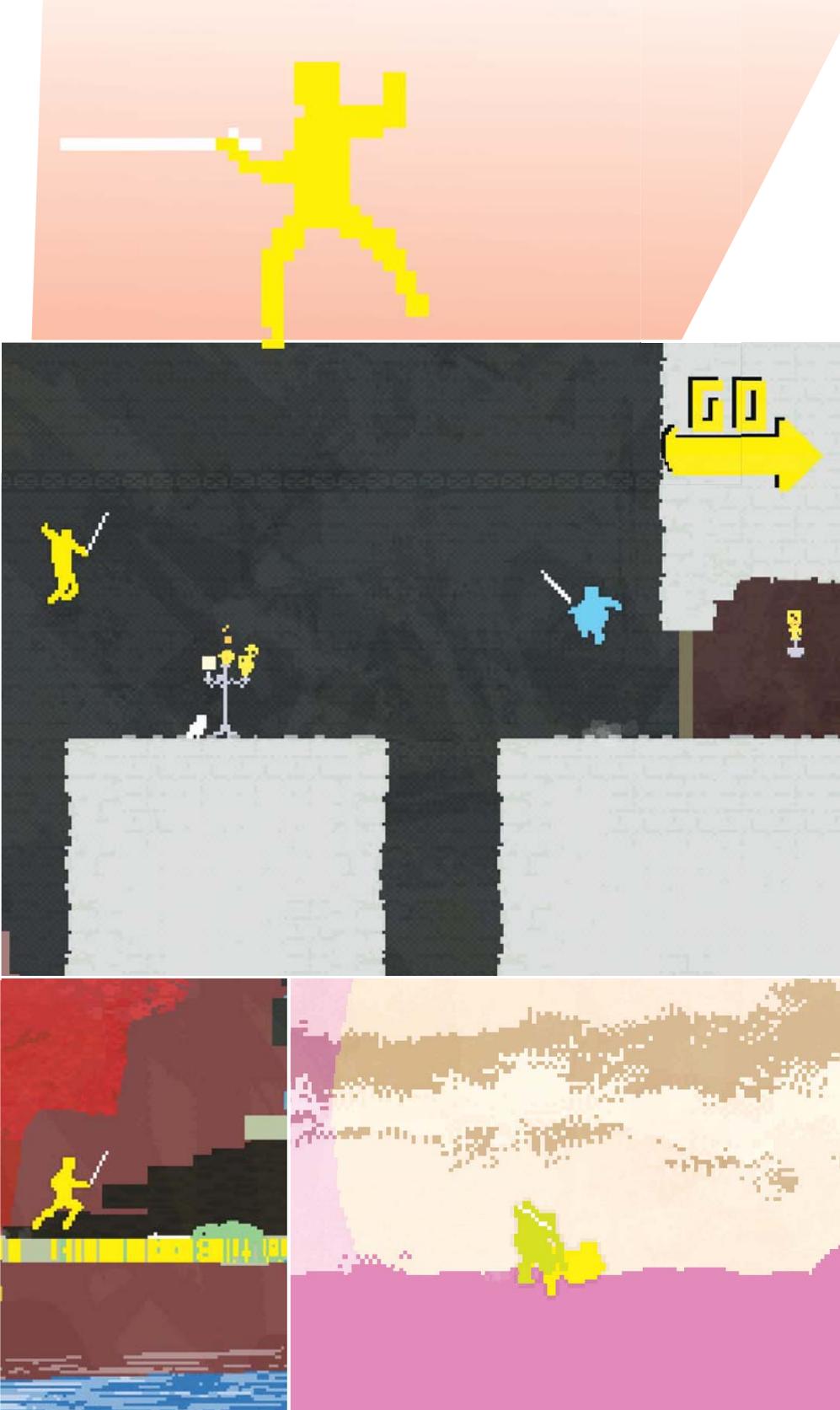
Bretteur sur gages. Pourtant, *Nidhogg* ne paye pas de mine. Des (très) gros pixels à peine sauvés par des animations très chouettes, seulement quatre niveaux au design visuel intéressant mais pas toujours très heureux, du PvP à un contre un comme seul mode de jeu (ou presque, on y reviendra), pas grand-chose en somme. C'est d'autant plus surprenant que le jeu a été montré pour la première fois en avril 2010 et que bon, euh, comment le dire poliment... ce n'est pas non plus un titre qui a dû nécessiter des milliers d'heures de boulot. "Ouais mais j'étais seul sur l'affaire et je bossais en même temps sur d'autres projets, je donnais des cours à l'Université, alors...", a vaguement tenté de se justifier Mark Essen, avant d'expliquer que le projet n'a

vraiment démarré que lorsque sa collaboratrice Kristy Norindr, nettement moins velléitaire, a rejoint le projet. Je résume : la rédac est obnubilée par un jeu pas super beau, tout con, qu'un gros feignant a mis quatre ans à développer. Un jeu dans lequel, pour résumer, deux personnages se font face au milieu d'un niveau symétrique, épée en main. Celui de droite doit atteindre l'extrême gauche de l'arène, celui de gauche l'extrême droite. À chaque fois qu'un joueur tue son adversaire, il gagne la possibilité de progresser en direction de sa "sortie" mais,

tous les quelques mètres, va croiser son adversaire, subitement réapparu, qui va à nouveau tenter de le tuer pour pouvoir repartir dans l'autre direction. Dit comme ça, convenez-en, ce n'est pas super sexy.

Conter fleuret. En pratique c'est parfait. On a l'impression de se trouver devant un *Prince of Persia* sous cocktail coke-LSD dans lequel les gardes réapparaîtraient en permanence, ne laissant pas au joueur le moindre instant de repos. Les combats sont à la fois très rapides (la première touche





que la moindre erreur puisse faire complètement basculer une partie qui semblait gagnée d'avance, rendent chaque partie de *Nidhogg* unique, bourrée de suspense jusqu'à la dernière seconde. *Nidhogg* est, sans l'ombre d'un doute, le meilleur party game 1v1 de ces dernières années.

Escrime et châtement. Mais, et c'est là que le bât blesse, rien d'autre qu'un party game 1v1. *Nidhogg* manque cruellement de contenu pour un jeu vendu 14 euros. Le mode solo est anecdotique et peut tout juste servir à s'entraîner tant l'I.A. maîtrise mal les déplacements. Le multi online est handicapé par un lag pas forcément énorme mais suffisant pour rendre très désagréable un jeu où les échanges de coups sont souvent timés au dixième de seconde. Quant aux "variations" qui permettent de modifier le gameplay, elles vont du très dispensable (une option pour jouer sans épées ou les faire revenir à l'envoyeur comme des boomerangs) au ridicule (un mode où les joueurs sautent en permanence, un autre où ils rampent). Seul le mode "ralenti", qui valorise l'aspect tactique des combats, présente un peu d'intérêt. Alors oui, il y a aussi le mode tournoi, mais il ne fait pas grand-chose de plus qu'un bête combo carnet-crayon utilisé pour savoir contre qui on doit jouer ensuite. Quant aux arènes, même si elles offrent chacune un gameplay un peu particulier – tapis roulants, ponts qui s'effondrent, hautes herbes qui cachent les joueurs... –, elles ne sont tout de même que quatre dont une, "Clouds", très peu lisible en raison d'un mauvais contraste de couleurs. *Nidhogg* est un jeu bâclé, un jeu qui n'est pas le quart de ce qu'il aurait pu être. *Nidhogg* a aussi un gameplay brillant, élégant, parfait, le genre de gameplay qu'on croise une fois tous les deux ans. Et c'est à ce jeu que dois mettre une note. Je vous le disais, le métier de testeur devient de plus en plus difficile.

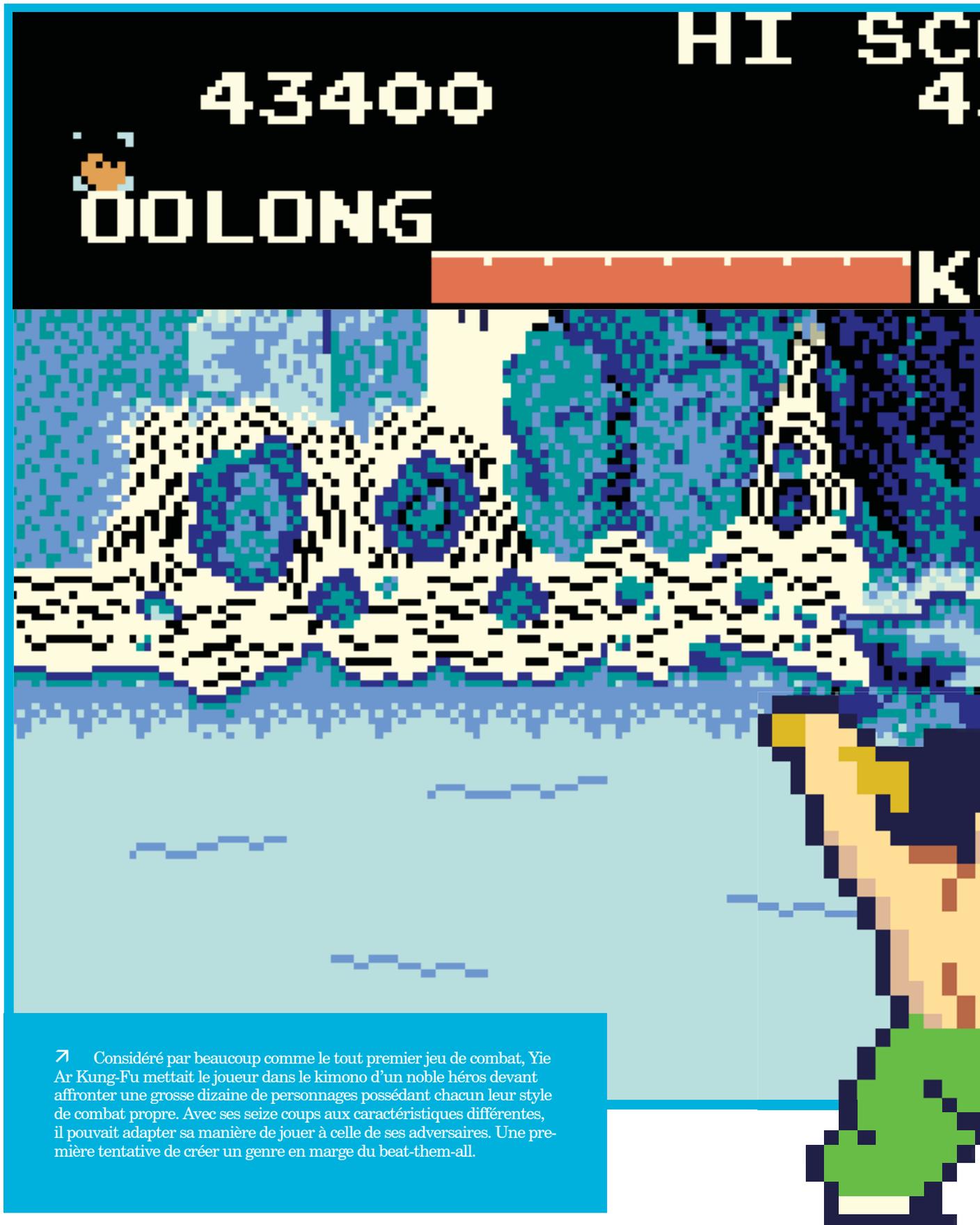
Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Les amis, cessons de tergiverser : nerveux, bourré de suspense, porté par un gameplay ultra-efficace et terriblement élégant, *Nidhogg* est le meilleur jeu 1v1 de ces dernières années. Mais c'est aussi, et c'est tragique, un titre qui n'a pas grand-chose à offrir à part son gameplay : quatre niveaux (dont un raté), un seul mode de jeu assaisonné de quelques "variations" sans intérêt, *Nidhogg* n'est que l'ombre de ce qu'il aurait pu être. Mais bon, ça reste malgré tout une ombre bien sympa dans laquelle on a vite fait de se prélasser quelques heures.

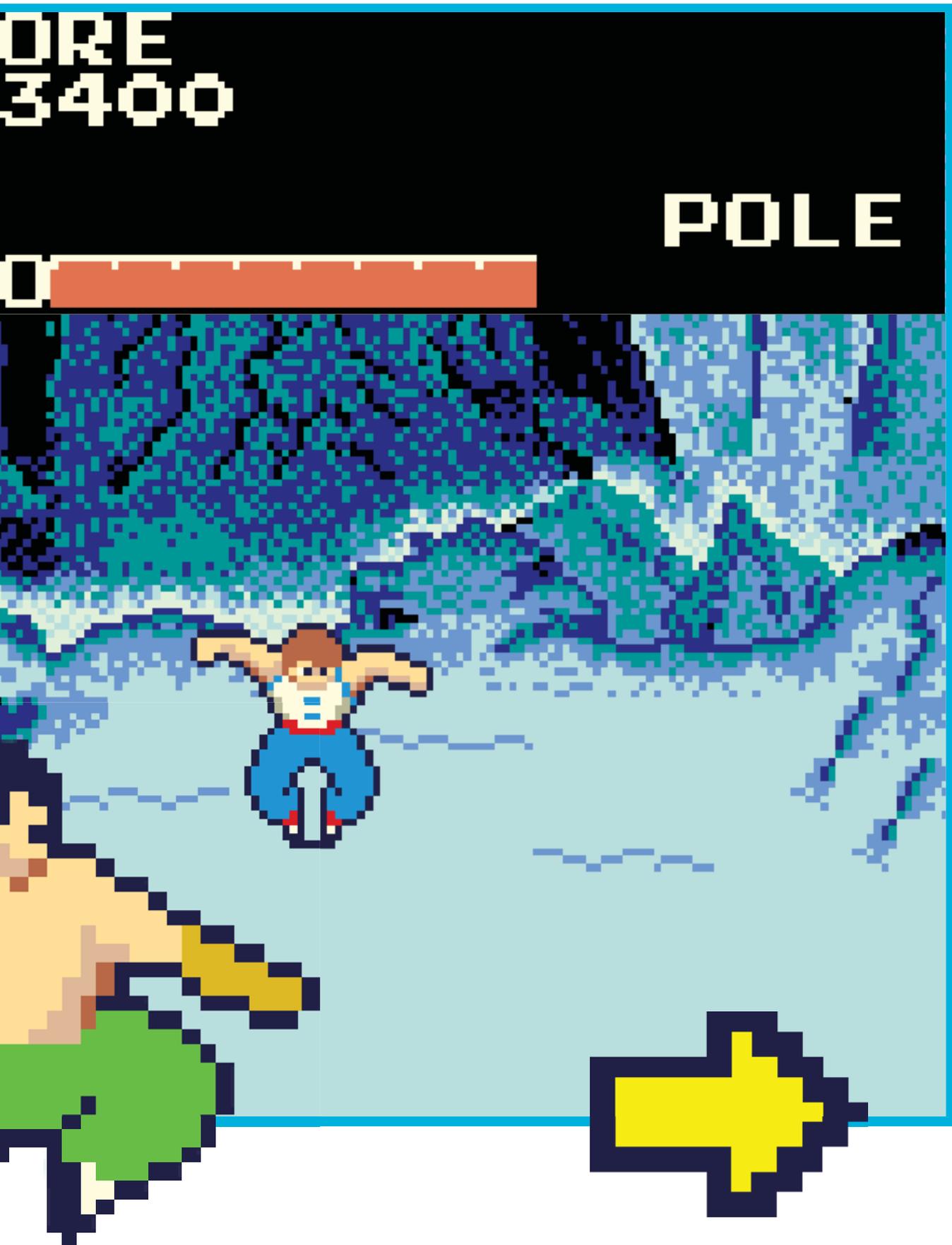
8

d'épée est toujours mortelle), extrêmement simples (deux boutons – attaque et saut) et horriblement tactiques. Bien calculer sa roulade pour se glisser sous l'adversaire, bien timer son coup de pied sauté pour le faire tomber. Baisser son épée – trois "hauts" de garde sont possibles – en dessous de celle de l'adversaire puis la relever brusquement pour le désarmer. Ou bien jeter son épée, tout simplement, pour tenter d'embrocher un type un peu distrait ou un lâche en train de s'enfuir. Car, et on a tendance à l'oublier lors des premières parties,

l'important dans *Nidhogg* n'est pas de tuer l'ennemi mais d'atteindre son extrémité de l'arène. Il est parfois plus efficace de courir comme un dératé, de sauter par-dessus les précipices et l'adversaire, que de lui faire face, quitte à abandonner son épée pour pouvoir courir plus vite. Bien sûr, à un moment ou à un autre, généralement lorsqu'on n'est plus qu'à quelques mètres de la ligne d'arrivée, le salopard réussit à nous empaler et repart dans l'autre direction, détricotant toute la belle avance qu'on avait accumulée. Ces retournements permanents, le fait



➤ Considéré par beaucoup comme le tout premier jeu de combat, Yie Ar Kung-Fu mettait le joueur dans le kimono d'un noble héros devant affronter une grosse dizaine de personnages possédant chacun leur style de combat propre. Avec ses seize coups aux caractéristiques différentes, il pouvait adapter sa manière de jouer à celle de ses adversaires. Une première tentative de créer un genre en marge du beat-them-all.



State of Decay

La mort est dans le pré

À la suite de la publication du test Xbox 360 de *State of Decay*, Jeff Strain, président d'Undead Labs, nous a fait parvenir ce mail : "Cher Omar, j'ai eu l'occasion de lire votre papier et je tiens à rectifier un certain nombre d'erreurs factuelles : contrairement à ce que vous avancez, je n'ai jamais possédé de sandales Birkenstocks de toute ma vie. Les chaussures que je portais lors de cette fameuse présentation de Guild Wars en février 2005 étaient le pinacle du bon goût et de la praticité : des sabots ouverts au niveau du talon. Et comme vous en aviez l'intuition, j'ai bien changé de style. Toutefois, il ne s'agit pas de "Paras Coquées 20 trous" mais d'excellentes (et particulièrement élégantes si vous vivez dans certaines régions rurales des États-Unis) bottes de travail Redwing. Et vous pensiez que seuls les Parisiens avaient bon goût... Merci de rétablir la vérité auprès de vos lecteurs."

Toujours aussi bien. Pour être honnête, même si le concept du droit de réponse m'y oblige, je ne publierai pas ce genre de rectification pour tout le monde... Seulement, Jeff Strain a gagné le droit de me demander ce qu'il veut en sortant il y a quelques mois un excellent survival horror en monde ouvert. Un fantôme de fan de zombie : exploration d'une région rurale américaine, mise en place de planques, sauvetage de survivants, tensions entre les gens habitant sous un même toit, missions scénarisées se mélangeant avec des objectifs générés aléatoirement, ressources limitées en quantité, menace reposant sur le nombre plus que sur la puissance des monstres... Une merveille indiscutable malheureusement disponible uniquement sur Xbox 360. Et puis, Undead Labs a décidé de publier une version bêta – très propre, il faut le reconnaître – via Steam Early Access, avant de se mettre à développer un DLC payant.

Voire franchement mieux. Et me voilà tranquillement en train de jouer sur mon PC, au clavier et à la souris, à un jeu sur lequel j'ai déjà passé



soixante heures sur console. Et c'est toujours aussi bien. C'est même vachement mieux : plus de ralentissements, une meilleure distance de vue, des graphismes légèrement plus agréables, une maniabilité mieux foutue, moins de bugs et tout ce qu'il faut comme petites adaptations. *State of Decay* mérite toujours son 9/10, allez-y les yeux fermés. Si la campagne peut se boucler à toute vitesse, vous pouvez aussi approfondir autant que vous voulez, ou recommencer depuis le début grâce à la dimension aléatoire très présente. Ou alors, vous pouvez vous offrir le DLC – qui n'introduit pas de nouvelle carte, gardez-le à l'esprit – et orienter votre parti vers des horizons plus rogue-like où la situation se complique à vitesse grand V, où la mort est définitive et où l'on débloque

des héros de plus en plus puissants pour affronter des situations de plus en plus folles. Dans tous les cas, vous ne regretterez pas votre thune.

Omar Boulon

Notre avis

Comme l'enfant de Darry Cowl et de Jacky Sardou, *State of Decay* est laid. Mais il est doté d'une personnalité et d'une profondeur d'âme sans pareilles. Surtout depuis qu'il est disponible sur PC et qu'on peut le bidouiller dans tous les sens. Enfin, n'épiloguons pas : l'achat du jeu de base est absolument indispensable. En ce qui concerne le DLC, il s'agit d'une manière très "rogue-like" de se défouler sans avoir à subir le fardeau émotionnel d'un PNJ mort ou d'une planque rayée de la carte.

9



Un jeu (un peu) moins laid...

Enfin pas pour tout le monde. Comme d'habitude, les joueurs qui ont filé leurs sous à ATI se mordront les doigts... En effet, le seul moyen de limiter l'aliasing cauchemardesque qui afflige *State of Decay* est de posséder une carte Nvidia, de télécharger l'utilitaire Nvidia Inspector et de mettre un peu les doigts dans le cambouis. Il va falloir créer un profil spécialisé, le lier à l'exécutable "stateofdecay.exe" que vous trouverez dans le répertoire steam/steamapps/Common/*State of Decay* puis modifier à la main l'entrée AntiAliasing Comptability en rentrant le code : 0x000012C1. Passez ensuite Anti-aliasing-Mode sur "Override Any Application settings". Pour le reste, c'est à vous de voir. Sur une GTX770 avec l'AA sur 8x et l'AA Transparency sur 4x, le jeu est jouable à 50 FPS.

Les mods visuels

Les Parents qui ont un enfant charmant, gentil et aimable mais difforme connaissent le problème. On passe une bonne journée avec lui, on s'habitue, on est plein d'amour, on le couche le sourire aux lèvres et le lendemain matin, au moment d'aller le pêcher dans son berceau, à froid, ça fait quand même mal. C'est la même chose pour *State of Decay*... Au bout de trente minutes de jeu, il ne vous viendrait pas à l'idée de vous plaindre de sa tronche en biais, mais

au lancement, c'est une autre histoire. "Pourtant il avait des bons gènes", puisque le jeu a été développé sur une version très light du CryENGINE. C'est pour cela que des tarés ont lancé le projet CryENGINE Mix, qui essaie de transférer à *SoD* tous les shaders effets & compagnie du moteur complet de Crytek. Et ça marche pas mal... Le jeu prend un beau coup de jeune, tout est nettement plus propre. Malheureusement, au bout d'un certain temps, il arrive que des corruptions graphiques sur la flotte, le ciel ou la tronche de certains persos apparaissent. Moi je n'ai pas de problème, mais les gens d'Internet ne sont pas d'accord. Les lâches pourront quand même profiter d'une version graphique légèrement améliorée en ayant recours à Demonfists SweetFX... Amélioration de la lumière, plus de détails, mais surtout un recalibrage de la lumière afin de la rendre plus réaliste (en virant la teinte rouge dominante) qui, à mon avis, flingue un peu l'ambiance. En même temps, ça se règle facilement à condition de fouiller l'ini...

Les mods de gameplay

State of Decay est un jeu tout à fait admirable. Mais certaines personnes de bon goût regretteront peut-être certaines petites facilités et autres arrangements avec le credo Romerien (et pas Rohmerien, quoique ça pourrait être marrant des Contes Moraux-

Vivants). Qu'à cela ne tienne, un moddeur a mis au point le George Romero Mod, un projet pharaonique et super chouette. Il s'agit en fait de petits fichiers altérant tous les aspects du gameplay que vous mixez selon votre bon vouloir. Vous avez envie de rejouer *Dawn of the Dead* ? Très bien... Pour cela, piochez zombies lents, zombies nombreux, zombies attirés par le bruit des armes à feu, zombies attirés par la lampe de poche, attaque fatale (le premier coup vous met à terre, le second coup vous achève) et fièvre noire (tout PNJ mordu est contaminé, rendu incapable d'aider et risque de se transformer). Vous êtes un peu couillon et vous préférez Zack Snyder ? Alors faites courir vos cadavres ambulants et ne m'adressez plus la parole. Il est aussi possible de décider de la solidité des véhicules, du niveau de récompense ou de popularité en fonction de vos réussites, du nombre de planques, du type d'infectés spéciaux présents ou pas et j'en passe... En poussant le système dans ses retranchements, on peut recouvrir la carte de morts-vivants et jouer à *Carmageddon*. Mais il serait dommage de limiter ce mod à cela. L'installation (et la désinstallation si vous avez pensé à sauvegarder vos fichiers) est évidente grâce à un système d'arborescence très bien foutue et il est possible de modder indépendamment le jeu d'origine et le DLC. Il est fort ce Romero.

The Banner Saga

Le pari drakkar

Le lecteur attentif que vous êtes aura remarqué que ce test vient conclure l'À Venir de *Banner Saga*, paru dans le numéro précédent. Parce que bon, c'est bien gentil de former une équipe avec des anciens de BioWare puis de faire kickstarter un jeu de rôles, mais encore faut-il être capable de donner le change.

Eh bien, le journalisme total vient d'avoir raison, puisque ces deux semaines ont permis aux développeurs de finaliser leur produit avec un moteur 3D dantesque et d'ajouter des dizaines de couches au gameplay. Non, je déconne, c'est exactement la même chose avec des musiques plus variées et quelques détails ajoutés par-ci par-là. C'est donc sans surprise que l'histoire, relatant l'invasion d'une contrée viking imaginaire par des Dredges, de puissants humanoïdes engoncés dans de lourdes armures, reste inchangée. Un événement qu'on abordera depuis deux points de vue en nous faisant jouer à tour de rôle Hakon, un Varls qui est chargé de récolter des taxes avec ses mercenaires et celui de Rook, première victime avec son village de l'arrivée des Dredges. Et jeu de rôles oblige, les choix auront une importance et une architecture proches de celle d'un livre dont on est le héros. En d'autres termes, vous devrez régulièrement prendre des décisions qui ne changeront, hélas, pas énormément la trame principale mais pourront déboucher sur la perte définitive d'un compagnon. Eh ouais, on ne se méfie jamais assez des ravins remplis de lames acérées et de lions.

Destins animés. Mais bien loin de ces considérations scénaristiques, *The Banner Saga* se distingue avec un gameplay qui emprunte les codes des *Final Fantasy Tactics* et autres *Fire Emblem*. Presque trop peut-être puisque l'on retrouve aussi d'agaçantes simplifications propres au genre, heureusement compensées par des règles suffisamment



Pour jouer à *Banner Saga*, mieux vaut toucher sa bille en anglais. Surtout quand le jeu nous balance des cinématiques sans sous-titres où tout le monde parle avec un gros accent nordique.



Les Varls comme le gros blond de droite sont une des rares fantaisies du jeu, soit des humains beaucoup plus grands et cocus que leurs cousins.



"tactiques et techniques". Je m'explique. De base, vos pérégrinations vous permettront de recruter des héros qui pourront être utilisés lors d'affrontements importants. À ce moment, le jeu bascule dans un combat au tour par tour classique où chaque personnage est – entre autres – défini par des points d'armure et de force. Les premiers vont ainsi réduire la quantité de dégâts reçus, tandis que les seconds feront office de points de vie tout en influant sur les points de dégâts infligés. Aussi, chacun peut entamer l'amure ou la force d'un adversaire, poussant le joueur à élaborer sa stratégie autour de cet axe, tout en prenant en compte les capacités spéciales de tous les combattants. Mais *The Banner Saga* se distingue également par le fait de diriger deux "caravanes", ajoutant une sorte de

mini-jeu supplémentaire où l'on doit gérer ses vivres et le moral des troupes pour s'en sortir au mieux lors des guerres, ces affrontements à grande échelle et plutôt simplistes. Bref, *The Banner Saga* est plutôt convaincant, même si l'on regrettera parfois le manque de profondeur des combats, certains faux choix de son histoire ou la fin qui se dévoile après sept ou huit malheureuses heures.

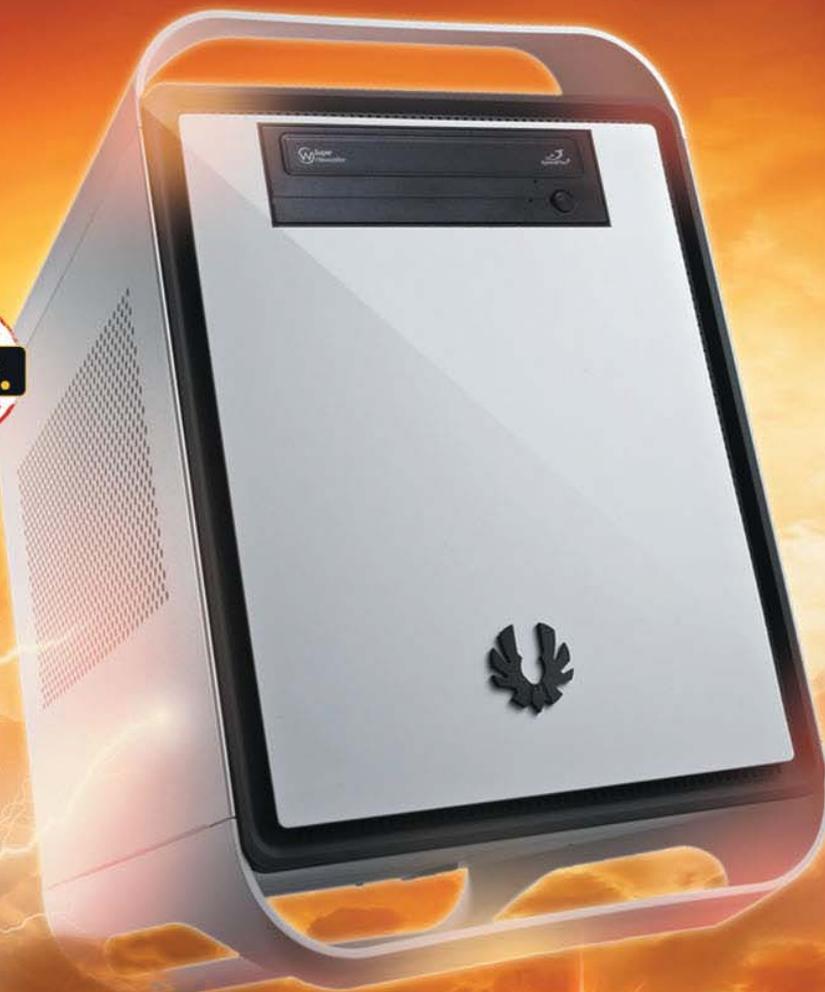
Kahn Lusth

Notre avis

Du tour par tour sympa, un univers original, une histoire bien écrite... sur tous les plans, *The Banner Saga* est un bon jeu. Dommage, car avec un peu plus de temps et de moyens, la barre aurait pu être placée bien plus haut.

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

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE



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.

Shadowrun Returns

... de me voir cyber en ce miroir

Shadowrun Returns est sorti le 25 juillet dernier. Pourtant, *Canard PC* l'a scandaleusement dédaigné. Je l'ai scandaleusement dédaigné. Vous imaginez peut-être qu'avant de donner un avis franc mais circonstancié, j'attendais une traduction française du jeu. Ou que je voulais voir les premières campagnes d'envergure réalisées avec l'éditeur fourni par le studio.

Il est même possible que quelques petits malins se soient dit "Ah ouais, il attend la sortie de *DragonFall*, le DLC berlinois...". Tiens et pourquoi pas l'inclusion de la sauvegarde manuelle ? Vous avez tout faux. Le fait est que j'ai une âme, voyez-vous. Je souffre. J'y peux rien : tout ce qui est *Shadowrun*, ça me rappelle ma période Châtelet-les-Halles. Je pointais à cinq heures du mat' dans le Relais H en face du commissariat souterrain. Ils l'ont fermé. Quand j'avais fini de dealer du *Télé 7 Jours* à de la rombière, je m'achetais un Liptonic et un Sundy au distributeur planqué derrière les portes battantes, je montais à la FNAC m'offrir un des horribles romans traduits par Fleuve Noir, je m'asseyais sur les sièges en ferraille côté RER-A direction Boissy-Saint-Léger/Marne-La-Vallée et je lisais jusqu'à ce que je me fasse dégager par mes potes du GPSR.

Shadowrun Unlimited : Le bac à sable

Vous avez bouclé la campagne et vous aimeriez vous débarrasser d'un début de claustrophobie ? Alors hop, direction *Shadowrun Unlimited*. Ce module vous offre une chouette bouffée d'air frais : Seattle est librement explorable via un système de hubs ; vous vous cherchez vos propres fixers, vous négociez vos runs, vous vous faites courser par la police si vous portez une arme illégale sans faux permis et vous construisez votre business en partant d'en bas. Le moddeur a ajouté un système de

Street Cred permettant de débloquer des runs de plus en plus audacieux, tout en le contrebalançant avec un indicateur du bordel que vous foutez en ville (le heat) qui, couplé à votre notoriété, influe sur la fréquence et la brutalité des interventions policières. Il y en a pour tous les goûts depuis le charmeur jusqu'au decker en passant par le bourrin. Vous pourrez même vous offrir de jolies petites planques et engager des gens qui n'hésiteront pas à vous ruiner si vous les mettez trop en danger. Il y en a tellement que je ne peux pas tout citer. Mais, *WARING*, c'est encore bien bugué !

On va vous remettre Decker.

Aujourd'hui, comme dit le psy, je suis riche, je vais bien, j'ai un travail, j'ai une maison. J'ai un psy. Et je vais pouvoir écrire ce papier sans flashback. Sans me rappeler du goût déconcertant du sandwich que m'offrirait le petit

bonhomme du restaurant chinois. Sans penser à l'odeur de la bière dans la barbe de Manu. Et son petit chien, son petit chien. Ouais, donc, *Shadowrun Returns* propose au joueur une incarnation vidéoludique absolument parfaite de l'univers créé par FASA pour le jeu de rôles papier. Dans une société ultra-technologique et dirigée par des mégacorporations, un événement mystique a tout transformé. Désormais, Elf, Orks, Trolls, Dragons et autres nains font partie de la vie quotidienne. Parfois, même, il vous regarde le matin dans le miroir. Et Karima, je me demande quelle vie elle a. Enfin, la magie est là et elle a tout changé, et rien changé aussi : entre les tours high-tech où se décide l'avenir du monde, les bidonvilles prolifèrent. Il y a des toxicos, des putes, des macros, des clodos. Et beaucoup de tueurs, de voleurs, de deckers qui gagnent leur vie en exécutant les basses œuvres de corporations.





Dans Unlimited, pour gagner du temps, vous pouvez passer d'un hub à l'autre en appelant un taxi. Enfin, quand ils ne font pas la guerre aux "Véhicules de tourisme avec chauffeur".

Samourais des roux. Vous incarnez évidemment un de ces mercenaires. Et contrairement aux saints épisodes Super Nintendo et Megadrive, vous pourrez choisir librement votre race et votre spécialité. Mais cette fois-ci, il n'est pas question de boulot. Est-ce que Demba est toujours flic ? C'est personnel. Un de vos vieux potes – ou plutôt une de vos vieilles relations de travail – vous embauche à titre posthume. Crevé le poivrot. Crevé bizarrement d'ailleurs, avec des morceaux en moins, au fond d'une ruelle. Dépiauté avec une précision chirurgicale. Un petit whodunnit sauce cyberpunk avec juste ce qu'il faut d'ésotérisme, ça vous dit ? Tant mieux, parce que *Shadowrun Returns* constitue un point d'entrée parfait dans l'univers pour le débutant : toutes les conventions, tous les thèmes majeurs de la licence sont là, parfaitement exposés et exploités. En ce qui concerne les gros fans, même combat : les clins d'œil, les auto-citations pointues

et les bons vieux clichés n'attendent que vous. Surtout que c'est somptueusement écrit... Mordant, drôle, tourné comme du Chandler qui aurait mangé Neal Stephenson. Un vrai délice pour les gens qui aiment lire les jeux vidéo.

Shamanque d'ouverture. Pour ceux qui aiment jouer aux jeux vidéo, c'est un peu différent. Qu'il s'agisse du déroulé de la quête, de l'influence des dialogues, de la liberté d'exploration ou même des combats... Ben, c'est léger quoi. Le jeu est extrêmement linéaire, les dialogues permettent d'infléchir le ton mais pas l'issue, le monde est très détaillé mais un peu étroit. Au moins, je sais qu'Aurel va bien. Allez, n'exagérons rien, s'investir dans des quêtes secondaires, être un shaman ou un decker, avoir un perso doté de chouettes stats dans une compétence pas forcément utile permet quand même de débloquent régulièrement de nouveaux passages (miamiam la matrice)

Nightmare Harvest : Le chef-d'œuvre

Voilà qui doit foutre bien la honte à Harebrained... Cette campagne amateur, qui vous occupera dans les 7-8 heures, se paie le luxe d'offrir une écriture et une immersion au moins équivalentes à celles du scénario officiel tout en introduisant exactement ce qui lui manquait : la liberté. Si le jeu repose sur une histoire brillante, rien ne vous empêche de vous balader comme vous le désirez, de jouer le bon ou le méchant, d'aller dans le sens de la quête principale ou de nager à contre-courant. Comme dans tout excellent RPG, votre feuille de perso aura autant d'influence sur le monde que vos décisions et il y aura toujours une poignée de solutions pour un même problème. On saluera en particulier l'effort au niveau des dialogues : vous pouvez vous taire, vous barrer, insulter et j'en passe. Mais le plus intéressant n'est pas là... Nightmare Harvest exige de vraies recherches... Le joueur va devoir suivre une piste, observer, écouter, analyser. Pour faire simple, c'est chouette comme une vraie partie avec un bon MJ.

ou de trouver une solution intéressante à une situation apparemment bouchée. Mais *Shadowrun Returns* tient malgré tout plus du chouette Livre dont vous êtes le héros mâtiné de Point & Click que de *Fallout* ou *PlanetScape*. Cette volonté d'être d'abord là pour l'histoire est particulièrement sensible en combat : c'est trop facile (y compris dans les niveaux de difficulté les plus élevés) et il faut vraiment le vouloir pour perdre. Mais c'est agréable. Délicieux, même... Et puis mignon comme tout, même si ça manque un peu d'animations. À votre place, j'y jouerais. Peut-être que comme ça vous oublierez les Halles.

Omar Boulon

Notre avis

Shadowrun Returns est loin du RPG plein de skill-checks, d'embranchements, de dialogues et d'exploration que l'on était en droit d'attendre. Mais c'est un jeu d'ambiance exceptionnel. Le genre de truc qui pourrait s'interposer entre vous et le monde le temps d'une rupture, d'un deuil ou d'un licenciement. Et pour ceux qui veulent rôlistiquer pour de vrai, il suffit de se tourner vers les modules, ce qui justifie bien un ou deux points de plus...

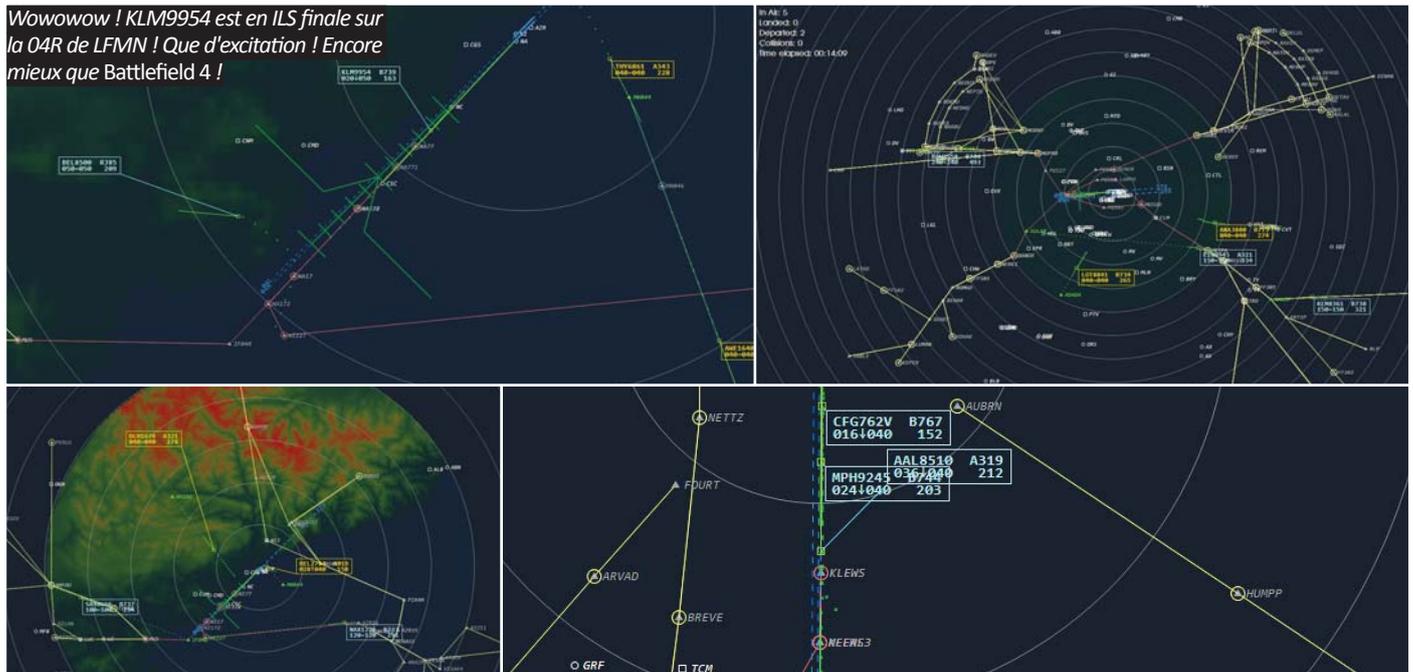
8

Global Air Traffic Control

Y a-t-il un contrôleur pour sauver l'avion ?

Je suis sûr que vous avez déjà joué à *Flight Control* sur votre smartphone Android ou votre iPad. C'est amusant, on y dirige au doigt des petits avions qui doivent se poser sur une piste sans se rentrer dedans. Cela donne une vision joyeuse et colorée du métier de contrôleur aérien. *Global Air Traffic Control*, c'est tout le contraire.

Wowowow ! KLM9954 est en ILS finale sur la 04R de LFMN ! Que d'excitation ! Encore mieux que Battlefield 4 !



Cette simulation est éditée par Aerosoft, une grosse boîte allemande qui fait son beurre en vendant des add-on ultra-pointus pour *Flight Simulator*. Donc, je vous le dis tout de suite, on n'est pas là pour déconner. *Global ATC* permet au joueur de se mettre dans la peau d'un contrôleur aérien chargé de gérer les départs et les arrivées sur l'aéroport de son choix. Vous en avez plus de 6500, accompagné d'une gigantesque base de données des trajets de navigation aérienne. Les SID, les STAR, les IAP, les IAF, les approches ILS ou visuelles, tout est là pour envoyer des navions le long des véritables routes aériennes, en respectant des procédures réalistes. Pour éviter que les zincs s'encastrent les uns dans les autres quand ils sont 12 à se présenter au même moment pour atterrir à Roissy, on leur donne des ordres à la souris, un peu comme dans un STR, ou en utilisant des commandes textes abrégées, genre "AFR6840 C A 220", ce qui en langage courant indique à un avion d'Air France de grimper à 22 000 pieds. L'interface est souvent le canard boiteux des simulateurs de trafic aérien, mais *Global ATC* s'en sort plutôt bien avec un écran clair, lisible et une ergonomie convenable. En moins de 20 minutes, on chope le coup et

on se met à ranger les avions à la queue-leu-leu comme un vrai petit professionnel. Un exploit pour un soft de ce genre. Les précédentes tentatives du genre, comme le très réaliste *ATC Simulator 2*, faisaient beaucoup d'efforts pour compliquer la vie de l'utilisateur.

Clire fort des partures. Vais-je pour autant chaudement recommander *Global ATC* à tout le monde ? Sûrement pas. Malgré des efforts au niveau de la présentation et l'interface qui le rendent relativement accessible, cela reste un produit de niche. Vous voyez les abréviations étranges que j'ai utilisées au début de ce texte, SID, STAR et tout le bazar ? Si vous ne savez pas ce que c'est, hop, tournez la page, *Global ATC* n'a rien à vous offrir. Cette simu', uniquement en anglais, est réservée aux passionnés d'aviation civile qui sont déjà calés sur le sujet et veulent avoir un petit aperçu de la vie parfois très stressante, parfois très ennuyeuse, d'un contrôleur aérien. Pour ceux-là, l'expérience sera conforme aux attentes : jongler avec 15 avions au-dessus d'un aéroport international peut faire passer le temps à toute vitesse, et le sentiment de satisfaction qu'on éprouve en faisant atterrir sans encombre tout ce petit

Splendide enfilade d'avions en approche sur la 34R de Seattle avec des séparations parfaites. J'espère qu'un contrôleur aérien nous lit et reconnaîtra mon talent.

ackboo

monde après une heure de tricotage vaut bien un vol LFPG-KJFK en 737. Les plus exigeants regretteront l'absence des vrais horaires et plans de vol des compagnies aériennes ou quelques entorses au réalisme, comme ces clairances de décollage qu'un vrai contrôleur aérien d'approche n'a pas à donner. Mais dans l'ensemble, *Global ATC* fait plutôt bien son boulot.

Notre avis Il est toujours difficile de noter un jeu qui amusera beaucoup 0,5 % de notre lectorat mais laissera de marbre les 99,5 % restants. *Global ATC* est un bon simulateur de trafic aérien. Il ne fait aucun effort pour séduire le joueur moyen, mais devrait intéresser les passionnés d'aviation virtuelle qui passent leur journée avec LiveATC.net en fond sonore ou veulent s'entraîner pour VATSIM. Vous savez à quel camp vous appartenez.

7

**ULTRA-FIN, TACTILE, DESIGN ET PERFORMANT...
SOYEZ PRÊT À REDÉFINIR LES USAGES DE L'INFORMATIQUE MOBILE**



1359€⁹⁵

LDLC IRIS ULTRASLIM FB2-I5-8-S2-H8



Wi-Fi N • Bluetooth 4.0 • HDMI 1.4
USB 3.0 • Housse OFFERTE

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE



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.

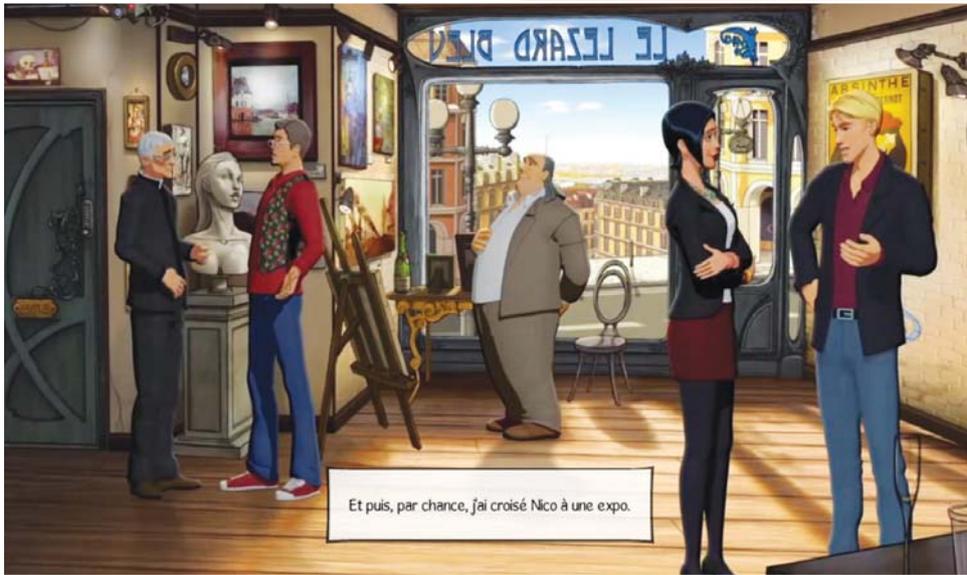
Les Chevaliers de Baphomet :

La Malédiction du Serpent

Nostalgie, j'écris ton nom

Ma grande décision pour cette année 2014, c'est de dire non à la négativité ! Je suis désormais pleine d'enthousiasme et de points d'exclamation ! Le gilet de Sébum n'est pas moche, il est original ! Mes parents ne sont pas vieux, ils sont sages ! Et cette résurrection des *Chevaliers de Baphomet* n'est pas ratée, c'est une intéressante mise en bouche !

Broken Sword – *Les Chevaliers de Baphomet* en français –, c'est un peu comme les pogs et les kangos, un truc emblématique de mon jeune âge. C'était il y a 18 ans, et à l'époque, la mode c'était les expériences viscérales à la *Duke Nukem 3D* et autres pan-pan-t'es-mort. Les parents responsables et les skillophobes s'étaient donc rués sur *The Shadow of the Templars*, un joli Point & Click qui lançait l'Américain George Stobbart et la journaliste Nicole Collard à la poursuite d'un clown et de secrets aussi mystérieux que ceux des Templiers. Trois épisodes, dont deux en 3D, et quelques années plus tard, les jeunes désargentés qui avaient retourné *Broken Sword* dans tous les sens sur PC ou PlayStation sont désormais des adultes responsables et détenteurs d'un compte en banque. Alors, quand Charles Cecil, l'adorable monsieur britannique à l'origine de la série, propose sur Kickstarter de réchauffer leur madeleine de Proust, 14 000 adultes responsables cassent leur PEL avec enthousiasme. C'était l'année dernière, du coup Charles Cecil a récupéré tellement d'argent (771 000 dollars récoltés quand il en demandait 400 000) qu'il a dit qu'il ferait le jeu qu'il avait prévu en mieux et en plus long, et nous voilà bien embêtés parce que du coup on n'a que la première partie de ce cinquième épisode et qu'il va falloir attendre une date indéterminée entre "janvier 2014" et "le premier trimestre 2014" pour avoir la suite.



Sur mes inventaires en bas de l'écran. Ces quelques menus jalons posés, je peux laisser libre cours à toute ma positivité. Ah, que c'est joli ! Que les décors délicatement peints à la main sont délicieux ! Quelle finesse dans le design des personnages ! Elle est telle qu'elle en viendrait presque à éclipser la qualité de l'animation. Mention spéciale au tutoriel et à l'interface des puzzles et de l'aide, dont le design est véritablement dans son jus, tout droit sorti des années 1990 ! Et quel plaisir de pouvoir choisir le mode d'affichage de l'inventaire, fixe ou déroulant ! Quel classicisme dans l'interface et dans les interactions, entièrement gérées à la souris ! En dehors des qualités graphiques et ergonomiques indéniables de ce *Broken Sword 5*, il faut bien avouer que la nostalgie fonctionne à plein. Que j'étais

heureuse de retrouver George et Nicole et leur voix originale d'époque. Et en français s'il vous plaît ! George assure une galerie d'art, Nico est là puisqu'elle est journaliste, Paris est magnifique et le soleil brille sur Montmartre. C'est coloré, gai, du bonheur en barre.

Sur mes intrigues de meurtre.

Quand soudain, coup de tonnerre



dans un ciel d'été métaphorique, un homme inquiétant, portant un casque de moto comme Kahn Lusth, arrive, vole La Malediccio, un tableau dont on a compris qu'il était important grâce à un flashback haletant, et tue le propriétaire de la galerie. Un meurtre, et le vol d'une œuvre ébahis, il n'en fallait pas plus pour que notre duo d'aventuriers s'y colle. À ce stade, on est donc guillemet comme jamais, le rose aux joues et

le souffle haletant. Heureusement pour notre santé cardiovasculaire, George, que l'on contrôle la majeure partie du temps, va prendre la peine pendant toute la durée de l'aventure de bien tout nous expliquer. Ses petites phases narratives, à l'imparfait de l'indicatif, sont dotées d'un charme inégalable. D'autant plus qu'elles disposent d'une vertu extraordinaire. Dans les vieux *Broken Sword*, souvent, on butait sur des difficultés ahurissantes. Un puzzle avec une chèvre, un sokoban sorti de nulle part, un genre de taquin-labyrinthe-verrou... Combien d'heures avons-nous pu passer à stimuler nos connexions axonales et à apprendre à gérer la frustration face à ces énigmes hermétiques ?

Sur mes énigmes en papier mâché. Dans cette *Malédiction du Serpent*, rien de tel. Lorsqu'il a quelque chose à faire, George n'en démord pas,

et nous met donc sur la bonne piste, toujours à l'imparfait. "*Je devays twou-vay une indice avant de quitter la pièce.*" Quelques puzzles purs et pas trop durs viennent nous donner un peu plus de bonheur encore : il y a une lettre déchirée à reconstituer, une anagramme à trouver, un code secret à craquer. Jamais l'on n'a besoin de se stresser, de s'énerver, on reste joyeux et détendu, quand ce n'est pas carrément relaxé, tout en résolvant les énigmes avec l'aisance insouciant du couteau dans la motte de beurre à température ambiante. Le reste du temps, il s'agit de cliquer au bon endroit et parfois de combiner les bons objets. Rien n'est tiré par les cheveux. Et, dans l'hypothèse improbable où l'on serait coincé, une aide de jeu vous propose un guide très explicite de ce que vous avez à faire. Pas des indices sibyllins : de la solution directe, comme ça on ne s'embête pas.

Sur mes personnages stéréotypés.

Et puis, on navigue toujours en terrain connu. Ceux qui connaissent George et Nico ne seront pas surpris par une éventuelle évolution des personnages : il n'y en a pas. Le reste du casting, un inspecteur de police autosatisfait et son assistant le gendarme incontinent (quelle charmante distorsion de la réalité) s'appliquent à mettre des bâtons dans les roues de George et Nico. Bijou, la femme du galeriste, est maquillée comme une voiture volée et volage comme la plume au vent. Laine, le critique d'art, n'a d'yeux que pour le décolleté de Nico. Le Russe est méchant, la femme hystérique et le serveur existentialiste. J'entends les esprits chagrins s'écrier "*Clichés ! Stéréotypes !*". Mais Charles Cecil répliquerait, avec son charmant accent britannique, celui qui excuse tout : "*Non, ce sont des archétypes, pas des stéréotypes.*" Après cinq petites heures de jeu, l'histoire démarrait à peine. Je suis donc désormais très en appétit. Et j'attends la suite.

Maria Kalash

Notre avis

Nostalgie ! Nostalgie ! Nostalgie ! Nostalgiiiiiiiie !

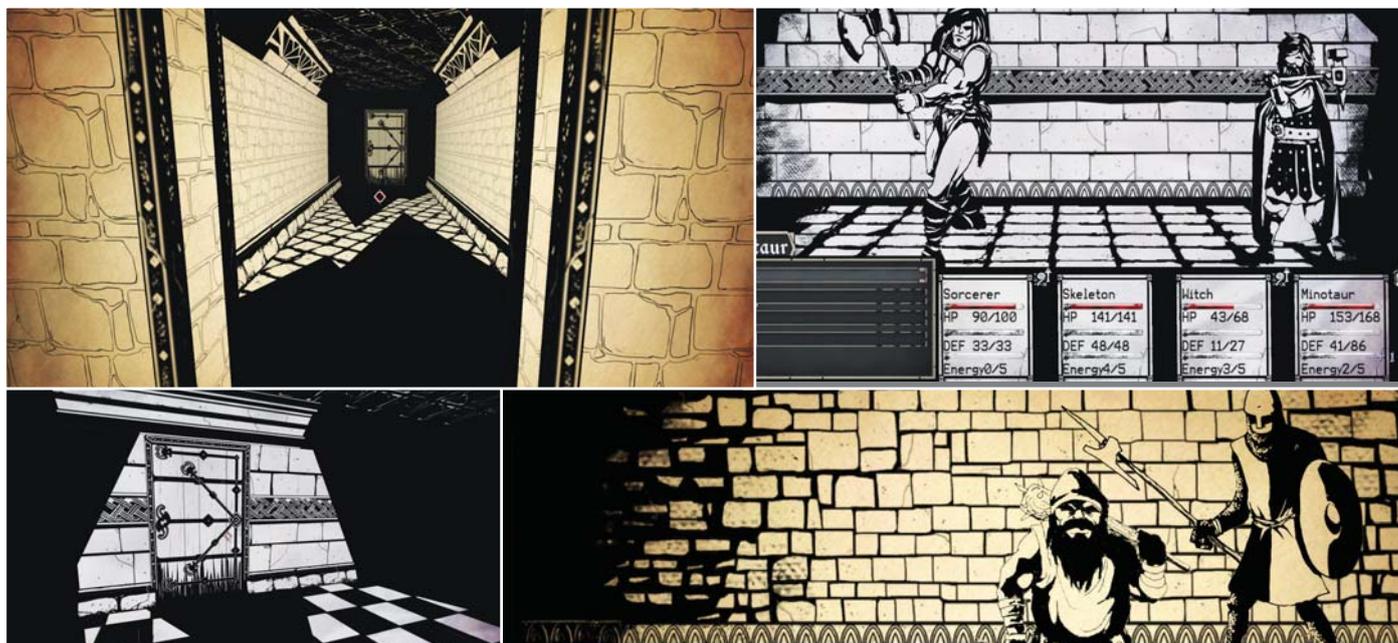
(non mais franchement, attendez qu'on ait pu voir la suite parce que pour l'instant c'est in-croy-able mais peut-être pas au point de dépenser du temps et de l'argent pour ça).

À suivre / 10

Paper Sorcerer

Papier absorbant

La plupart du temps, quand un jeu est bon, on sait pourquoi. Le gameplay est fantastique, la direction artistique exceptionnelle, l'écriture brillante... Même les jeux qui semblent parfaits sur tous les points reposent sur une qualité principale : qu'aurait été *Dishonored* sans son level design ? Dans *Paper Sorcerer* c'est un peu différent.



Rien n'est parfait, rien n'est vraiment réussi. La musique est chouette mais répétitive, les niveaux aussi, la D.A. oscille en permanence entre le génial et le plan-plan, les combats sont intéressants mais mal équilibrés, l'interface tellement horrible qu'elle pourrait être utilisée à Guantanamo. Et pourtant ça marche. Tous ces éléments bancals, mis ensemble, fonctionnent. *Paper Sorcerer*, difficile de le dire mieux, est un jeu qui a du charme. Déjà par son scénario. On incarne un sorcier anonyme qui cherche à s'échapper d'une prison magique. Rien de très original. Ça devient plus intéressant quand on apprend que cette prison qui nous retient est un livre maudit, le *Librum Claustum*, dont le joueur va devoir faire sauter les reliures pour retrouver la liberté.

Jetez l'encre. Notre sorcier va donc arpenter des couloirs beiges et noirs, qui donnent l'impression d'être dessinés sur une feuille jaunie, décorés de grandes ombres qui ressemblent presque à des déchirures. Cette phase d'exploration, qui se fait librement et en temps réel, façon FPS, est la grande claque du jeu. Je n'avais pas vu un style visuel aussi marquant depuis l'alpha de *Betrayer*. Parfois, au détour d'un couloir, on tombe sur un petit nuage de particules noires (d'encre ?) qui indiquent

une rencontre, en général un combat. Ces derniers se déroulent en tour par tour, dans un système à mi-chemin entre JdR old-school à la *Ishar* et JRPG, les personnages devant à chaque tour choisir entre les traditionnelles options attaque/compétence/objet. Ah oui, j'ai oublié de vous dire. Très vite, notre sorcier va avoir la possibilité d'invoquer trois compagnons à choisir parmi une liste assez peuplée de bestioles bizarres qui vont du guerrier squelette au minotaure en passant par la sorcière, l'imp ou l'abomination biscornue. Chaque créature dispose de compétences très particulières (soin, buffs, debuffs, attaques plus ou moins puissantes...) et il est essentiel, comme dans *Dungeon Master*, de se constituer une équipe équilibrée pour espérer survivre. Espérer, oui, parce que, à moins d'avoir opté pour le lâche mode "easy", les combats sont durs. Très durs. Parfois même trop durs, en particulier les combats de boss à la fin de chaque chapitre qui, non contents d'infliger des dégâts colossaux, sont des réservoirs de points de vie sur pattes assez pénibles à vider. Alors on s'enfile potion de vie sur potion de vie pour tenir la distance, on retourne en ville (le camp de réfugiés où se cachent les prisonniers cherchant à s'évader, qui sert de hub) où l'on achète du matos et des upgrades à l'aide d'une interface

cauchemardesque : pour la première fois depuis 1985 sans doute, il est nécessaire de sortir de la boutique pour voir de quel équipement nos persos disposent avant d'y entrer à nouveau pour faire ses emplettes. C'est pénible, très pénible. Beaucoup de choses sont pénibles dans *Paper Sorcerer*. Mais c'est un premier jeu. Un jeu vendu 5 dollars. Un jeu à l'ambiance si particulière, si prenante, qu'il est difficile, malgré tous ses défauts, de se décider à quitter, qu'on a toujours envie de retourner dans les étranges couloirs du *Librum Claustum* par curiosité, pour voir quelles surprises nous réserve le chapitre suivant. Du charme, je vous dis.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis *Paper Sorcerer* est une curiosité : mélange de jeu d'exploration en vue subjective et de combats RPG ultra-old school, il n'aurait rien de très original sans son scénario agréablement tordu (devoir s'échapper d'un livre maudit, tout de même...) et l'atmosphère d'inquiétante étrangeté qui se dégage de ses couloirs extra-dimensionnels. Une variation moderne et intéressante sur le thème de *Dungeon Master*, malheureusement fournie en bundle avec une interface des années 1980.

7

UNE CONFIGURATION MUSCLÉE, INGÉNIEUSE ET INDISPENSABLE POUR LES GAMERS NOMADES

LDLC
PC7 **MASTER8** PLUS

PROCESSEUR Intel® Core™ i5-4670K 3,4 GHz
MÉMOIRE 8 Go RAM DDR3
STOCKAGE SSD 120 Go + SSHD 1 To
CARTE GRAPHIQUE NVIDIA® GeForce® GTX 760 2 Go
CARTE MÈRE Gaming ASRock Z87-M8

1 329€95



PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE



The Novelist

La Maison des secrets

Quand j'étais étudiante en journalisme, on nous avait organisé une fois un genre de séminaire où l'on avait pu rencontrer des scientifiques de l'Institut national de la recherche agronomique, du genre avec des grosses lunettes et des pulls à motifs incroyables. Et derrière le sexy des questions genre agriculture bio ou pas bio, labour ou semi-direct, j'ai appris une leçon de vie incomparable : la bonne solution n'existe pas. Tout dépend de vos priorités.



Dan Kaplan a l'angoisse de la page blanche. Ce qui, pour un écrivain, est fâcheux. Avec sa femme, Linda, et son fils, Tommy, ils passent l'été dans une grande maison avec vue sur la mer. Linda, depuis qu'elle est devenue maman, a mis de côté sa passion pour l'art, espérant profiter de cet isolement pour recoller les morceaux de son mariage et retrouver le bonheur de peindre. Leur fils n'a que cinq ans mais éprouve déjà des difficultés scolaires et se fait chahuter par certains camarades de classe. Lui veut passer du temps avec son père et avec ses copains. Dan est un écrivain très malheureux, constamment angoissé, pressé par son éditeur, et pas toujours hyper impliqué dans la vie des siens.

Casper de famille. Et vous, là-dedans ? Le joueur est un esprit. Un genre de fantôme bienveillant et intrusif, qui hante la maison, lit les Post-it et les journaux intimes, pénètre l'esprit des convives et prodigue ses conseils pendant leur sommeil. Normalement, vous vous déplacez d'ampoule en ampoule (la maison a été sponsorisée par un magasin de luminaires) et vous sortez parfois du réseau électrique

pour aller lire une note ou entrevoir quelques souvenirs, directement dans le cerveau des Kaplan. Vous évitez de vous faire surprendre par la famille, et voilà pour le gameplay. Ça se joue au clavier-souris, sans problème particulier. Si vous êtes du genre feignasse, vous pouvez opter pour le mode histoire, auquel cas vous devenez un fantôme parfaitement invisible, sans risque de se faire pincer. Mais cela ôte, à mon avis, une partie du maigre intérêt du jeu. Chaque jour, un nouveau problème se pose. Vous devez donc lire toutes les notes concernant chacun des membres de la famille, fouiller leur mémoire, et choisir ensuite le conseil que vous allez donner à Dan (j'aurais bien conseillé Linda et Tommy par moments, mais vous êtes un fantôme qui a du respect pour une forme de hiérarchie traditionnelle de la famille). Exemple : Dan veut écrire son livre, Linda veut picoler en amoureux, Tommy veut jouer avec son père. Vous choisirez donc entre la machine à écrire, la bouteille de vin et la boîte de jeu. Et si vous êtes un peu malin, vous profiterez de la nuit pour choisir aussi un "compromis" : "Je joue avec le petit, et après on s'en jette un, promis chérie."

Tu seras un homme, mon sacrifice.

Assez rapidement, cette structure devient un peu mécanique, un peu artificielle. Les doublages (tout en anglais, comme les textes), à peine médiocres, n'aident pas. Et pourtant. Autant le matériel hyper bien écrit et plutôt crédible, de *Gone Home*, m'avait laissée de marbre, avec son scénario à la *Plus Belle La Vie*, autant les conflits larvés, sacrifices nécessaires, auxquels Dan est en proie m'ont touchée. Pourtant, je ne suis pas père de famille, je n'ai pas de penchant pour la bouteille et personne n'a encore renoncé à sa passion pour ma carrière. Mais quand même. Mes choix, jamais satisfaisants, ont toujours compté. Et du coup, presque malgré moi, j'ai aimé.

Maria Kalash

Notre avis

Malgré ses maladresses, *The Novelist* est loin d'être inintéressant. Assez mou, un peu répétitif, mécanique, franchement pas terrible en termes de jeu pur, il parvient quand même à se montrer très touchant, sans trop de prétention ni de cukulterie. Du coup, j'aurais tendance à le recommander parce que cela n'arrive pas si souvent.

6

Teslagrad

Si jeune et déjà chargé

"Pipo, attention à ta tête !" C'est la 28^e fois que je le préviens. Normalement, il ne craint rien : à chaque fois, le pad que je jette est retenu et échoue à quelques mètres de son bureau. Mais à force d'enchaîner les tentatives ratées sur ce boss de *Teslagrad*, j'ai peur que le câble USB ne finisse par lâcher...



Teslagrad est mignon. *Teslagrad* est malin. Aussi. *Teslagrad* est plaisant. Souvent. Mais ça n'empêche pas *Teslagrad* d'être régulièrement à deux doigts de se prendre une paire de tartes dantesque, de celles qui déchaussent les molaires en un aller-retour. Petit jeu de plateforme 2D joliment dessiné et animé, la création du studio norvégien Rain Games nous confie la responsabilité d'un enfant – dont on ignore jusqu'au nom et que nous appellerons donc "Machin" pour plus de commodité – poursuivi par des individus patibulaires, mais néanmoins représentants de l'autorité. L'univers évoque une Russie version steampunk et au terme d'une course-poursuite sur les toits, Machin trouve refuge dans la tour Tesla. Un lieu où l'on s'est livré à diverses expérimentations en matière d'électricité et plus précisément d'électromagnétisme. Progressivement, ce brave Machin va dégoter divers objets. Le premier, un gant, lui permet de charger, positivement ou négativement, certains objets. Je le précise à l'intention des cancre qui nous lisent en masse et qui ont séché les cours de physique : deux objets de polarités opposées s'attirent ; de même polarité, ils se repoussent. Voilà, vous avez

la base des énigmes physiques de *Teslagrad*, sachant que rapidement, Machin sera capable de se téléporter de quelques mètres ou de se polariser lui-même.

Plaies et boss. C'est donc en enchaînant les lévitations, les progressions au plafond et en déjouant les divers pièges vicelards placés sur son passage que Machin explore l'environnement "ouvert" de la Tour Tesla (comprenez par-là qu'il est possible de revenir sur ses pas, dans les précédents tableaux, afin de récupérer des bobines cachées). Le tout en alternant des phases de plateforme plus classiques, mobilisant davantage les réflexes que la cervelle. Malheureusement pour *Teslagrad* – et pour nous – les contrôles se montrent parfois patauds, notamment quand il s'agit de sauter d'une échelle. Mais le plus gros souci, c'est la résistance de notre personnage. Les gamins, c'est connu – notamment par les parents condamnés à la perpétuité –, c'est tout mou et ça n'encaisse pas les chocs. Une simple décharge de 200 000 volts ou une barre de fer plantée dans l'estomac suffit à mettre un terme à leur courte existence. Machin ne fait pas exception et le moindre contact avec un

élément hostile se traduit par une mort immédiate, renvoyant le joueur au précédent checkpoint. Vous me direz, ces derniers ne sont pas trop espacés les uns des autres. Mais compte tenu de la faible marge d'erreur autorisée par certains passages – en particulier les combats de boss, à s'arracher les cheveux –, c'est heureux. On est bien loin de la difficulté débile des jeux maso-core, mais si vous êtes attiré par les énigmes de *Teslagrad*, soyez tout de même conscient que la composante purement plateforme du jeu peut poser de sérieux problèmes aux gens qui, comme moi, disposent de deux mains gauche enduites d'huile d'olive.

Guy Moquette

Notre avis *Teslagrad* ne se contente pas d'être agréable à l'œil. Ses puzzles physiques sont bien pensés et leur résolution ne manque jamais de provoquer cette bouffée d'autosatisfaction si grisante. Mais à côté, ses phases de plateforme sont plus convenues et, surtout, peuvent décourager les joueurs qui n'ont pas la patience d'enchaîner une quinzaine de sauts millimétrés de lui accorder toute l'attention qu'il mériterait.

7

Continue? 9876543210

Mémoire morte

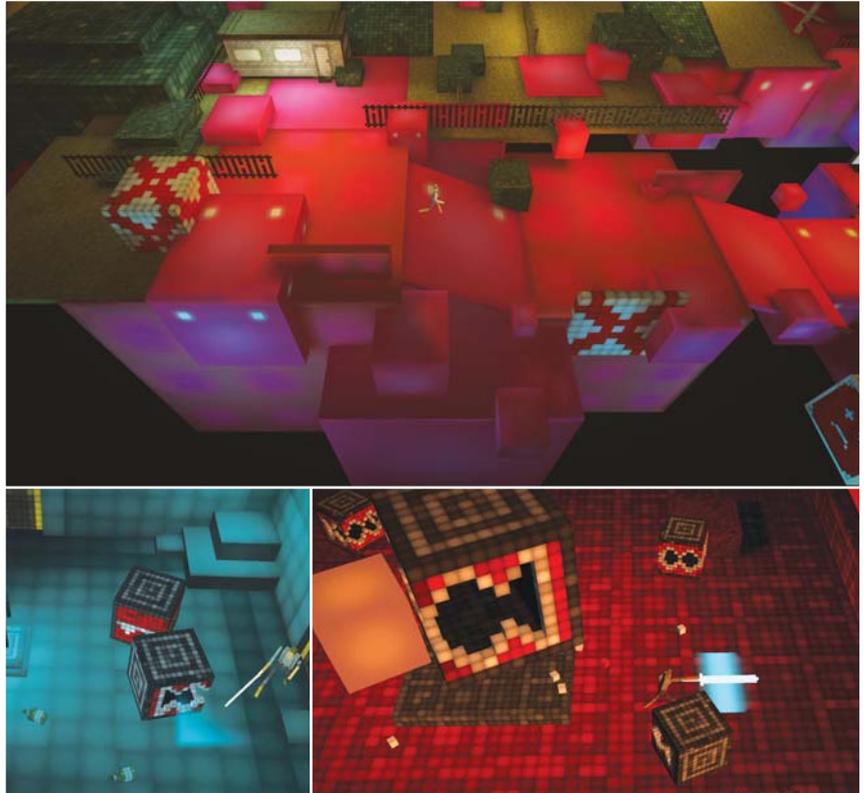
Tout le monde a son petit truc rebelle, sa petite façon personnelle de dire merde à l'autorité. Certains fument, d'autres écoutent du death metal, d'autres encore se font mettre un anneau dans le nez. Chez *Canard PC*, on spoile les jeux. "Rien à foutre de la destination, ce qui compte c'est le voyage !", comme le hurle Boulon entre une lecture de Huysmans et une injection intraoculaire de protéines de porc. La plupart du temps c'est rigolo, parfois c'est gênant.

Par exemple, impossible de spoiler *Continue?9876543210*. Et attention, je ne parle même pas de vous raconter la fin de l'histoire (ce qui n'aurait de toute façon pas grand intérêt) mais tout simplement de vous décrire le jeu lui-même. De vous dire ce en quoi consiste son gameplay. C'est encore pire que *The Stanley Parable*, qui perd tout intérêt si on vous raconte ce qui s'y passe. *Continue* est un jeu qui perd beaucoup d'intérêt dès qu'on vous dit comment on y joue. D'ailleurs, dès le début de la partie, une boîte de dialogue apparaît et nous offre un choix : voulez-vous lire le manuel ou garder le mystère, découvrir par vous-même le fonctionnement du jeu ? Autant dire que vous avez tout intérêt à choisir cette dernière option.

Passes-moi le Styx. Essayons quand même de parler de *Continue*. Au début, notre personnage meurt. Oui, déjà c'est mal barré. Dans une longue intro de plusieurs minutes (ET IMPOSSIBLE À ZAPPER), on le voit

Avertissement sur l'épilepsie

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer à *Continue?9876543210*. Les flashes lumineux bien violents risquent de vous vriller le cortex, vous laissant dans l'état de mort cérébrale typique des fans de janimation.



perdre son dernier point de vie, traverser une version numérique du Styx et atterrir dans les limbes de la RAM en compagnie d'autres entités qui ont quitté leur monde de jeu. Résignées, elles disent attendre l'arrivée du garbage collector, processus chargé de vider la mémoire des éléments inutilisés. Notre personnage, bien sûr, refuse ce destin et tente de fuir. Durant chaque partie, il traversera au maximum six niveaux (choisis aléatoirement parmi onze "thèmes" : un campement de caravanes, une forêt, un quartier chaud, une ville sous les bombes...). Il rencontrera des gens, combattra les émissaires du garbage collector et, pour espérer survivre, devra constamment chercher un équilibre entre les deux grands mécanismes de jeu (dont, promis, je ne vous dirai pas plus), l'un consistant à fuir, l'autre à se mettre à l'abri. Régulièrement il sera plongé, le temps d'une hallucination, dans une petite séquence de gameplay old-school, plateforme, *Space Invaders* ou top-down shooter... Bien sûr, à la fin, il mourra, pour de bon cette fois. Retour au néant, aucune échappatoire, qu'on ait survécu une minute ou deux heures, ça aura été pour rien, "la vie la plus longue vaut la plus brève", comme disait l'autre, qui n'était pas Commodore. Quoique... Car peu à peu, notre personnage réalise qu'il ne sert à rien de

s'accrocher, que sa dernière quête est de réaliser qu'il ne finira jamais sa quête, à éteindre le désir, à accepter la mort. Ça aurait pu virer au pensum branlos mais, curieusement, ça marche. *Continue* est admirablement écrit, très bien réalisé (ce monde qui s'effondre, avalé par le néant, rappelle *L'Histoire sans fin* et *Eternal sunshine of the spotless mind*), fait partie de ces jeux qui, pour peu qu'on accepte d'y entrer, continuent de nous trotter dans la tête bien après la fin de la partie. Dommage qu'un système de combat mou et trop tolérant confirme le vieil adage qui veut qu'un jeu ne puisse pas avoir à la fois un gameplay parfait et un propos intelligent.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis

Sorte de *Livre des morts 2.0*, *Continue?9876543210* nous propose de vivre les derniers instants d'un personnage sur le point d'être effacé de la mémoire. Intelligent, très bien écrit, bourré de références à la programmation et à l'histoire du jeu vidéo, *Continue* n'est pas le jeu "à thème" didactique et chiant qu'on pouvait redouter. Il n'en reste pas moins très simple, moins un jeu qu'une expérience. Une expérience qui, cela dit, vaut le coup d'être tentée.

7

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

189€⁹⁵

Avis client : ★★★★★

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

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE



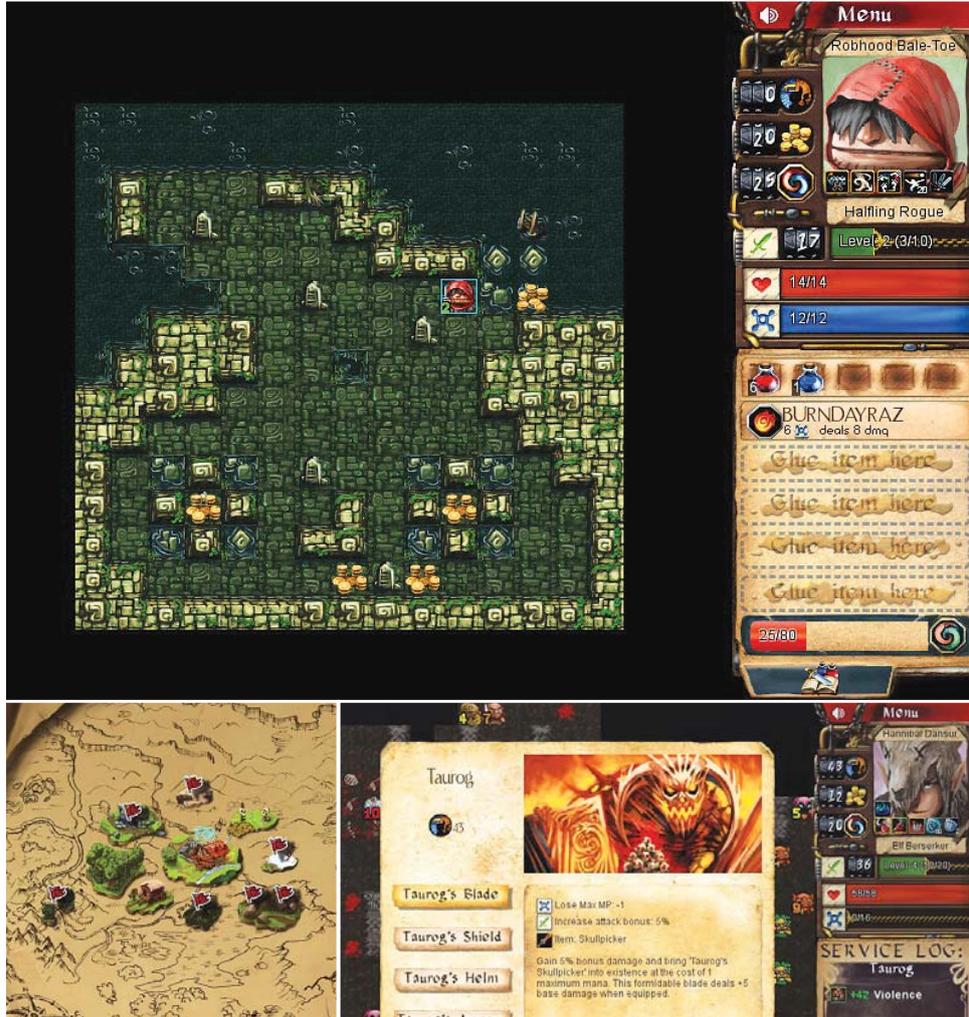
Desktop Dungeons

Sacré rôle

C'est dorénavant un fait établi : ces dernières années ont vu revenir sur le devant de la scène un genre que l'on croyait mort et enterré (à part pour quelques autistes comme ackboo qui jouaient à *Dwarf Fortress*) : le rogue-like. *Spelunky*, *Faster Than Light*, *The Binding of Isaac*, *Don't Starve*, *Rogue Legacy*, *Risk of Rain*... il y en a eu pour tous les goûts. Mais on en avait oublié un petit, caché, qui faisait pourtant son trou depuis 2011.

À l'origine, *Desktop Dungeons* est un jeu tout à fait modeste sorti en novembre 2011 par QCF Design, une petite équipe de Cape Town en Afrique du Sud. Diffusé presque sous le manteau, le jeu se voyait comme une variante rapide de *Rogue*, avec ses donjons générés aléatoirement et ses morts définitives. La différence, c'est qu'ici, chaque donjon peut être fini en une quinzaine de minutes. Il suffit de choisir sa classe et une race (chacune ayant ses forces et faiblesses) et c'est parti ! Le leveling s'avère particulièrement rapide et le but est tout simplement de tuer le boss de chaque map (généralement un gros monstre niveau 10). Armes, boucliers, pouvoirs magiques, on trouve de tout dans les méandres de chaque donjon, pour peu que l'on ait l'âme d'un aventurier explorateur. Cette recette simplissime mais exécutée avec brio a fait le succès (toutes proportions gardées) du jeu, qui en deviendrait presque un puzzle mâtiné d'éléments RPG. Aujourd'hui, le titre sort sur Steam dans une version toute refaite, bourrée de nouveautés et retravaillée de fond en comble. Du coup, on va essayer de faire un petit tour de toutes les mécaniques de gameplay du titre et vous expliquer pourquoi il s'agit sûrement de l'un des meilleurs rogue-like "classiques" du moment.

Donjons et æons. Chaque partie de *Desktop Dungeons* démarre dans votre village, où le maire vous expliquera qu'il faut ramener de l'argent pour construire ou améliorer les différents bâtiments de votre hameau. C'est qu'ils sont sacrément importants ces



bâtiments ! Déjà parce qu'ils permettront de débloquer races et classes mais aussi parce que l'on peut très vite construire une banque pour garder son argent au chaud, un forgeron pour créer de nouvelles armes ou encore la tente d'un marchand itinérant venant directement des enfers. Et pour ramener de l'argent, eh bien il n'y a pas trente-six solutions : il faudra pourfendre du goblin. Vient alors une phase essentielle : le choix de votre héros. J'en parlais un peu plus tôt mais le choix de la race et de la classe de votre combattant va drastiquement changer votre façon de jouer, tant les bonus et malus qui leur sont appliqués s'avèrent importants. La race ne changera qu'un seul paramètre, à savoir les bonus récupérés quand vous déciderez de convertir des objets ou des sorts pour vous en débarrasser. Par exemple, les elfes récupèrent un point de max mana tous les 100 points de conversion alors que les halflings, pour le même prix, auront une potion

de santé. Mais le plus important est bien sûr le choix de la classe. Entre le voleur qui a +33 % d'items sur la map et le prêtre qui fait 100 % de dégâts en plus contre les morts-vivants, on n'appréhende pas le niveau de la même manière.

Puzzle Bundle. D'ailleurs, une fois dans un donjon, comment ça se passe ? Eh bien, on retrouve notre fringant héros (ou héroïne) sur une case du niveau, entouré(e) par les ténèbres. Comme dans tout bon rogue-like, il faut avancer à l'aveugle pour découvrir le donjon petit à petit. On peut alors tomber sur des potions de vie ou de mana, des upgrades d'attaque, des magasins, des sorts magiques ou des ennemis. Ces derniers sont généralement immobiles et ne vous courront pas après s'ils vous voient, ce qui est une bonne chose quand on tombe sur un vampire level 9 alors qu'on vient de démarrer le niveau. Très vite, il faut chercher à optimiser l'ordre et la



manière de tuer ses adversaires pour leleveler le plus vite possible et s'en sortir sans perdre trop de plumes. Parce qu'en dehors de la génération aléatoire des niveaux, le facteur hasard n'entre presque jamais en compte dans *Desktop Dungeons*. L'issue des combats est uniquement décidée par des calculs et le jeu a la délicatesse de vous prévenir des conséquences de chaque coup que vous souhaitez porter. C'est cette absence de RNG (Random Number Generation – l'aléatoire, quoi) qui floute encore plus la frontière entre le rogue-like et le puzzle-game, transformant le jeu en véritable saloperie addictogène. Et quand bien même vous arriveriez à vous lasser des quêtes principales, il restera toujours un véritable mode puzzle, demandant au joueur de finir des donjons dans une situation donnée (et généralement difficile).

Trafic de Rogue. Comme si ça ne suffisait pas, chaque donjon est truffé de petites

idées ajoutant quelques épices à la recette. Je vous ai déjà parlé des magies qui vont de la boule de feu au poison en passant par la possibilité d'invoquer un monstre de votre niveau pour faire un peu d'XP gratuite (et que l'on peut donc convertir pour bénéficier d'un bonus selon sa race), mais on remarque plein d'autres choses. Par exemple, il est très souvent possible de tomber sur des passages menant à des salles secondaires. Ces pièces, souvent présentes pour vous aider, peuvent contenir une foule d'ennemis à bas niveau pour grinder; des personnages vous demandant de l'aide (et pouvant évidemment vous récompenser), des mini-énigmes, quêtes secondaires et j'en passe. Et enfin, on trouve les autels. De manière complètement aléatoire, vous pouvez croiser un monument rattaché à un dieu (parmi une petite dizaine), afin de lui prêter allégeance et obtenir, sous certaines conditions, son aide. Prenons l'exemple de Taurog, déité de la guerre et de

la sauvagerie. À partir du moment où je me rattache à lui, je gagne des points de piété à chaque adversaire massacré. Je peux ensuite revenir à son autel pour dépenser mes points et profiter d'items et de pouvoirs spéciaux. En revanche, je perds des points de piété à chaque magie utilisée (Taurog préfère la baston) et si j'ai l'outrecuidance de convertir l'un des équipements qu'il m'a donné, je peux dire au revoir à mes privilèges et me retrouverai instantanément affaibli. Extrêmement bien huilée, cette mécanique apporte énormément à l'aspect stratégique du jeu (qui, comme vous le voyez, commence à être sacrément touffu).

Desktop ou encore. À ce moment-là du test, vous devez vous dire que *Desktop Dungeons* est une espèce de truc extrêmement complexe et horriblement difficile, agaçant et confus au possible. Et vous auriez raison, tout du moins concernant les premières heures de jeu. L'interface du village n'est pas vraiment un modèle de simplicité et le didacticiel, même en essayant de bien faire, se révèle assez fastidieux. Le jeu s'annonce effectivement un peu lent et frustrant au début, mais la pilule passe très vite, notamment grâce à sa qualité d'écriture. Brillant là où on ne l'attendait pas forcément, *Desktop Dungeons* est absolument hilarant. La moindre phrase, le moindre bout de dialogue tombe à point nommé pour tourner en dérision les codes du médiéval-fantastique ou du jeu vidéo et la plupart des personnages sont cons comme leurs pieds. Cet humour-là aide précisément à tenir durant la phase de découverte du titre (à condition de maîtriser l'anglais). Ensuite, le reste est tout simplement enrobé par des graphismes mignons comme tout (les portraits des personnages sont géniaux) et une bande-son composée par Grant Kirkhope (*Goldeneye 64*, *Perfect Dark*) et Danny Baranowsky (*Super Meat Boy*, *The Binding of Isaac*), rien que ça. Vous l'aurez compris, *Desktop Dungeons* est un gigantesque gouffre temporel dont il est difficile de s'extirper une fois que l'on a assimilé ses nombreuses règles et idées. Difficile mais jamais injuste, le titre de QCF Design est une véritable réussite et mérite bien plus que l'accueil tiédasse qui lui a été réservé.

Pipomantis

Notre avis À l'heure où les rogue-like y vont tous de leur petit twist de gameplay pour appâter le chaland, *Desktop Dungeons* préfère ne pas trop s'éloigner de son père spirituel. Moins clinquant que les autres mais beaucoup plus "terroir", il est là, le rogue-like à l'ancienne qu'on attendait tous.

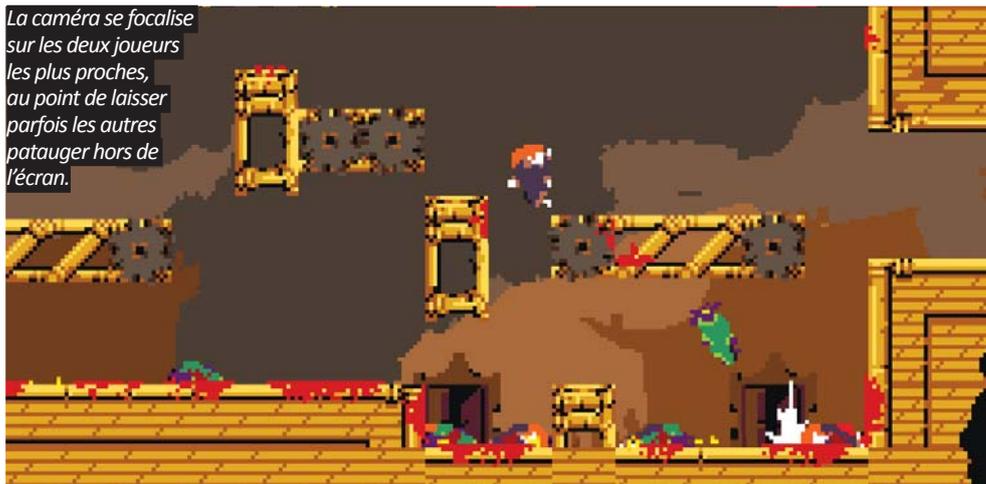
8

Samurai Gunn

Bushido Fun

Aujourd'hui, la rédaction n'est que silence et tapotis de claviers. Oui, on a tout pour être heureux : des jeux vidéo, des gens rigolos et de l'eau chaude pour se laver les mains. Tout ceci est bel et bon, à l'exception de Toto le Destroy qui rôde autour de nos bureaux : "Alors les narvalos, vous venez prendre votre branlée ou je viens vous chercher ?"

La caméra se focalise sur les deux joueurs les plus proches, au point de laisser parfois les autres patauger hors de l'écran.



Chaque niveau apporte son petit twist de gameplay. Ici, tomber dans l'eau neutralisera votre flingue.



Non Toto, plus personne ne veut toucher à ton jeu car maintenant, nous sommes tous des adultes responsables et productifs. Et puis bon, quand on profite de tes spasmes de manque pour te latter, c'est Kalash qui se pointe. Or, ça ne se fait pas de laisser les copains en nombre impair. Tout comme ça ne se fait pas de surfer sur la mode des gros pixels pour pondre vite fait son jeu. Eh oui, vous allez encore bouffer du graphisme cache-misère. D'ailleurs, les développeurs ne nient même pas avoir pris l'enrobage du soft par-dessus la jambe en expliquant que le développement avait débuté sur Game Maker, un logiciel habituellement utilisé par ceux qui veulent jouer à Peter Molyneux le temps d'un week-end. C'est donc assorti d'une partie graphique ultra-rétro que *Samurai Gunn* nous embarque dans

des deathmatches classiques, mélangeant beat-them-all et platformer 2D.

Petites samuraileries entre amis.

De base, tout le monde peut se meuler à coups de sabre et dispose d'un flingue capable de tirer trois balles par vie. Ça vous semble simpliste ? Le gameplay l'est tout autant avec ses attaques sur quatre axes et des déplacements dont les subtilités se résument à glisser ou sauter le long des murs. Or, il suffit de creuser un peu pour découvrir des attaques dotées d'un timer pour éviter le spam crétin, mais capables de renvoyer les balles et de repousser les personnages quand les lames se croisent. Bref, le feeling est excellent et le moindre coup au but se transforme en petit exploit. Et pour couronner le tout, la victoire ne s'arrache pas toujours facilement grâce au Showdown, une manche

d'une seule vie qui départage les joueurs à un point d'écart. Dans ce cas, le round se déroule sur une map tirée au sort qui offre, comme les cartes de base, sa petite variante de gameplay. Allez hop, youpi on achète ? Eh bien, il s'en est fallu de peu pour que je vous dise non, à cause d'une sortie dans un état catastrophique qui m'a donné envie de me détendre en passant un développeur par la fenêtre. Mais maintenant qu'il est patché, *Samurai Gunn* est un bon palliatif pour attendre *TowerFall*.

Kahn Lusth

Notre avis

Simple à prendre en mains et plein de petites finesses, *Samurai Gun* est un peu le party game pour les gens de bon goût. Dommage toutefois que les développeurs aient un peu pété les plombs sur le prix.

7

The Walking Dead Season Two : All That Remains (S2E1)

Plus Belle La Mort

En général, j'aime commencer mes textes par une parabole philosophique qui permet de comprendre d'emblée quel point de vue j'ai sur un jeu. Mais avec *The Walking Dead*, je n'y arrive pas. C'est trop d'émotions. D'amour, de haine, de joie et de fragilité. Et plus j'écris dessus, plus je me noie dedans.



Bon ben ça y est. Après une première saison (cinq épisodes), un intermède (*400 days*) et pas mal d'attente, j'ai retrouvé Clementine. Dans la forêt. Et à peu près toute seule. Tout est pareil et tout est différent. Le gameplay n'a pas évolué d'un pouce. On est dans une fiction interactive, avec quelques QTE dans les phases d'action, des choix de dialogue en temps limité qui font flipper parce qu'on sait qu'on va encore dire une connerie et d'assez longs passages où l'on n'est que spectateur. On retrouve la direction artistique impeccable, les petits détails de sound design qui donnent toute sa profondeur à cette ambiance pesante d'apocalypse zombie. Donc oui, à première vue, on se trouve en terrain connu. Même les petites agaceries facilement améliorables de la première saison, Telltale a décidé de ne pas y toucher : pas de possibilité de réassigner les touches, une gestion ubuesque des sauvegardes, vous voyez le genre.

Clementine is the new black. Sauf que tout a changé. D'abord on est dans la forêt. Fini les ruelles étroites. Bonjour les grands espaces, les bêtes sauvages

et les murs invisibles. Et puis, il y a surtout une nouveauté. Si j'étais à la fac, je dirais un changement de paradigme. Après avoir incarné Lee pendant la première saison, un Lee que l'on modelait un peu à notre image, et qui n'agissait, comme toute, que pour protéger la petite Clementine, on incarne cette fois-ci Clementine. C'est très étrange comme lien émotionnel. D'avoir joué son protecteur, et de l'incarner maintenant elle. Si je ne m'emmêle pas les pinceaux, elle a maintenant une dizaine d'années, sa tête est un peu moins grosse par rapport au reste de son corps, mais pour le reste, elle est pareille. Clem porte sa casquette fétiche, ses couettes et elle est toujours aussi mignonne et pas chiant. Alors que bon. On comprendrait, au vu des deux-trois bricoles qu'elle a traversées, la perte de ses parents, celle de Lee, les goules partout, que couve en elle une préadolescente perturbée. Mais non, elle est toujours de bonne volonté. Elle avance dans la vie, dans la mort, et les scénaristes en profitent pour la torturer un peu plus.

Santa Barbare. J'adore *The Walking Dead* autant que je le déteste. Par moments, je me surprends en train de pester.

Ah ça oui, ils peuvent se targuer d'avoir inventé un "genre Telltale", la telenovela adaptée aux gamers. Toutes les minutes trente, un jump scare, immédiatement suivi d'un rebondissement inattendu qui place la petite fille au centre de l'histoire dans une situation encore plus difficile, avec un peu plus de sang et de douleur, d'un peu plus viles trahisons, de plus méchants zombies et un univers plus sombre et cruel. Et puis, trente secondes après, j'ai la gorge serrée et les yeux mouillants. Par la force d'un dialogue juste, d'un regard, d'un pauvre malheureux petit choix, on atteint un petit moment de grâce et d'émotion. Et je me déteste.

Maria Kalash

Notre avis Vous avez aimé la saison 1 ? Pour l'instant, cela y ressemble beaucoup, en pire. Est-ce que je suis contente d'avoir retrouvé Clementine ? Oui. Est-ce que je suis contente de devoir pointer plusieurs semaines, accrochée à mon ravin, avant d'avoir de ses nouvelles ? Non.

À suivre/10

Space Hulk : Deathwing

Para de bibliothèque

J'ai une tendresse particulière pour Games Workshop. Je les remercie d'avoir rendu mon enfance et mon adolescence plus agréables. J'aimerais bien vous dire que Warhammer et compagnie m'a permis de me libérer des soucis, de me découvrir une vocation d'artiste ou de me faire plein de potes... Mais ça serait un mensonge.

Infos

Genre : FPS
d'ambiance
Développeur :
Stream On Studio
(Cocorico-
Beaujolais)
Éditeur : Focus
Home Interactive
Sortie prévue :
Fin 2014
Site : [http://
spacehulk-
deathwing.com](http://spacehulk-deathwing.com)

D'abord, je n'ai quasiment jamais touché à ces trucs. Allez, une fois, j'ai bien peint des Blood Angels que j'ai voulu faire sécher sous un halogène pour aller plus vite. J'ai obtenu de très beaux Space Marines du chaos sauce Nurgle, tout fondus. Mais, je digresse, ça n'a rien à voir. Ce qui était chouette avec *Warhammer* dans les années 90, c'est que les mecs qui s'y intéressaient étaient généralement les plus riches, les plus faibles et les plus mal-aimés du quartier. Trop occupés à peindre et à créer des décors pour prendre des cours de karaté. Les poches toujours pleines de thunes le samedi après-midi, au moment d'aller faire un tour à la boutique d'Odéon. Des proies parfaites qui m'ont permis de m'acheter un paquet de menus BigMac, *Clayfighter* version Super NES et tout ce qui était nécessaire à l'époque pour vivre une jeunesse épanouie. C'était le bon temps. Quoique ce n'est pas vraiment fini... Avec deux *Canard PC* à 4,30 euros chaque mois, d'une certaine manière, je continue à racketter du nerd.

Un dur, un cyber-tatoué. Trêve d'autosatisfaction, il y a un jeu à couvrir. Et un jeu créé par nos potes de Stream On en plus. Vous vous rappelez sans doute cette bande de développeurs français qui ont bossé des années, sans un rond et serrés les uns contre les autres dans un studio glacial, pour sortir *E.Y.E. : Divine Cybermancy*, le projet dont ils rêvaient depuis leur adolescence. C'était foutraque, c'était chelou, c'était hypnotique. Et le feeling des flingues était, de loin, le meilleur depuis *F.E.A.R.* premier du nom. Alors, il était bien logique que Focus et Games Workshop viennent chercher ces gens-là pour relancer le jeu de shoot sauce *Warhammer 40K*. Car les pétoires et les sensations de *Space Hulk* se sont toujours

voulues démesurées. Comme la puissance de ses protagonistes. Dans *Deathwing*, vous incarnez l'élite de l'élite de l'élite de l'élite. Déjà, les Space Marines, c'est pas des péquenauds. Chez les Space Marines, les Dark Angels, c'est plutôt le haut du panier. Chez les Dark Angels, le Deathwing, c'est carrément la compagnie d'élite. Une compagnie d'élite portant des armures Terminator gigantesques et permettant d'équiper des armes destinées à des véhicules, une paille. Mais vous, vous êtes encore plus fort que ça. Vous êtes l'Archiviste du chapitre, vous avez des pouvoirs psychiques... Et vous vous en servez sur tous les fronts depuis plus d'un siècle. Un soldat d'élite, dans une unité d'élite, dans une armure d'élite, mais avec des pouvoirs psychiques en rab'. Ça va.

Claustrovertige. Oui, le monsieur au fond avec la bave aux lèvres ? Hum hum, je vous comprends... Un FPS *Space Hulk*, ça veut dire pas de tour par tour, une trahison, un scandale... Comment peut-on laisser vivre des types qui ont des idées pareilles, hein ? Tout à fait, faudrait les tuer avant la naissance en leur injectant de l'acide de batterie dans l'acide amniotique ! Écoutez, vous allez un peu loin, mais je peux comprendre vos inquiétudes. Je me permettrais néanmoins de vous rappeler respectueusement que, cet été, un jeu *Space Hulk* respectant à la lettre les règles et concepts de la licence est sorti. Et que c'était bien de la merde. Alors, vous allez arrêter de jouer l'ayatollah et baisser les yeux quand je vous parle. Parce que chez Stream On, ils ont bien conscience des enjeux de cette conversion. OK, le jeu est en temps réel, mais il aura malgré tout un versant tactique : on pourra par exemple placer ses acolytes en début de partie via un système de carte et régulièrement y avoir recours pour donner des ordres. Et tout sera fait pour reproduire l'ambiance d'oppression qui a fait le succès du jeu de plateau. Vous allez arpenter des kilomètres de couloirs, explorer les grotesques fusions de vaisseaux et d'astéroïdes





En l'absence de visuels, on a décidé de mettre des images de l'excellent boulot de Tim Davis (the-Vanus-Temple.com) sur le Deathwing.

(D'ailleurs, Games Workshop, ça serait cool de pas nous coller un procès, hein. Merci d'avance.)

qui flottent dans le warp, passer de cour-sives high-tech et bas de plafond à de cyclopéennes cathédrales spatiales. Osciller constamment entre la claustrophobie et le vertige. Et vous allez beaucoup vous préoc-cuper de portes.

Pièce de boulevard. Parce que les portes, c'est quand même le grand stress de tous les joueurs de *Space Hulk*. Avant de l'ouvrir, on se demande ce qu'il y a derrière. Une fois qu'on l'a ouverte, on se dit qu'en la condamnant derrière nous, on se coupe une chance de retraite. Et une fois qu'on l'a défoncée parce qu'on l'avait condamnée et qu'il faut s'enfuir, on se rend compte qu'on est super mal barré puisqu'il n'y a plus aucun moyen de contenir les bestioles. Sans compter que d'une partie sur l'autre, tout ce qui se passe est aléatoire, la seule constante étant l'architecture. Voilà ce que veulent rendre les mecs de *Streum On* : la flippe constante, collante d'avoir fait le mauvais choix. Doubled par la certitude que, malgré votre grosse armure et vos super pétoires, en face ils sont infiniment plus nombreux, terriblement plus puissants au corps à corps et – surtout – perpétuellement au courant de ce que vous faites. Ben oui, mon bon monsieur... Dans *Space Hulk*, on ne se coltine pas des Orks demeurés. On se tape du gros Genestealer et des hybrides : intelligents, en perpétuelle évolution, capables de se servir d'armes à feu ou de pouvoirs psychiques et surtout partageant une intelligence de ruche. Si une bestiole vous a vu, alors toutes les bestioles savent où vous êtes.

Minimaxage. Heureusement, votre héros a quelques arguments. En plus de ses pouvoirs psychiques – à débloquer tout au long du jeu – permettant de déployer un bouclier, de repérer les ennemis, de les immoler ou d'ouvrir un passage dans le warp pour avaler tout ce qui traîne, il va avoir les mains pleines de beaux joujoux. D'un côté, un petit pistolet lance-missiles, de l'autre une belle épée canalisant sa

puissance psychique. Et pourquoi pas tout un tas de machins délirants (et confessant à demi-mots les terribles complexes des designers de Games Workshop) allant du lance-missiles jusqu'à la gatling en passant par la masse enchantée ou le lance-flammes... Les développeurs ont inclus un système de progression – avec des XP à gagner en fonction de vos kills (quantité et manière), de la collecte de relique, de la rapidité de votre nettoyage et j'en passe – permettant d'investir dans la Foi (développement perso du héros), dans le Commandement (pareil mais pour vos squadmates), dans votre fidélité au chapitre (accès à des reliques panpanboumboum) et, on en a parlé plus haut, dans le Psychique. Vous avez douze chapitres, soit une douzaine d'heures, pour booster votre bébé et le rendre encore plus gros bill qu'à l'origine.

Streum On chéri. C'est excitant, mais il reste pourtant encore un paquet d'inconnues... Tout d'abord, même s'ils connaissent leur sujet à fond – d'ailleurs c'est exactement le jeu qu'ils voulaient faire avec ou sans licence –, les développeurs ne bossent vraiment sur la production que depuis un mois et demi. Par conséquent, on a vu peu de choses : un morceau de niveau, quelques Genestealers, énormément de documents de design. On se contente pour l'instant de déclarations d'intention. Et même si l'on préfère toujours juger sur pièce, j'avoue que l'angle sous lequel *Streum On* veut traiter la licence me plaît beaucoup : qu'il s'agisse de l'oppression constante, de la démesure armurière ou de la volonté de rendre la lourdeur, la puissance et la rapidité de ses armures remplies de servomoteurs, tout ça, ça me parle. Miser beaucoup sur le feeling, sur les sensations, ça manque un peu dans le shoot moderne. Qui plus est, après le feu d'artifice sans le sou d'*E.Y.E.*, je suis bien curieux de savoir ce que peut donner cette bande de dingos, une fois bien financée et un peu canalisée.

Omar Boulon

Blood Bowl II

L'amour des rixes

Eh ouais les gars, *Blood Bowl II*. Avec un 2 comme dans deux. J'ai beau être un fan absolu du jeu de plateau, je n'en suis pas moins resté sceptique face à l'annonce de cette suite. En fait, je crois que ça m'a fait autant d'effet que la révélation d'une nouvelle mouture du *Monopoly*, car on dira ce qu'on voudra, *Blood Bowl* reste avant tout un jeu figé dans ses règles. C'est donc fort de toute cette joie et cette bonne humeur que je me suis rendu sur un événement destiné à présenter le line-up 2014 de Focus, histoire de me goinfrer de petits fours et essayer d'être aussi insultant que possible.

Infos

Genre :
Blood Bowl
Développeur :
Cyanide
Studios
(France)
Editeur :
Focus Home
Interactive
Sortie prévue :
Fin 2014

P our ceux qui n'auraient pas saisi, *Blood Bowl* est un jeu de plateau issu de l'univers *Warhammer* où tout le monde a rangé ses armes pour s'affronter sur des terrains de football américain. Ici, le but du jeu consiste à marquer des points en amenant la balle

dans la zone d'en-but adverse. Un concept con comme la lune qui devient pourtant génial quand on sait que les échanges de beignes sont très fréquents et que l'arbitre est du genre coulant. Dans les faits, cela entraîne de nombreux jets de dés et surtout des conséquences sur le long terme puisque les joueurs progressent aussi bien en expérience qu'en blessures plus ou moins permanentes. Pour faire simple, vous choisissez la race de votre équipe, vous dilapidez votre pactole initial pour acheter des joueurs ou des bonus, puis vous tentez de glaner de l'argent au fil des matchs pour renforcer votre bande de bras cassés. Hélas, le succès d'estime qui entoure le jeu n'est pas suffisant, à tel point qu'il faudra attendre 2009 pour que Cyanide offre une seconde adaptation vidéoludique au *Blood Bowl*, la première itération de 1995 ayant probablement refroidi Games

Le jeu sera beaucoup plus "cinématique" que son aîné, n'hésitant plus à nous montrer l'arrivée des joueurs sur le terrain, l'arbitre qui lance la pièce et j'en passe. Tout ceci étant bien sûr promis comme désactivable à volonté.



Workshop. Heureusement, la réalisation du studio français rend honneur à la licence, même si de nombreux joueurs retiendront surtout quelques bugs et un jeu souvent fragmenté en add-on parfois incompatibles avec les versions précédentes.

Reikland Rêveurs. Alors, comment Cyanide entend-il réinventer la roue ? Eh bien, en reprenant tout depuis le début, comme la nouvelle direction artistique qui fera plaisir à plus d'un fan en se rapprochant davantage d'une "vision Games Workshop" de l'univers. Ainsi, on ne s'étonnera pas d'apprendre que ce nouvel opus bénéficie d'un code tout neuf et que le mode de jeu en temps réel vient de passer à la trappe, jugé trop ambitieux et prompt à rajouter des bugs. Bref, ça sent le neuf et l'écran principal n'est pas là pour me contredire, accueillant le joueur sur

un plateau de Cabal Vision HD avec Bob et Jim, les Thierry Roland et Jean-Michel Larqué du *Blood Bowl*. Pour être honnête, je n'ai vu qu'un écran animé mais on nous promet que les deux compères s'occuperont de l'ambiance en commentant nos choix, comme le fait de se lancer dans une campagne solo. Ou, devrais-je dire, une vraie campagne solo, Cyanide ayant manifestement décidé de reprendre sa copie dans le bon sens. Désormais, le bête tournoi stérile se fait remplacer par une campagne scénarisée par Andy Hall, chargée d'initier le joueur à l'ensemble des règles en coachant les Reikland Raiders partis à la dérive. Une idée plutôt intéressante, d'autant que le scénario pourra profiter d'une refonte de l'I.A. qui devrait être capable d'adapter son jeu aux races des équipes en présence et même d'altérer son comportement en fonction de certaines situations. Autant



Et puisqu'il faut bien que je vous case ça quelque part, Blood Bowl II sera enfin plus convivial en permettant d'observer en direct les matchs d'autres joueurs.



Un stade Orc au maximum de ses capacités. Quelques détails comme le banc des joueurs ou l'infirmirie manquent encore mais l'ambiance est déjà sympathique.



vous dire que ceux qui ont pleuré face au premier titre en voyant des Elfes chercher la Castagne avec des Orcs risquent d'apprécier la nouvelle.

L'enfer des dix manchettes. Alors, tout ça c'est bien gentil, mais rien ne vaut les cris de rage du coach adverse quand notre blitzier piétine son dernier coureur. Sur ce point, le principal changement devrait venir de la création des ligues personnalisées. Comme son aîné, *Blood Bowl II* permettra aux coaches de créer leurs propres championnats sans se limiter à une bête liste de modèles vaguement customisables. En fait, les développeurs évoquent la possibilité de tout configurer dans les moindres détails, au point qu'il devrait même être possible de créer des divisions dans lesquelles les équipes pourront évoluer. La grande classe. Et bien sûr,

ceux qui ne trouvent pas de groupe profiteront toujours de la ligue Cyanide qui bénéficiera d'un système de mercato. Pour l'heure, ce système ne serait qu'une vague ébauche d'idée, mais on parle déjà d'imiter le monde du football en permettant aux coaches de revendre les membres de leur équipe. Une idée qui apportera probablement une dimension supplémentaire au jeu en ligne, mais qui devra être parfaitement calibrée et surveillée pour éviter toutes les dérives qui pourraient en découler. Et sur le terrain ? Eh bien, j'aimerais vous détailler tout ça mais cette courte présentation m'aura surtout permis de constater que le nouveau moteur 3D semble sympathique et propice à fournir des scènes assez détaillées. Bon, j'ai aussi vu quelques morceaux de la nouvelle interface, un point sur lequel Cyanide s'est monstrueusement foiré avec son

premier *Blood Bowl*. Or, en l'occurrence, les développeurs affirment avoir entendu les critiques et comptent s'inspirer de la télévision pour rendre leur prochain titre beaucoup plus lisible. Par exemple, le fait de cliquer sur un personnage présente sa fiche sous la forme d'une carte de joueur, tandis que les logs d'action devraient se détailler dans des filets de news. Oui, des filets de news. Pour des dizaines de jets de dés. J'ai peur.

La passe ! La passe ! Alors, sommes-nous partis pour manger une version revue et corrigée avec un pauvre Mercato ? Oui, mais pas que. Pour l'heure, les nouveautés se cantonnent à deux éléments. Pour commencer, la gestion du stade de notre équipe permettra d'en faire évoluer l'apparence, allant du terrain vague au mégastade de France médiéval, mais à condition de taper dans la trésorerie pour financer les constructions. Soit un petit détail rigolo qui permet d'offrir l'ambiance des "grands soirs" quand deux grosses équipes s'affrontent. La deuxième nouveauté, elle, repose sur une règle optionnelle de sponsoring permettant de passer divers contrats avec des marques bien "Blood-Bowlesques" et de toucher une prime en accomplissant certains objectifs, comme tuer des joueurs pour le compte d'une entreprise de pompes funèbres. Vous l'aurez donc compris, cette nouvelle mouture représente surtout un changement dans la continuité : on améliore tout ce qui peut l'être et on ajoute de nouvelles règles optionnelles pour ne pas fâcher les puristes. Un tableau qui se veut donc assez engageant, jusqu'à ce que l'on apprenne que le jeu ne comportera que huit équipes lors de sa sortie, à savoir les Humains, Orcs, Hauts Elfes, Chaos, Elfes Noirs, Skavens, Nains et les Bretonniens. Oui, les Bretonniens, une race d'humains axés sur la chevalerie qui n'avait jamais passé le cap du bêta-test de la cinquième édition des règles. Ajoutez à cela huit champions avec cinq environnements de stades pour un prix esquissé comme "normal" et quelque chose me dit que les forums de Cyanide ne vont plus tarder à s'enflammer. Et pour le reste ? Aucune piste n'est actuellement écartée, mais les développeurs ont semblé plus enthousiastes à l'idée d'alimenter le jeu de base à coups de DLC, plutôt que de repartir sur de multiples add-on. Reste donc à voir combien coûtera le jeu complet pour les plus impatientes mais malgré cette nouvelle et à ma grande surprise, je dois admettre que j'attends désormais cette suite de pied ferme.

Kahn Lusth



Styx : Master of Shadows

Le vice est un long fleuve tranquille

Infos

Genre :
Infiltration
Développeur :
Cyanide
(France)
Éditeur :
Focus Home
Interactive
Sortie prévue :
Printemps 2014

Allez, suivez-moi, nous allons vous montrer notre nouveau jeu issu de *l'univers d'Of Orcs and Men*. "Euh, non merci, je suis attendu là, j'ai quelque chose de très important à faire. Bon, évidemment, je ne le dis pas à haute voix. Je le dis dans un magazine, c'est beaucoup plus poli. Alors je m'assois dans le grand canapé blanc et je laisse les deux développeurs m'expliquer ce qu'ils comptent faire. Un jeu d'infiltration. Tiens. Qui se déroule bien avant *Of Orcs and Men*. Et qui veut s'insérer dans la grande histoire du jeu d'infiltration PC, avec un personnage faiblard, crevant tout de suite. On me parle de *Thief*, des premiers *Splinter Cell*. C'est chouette. Et puis, on me montre. C'est pas laid. Surtout que les niveaux ont l'air très grands, super verticaux, avec une

multitude de chemins qui s'enchevêtrent, se chevauchent. Comme on joue un minuscule goblin, on peut grimper dès qu'il y a une prise, on se faufile dans de tout petits passages, on cavale le long des poutres, cinq ou six mètres au-dessus de la tête des gardes. Oui, c'est plutôt chouette. Là, le goblin essaie de libérer un de ses potes de prison. Mais pour accéder à la geôle, il faut absolument prendre un ascenseur appelé par une cloche. Si vous faites sonner la cloche, les gardes à proximité du centre de commande viennent voir qui a joué avec le levier tandis que ceux placés en bas attendent cet ascenseur qui n'était pas prévu. Y a de l'idée. Surtout que les pouvoirs de la bestiole – en particulier une capacité de clonage permettant d'accéder à des endroits autrement inaccessibles ou de créer une grosse diversion – a l'air d'offrir pas mal de liberté au joueur. Bon, ben finalement, je suis curieux. Attendons une version jouable.

Omar Boulon

Sherlock Holmes : Crimes & Punishments

Le retour du Baker Street Boy



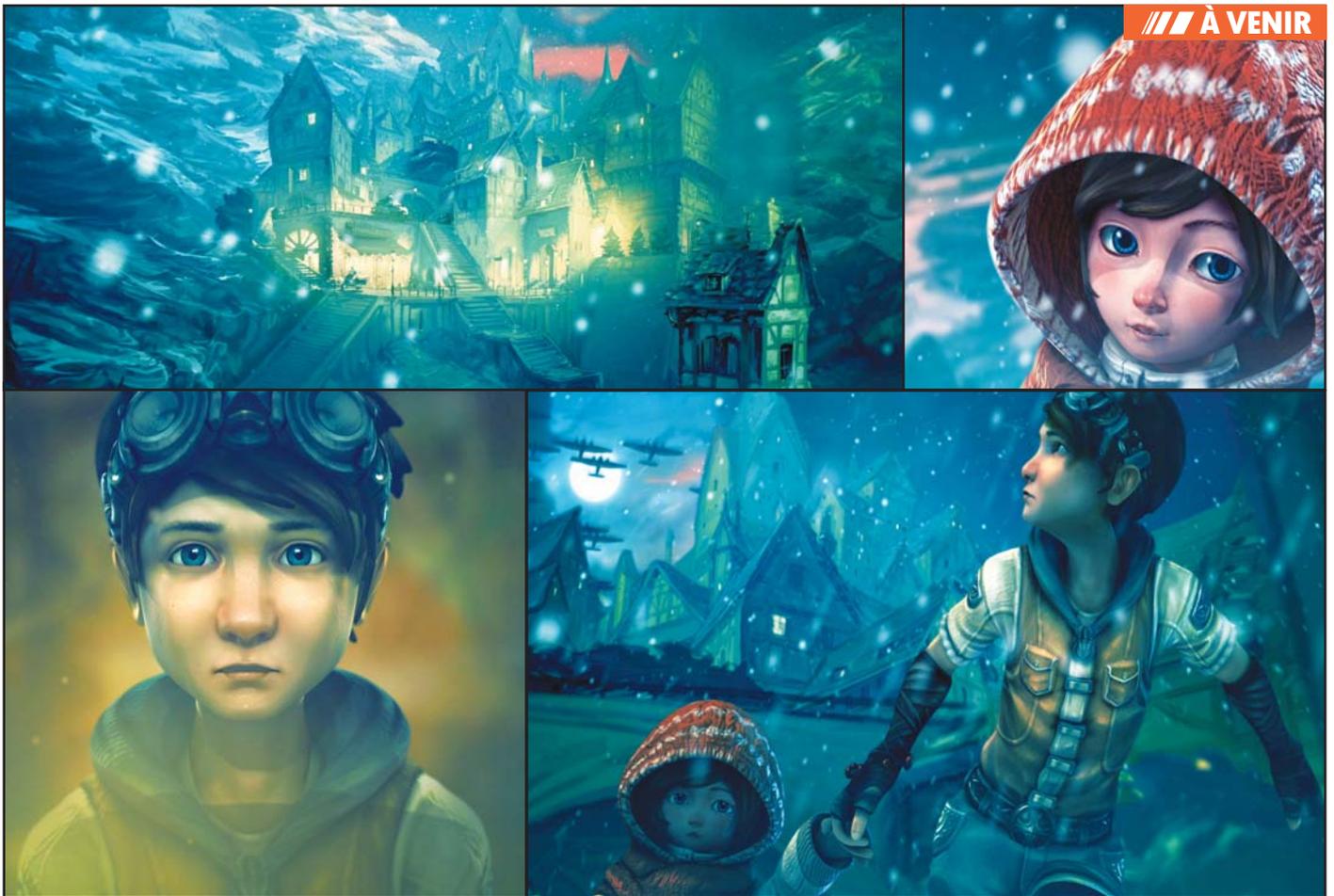
Infos

Genre :
Enquête
Développeur :
Frogware
Éditeur :
Focus Home
Interactive
Sortie prévue :
2014
Site : <http://sherlockholmes-the-game.com>

Vous ne le savez peut-être pas mais je suis doté de capacités de déduction quasi surhumaines. Je ne m'entendrai pas davantage sur le sujet par modestie mais sachez que j'ai réglé plus d'un mystère à la rédaction. Peut-être parce que je suis aussi le principal responsable des vols de Coca Zero, d'eau minérale, de gâteaux ou de crayons à papier chez *Canard PC*.

Toujours est-il qu'avec ce nouveau *Sherlock*, je suis en terrain connu. Six enquêtes, allant du vol au meurtre, en passant par les machins quasi ésotériques, et surtout un style de jeu bien éloigné du Point & Click auquel je ne comprends jamais rien. Ici, il faut fouiller les décors en vue à la troisième personne, identifier les perturbations dans les schémas et les organisations, traquer l'existence de traces étranges, regarder les objets sous tous les angles à la recherche d'une anomalie ou d'un indice. Et c'est la même chose avec les gens. Avant de les interroger, on peut les scruter et tenter de faire émerger de nouveaux choix de dialogues en déduisant d'un objet, d'une manière ou d'un tic ce qu'ils tentent de garder pour eux. Et une fois que vous avez rassemblé le maximum d'indices, c'est parti pour un petit tour dans la matière grise de notre héros où le joueur est libre de relier les mobiles supposés aux observations, aux indices matériels, aux déclarations afin de faire émerger un coupable parmi tous les suspects. Évidemment, vous pouvez vous planter ou charger délibérément un innocent. Vous aurez même l'occasion de condamner et d'absoudre moralement la personne que vous aurez désignée... Le concept m'excite terriblement, mais je crains un peu que le joueur soit pris par la main à coups de "Sherlock Vision" et autres pouvoirs. Espérons que le résultat vaille le coup, surtout que Frogware s'attaquera ensuite à un jeu d'enquête *Call of Cthulhu*, en partenariat avec Chaosium !

O. B.



The Whispered World 2

Silence, on joue

On sous-estime souvent l'importance de la localisation. Derrière cet anglicisme barbare se cache l'ensemble des aspects de la traduction d'un logiciel en général et d'un jeu en particulier. Interface, textes, voix, images... enfin vous voyez le genre. *The Whispered World* par exemple, sorti fin 2009/début 2010 à travers l'Europe, était, par la seule magie de la localisation, excellent en allemand, haïssable en anglais et inexistant en français.

Infos

Genre :
Point & Click
Développeur /
Éditeur :
Daedalic
Entertainment
(Allemagne)
Sortie prévue :
Fin 2014

Ô, douce ironie ! Que la qualité des voix influence le destin d'un jeu dont l'intrigue se déroule en Silentia... Il faut dire que *The Whispered World* (le Monde murmuré), premier du nom, est un Point & Click bavard, qui contient dans les 80 % de dialogues. Mais nous ne sommes pas là pour rire. *The Whispered World*, c'est d'abord une ambiance mélancolique, la dernière histoire d'un narrateur grave, de magnifiques décors peints à la main, et Spot, la chenille verte métamorphe, probablement l'un des meilleurs sidekicks de l'histoire du Point & Click. Sadwick, petit clown gras du bide et tristounet, se lançait dans son aventure initiatique. À la fin, on apprenait quelque chose de très très important que je ne vous révélerai pas mais qu'il serait, si j'ai bien compris la

présentation des développeurs, judicieux de connaître avant de lancer ce nouvel épisode (ou totalement inutile ?). Pour qui souhaiterait sauter le pas, je vous recommande donc les voix allemandes et les sous-titres anglais.

De l'autre côté du miroir. *The Whispered World 2* ne ressemble pas du tout à son grand frère. Il est environ un million de fois plus beau. À la place des écrans fixes en pure 2D, les développeurs s'amuse avec un framework maison pour Unity, qui leur permet de faire de la 3D avec une tête de 2D, et des animations qui ressemblent enfin à quelque chose. Pour l'heure, les décors montrés sont encore assez statiques, mais un coup d'œil sur les écrans des développeurs au travail nous a rassurés sur le dynamisme de l'ensemble. Sadwick s'appelle désormais Noah et le jeune garçon a la responsabilité de sa petite sœur, Renie, dans un monde en guerre. Pour échapper au monde en guerre

Une file du mouvement

Pour vous donner une idée, Daedalic est passé de 3 salariés en 2007 à une centaine à l'heure où j'écris ces lignes. Oui, ça fait pas mal de travail sur le chemin de la professionnalisation. Et si ces derniers mois, j'ai beaucoup râlé sur la qualité (ou l'absence) des animations, il semblerait que cette époque soit bientôt révolue. Le champion allemand du Point & Click est effectivement en pleine révolution interne et elle s'appelle : changement de moteur. Le résultat, c'est trois jeux en développement (*The Whispered World* ; *Fire*, un Point & Click minimaliste à base d'hommes des cavernes voué à changer de titre ; et un projet super-secret super-enthousiasmant dont nous avons juré de ne rien dire), dans des styles très différents, mais tous autrement plus fluides que ce à quoi on nous avait habitués.

(enfin j'imagine), tous les deux (re)partent en Silentia, et Noah redeviendra Sadwick, et ce sera l'histoire de la lutte du frère et de la sœur pour se réunir car ils seront séparés et pour le reste les développeurs n'ont rien voulu nous dire car ce sont des monstres sans cœur et d'ailleurs je les déteste.

Maria Kalash

NEO Scavenger

Camping vachement sauvage

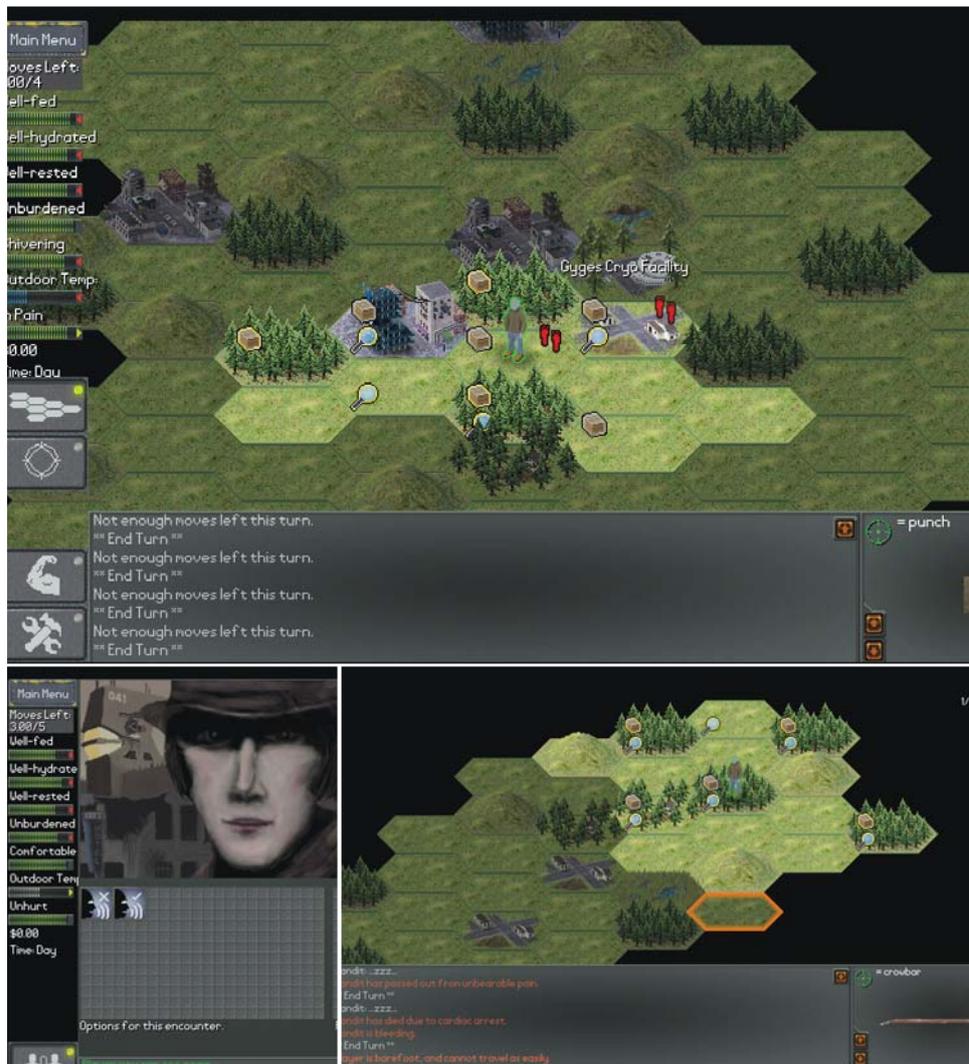
Il y a des matins, comme ça, où l'on ferait mieux de ne pas se lever. C'est ce qu'a dû se dire Philip Kindred. Parce qu'échapper d'un rien à un molosse velu de trois mètres au garrot pour découvrir que le monde civilisé s'est transformé en vaste terrain vague post-apocalyptique, ce n'est pas vraiment ce que l'on peut appeler un réveil délicat.

Infos

Genre : Rogue-like post-apo parfumé au RPG
Développeur / Éditeur : Blue Bottle Games
Prix : Environ 9 euros en accès anticipé
Langue : Anglais uniquement
Sortie prévue : N. C.

Vous me direz, ce n'est pas comme s'il avait eu le choix, ce pauvre Philip Kindred... Son caisson cryogénique vient de le recracher comme un vulgaire noyau de cerise au milieu d'un labo en ruine, il ne se souvient de rien et n'a déduit son propre nom que grâce au bracelet accroché à son poignet. Ainsi commence *NEO Scavenger*, rogue-

like survivaliste impitoyable développé par un ancien membre de Bioware. Enfin, plus précisément, il commence par la création du profil de notre Philip Kindred, avec l'attribution de quatre compétences (combat au corps à corps, botanique, électricité...), ou plus si l'on accepte des handicaps en contrepartie, avant de nous lâcher dans le grand bain. Le grand bain de gros pixels. Ah oui,



pour le trip contemplatif, vous repassez : la 3D isométrique de *NEO Scavenger* évoque une période pré-Pentium / post-486. Traduction pour les plus jeunes qui nous lisent sous la contrainte de leurs parents : c'est moche. La bonne nouvelle, c'est que son physique disgracieux ne m'a pas empêché de passer un paquet d'heures plaisantes en sa compagnie.

Un gros bol de rixes. Propulsé sans ménagement dans cet univers quasi désert et hostile, seulement vêtu de sa blouse, Philip Kindred va tenter de survivre. Ce qui signifie : trouver des vêtements pour se protéger du froid, de l'eau, de la nourriture, s'aménager un camp, provisoire ou permanent, dénicher ou fabriquer de quoi se défendre contre les bandits, les créatures affamées, les êtres humanoïdes bizarres aux têtes hypertrophiées. Tout, dans le jeu,

se règle au tour par tour : les déplacements (l'état de santé, l'équipement, le type de terrain conditionnent grandement la distance qu'il est possible de parcourir en un tour), les fouilles et même les combats. Enfin, plus que de combats, il serait plus pertinent de parler de rencontres. Au cours de ces dernières, qui gèrent les notions de visibilité et de distance, un combat peut intervenir, mais pas nécessairement. En réalité, il s'agit presque d'un jeu dans le jeu : il est possible de menacer la ou les personnes rencontrées (quel plaisir de faire décamper un rôdeur armé d'un pied-de-biche en brandissant un fusil... déchargé), leur tendre des pièges, fuir, proposer ou exiger une reddition... Et une fois les hostilités entamées, c'est la même chose : tenter de porter un coup, se préparer à esquiver, tenter de plaquer son adversaire au sol... Le panel est plutôt riche et les conséquences des rixes variables.

*Cher journal,
 Enfin un peu d'espoir ! J'ai trouvé des vêtements, un sac de couchage et j'ai même monté un feu de camp pour faire cuire ma nourriture et bouillir mon eau. Je vais peut-être finalement réussir à m'en sortir...
 Philip Kindred n° 12. Tué dans son sommeil par des pilleurs attirés par la lumière du feu.*



Aujourd'hui, j'ai tué mon premier homme. C'était un raider. Il avait certainement suivi mes traces de pas jusqu'à la ville et le raffut provoqué par mes fouilles dans les bâtiments en ruine a achevé de lui indiquer ma position. De faible constitution, l'individu était armé d'un fusil mais progressait pieds nus. Je suis sûr qu'il en avait après ma belle paire de chaussures gauches. Je suis resté à couvert le temps qu'il s'approche, puis je me suis jeté sur lui. Son douloureux coup de crosse dans ma poitrine ne m'a pas empêché de le mettre à terre. Là, je lui ai asséné trois coups de clé à molette, dont un sur le crâne. Il était là, incapable de se relever, crachant du sang. Je ne voyais plus de raison d'inciter cet enfoiré à se rendre ou à déguerpir. Je l'ai fini à coups de pieds. Puis j'ai sorti mon canif. Il paraît qu'une fois cuit, ça a le même goût que le veau... Philip Kindred n° 4. Tué trois jours plus tard d'une balle dans la tête alors qu'il chargeait un bandit en brandissant un tranchoir.



Pas de gestion de points de vie ici : les coups provoquent des contusions ou des coupures, voire des fractures et des hémorragies, qui entraînent elles-mêmes des pertes de conscience ou des arrêts cardiaques. Ajoutez à cela la fatigue sur un combat qui traîne en longueur, la douleur qui rend les coups moins précis et vous comprendrez pourquoi mon premier affrontement au corps à corps, qui a duré plus de 10 minutes, s'est achevé par une fuite réciproque de deux combattants épuisés et en sang...

Loot solitaire. S'il est une chose que l'on comprend très vite dans *NEO Scavenger*, c'est qu'à moins d'être inéquitable et expéditif, le combat n'est pas une alternative souhaitable. Les survivants optant pour la discrétion auront toujours plus de chances de faire de vieux os. Se cacher quand du monde arrive, éviter d'être bruyant lors de

fouilles ou de se balader en pleine nuit avec une lampe torche voire, pour les plus paranoïaques, effacer ses traces derrière soi, peut permettre de prolonger une vie que l'on sait toutefois en sursis. En bon rogue-like, le titre impose en effet une mort permanente. Avant de connaître une fin violente, lente, douloureuse, par ingestion de plomb ou de nourriture avariée, ou que sais-je encore, ce bon vieux Philip Kindred aura toutefois l'opportunité de bricoler un tas de trucs (de l'écureuil grillé au système d'alarme à base de conserves vides pour ne pas être surpris dans son sommeil, en passant par le caddie de clochard pour transporter le plus de loot possible), d'essayer de comprendre ce qui a pu se passer grâce à quelques extraits de journaux et d'explorer les environs. Car contrairement aux apparences, la carte n'est pas vide. Un scientifique timbré enterré dans un bunker, des factions aux étranges convictions, un resto-grill un peu chelou, et même une ville entière protégée par de hautes murailles figure parmi les petites choses à découvrir. L'occasion pour *NEO Scavenger* de se transformer en RPG textuel où les choix, ainsi que les compétences du survivant, se révéleront primordiaux.

Quel coup de bol ! J'étais sur le point de mourir de faim quand je suis tombé sur toutes ces magnifiques baies rouges !
Philip Kindred n° 8. Mort de diarrhées aiguës 24 heures plus tard.

Survivaliste de course. N'allez pas croire que tout est rose dans ce délicieux univers post-apocalyptique. Certains bugs peuvent planter une partie entière, le loot manque un peu de variété et, plus gênant, l'interface est parfaitement abominable. Mais quand on sait que, d'une part, le jeu est disponible sur Steam à moins de dix euros, et deux, qu'il est toujours en cours de développement, on se dit qu'il y a matière à être confiant. Aux dernières nouvelles, Daniel Fedor travaille sur des moyens de régler les rencontres pacifiquement et d'entamer des dialogues. Tout cela ne nous dit pas quand *NEO Scavenger* pourra enfin prétendre au statut de jeu fini, mais cela laisse penser qu'il en a encore sous la semelle et qu'il mérite d'être surveillé du coin de l'œil.

Guy Moquette



Etherium

Infos
Genre : Stratégie Temps Réel
Développeur : Tindalos Interactive (France)
Éditeur : Focus Home Interactive
Sortie prévue : Juin-Juillet 2014

cinquantaine de signes, entrons dans le vif du sujet. *Etherium*, c'est un jeu développé par Tindalos, les mecs de *Stellar Impact*. Or, les bougres ne reviennent pas avec un MOBA mais avec un STR proche de *Supreme Commander*. Je vous passe les détails, mais nous sommes dans un univers de S.F. pur jus, avec ses références aux canons du genre et où trois factions se mettent sur la tronche tous les 1000 ans pour s'accaparer une précieuse ressource pondue par un machin de l'espace. Vous retrouverez donc trois

Et pan ! Ouais, j'aime bien commencer un article par "Et pan !", ça fait comme si j'allais dire quelque chose de super important, alors qu'en fait, non. Maintenant que j'ai perdu une bonne

factions : les humains du Consortium, les religieux de je ne sais où avec le Council et les Galadiens en guise de martiens insectoïdes. Lors de cette présentation, Tindalos s'est surtout arrêté sur les grands axes du jeu, nous expliquant leur volonté de faire réfléchir les joueurs, plutôt que de favoriser le nombre d'actions par minute. Et puisqu'il faut bien quelque chose d'original, *Etherium* imposera de l'aléatoire via des événements météorologiques qui affecteront les unités sur le champ de bataille, pendant que des factions neutres pourront aussi se balader et être au choix ignorées, ralliées ou détruites. Enfin, du côté solo, on ne réinvente pas la roue mais le titre semble jouer la carte de la bonne facture en proposant une campagne ouverte qui devrait rappeler *Total War*. Et pour bien faire, on vous en reparle bientôt, le temps de rendre visite aux développeurs. Ouai.

Kahn Lusth

Space Run



Infos

Genre : Tower Defense dans l'espace
Développeur : Passtech Games (France)
Éditeur : Focus Home Interactive
Sortie prévue : Mai-Juin 2014

Cet été, je faisais la connaissance d'un développeur complètement paumé au milieu de la Gamescom. Sous le nom de Passtech Games, ce type m'avait présenté *Space Run*, une sorte de tower defense "inverse" où le joueur doit effectuer des livraisons à travers l'espace. Aujourd'hui, le petit studio constitué de son créateur

et d'une poignée d'externes vient de signer chez Focus et s'est adjoint les services d'un véritable level designer. Sur le fond, le jeu reste donc inchangé, puisque l'on effectue toujours nos livraisons grâce à un vaisseau composé d'hexagones sur lequel on dépose diverses armes, moteurs, boucliers et autres biens à acheminer. Le petit twist repose alors sur un temps minimal à respecter pour atteindre le bout du niveau, sachant que plus on ira vite en ajoutant des moteurs et plus la récompense de fin sera grande, mais plus les vagues d'ennemis s'enchaîneront rapidement. Or, le jeu s'appuie également sur le fait que chaque société qui nous embauche influence la manière dont on aménage son vaisseau, comme Big Cargo qui nous inonde de containers ou Nuclear Star et ses fûts radioactifs qui explosent. Tower defense oblige, la répétitivité fera partie intégrante du jeu car les gains accumulés pourront être dépensés pour obtenir de nouvelles armes, boucliers et moteurs. En fait, la seule différence avec la version présentée cet été repose sur la disparition des membres de l'équipage qui avaient tendance à compliquer inutilement le gameplay. Bref, *Space Run* semble bien parti pour devenir un petit passe-temps rigolo.

K. L.



Broken Age

Contes pour fans

Broken Age s'ouvre sur un écran divisé en deux. À gauche, une jeune fille fait sa sieste, à l'ombre d'un arbre. À droite, un garçon dort dans son lit, sous une couverture de mesh. À gauche, c'est Vella, à droite, Shay. À gauche, c'est vert et rose et coloré. À droite, c'est bleu et gris et sombre.

Infos

Genre : Aventure / Point & Click
Développeur / Éditeur : Double Fine (États-Unis)
Prix : Environ 23 euros (les deux actes)
Sortie acte 2 : Plus tard en 2014 mais on ne sait pas quand

À l'heure où j'écris ces lignes, les relations qui unissent les deux protagonistes du Point & Click de Tim Schafer sont encore floues. On a bien eu deux-trois indices, mais après quatre heures de jeu, qui ressemblent davantage à un sympathique prologue qu'à la première moitié d'une grande aventure, rien n'est bien sûr. Je suspecte même un paradoxe spatio-temporel. J'ai commencé mon aventure avec Vella, c'était plus gai, plus joli, de son côté. D'un coup, son demi-écran a occupé toute la place. Il y avait des petites fleurs, un ciel bleu, comme une odeur de printemps. Pourtant, l'histoire de Vella était triste, bien triste. L'adolescente, après une longue formation, s'apprête à participer au Festin des Demoiselles. Sauf que ce n'est pas à

elle de se régaler, mais à Mog Chothra, un gros monstre plein d'yeux auquel les villageois sacrifient régulièrement leurs plus adorables vierges. Mais Vella n'est pas du genre à se laisser faire, surtout pas par le poids d'une tradition débile, elle se prépare donc à la rébellion.

Au pays de sucre candi. Quand j'ai compris ça, je suis allée jouer avec Shay. C'était juste un bouton à cliquer en bas à droite de mon écran, à côté de l'inventaire. Juste pour varier, et parce que la pression était trop forte. Non, je plaisante, c'était chouette, mais j'étais curieuse. Shay vit dans un vaisseau spatial, où une intelligence artificielle surprotectrice lui organise des aventures en carton-pâte dans un monde de crème fouettée et de glace à la fraise. Jusqu'au jour où, à force de s'en-nuyer, Shay trolle une de ses missions et finit par rencontrer un mystérieux passager clandestin. Et voilà. On est parti pour deux embryons d'histoire de deux heures chacun,

dans des décors absolument ravissants, ambiance livre d'enfants au pastel gras, avec des animations adorables. Il y a des tas de blagues, pas toutes traduisibles, pas toutes compréhensibles pour qui manque la petite référence par-ci ou par-là, mais ça n'est pas grave, c'est tout de même très amusant. Les énigmes n'en sont pas vraiment, d'ailleurs en général on les résout comme ça, sans faire exprès. Les personnages secondaires ont tous plein de personnalité. Et ils sont doublés par des vrais acteurs (genre Jack Black et Elijah Wood) et ça s'entend. J'ai même cru que Marek, le loup, c'était le Littlefinger de *Game of Thrones*, mais en fait non pas du tout, c'est David Kaufman et il est très très bon.

Acte de naissance. Alors, c'est génial, me direz-vous ? Ben oui, mais pas tout à fait. Parce que ça n'est pas fini. Et que cette demi-histoire ne constitue pas un "épisode" à proprement parler, mais bien un premier acte, qui pour l'instant, en l'absence du second, paraît un peu bancal. Parce que ça ressemble salement à un apéritif. Et avec une entrée comme ça, pour que *Broken Age* soit à la hauteur de mon appétit, il faudrait que l'acte 2 soit au moins deux fois plus long que le premier, que j'aie de quoi me faire de vrais nœuds au cerveau, et que l'histoire sympathique jusqu'ici devienne épique. Pour l'heure, c'est comme de la barbabapa. Joli, doux, agréable, mais ça disparaît avant même de l'avoir dans la bouche.

Maria Kalash

Alien Isolation

Telle mère, telle fille

Le gars se dandine devant son écran. Il a l'air modeste et un peu gêné, puis il ouvre la bouche. Les intros des développeurs, c'est toujours superfétatoire, parfois mensonger. On veut voir le jeu, pas les gens. On se fiche de leurs promesses. Pourtant, celui-là, je l'écoute. Il a tout compris à *Alien*. Ou, en tout cas, il a compris la même chose que moi, ce qui me convient davantage.

PAR OMAR BOULON



Infos

Genre : Survival Horror
Développeur : Creative Assembly (Royaume-Uni)
Éditeur : Sega
Date de sortie : Pas encore annoncé

J e n'ai pas besoin de voir le jeu. La manière dont ce mec décrit son équipe dépiautant le premier film m'a convaincu. Qu'ils aient su extraire les sucs primitifs d'*Alien* en dit long. Insistance accordée à la lenteur, à la vraisemblance, volonté de rendre au xénomorphe sa radicale "étrangeté". Qu'ils osent formuler ça à haute voix et en faire les fondements de leur survival horror est une réussite en soi. Ils veulent faire le jeu auquel ils voulaient jouer, ils veulent revenir aux racines de la série et aux racines du genre, sortir un titre qui, contrairement à quasiment tous ses prédécesseurs, soit plus *Alien* qu'*Aliens*. Alors, plutôt que de copier les codes du premier épisode, ils les ont disséqués : la science-fiction d'*Alien* n'est pas une science-fiction technologique, Ripley et sa bande ne sont pas des astronautes mais des "routiers de l'espace". La technologie et le design sont ceux de *2001, l'Odyssée de l'espace* rendus crasseux et sinistres par des décennies d'usage. Du CRT, jamais du LCD. On ne s'intéresse pas au progrès, on s'intéresse aux gens.

Ressusciter la peur. Pour l'horreur, c'est pareil. En premier lieu, on ne s'intéresse pas aux apparitions de l'alien, on s'intéresse à l'effet que son absence – dans le film, il n'apparaît finalement à l'écran qu'une poignée de minutes – a sur les gens.

Mais pour cela, il faut mettre en place l'univers, au sein duquel bâtir les différents personnages et établir leurs relations. C'est forcément long et lent, tout en délicieuse exposition. Et une fois que c'est fait, on ne balance pas le monstre comme ça. On le suggère, on laisse imaginer, on le fait rôder. Il est là, ou peut-être pas. L'horreur est avant tout psychologique. Parce que, quand on le voit, il est trop tard. Chez Creative Assembly, ils ont une expression pour ça : "*Low Frequency, High Impact.*" Car, avant

Faire le jeu auquel ils voulaient jouer, revenir aux racines de la série et du genre

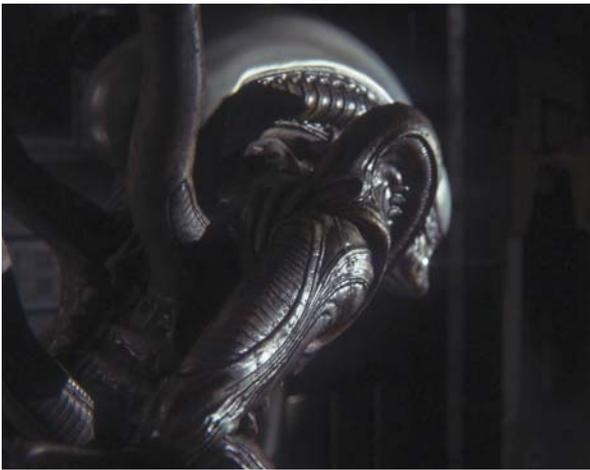
qu'il ne devienne l'éponge à balles préférée des colonial marines, le xénomorphe était le prédateur absolu. Fatal, incompréhensible, terrifiant et crédible. Le glissement au fond d'une coursive qui amplifie à l'infini la solitude, le mouvement obscène et délicat qui engendre la fascination, la perpétuelle question "*suis-je en train de le chasser ou de le fuir ?*" : voilà sur quoi le studio a voulu bâtir son jeu.

De mère en fille. Depuis qu'elle est toute petite, Amanda se demande où a bien pu passer sa maman. Elle sait que le vaisseau que pilotait Ellen Ripley, le *Nostromo*,

a été porté disparu quand elle était enfant, mais c'est un peu léger pour pouvoir faire son deuil. Heureusement, une corporation concurrente de Weiland-Yutani lui propose, par pure bonté d'âme, d'embarquer pour une expédition en direction d'une station spatiale, dernier endroit où l'on a perçu les appels de détresse du *Nostromo*. Et là, je n'en sais pas plus, désolé. Aucun membre du studio n'a vraiment développé le scénario et la portion du jeu à laquelle j'ai eu accès se déroulait dans le deuxième tiers de la campagne. Tout ce que je peux vous dire, c'est que la gigantesque station a l'air bien vide, que les infrastructures ont été laissées à l'abandon et un peu esquintées, qu'il y a quelques cadavres de-ci de-là. Je ne peux même pas vous garantir que toutes les morts aient été causées par l'alien puisque certaines indiscretions nous ont indiqué la présence en cours de jeu d'hostiles – clones, soldats et androïdes.

100 années-lumière de solitude.

Mais on s'en fiche. Si je n'ai pas vraiment les moyens de développer plus avant l'histoire, je pourrais facilement vous pondre un roman sur le fondement d'un survival horror à la première personne : l'ambiance. Malgré les trois autres journalistes qui jouaient à côté de moi et les trois développeurs qui auscultaient ce qui se passait à l'écran, j'ai parcouru chaque mètre seul, complètement seul. Perdu face à l'immensité de l'espace en passant devant une verrière dévoilant ce qui se trouvait à l'extérieur. Oppressé par les couloirs métalliques, paumé dans les



enchevêtrements de coursives, effrayé par le bruit d'un petit oiseau à ressort continuant à picorer longtemps après la mort de celui qui l'avait remonté. Le survival horror à la sauce Creative Assembly n'est pas celui d'un *Dead Space* : le vaisseau n'est pas barbouillé de tripes et je n'ai jamais eu à m'inquiéter de l'apparition métronomique de bestioles. Ce n'est pas non plus celui d'un *Amnesia* : si la sensation de désolation est commune aux deux univers, l'essentiel de mon parcours s'est effectué en pleine lumière, dans des lieux modérément futuristes mais familiers, comme une cuisine, un bureau ou un laboratoire. Sans ténèbres ni gore excessif pour amplifier la terreur, *Alien : Isolation* fonctionne par son épée de Damoclès... La promesse que chaque pas, chaque bruit nous rapproche d'une issue fatale ou, au moins, traumatisante.

En apesanteur. C'est en se penchant là-dessus que l'on comprend l'importance centrale du travail préparatoire. Après avoir extrait l'ADN d'*Alien*, Creative Assembly a réussi à appliquer à *Isolation* la tension, la pesanteur si particulières au film de Ridley Scott. Sans préambule, balancé au milieu

couloirs et des pièces, parfaitement éclairés, offraient trop d'angles morts. Tout était calme, au point que la perturbation la plus anodine provoquait une décharge d'adrénaline insupportable. En quelques minutes, les développeurs avaient déjà réussi à entrer dans ma tête en ayant recours à un rythme quasiment absent du jeu vidéo contemporain, le calme, la suspension. Juste avant de faire tomber l'épée de Damoclès. De m'amener vers la vraie première rencontre entre Amanda et le xénomorphe. D'ailleurs, je me demande encore dans quel état j'aurais été si j'avais assisté au premier tiers de l'aventure, aux précédentes apparitions à peine perceptibles de la bête et aux conséquences, beaucoup plus concrètes, de ses rencontres avec les occupants de la station.

Salut les cobayes ! Parce que les développeurs m'ont dit avoir tenu à se servir du premier tiers du jeu pour remettre les choses à plat, pour "reseter" l'esprit des

joueurs habitués à se confronter aux monstruosités à coups de pulse rifle et de lance-flammes. Un des concepteurs était ravi de me raconter comment, après toute une série d'incidents destinés à construire la dangerosité de l'alien, sa bande avait décidé de filer un gigantesque flingue aux bêta-testeurs, puis de les rendre spectateurs d'une scène où la bestiole exécutait sans peine tout un tas de mercenaires surarmés. Juste pour voir si, une fois en face du monstre, ils auraient encore le réflexe de tirer plutôt que de rester planqué. Je vous laisse deviner. D'ailleurs, cette anecdote me fait doublement plaisir : d'abord, il semblerait bien que le studio ait réussi à rendre sa signification au xénomorphe. Ensuite, il est rassurant de constater que la présence d'ennemis humanoïdes – que nous serons sans doute obligés d'affronter régulièrement – n'est pas là qu'en guise de remplissage. Ils existent aussi pour faire prendre conscience au joueur de la menace gigantesque représentée par

Le survival horror à la sauce Creative Assembly repose sur ce principal fondement : l'ambiance

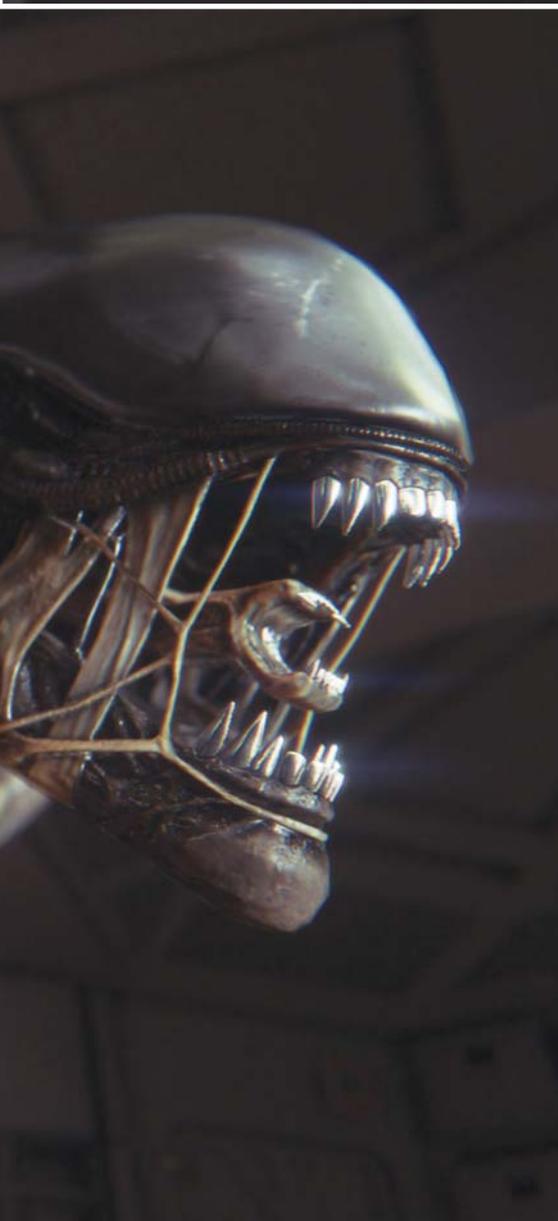
de l'aventure – sans aucune idée de ce qui s'était passé avant ni de ce qui m'attendait –, j'étais déjà happé, le nez collé à mon détecteur de mouvement, parcourant mètre après mètre accroupi et complètement flipé. Tout était horriblement calme. Les petits bruits de la station – les grincements, les pschitts – étaient suspects, menaçants. Pas de mercenaires, pas d'androïdes. Des



Il dort dans le soleil, la main sur sa poitrine, Tranquille. Il a deux trous rouges au côté droit.



Le jeu était beaucoup plus aliéné sur ma version bêta, mais je ne me fais pas trop de souci.



le streum. S'il dévaste en dix secondes un bataillon de soldats, alors que j'ai tellement de mal à en flinguer un seul, c'est qu'il ne fera qu'une bouchée de moi.

Premier rendez-vous. Je parle beaucoup de théorie. Mais qu'est-ce que j'ai éprouvé, moi, quand je me suis retrouvé pourchassé par l'alien, après avoir longtemps flippé pour rien ? Au milieu d'un laboratoire, il s'est extrait d'une bouche d'aération au cours d'une très courte cinématique. J'ai repris la main mais je suis resté immobile. J'ai vu les vertèbres de sa queue glisser le long du bureau où je m'étais terré. Il a laissé traîner sa tête dans une direction, puis dans l'autre avant de sortir de la pièce. Je suis resté coincé dans ma planque à suivre de loin son parcours à l'aide de mon détecteur de mouvement. Quand la machine perdait sa trace, je pouvais encore suivre son pas, étrangement lourd, qui résonnait le long du couloir. Il a dû faire le tour de la grande section circulaire qui entourait les labos. Puis il est revenu dans la pièce où je me trouvais. Il a humé l'air, s'est un peu attardé et est reparti.

Professionnel avant tout. Et qu'est-ce que je ressentais ? Que dalle. Je suis passé en mode automatique, je suis resté en retrait, je l'ai observé, j'ai étudié les patterns de ses déplacements. Et je me suis tranquillement barré en direction de mon objectif en faisant bien attention de vérifier sur le motion sensor que nous étions diamétralement opposés. C'est quand je suis mort la première fois, parce qu'il avait modifié son parcours sans que je m'y attende, que j'ai commencé à flipper. Puis la deuxième fois quand je me suis immobilisé derrière un couvert alors qu'il était à quelques mètres et qu'il est venu me buter par derrière. Puis

la troisième fois quand il m'a aperçu alors que je leanais tranquillement, persuadé que j'étais invisible dans cette position. Je me suis mis à flipper à l'instant où j'ai compris que mes réflexes traditionnels de joueur de survival horror ne me servaient plus à grand-chose.

La vie des bêtes. L'alien chasse. Il ne se contente pas de suivre son petit bonhomme de chemin en attendant de vous croiser.

Dans la peau de l'alien

Le travail effectué sur le design du jeu est absolument dément. En bon fan d'*Alien*, j'ai décroché tous les documents visuels que j'ai pu trouver pour me tailler avec, avant de me faire ceinturer par l'équipe graphique. Creative Assembly a eu accès à des archives de la Fox et a beaucoup travaillé sur des explosés des vêtements, objets, lieux et codes visuels du premier épisode pour les intégrer dans le jeu. C'est du travail d'orfèvre. Idem pour les mouvements de l'alien présenté par le chef animateur sur son ordi'. Un truc absolument hypnotisant. Manque de bol, sur la version PC que j'ai essayée, j'ai eu l'impression que le moteur graphique avait du mal à témoigner du travail effectué par les équipes. Mais ne nous avançons pas trop : la version était très loin d'être définitive et me semblait paramétrée dans le but de ne pas foutre la honte aux Xbox One qui se trouvaient à côté de mon beau PC. Enfin bon, les graphismes on s'en fout du moment qu'ils sortent une version collector avec tous les croquis préparatoires et les études de scènes, histoire que j'en tapisse la rédac.

Il n'apparaît pas non plus par miracle à un point A ou B comme un Nemesis qui serait là pour vous mettre un petit coup de stress à la *Resident Evil*. Il utilise l'architecture de la station – celle que vous voyez et celle que vous ne voyez pas, les tunnels de service dans les plafonds, dans les sous-sols – pour se déplacer. Tant qu'il n'a pas perçu de stimulus, il explore, il cartographie le niveau. Si quelque chose attire son attention (lumière, son, odeur peut-être), il se

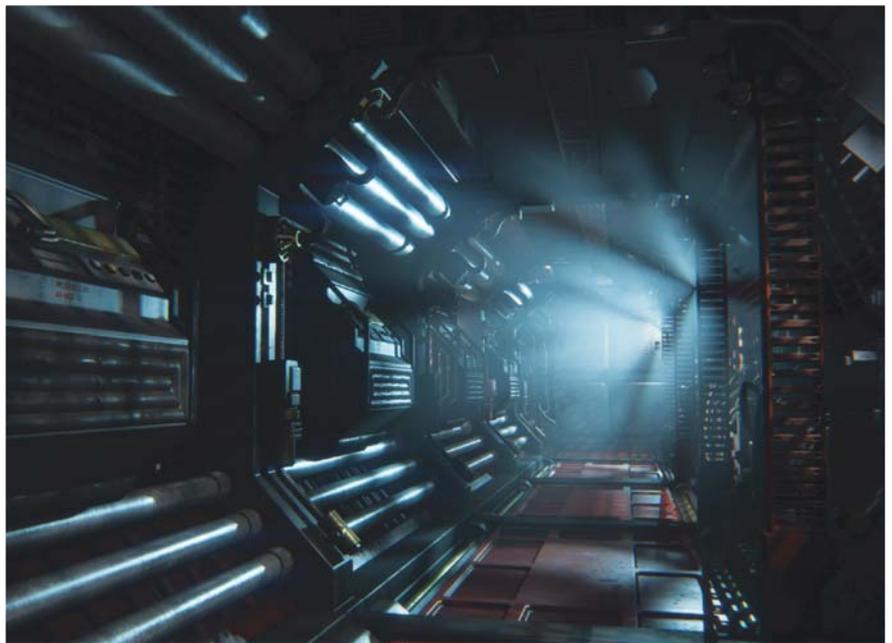
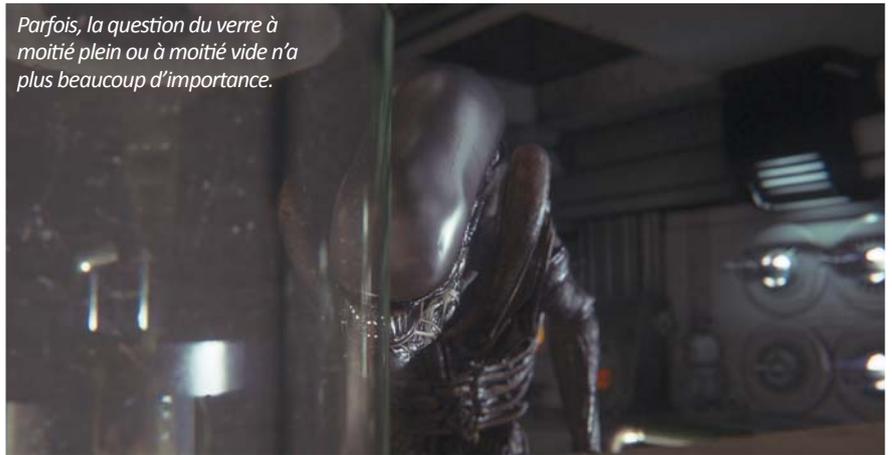
La promesse que chaque pas, chaque bruit nous rapproche d'une issue fatale ou, au moins, traumatisante

fige et pousse un de ses petits grincements avant d'aller vérifier, prudemment, de quoi il s'agit. S'il vous voit, il cherche d'abord à se diriger vers vous de front. S'il vous perd de vue, il va étudier le dernier endroit où vous vous trouviez à la recherche d'une trace. Au début.

Un élève exemplaire. L'alien apprend. Il retient la manière dont vous l'avez semé. Il cherche à comprendre comment vous avez pu disparaître magiquement. À la manière d'*Amnesia* ou d'*Outlast*, une partie du niveau était équipée de casiers où le joueur pouvait se cacher. Si j'allais m'y planquer bien avant qu'il ne s'approche, je pouvais tranquillement l'observer faire sa ronde et le regarder étudier les lieux. La quatrième fois, il s'est même directement rendu à la porte de mon terrier, la tête collée contre la grille et le jeu m'a demandé de retenir ma respiration jusqu'à ce qu'il s'éloigne. À chaque fois, quand il reprenait ses rondes, elles se faisaient plus ramassées, avec pour centre de gravité ma planque. La dernière fois que j'ai utilisé un de ces objets, alors que j'attendais de pouvoir retenir ma respiration, il m'a immédiatement empalé, sans que je ne puisse rien y faire.

Imprévisible. Quand j'ai fini la démo une première fois, j'ai décidé de recommencer tout de suite et d'utiliser ma nouvelle connaissance des lieux, des cut-scenes et du comportement de la bestiole pour reprendre le niveau. Plutôt que d'avancer accroupi, à tâtons, toute mon attention fixée sur le détecteur de mouvement, j'ai optimisé mon parcours pour toujours conserver

Parfois, la question du verre à moitié plein ou à moitié vide n'a plus beaucoup d'importance.



suffisamment de distance (et si possible un garde-fou) entre l'alien et moi. Et j'ai foncé. C'est là qu'il s'est mis à courir, à sauter, à enjamber les obstacles pour m'atteindre alors qu'il avait toujours été très mesuré dans ses déplacements tant que je rampais dans l'ombre. Je n'ai pas fait long feu. Il m'a pris à revers à plusieurs reprises, sans doute renseigné sur ma position par le bruit. Et je n'ai jamais réussi à gagner la fin du niveau de cette manière. Ça a bien fait rigoler les trois développeurs qui m'observaient.

Vicieux. Ça les a tellement fait marrer qu'ils m'ont expliqué qu'ils avaient fait tout leur possible pour rendre le comportement du chasseur le plus procédural possible... Pour que l'alien s'appuie sur les actions du joueur, mais qu'il soit aussi suffisamment différent d'une partie et d'une approche sur l'autre pour offrir un challenge permanent. L'un des gars, le plus gros, m'a fait remarquer que sur cette portion du jeu, le xénomorphe m'avait toujours approché de la manière la plus directe et la

plus "humaine" possible : en marchant sur ses pattes arrière, en courant si nécessaire mais sans s'accrocher au plafond, sans avoir recours aux tunnels, sans se fondre dans les ombres. Qu'il était au début de son apprentissage, que c'était du gâteau. Un autre lui a dit qu'en même temps, fallait pas exagérer... Je n'avais rien pour le repousser, ni lance-flammes, ni azote, aucun moyen de défense à part une gigantesque clé à molette que je n'avais même pas eu l'idée d'utiliser. Et que ça aurait été dégueulasse de me lancer en face de la bestiole version expérimentée. Le troisième, qui avait un polo d'une autre couleur, a dit que de toute façon, ça n'aurait pas fait une grande différence puisqu'elle aurait aussi appris à se méfier et à contourner le lance-flammes, le jet glacé et de tout ce que j'aurais pu interposer entre ma boîte crânienne et ses mâchoires. Je ne sais pas si ce petit sketch était préparé à l'avance mais il a parfaitement fonctionné... Je n'en peux plus d'attendre *Alien : Isolation*.

Omar Boulon



La physique du jeu, qui rappelle Destruction Derby, est tellement classe que le moindre crash devient une fête.

À VENIR

Comme vous pouvez le voir sur ce screenshot qui rame à mort, l'optimisation est encore aux fraises : Next Car Game peut galérer sur une GTX 770 et passer impeccablement sur une carte 3D moins puissante.

CRITICAL DAMAGE

"C'est bon les gars, je gère !" Les dégâts sont encore mal implémentés en termes de gameplay et permettent parfois de rouler avec un César sur roues.

Next Car Game

Faux départ, mais vrai potentiel

Bien que parfaitement adapté aux jeux vidéo, le Demolition Derby est un sport automobile largement boudé chez les développeurs comme les éditeurs. À tel point d'ailleurs que l'on tend encore à ne citer que *Destruction Derby* et *FlatOut* comme représentants du genre. Une erreur que Bugbear tente de réparer dans la douleur.

Infos

Genre : Demolition Derby
Développeur / Éditeur : Bugbear Entertainment (Finlande)
Sortie prévue : Printemps 2014

Car si l'on connaît le studio pour ses prouesses sur *FlatOut*, il faut également rappeler que les développeurs ont plongé dans les bras de Namco pour créer *Ridge Racer : Unbounded*, sans grand succès. Pire encore, ce "départ" s'accompagna d'une cession de la licence à un autre éditeur qui confia le bébé aux bouchers de Team6. Résultat, Bugbear s'est ramassé sur tous les plans et revient à ce qu'il sait faire sans pouvoir dire qu'il s'agit de *FlatOut 4*. C'est ainsi que le projet fut baptisé "Next Car Game" et se retrouva sur Kickstarter en demandant 350 000 dollars. Manque de bol, les joueurs qui sont prêts à défoncer leur PEL à coups de masse pour de simples promesses ne sont pas ceux qui ont aimé *FlatOut*.

Bugbear vit alors capoter sa campagne de financement participatif. Pas mort pour autant, le studio lança alors une précommande sur son site, tout en lâchant une démo technique dans la nature. Oh trois fois rien, hein. Juste une zone bourrée de pièges et d'obstacles pour admirer un système de destruction aussi fin que jouissif, capable de déformer une voiture en temps réel et de la démonter avec une grande précision. Résultat, les 500 000 dollars de précommandes viennent d'être dépassés.

Il lui manque une casse (et plein d'autres trucs). Pour l'heure, *Next Car Game* est en état de pré-alpha, ce qui signifie que très peu de choses sont implémentées. Bon, OK, ils ont fait l'effort de lâcher deux voitures, deux circuits et une arène, mais quand même. Pour le moment, cette ébauche

ne sert qu'à tester les fonctions les plus basiques, à savoir la conduite et la physique. Sur le premier point, le soft surprend avec une conduite à mi-chemin entre l'arcade et la simulation, permettant d'enchaîner les dérapages sans se forcer mais aussi d'être malmené par des pertes d'adhérence après un virage trop serré ou une accélération velue. Or, le cœur du jeu reste bien sûr de défoncer tout le monde et sur ce point, offre déjà beaucoup de plaisir avec des véhicules qui s'endommagent en fonction de l'angle et la puissance des chocs. Un petit détail qui, en passant, concerne aussi le décor comme ces pylônes de béton qui m'ont stoppé net à basse vitesse mais qui se sont effondrés en détruisant ma voiture lors d'une collision à plus de 100 km/h. Hélas, en dehors de ce trip contemplatif, le titre de Bugbear n'offre actuellement pas plus de contenu en dehors de la possibilité d'installer un moteur plus puissant ou de changer ses pneus. Alors, faut-il trépigner d'impatience ? Oui, dix fois oui, même si la masse de boulot à abattre pour le printemps prochain reste énorme. Reportera, reportera pas ?

Kahn Lusth

Divinity : Original Sin

Péché mortel

Comme disait John Edgar Hoover en apprenant l'arrestation de Lee Harvey Oswald, "on a toujours besoin d'un plus petit que soi". Regardez la France : trop grande, trop fière, toujours à se la péter, à se la jouer french touch arty, à se tripoter devant le miroir en répétant "polygon, emotion..." Et pendant ce temps, ni vu ni connu, la petite Belgique s'apprête à sortir le meilleur jeu de rôles européen de tous les temps.

Infos
 Genre :
 Jeu de rôles
 Développeur /
 Editeur : Larian
 Studios (Belgique)
 Sortie prévue :
 N.C.
 Site : www.divinityoriginalsin.com

Depuis que je l'ai vu au printemps dernier, je n'ai pas passé un jour, pas un seul jour sans penser à *Divinity : Original Sin*. Il faut dire que le bougre avait déjà beaucoup pour plaire : jeu de rôles old-school (tendance *Ultima VII*), développé par les génies semi-alcooliques de Larian Studios, axé coopération, avec des combats tactiques précis et malins mais aussi des dialogues poussés et une foultitude de compétences sociales, c'était presque trop beau pour être vrai. Tout excité en regardant Swen Vincke y jouer, je n'avais pas vraiment fait attention quand il me parla de son projet de campagne Kickstarter. Récupérer un peu de thunes pour pouvoir terminer le développement (entièrement financé sur les deniers de Larian), oui, bon, rien de très original. Puis la campagne a commencé. Le but d'origine a été atteint en quelques jours, les "stretch goals" sont tombés les uns après les autres, jusqu'au dernier. Larian a récupéré un million de dollars. Un million. De quoi financer leurs idées les plus folles : des compagnons avec leurs motivations propres, un cycle jour/nuit, une météo et même un calendrier lunaire (!) qui affectent le comportement des monstres, des PNJ et des sorts...

Un jeu pour faire la quête. Pour le moment, bien sûr, ce n'est qu'une alpha. Une alpha de chez alpha, même. L'interface



n'est pas encore très au point et l'optimisation est catastrophique mais on s'en fout. Oui oui, on s'en fout, tout obnubilé que nous sommes par la longue liste de compétences disponibles pour chacun de nos deux personnages, qui vont du plus bourrin (spécialisations martiales diverses et variées) au plus urbain (diplomatie, intimidation, les skills sociales sont fournies par poignées entières). Pas de temps à perdre, je répartis automatiquement les points en optant pour deux "presets" complémentaires : guerrier et magicien. La partie démarre. Mes deux héros, maîtres de la "source", une puissante et ancienne magie élémentaire, ont été envoyés dans la ville de Cyseal pour enquêter sur la mort suspecte d'un conseiller. Bien sûr, cette quête principale n'est qu'un prétexte pour démarrer l'action. Comme dans tout jeu de rôles digne de ce nom, les quêtes secondaires et tertiaires, les événements plus ou moins imprévus, surgissent de tous

les coins. Dès les premières minutes de jeu, avant même qu'on ait atteint Cyseal, le journal des quêtes se remplit déjà à une vitesse alarmante. Une fois passées les portes de la ville, il n'arrête plus. Aucun marqueur de quête, on se promène dans les rues en cherchant la maison du PNJ avec qui on a rendez-vous, on croise des habitants qui ont tous une histoire à la portée souvent anecdotique (un voleur de poisson qui nous demande de le couvrir, un bateleur dont le spectacle ne fait plus recette...) mais parfois cosmique (un historien imp qui m'apprend que, de tous les êtres ayant vécu, mes héros sont les seuls à ne jamais apparaître dans l'infinie "tapisserie du destin").

Donjons & débats. Oui, oui, je sais ce que vous pensez : jusque-là, ce n'est que du bon vieux RPG de derrière les fagots avec en prime la touche d'humour pratchettienne propre à Larian, un jeu sympa mais



pas très original. Erreur, mes amis... "Ce qu'on a voulu, dans *Original Sin*, m'avait dit Sven la dernière fois, c'est recréer l'ambiance d'un jeu de rôles papier, les débats, les discussions entre les joueurs." À chaque décision, à chaque dialogue ou presque, les deux protagonistes, en plus de s'adresser à leur(s) interlocuteur(s), débattent entre eux. Les cas de conscience sont nombreux. Un homme s'est jeté dans le vide parce que des statues magiques le lui ont demandé : stupidité ou acte de foi ? Une seule pierre de soin est disponible, deux blessés, un vieil homme à la famille nombreuse et un jeune qui n'a pas encore vécu : qui faut-il sauver ? Et le mendiant voleur de poisson dont je vous parlais plus haut... Dois-je l'encourager à voler pour manger ? Dois-je mentir au marchand et dire que je n'ai rien vu ? Même si le système prendra toute sa mesure lorsque le mode coop' à deux joueurs sera implémenté, il est d'ores et déjà très

amusant de lancer de petits débats entre nos deux héros, en leur prêtant des personnalités ou juste en les faisant s'engueuler pour voir jusque dans quels retranchements leurs arguments peuvent être poussés. Amusant aussi de foutre la merde volontairement et de réaliser l'étendue des possibilités prévues par les développeurs, par exemple – pour reprendre l'exemple du mendiant – en l'encourageant à voler puis en le dénonçant au marchand comme le dernier des salauds.

It's a kind of Magicka. Mais bon, inutile de faire semblant d'être des types raffinés : ce qui nous intéresse avant tout dans un jeu de rôles, ce sont les bastons. Et là c'est simple, *Original Sin* ridiculise la concurrence avec l'efficacité de Netsabes jouant à *TowerFall*. Bien sûr, dès le début d'un combat, le jeu passe en mode tour par tour. On commence alors

à se mettre sur la tronche avec un système tout ce qu'il y a de plus classique utilisant points d'action et compétences. Et puis, peu à peu, on réalise que les combats d'*Original Sin* tiennent autant de *Magicka* que de *Fallout*. Presque tous les sorts ont des effets de zone, enflamment le sol, trempent les ennemis, les gèlent... Non seulement combiner ces différents éléments permet d'obtenir des effets intéressants (un sort de froid jeté sur un sol humide fera geler ce dernier, le transformant en une patinoire susceptible de faire tomber les ennemis) mais ce système de dégâts élémentaires, de modification dynamique du terrain, rend plus nécessaire que jamais de positionner intelligemment ses personnages, de penser avec deux coups d'avance : lancer un sort de pluie pour éteindre l'herbe enflammée afin que le guerrier puisse approcher ou bien la laisser cramer et y attirer toute une bande de zombies idiots ? Et, à en croire les promesses des développeurs (<http://cpc.cx/8Qx>), ce n'est que le début.

Le saut de la foi. Des promesses, oui. Beaucoup de promesses, surtout des promesses. La zone de jeu de cette alpha est dense, certes, mais encore petite. Impossible pour le moment de recruter des compagnons. Le système de crafting, qu'on nous annonce incroyablement riche, est pour le moment plus que limité. Mais qu'importe, il faut y croire. Il faut y croire parce que Larian n'a pas pour habitude de sortir des jeux de rôles médiocres. Mais il faut y croire, surtout, parce que cette version alpha d'*Original Sin*, malgré son contenu limité, repose déjà sur un moteur de jeu incroyable, un monde totalement dynamique, offrant autant de liberté dans les combats que dans les phases plus "rôlistiques" (le moindre objet du monde de jeu peut-être déplacé, étudié, utilisé – ramassez un seau et faites-en un casque, bougez une chaise pour bloquer une porte histoire d'être tranquille le temps d'un cambriolage...). Un moteur pareil, peuplé avec le talent d'écriture des auteurs de Larian, fourni avec un éditeur de niveaux incroyablement puissant (pour l'avoir brièvement vu l'année dernière, je vous le confirme : c'est un petit bijou) qui permettra de partager ses créations via le Steam Workshop puis d'y jouer en coop', possède un tel potentiel qu'il est impossible d'y penser sans pousser de petits couinements de joie. Le fils bâtard de *Neverwinter Nights* et d'*Ultima VII*, le jeu de rôles ultime. On aura toujours besoin des Belges.

Louis-Ferdinand Sébum

Elite Dangerous

Très chère alpha

Il n'est pas un quadra sur Terre (ou du moins, à la rédaction de *Canard PC*) qui ne fasse une crise d'apoplexie lorsqu'on lui demande ce qu'il a pensé d'*Elite*. Cet immense jeu des années 80 fut en son temps une révolution totale. En plus d'être l'un des tout premiers titres à exploiter la 3D (du fil de fer, à l'époque), il fut le père fondateur de la simulation spatiale, un titre qui inspira des jeux comme *Wing Commander*, *EVE Online* ou encore *X3*. Trente ans après, son créateur David Braben veut le ressusciter après une campagne Kickstarter réussie.

PAR ACKBOO

Infos

Genre :
Combat spatial
Développeur :
Frontier
Developments
(Grande-
Bretagne)
Editeur : N.C.
Sortie prévue :
Courant 2014

Vous voyez les photos d'écran qui décorent ces pages, et tout de suite, vous bondissez sur votre canapé en poussant des petits cris d'excitation. "Wow ! Qu'est-ce que c'est que cette simu' spatiale ultra-sexy ? Je veux y jouer là maintenant !" Vous faites rapidos

une recherche Google et découvrez que le jeu vient de sortir en alpha. "Chic, que vous vous dites, je vais me la payer pour 20 ou 30 euros et m'éclater toute l'après-midi !" Ha ha. J'aime votre innocence, votre foi en l'avenir, votre optimisme. Car si *Elite Dangerous* est bel et bien disponible auprès du grand public en version alpha, son tarif explose le record mondial du n'importe-quoi. Il vous faudra, pour y avoir accès, signer un petit chèque de 200 livres britanniques (240 euros) à ses développeurs. Voilà, fin de la récré, vous pouvez vous rasseoir. Notez tout de même que, sur Kickstarter, près de 750 supporters, millionnaires optimistes ou généreux fils d'émir, n'ont pas hésité à lâcher une telle somme. Pour une petite PME artisanale comme *Canard PC*, impossible de débloquent un tel budget. Nous avons donc décidé de vendre le foie de Pipomantis au Centre National de Recherche en Alcoologie Extrême – ils étaient vraiment excités et nous ont garanti que le machin repousserait. Quelques jours plus tard, nous pouvions enfin jouer à *Elite Dangerous*.

30 euros la mission, ça va, c'est honnête non ? Qu'offre donc cette si coûteuse alpha ? Pour l'instant, le minimum : huit missions basiques de combat à bord d'un vaisseau unique, contre une



petite variété d'ennemis. Autant dire une fraction infime de ce que devrait proposer la version finale, mais nous allons y revenir dans les paragraphes suivants. Pour l'instant, concentrons-nous sur ce qui est terminé : un splendide cockpit 3D avec des instruments de tous les côtés et des jolis modèles 3D qui bougent dans le cosmos en laissant l'inévitable traînée de réacteurs. Sans surprise, le gameplay se résume (pour l'instant) à du dogfight spatial tournoyant : il s'agit de mettre le vaisseau ennemi dans le viseur en tripotant le joystick, puis d'appuyer sur la gâchette pour lâcher du laser (en insta-hit, comme le railgun de *Quake*), de la munition balistique (en anticipant la trajectoire du méchant) ou du missile (après avoir verrouillé la cible). Pour optimiser l'exercice, on peut jouer avec des "thrusters" latéraux et surtout régler la distribution

de puissance entre les moteurs, les boucliers et le refroidissement des armes. Si vous avez joué à un *Freespace*, un *Wing Commander* ou un *X-Wing* dans les années 90, vous ne serez pas dépayés, c'est à peu près la même chose.

Ce qu'aurait dû être *Freespace 3*.

Si les combats d'*Elite Dangerous* n'ont donc, pour l'instant, rien de très novateur, il est quand même difficile d'y rester insensible. Parce que cela fait plus d'une décennie qu'on n'a pas joué à une vraie bonne simu' de combat spatial. C'est vraiment un bonheur de ressortir un joystick (tous sont déjà très bien supportés, comme le HOTAS X52 de Saitek) et de se retrouver au milieu de l'espace à chasser du Federal Fighter ou à larder un vaisseau de transport d'une salve de missiles à tête chercheuse. (Suite) ↘

Une brève histoire du jeu de combat spatial sur PC

Les années 80 : la préhistoire

Techniquement, **Space Invaders** fut le premier jeu de combat spatial, puisqu'on y combattait dans l'espace. Mais c'est **Elite** (1984) qui pose vraiment les bases de ce qu'on appellera plus tard la "simu' spatiale" : une vue à la première personne dans un cockpit, une gestion des systèmes du vaisseau (boucliers, surchauffe des

armes...) et des dogfights en apesanteur. *Elite* allait même plus loin que ça, puisqu'il permettait aussi de faire du commerce et de l'exploration spatiale. Créé par David Braben, le jeu figure régulièrement dans les "Top 10 des meilleurs jeux vidéo de tous les temps" que les magazines publient lorsqu'ils sont à court d'idées.



Les années 2000 : la traversée du désert

Après le chef-d'œuvre galactique qu'a été *Freespace 2*, la simulation spatiale tombe dans l'oubli. Il y aura bien quelques tentatives, comme la série des *I-War* (avec une physique newtonienne ultra-réaliste pour le déplacement des vaisseaux), la franchise *X* d'Ego-soft, *Starlancer* de Chris Roberts qui tente le pilotage à la souris... Mais les pioupious spatiaux ne déplacent plus les foules. Les nostalgiques de la belle époque se consolent avec *Freespace 2 SCP*, une version moddée de *Freespace 2*, ou se résignent à prendre un abonnement à *EVE Online* pour se battre contre des croiseurs à coups de clics et de chiffres.

Les années 90 : L'âge d'or

En 1990 sort **Wing Commander**, annonçant le début d'une mode qui va durer 10 ans. Le premier épisode est une incroyable usine à gaz : il faut une nuit entière pour l'installer, le temps que la douzaine de disquettes 3,5 pouces se décompressent sur les disques durs de 40 Mo de l'époque. Mais le résultat est dément : de vrais combats spatiaux en 3D avec des ennemis en 256 couleurs (qui restent quand même sous forme de sprites 2D). Un an plus tard, **Wing Commander 2** est l'un des tous premiers titres à proposer des scènes cinématiques avec synthèse vocale. Chris Roberts, le créateur de la franchise, devient une vraie petite starlette du jeu vidéo. La série continuera avec **Privateer** (un spin-off proposant plus de commerce et d'exploration), **Wing Commander III** (1994) et **Wing Commander Prophecy** (1997), avec Mark "Luke Skywalker" Hamill en héros du jeu.

Suçant la roue de *Wing Commander*, le studio LucasArts sort *X-Wing* en 1993. Et c'est une tuerie. Le gameplay est incroyable, les dogfights spatiaux sont fantastiques, l'univers *Star Wars* est exploité à fond les boulons, c'est une réussite totale qui sera déclinée sur *TIE Fighter* (1994), *X-Wing vs TIE Fighter* (1997) et le fabuleux *X-Wing Alliance* (1999) tellement culte qu'il existe encore, 15 ans après, des modders pour l'améliorer (voir XWAUpgrade.com).

Les fans absolus du genre vous expliqueront néanmoins que *X-Wing Alliance* a été éclipsé par un outsider, **Freespace 2**, sorti en 1999. Développé par Volition (oui, les mecs qui feront plus tard *Saints Row*), il a perfectionné la simulation spatiale avec une campagne captivante et un pilotage complexe qui poussa les joueurs d'alors à s'offrir des joysticks HOTAS à 400 ou 500 francs de l'époque. *Freespace 2* reste encore aujourd'hui le sommet du genre, en attendant qu'*Elite Dangerous* et *Star Citizen* nous montrent de quoi ils sont capables.

2013 : La renaissance ?

Vingt ans après son *Wing Commander*, Chris Roberts lance son projet **Star Citizen** sur Kickstarter et explose tous les records en levant plus de 26 millions d'euros. Trente ans après son *Elite*, David Braben lui emboîte le pas et ramasse 1,8 million d'euros pour **Elite Dangerous**. Au-delà de ces stars du jeu vidéo, un paquet de petits studios indé' ont aussi obtenu le financement de leur jeu de combat spatial. On peut notamment citer **Limit Theory** (150 000 euros pour un titre avec une galaxie infinie générée de façon procédurale), **Drifter**, **Kinetic Void**, **Starlight Inception**... Le signe d'une renaissance qui devrait se concrétiser en 2014 et 2015, quand tous ces jeux sortiront en rafale.



Le pilotage des vaisseaux devrait demander une certaine dose de compétence, notamment en multi. En vol, il est par exemple possible de désactiver l'aide au pilotage pour diriger le vaisseau en mode newtonien, comme dans I-Wars 2. On peut alors l'orienter dans une direction autre que celle vers laquelle il se déplace pour tirer à reculons sur un poursuivant.



Un système assez complexe de distribution de l'énergie permet d'optimiser le vaisseau pour différentes tâches (attaquer en frontal un gros vaisseau, fuir des chasseurs ennemis, maximiser la puissance d'un tir...).



La recette fonctionne toujours aussi bien, on retrouve des sensations qu'on avait perdues depuis *Freespace 2* ou *X-Wing Alliance*, les deux derniers "grands" du genre. On tourne en rond dans l'espace comme un taré, on a les mains moites sur le joystick en tentant d'aligner le viseur sur un ennemi agile, on recharge en urgence les boucliers après s'être pris une volée de lasers... Et si le contenu de cette version alpha est vraiment limité, il faut signaler que le niveau de finition s'annonce déjà remarquable. Pas un bug ni un plantage, 60 images/seconde en permanence, des effets graphiques splendides, un cockpit 3D merveilleusement immersif... En y ajoutant un TrackIR (bien supporté) ou un Oculus Rift (encore un peu bugué), les ballets spatiaux d'*Elite Dangerous* atteignent des sommets. Je me souviens avoir rêvé d'un tel jeu quand j'étais un adolescent, dans les années 90, en me demandant si la technologie allait avancer assez vite pour que je puisse en profiter de mon vivant. Et voilà, on y est, le fan de combat galactique que je suis

pourrais presque mourir en paix. Je vais quand même attendre la version finale du jeu, car *Elite Dangerous* devrait proposer bien plus que du dogfight en apesanteur.

Petit budget et grandes ambitions. Le studio Frontier Developments a été très transparent dans la phase de pré-production du jeu et a déjà publié tous les mécanismes qui seront implémentés dans la version finale (*cpc.cx/800* si vous voulez la totale, en anglais). *Elite Dangerous* veut, comme *Elite*, être un jeu spatial complet, dans lequel le joueur sera libre, en solo ou en multijoueur, d'évoluer dans une galaxie comprenant "plusieurs milliards" de systèmes solaires. En commençant à bord d'un petit vaisseau de base, libre à nous de devenir chasseur de prime ou assassin, pirate, honnête commerçant, trafiquant de produits illégaux, explorateur, spéculateur... La politique et l'économie seront gérées de manière dynamique, les joueurs devant naviguer entre trois factions gouvernant la galaxie

et une myriade de marchés locaux où les prix fluctueront sans cesse. Oui, je sais, ça n'est pas la première fois qu'on nous promet un grand bac à sable galactique ultra-ambitieux. Et ce genre de projet se termine généralement en drame – souvenons-nous de *Starlancer* ou, plus récemment de *X Rebirth*... Mais sur *Elite Dangerous*, c'est David Braben en personne, le parrain du genre, qui dirige le chantier. Et cette première alpha, aussi limitée soit-elle, nous laisse penser que le bonhomme a des munitions dans la soute à torpilles. Avec son modeste budget de 2 millions d'euros (des cacahuètes face aux 26 millions levés par Chris "Wing Commander" Roberts sur *Star Citizen*), *Elite Dangerous* pourrait bien être, dès cette année, le premier titre à marquer la renaissance des grandes épopées spatiales sur PC.

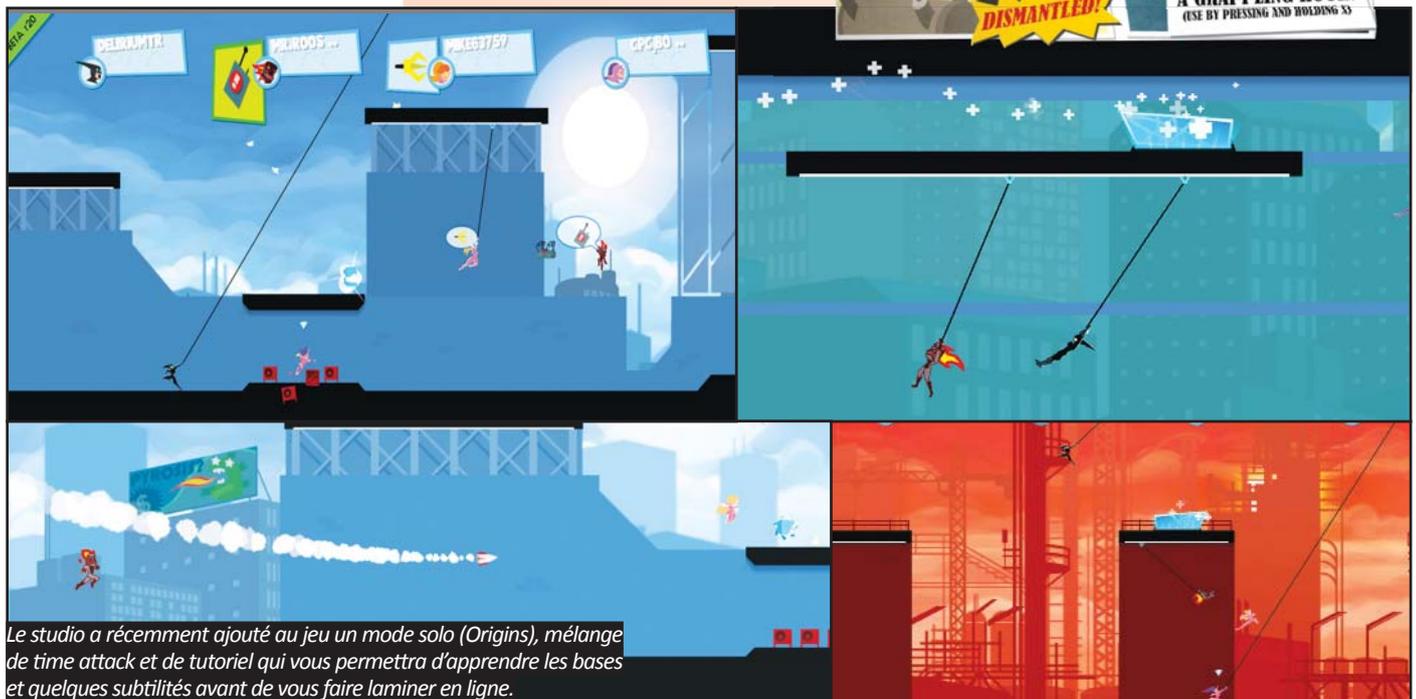
ackboo

Un grand merci à Clément Apap sans qui cette preview d'Elite Dangerous n'aurait pu se faire, ou alors on aurait dû pipeauter tout le texte.

SpeedRunners

C'est con un joggeur

Les fêtes de Noël, c'est bien pratique quand on doit essayer un jeu multijoueur. Quoi qu'il se passe, vous pouvez être sûr qu'il y a toujours deux ou trois cousines, beaux-frères, oncles désœuvrés qui seront ravis de se faire mettre une manette entre les mains au moment où ils émergent de leur petite sieste digestive.



Le studio a récemment ajouté au jeu un mode solo (Origins), mélange de time attack et de tutoriel qui vous permettra d'apprendre les bases et quelques subtilités avant de vous faire laminer en ligne.

Infos

Genre : Mario Kart piéton
Développeur : Double Dutch Studio (Pays-Bas)
Éditeur : Tiny Build
Date de sortie : Ça va venir
Site : <http://tinybuild.com/speedrunners>

Mais, il y a un inconvénient à ce genre de recrutement à l'arrache. Aussi fantastique soit-elle, ma famille n'a pas l'entraînement (ni l'endurance) des membres de la rédaction. Au boulot, tout le monde est habitué aux bouffées de haine que peut engendrer un bon party game, tandis

qu'à la maison c'est autre chose. Au bout de cinq minutes de *SpeedRunners*, je me retrouvais déjà confronté à des prises de tête pires que celles initiées par la petite discussion politique de l'heure du dessert. On ressortait les vieux dossiers, on mettait en doute l'honnêteté de son prochain, on parlait de rentrer chez soi en avance. C'était tragique. C'est dire si *SpeedRunners* est bien parti. Et pourtant, il y avait de quoi se méfier : le bébé de Double Dutch Studio présentait, de loin, tous les stigmates du jeu indé plébéien. Encore de la plateforme à l'allure minimaliste vendue sur Steam en early access avant même que le développement ne soit terminé. Mais de la plateforme à l'allure minimaliste où l'on peut jouer à

quatre sur le même écran, voire mélanger joueurs online et joueurs présents dans la pièce. Et puis surtout de la plateforme machin truc avec des grappins. Plein de grappins.

La solitude du coureur de fond.

L'univers de *SpeedRunners* est délicieusement débile : la ville dans laquelle se déroule l'action est tellement remplie de super-héros que ces derniers se tirent la bourre pour être le premier à arriver sur les lieux d'un crime. À vous les foires d'empoigne supersoniques où une bande d'abrutis aux costumes bariolés se tirent dans les pattes, se poussent dans le décor et tentent de s'éliminer à tout prix. Dans les faits, tous les joueurs partagent le même écran : il n'y a pas de split-screen et le but est de progresser suffisamment rapidement sur les maps biscornues pour que les traînants se fassent écraser par le scrolling. À chaque fois que quelqu'un perd une vie, c'est une victoire attribuée au joueur en tête de course. Il faut trois points pour remporter la manche et si au bout d'un moment, personne ne se fait éjecter de l'écran, ce dernier se met à rétrécir, rendant le match bien plus expéditif. Comme ça, ça a l'air facile. Sauf que le

joueur en tête ne voit pas les obstacles qui se dressent devant lui... Et que tous ceux qui se trouvent derrière ont pour seule idée de le décaler pour prendre sa place. Ce qui n'est pas bien difficile vu les tacles par derrière, les missiles à tête chercheuse, les déplacements supersoniques et toutes les saloperies à grappiller en chemin. Un de ces items en particulier mérite un paquet de louanges : le grappin que j'évoquais en fin de premier paragraphe. S'il vous permet de vous déplacer en allant beaucoup plus vite qu'à pied (mais aussi de prendre de plus gros bûches en vous faisant coincer dans des recoins de plateforme), il a le pouvoir de tirer en arrière les gens qui vous ont dépassé. Ce qui se marie très bien avec un petit virage brusque vers le haut de l'écran modifiant la direction du scrolling et explosant votre victime dans le décor. Enfin, j'aurai beau m'étendre pendant des pages et passer toute la liste de vacheries par le menu, je serai toujours loin du compte. Allez, je vais essayer de vous transmettre les immenses espoirs que je place en *SpeedRunners* grâce à une phrase magique : c'est le jeu qui m'a permis de survivre à ma désintox' de *TowerFall*.

Omar Boulon

IL-2 : Battle of Stalingrad

Premiers vols-décès

Je suis un être profondément rétrograde. Non content de militer pour le retour en politique de René Coty – qui reste sourd aux mails que je lui envoie –, je préfère systématiquement les avions de chasse de la Seconde Guerre mondiale crachant des obus de 20 mm et de l'huile dans les yeux du pilote aux jets modernes ultra-assistés dotés d'un lecteur Blu-ray pour ne pas que le type à bord s'ennuie trop. Le Père Noël, qui cette année trahissait un fort accent russe entre deux rots aux lourds effluves de vodka, a décidé de me gêner en me donnant accès à l'alpha d'IL-2 : *Battle of Stalingrad*.



Trois tentatives de duel en LaGG-3 face à un Bf 109. Trois défaites confinant à l'humiliation. Toute remise en question de la qualité de l'armement de la glorieuse Union Soviétique se traduira par une balle dans la nuque.

Infos

Genre : Simulateur
Développeur / Éditeur : 1C Game Studios (Russie)
Sortie prévue : Printemps 2014 (mouais...)

est devenu la méthadone du junkie acro au dogfight et cela fait un bout de temps qu'il ne suffit plus à calmer les sensations de manque. Mise en route du moteur, la cellule du Messerschmitt tremble de partout et j'ai l'impression de ressentir chaque coup de piston du moteur. La grande classe. Poussée sur la manette de gaz, le couple gyroscopique fait embarquer le chasseur. Correction au palonnier pour rester sur la piste, accélération, rotation... Le 109 est en l'air. Comme le pas d'hélice est automatique (Ach ! "Deutsche Technologie" !), je ne me préoccupe que du régime pour faire mes premières cabrioles. Là, l'héritage de *Rise of Flight*, le premier simulateur du studio consacré à la Grande Guerre, est flagrant : on sent que l'avion évolue au sein de masses d'air bien réelles, le pilotage est une lutte viscérale, cohérente, à des kilomètres des "rails" sur lesquels semblaient être posés

les appareils de son aîné. Faire un tonneau propre ou un virage serré sans décrocher nécessite du doigté, tandis que le moindre excès de brutalité peut conduire à une perte de contrôle fatale. Bref : le genre de pilotage qui se mérite et qui ne laisse augurer que du bon pour la suite.

Schnaps vs. Vodka. Le vol se poursuit. Au fur et à mesure de son développement, cette alpha – désormais accessible à tous ceux ayant précommandé le jeu – a progressivement intégré le LaGG-3, puis le Bf 109 F-4, des missions d'affrontement face à l'I.A. et d'autres d'attaques au sol. Concernant ces dernières, je peux d'ores et déjà vous assurer qu'avant de décapsuler du Panzer à la bombe de 100 kilos ou de placer les roquettes artisanales farceuses de l'époque dans un camion en mouvement, il va y avoir de l'entraînement et un paquet de gros bisous sur le sol. Mais le plus jouissif fut, sans surprise, le combat aérien. En raison du pilotage plus exigeant, nécessitant de petites mais constantes corrections pour atteindre un semblant de stabilité, le tir est autrement plus délicat que dans le vieux IL-2. Mais également plus gratifiant. Ma première victoire aérienne est d'ailleurs inscrite aussi profondément dans ma mémoire que mon premier alunissage dans

Kerbal Space Program : le pauvre pilote russe luttait pour stabiliser son LaGG-3, troué de partout et laissant échapper une fumée caractéristique d'une fuite de glycol. Alors que je piquais pour porter l'estocade, il tenta d'esquiver en effectuant un virage serré. Sa dérive, fragilisée par un obus de 20 mm, ne supporta pas la manœuvre, s'arracha violemment, provoquant une embarquée du LaGG et un début de vrille. Trop bas pour remettre son appareil en ligne de vol, le pilote finit éparpillé sur la terre enneigée de la Mère-Patrie. Moi, avec un sourire radieux, me disais qu'on tenait là, définitivement, le simulateur de vol le plus prometteur de ces dix dernières années.

Hans : 1, Ivan : 0. Car oui, pour ceux qui en auraient douté, *IL-2 : Battle of Stalingrad* se pose en vrai simulateur, pas en distributeur automatique de gratifications pour joueurs impatientes. Apprentissage, familiarisation avec les forces et faiblesses de chaque appareil, courbe d'apprentissage lente... On n'atteindra vraisemblablement pas, en la matière, le niveau des DCS. Peut-être même pas celui, concernant la gestion des moteurs, du mal-né *Cliffs of Dover*. Mais ça restera velu, suffisamment pour qu'il soit encore possible de s'améliorer après des dizaines d'heures accroché au joystick.



Première tentative d'atterrissage de fortune. Le Commissaire Politique sera ravi d'apprendre que l'allume-cigare et le porte-gobelet sont récupérables.



Les modèles de vol figurent parmi les plus réalistes jamais conçus dans le jeu vidéo, les modèles de dégâts plus complexes que ceux, déjà impressionnants, de *Rise of Flight*. Quant à la conformité historique, que les développeurs disaient avoir à cœur, il suffit d'inverser les rôles et affronter un Bf 109 à bord d'un LaGG-3 pour comprendre que les déséquilibres de l'époque sont respectés. Et, au passage, de comprendre pourquoi les pilotes soviétiques avaient détourné l'acronyme du chasseur en bois pour le rebaptiser "Lakirovanny Garantirovanny Grob", ce qui signifie, en gros, "cercueil garanti vernis".

Étoile des neiges, mon cœur amoureux. Au milieu de ce tableau franchement encourageant, appuyé par une beauté graphique et une fluidité certaines pour peu que l'on possède un PC de joueur de moins de deux ans, il y a évidemment quelques réserves et interrogations. Au chapitre "on semble pinailler, mais il vaut quand même mieux que ce soit réglé dans la version finale", on remarque que s'il est possible de distinguer les phares des véhicules dans la nuit à des kilomètres, il est en revanche beaucoup plus difficile de repérer les autres avions à moins de 500 mètres. On espère que les développeurs auront la bonne idée de s'inspirer

des moddeurs de *Cliffs of Dover* qui sont parvenus à reproduire les scintillements, provoqués par les reflets de lumière sur les avions, qui permettent de deviner leur présence lointaine de manière cohérente et sans se résoudre à afficher les affreuses étiquettes du HUD. Ah oui, à part ça, il vaut mieux aimer le blanc. Le bout de carte (en attendant la zone complète qui sera assez gigantesque) est joli, mais la région de Stalingrad sous la neige, cela risque de laisser un peu. On espère qu'une version estivale de la zone sera rapidement proposée. Et ce, qu'elle émane du studio ou de la communauté, à qui les développeurs ont promis de laisser le champ libre en matière de mods. Bon, champ libre à l'exception de l'intégration d'avions, bloquée pour éviter de voir apparaître les inévitables phallus volants bardés de 37 mm ou des warbirds plus rapides et maniables que des F-18. En attendant, on espère que du multijoueur sera rapidement intégré à cette alpha prometteuse (histoire de s'étripier entre gens de bonne compagnie) et que le studio ne gâchera pas tout ce beau potentiel par une politique commerciale trop agressive (voir encadré) et un système de déblocage d'avions et d'équipements encore un peu obscur.

Guy Moquette

Avions pilotables : le dessert n'est pas compris dans le menu

Les développeurs ont fini par livrer la liste définitive des appareils qu'il sera possible de piloter. Il y en aura au total huit. Du côté des chasseurs, les Russes opposeront des LaGG-3 et des Yak-1 aux Bf 109 F-4 et G-2 de la Luftwaffe. Si vous voulez un résumé rapide de cette opposition, pensez à une corrida et à des toreros teutons rigolards. Concernant l'assaut terrestre, c'est du grand classique avec l'IL-2, le tank volant de tonton Joseph, et le Ju-87 D-3 Stuka. Deux bombardiers bimoteurs (Pe-2 pour l'URSS et HE-111 H-6 pour l'Allemagne) viennent compléter le tableau. À noter que la version Premium du jeu (à environ 70 euros, quand même) permet d'ajouter deux appareils à cette liste : le La-5 et le Focke-Wulf 190 A-3. Un choix pas franchement inspiré. D'abord parce que si mes connaissances en histoire ne sont pas trop moisées, le premier (contrairement au second) a pris part à la Bataille de Stalingrad (1942-43) et que l'on ne goûte donc guère cette amputation. Ensuite parce que cela prive les futurs propriétaires des éditions standards du seul chasseur soviétique capable, à l'époque, de tenir la dragée haute aux appareils allemands. Sauf, bien sûr, à passer à la caisse plus tard, pour compléter sa liste. Dommage qu'un procédé si grossier vienne ternir l'image d'un titre qui inspire tant de respect par ailleurs.

Assetto Corsa

Contre-braquage à l'italienne

"Deux pages sur Assetto Corsa ? Même pas peur !" Avec un nom pareil, je m'imaginai lancer un jeu d'infiltration dans le milieu des insulaires cagoulés, ou un J-RPG singeant les quelconques latineries d'une vieille Europe en tutu. Mais non : *Assetto Corsa*, c'est juste le petit nom qui monte chez les amateurs de sous-virage sur bitume brûlant.

Infos
Genre : Simulation auto
Développeur / Éditeur : Kunos Simulazioni (Italie)
Sortie prévue : N.C.

A ssetto, pour "préparation". Et *Corsa*, ma foi... pour "course". Soudain, ça fait sens comme on aime à le dire en agence de com'.

Derrière ce nom qui roule en bouche se cache le nouveau projet des Italiens de Kunos Simulazioni, déjà créateurs du très bon *netKar Pro*. Le plan de la joyeuse bande de pizzaiolos est des plus simple : attaquer le roi *rFactor 2* par le flanc à l'aide d'un moteur physique irréprochable et le laisser se dépêtrer avec l'hypersimulation qui avait pu éconduire certains joueurs. Puis, tant qu'à faire, rendre le pouvoir au peuple en livrant le jeu avec les outils ayant servi à son développement. Le premier sang fut versé en février dernier, par le biais d'une encourageante démo technique offerte aux possesseurs de *netKar Pro*. De quoi faire patienter les joueurs en attendant l'alpha en Early Access qui nous intéresse aujourd'hui : une quinzaine de bagnoles, six circuits (élaborés à partir de scans au laser des lieux) pas de multi et une I.A. encore trop balbutiante pour se tirer la bourre contre l'ordi tranquillou pilou chez soi. Tout ça pour la modique somme de 35 euros, quand même. Une bagatelle, diront ceux que l'idée d'emboiter le pas à Ayrton Senna sur Imola fait déjà frétiller d'envie (pas trop loin dans les traces du bonhomme, quand même).

Veloce e Furioso. La première chose qui frappe au lancement d'*Assetto Corsa*, c'est la discrète ingéniosité avec laquelle ont été agencés ses menus. C'est sobre, classe et tout ou presque se retrouve où on l'attend. En trois clics, on s'en va allumer sur Monza au petit matin au volant d'une BMW M3 GT2 (LA référence casu du jeu – ma préférée, donc) et ce sans s'être arraché le cuir chevelu sur une UI dégueu'. On apprécie à sa juste valeur la simplicité avec laquelle le joueur peut faire son petit marché du côté des assistances à la conduite, pour démarrer en douceur ou, à l'inverse, filer barboter dans le grand bain avec les vrais hommes. Admirez au passage comme je flatte l'ego de nos forumers les plus monomaniaques. Mais je m'égare. Tout est déjà prévu pour accueillir les futures mises à jour promises par Kunos, quitte

à décevoir les premières vagues d'acheteurs. Mode carrière ? Zob, c'est grisé. Multi ? Course contre l'I.A. ? Idem. Certes, patience et longueur de temps font plus que force ni que rage, mais en l'absence ne serait-ce que d'un leaderboard online, on se retrouve pour l'instant seul face à ses propres chronos. Frustrant, surtout pour les plus rompus à l'art délicat du travers sur route sèche qui risquent de rincer le gros des challenges disponibles en un rien de temps. Ceux-là seront bons pour ronger leur frein en attendant les prochaines livraisons de contenu.

Pneus slicks & destroy. Une fois le séant confortablement calé dans l'un des engins qui traînent au garage, on comprend un peu mieux pourquoi on a craché au bassin. Malgré une impression de





vitesse légèrement en retrait (un malin bricolage du FOV aidera les plus contrits à booster tout ça), les sensations de conduite sont là, prenantes et entières, mais suffisamment permissives pour attirer un public assez large. Kunos semble accoucher d'un hybride, capable de rassembler Fangios et pilotes plus ascètes sous la même bannière du joli chrono. Une démarche fédératrice plutôt noble, mais également risquée : à trop vouloir contenter son petit monde, *Assetto Corsa* propose pour l'instant des voitures au grip parfois hallucinant, comme un immense pied de nez à *rFactor 2* et ses célèbres caisses à savon. Je parlais tantôt de la belle musclée de chez BMW, mais il en va de même pour la 458 de chez Ferrari, qui permet, toutes assistances désactivées, de se la jouer Jean Alesi, sans le moment béni où le bougre

bouffait le gravier sous l'œil rieur du monde libre. D'autres modèles souffrent à l'inverse d'un roulis diabolique, imputable la plupart du temps à un réglage par défaut perfectible : un tour au garage, deux petits coups de réglette plus tard et c'est déjà de l'histoire ancienne. En réponse aux chouineries légitimes de la communauté, Kunos vient d'ailleurs de sortir de son chapeau la légendaire Ferrari F40, sorte de réponse du berger à la bergère, mais déguisée en loup. Elle vient rejoindre la monoplace modèle 49 de chez Lotus au rang des grands fauves de ce line-up, aussi indomptables que passionnants à prendre en main.

Rance de noyer. Visuellement et malgré un parti pris de sobriété qui ne mettra pas tout le monde d'accord, on tape dans le correct, voire dans le plutôt joli. Les

extérieurs restent simples sans paraître arides et même en l'absence d'une vraie météo (à venir), un petit coucher de soleil sur la ligne droite de Silverstone fait clairement son petit effet. Sur les intérieurs en revanche, c'est un peu la fête à la saucisse où l'on oscille entre le gentiment mignon et d'autres tableaux de bord franchement vilains, à la limite de l'insulte aux modèles d'origine. Cela mis à part, Kunos a su gauler son moteur assez correctement pour qu'un large panel de configs s'en sortent sans trop de bobos et on les remercie. Toutes les options d'anticrénelage au taquet, *Assetto Corsa* ne décroche pas des 60 images/seconde sur une machine sérieuse mais pas trop (en même temps, avec une seule tire à l'écran, y a intérêt). Gaffe en revanche à la réglette de "Cubemap resolution" qui, une fois poussée au maximum, mettra à genoux même la grosse bécane de papa. Mais de toute façon, c'est pour les reflets et les reflets, bah c'est pour les kékés. Alors que les chouettes petits détails comme la salissure des pneus ou le doux bruit des graviers qui cognent dans les passages de roues après une sortie de piste, ça Tonton Alphonse, il préfère. Sans imposer un nouveau standard dans le motorporn, les effets sonores sont de bien belle facture (malgré un côté légèrement étouffé) et participeront activement à la conversion des derniers infidèles : jouez en vue cockpit, bougres d'ignares.

Engagement ! Voiture ! C'est aussi dans la présentation des informations en jeu que les petits gars de Kunos frappent fort. En lieu et place d'un HUD aux dimensions et à l'emplacement imposé, *Assetto Corsa* propose une série de widgets à disposition soi-même à l'aide de la souris allant des classiques compteurs de vitesse et voyants liés à l'électronique jusqu'à d'autres indicateurs plus pointus ou des panneaux bien utiles (compteur de FPS, modification du FOV et de la position du siège à la volée). Le tout constitue d'ailleurs l'une des brèches les plus évidentes pour les moddeurs de tout poil, qui pourront créer leurs propres widgets où afficher des informations relatives au jeu ou totalement externes, grâce à une API bien pratique. Dernier gros point fort du titre à ce stade du développement, et pas des moindres : le système de replays, toujours précis et crédible dans les angles de caméra proposés. Un vrai bonheur à bidouiller pour se bricoler des vidéos à faire pâlir les potes pilotes et peut-être les convaincre de craquer leur PEL. Allez, maintenant on veut un leaderboard, une I.A. digne de ce nom ou du multi.

Alphonse 2D



Potins de Chambre

Pardonnez-leur, car ils ne savent pas ce qu'ils font

Dites donc, ça fait longtemps que personne ne s'est retrouvé au bûcher pour une histoire de sexisme. Avouez que ce serait dommage de ne pas profiter des braises encore chaudes et du débat qui s'est cristallisé à un tel niveau qu'il pourrait bien devenir le nouveau point Godwin du jeu vidéo.

Aussi, un rédacteur du site Massively s'est lâché de la plume, écrivant une chronique où il dénonce "l'éléphant dans le couloir" qu'est le sexisme dans *Wildstar*. Attention, sa volonté n'est pas d'accabler les développeurs qui, toujours selon l'intéressé, n'ont pas été "activement sexistes" puisque chacun se voit dépeint comme un individu doté de nombreuses qualités. En réalité, le problème reposerait sur le fait que les développeurs n'auraient "pas essayé de ne pas être sexiste". Puis il s'égare complètement et se met à cibler une race asexuée du jeu – les Chuas – qu'il accuse d'être trop masculine. Et tout ça

pour ? Eh bien, pour défendre maladroitement un vrai problème de fond : celui de l'impossibilité de créer une femme qui ne soit pas une gravure de mode et, plus globalement, des limitations imposées par les taquets de customisation. D'ordinaire, le problème n'irait pas plus loin mais, coïncidence ou non, Carbine vient de patcher son jeu en offrant une réduction mammaire pour trois races de personnages et a collé un slip aux Chuas. Je vous laisse en conclure ce que vous voudrez, personnellement, j'ai piscine. Dans une piscine citoyenne et solidaire où tout le monde se baigne en toge, rassurez-vous.



The Elder Scrolls Online Mature hostile

C'est une étape obligatoire pour tout jeu vidéo qui s'approche de sa date de sortie et *The Elder Scrolls Online* ne coupera pas au verdict impitoyable de l'ESRB, un équivalent américain du PEGI. Sans surprise, le jeu écope d'un "Mature 17+", comme *Skyrim* et *Oblivion* avant lui. Alors c'est bon, on emballe tout et ça et rendez-vous dans quelques mois ? Pas vraiment, puisque Zenimax conteste (un peu) la décision en agitant (beaucoup) ses petits poings : "L'ESRB nous a averti que *The Elder Scrolls Online* avait reçu une note de niveau Mature. Bien que nous puissions être en désaccord avec cette décision, nous ne prévoyons pas de contester cette note et ne sommes pas disposés à modifier le contenu du jeu pour en obtenir la modification." Une réaction plutôt étrange, quand on sait que seuls les titres qualifiés en "Adulte 18+" subissent une importante baisse des ventes aux États-Unis, puisque interdits dans les grandes enseignes commerciales de type Wal-Mart.



Hearthstone

Même pas peur : le jeu



Promesse de longue date, la bêta ouverte de *Hearthstone* est enfin là. À vous donc les cartes à collectionner et la rage de vos amis quand vous poserez une Alexstrasza en disant "Bataille". Or, l'heure n'est pas encore à la fête du côté de chez Blizzard, qui vient de découvrir une vilaine copie de son bébé. Baptisé "inspirez" *The Crouching Dragon Legend : Stories of Generals in the Tree Kingdoms* "expirez", le jeu est en réalité une copie pure et simple de *Hearthstone*, maquillée pour correspondre à l'univers d'une célèbre licence chinoise. En fait, c'est un peu comme si les producteurs de *Plus Belle la Vie* mettaient le jeu à leur image pour le revendre à leur public. Et comme on pouvait l'imaginer, les réactions n'auront pas tardé puisque Blizzard et NetEase (son exploitant au pays de Mao) viennent de porter l'affaire dans les tribunaux en réclamant 1,65 million de dollars et la fermeture du jeu. Rendez-vous prochainement pour savoir qui est le plus fort, entre le communiste et le capitaliste.



TERA

Oh la gentille petite fille

Toujours en vie, *TERA Online* devrait bientôt se doter d'une classe supplémentaire en reprenant les traits glauques de la race des Elin, soit des sortes de fillettes hypersexualisées. La Dark Elin (bonjour l'originalité) est ainsi une variante qui ne manquera pas d'intéresser ceux qui pensent qu'un bor-salino suffit à faire oublier un t-shirt de jeux vidéo taché

de gras auprès de la gent féminine. Pour l'heure, cette classe n'est disponible que sur les serveurs coréens du jeu, mais promettrait de commencer directement au niveau 55 et un style de combat basé sur la distance, l'esquive et les attaques à zone d'effet. Quant à moi, je vais brûler mes fringues et prendre une longue douche d'acide chlorhydrique pour compenser cette news.



Pathfinder Online

Nous ne sommes pas seuls

Toujours en développement, *Pathfinder Online* dresse le bilan de l'année 2013. Bon, on est encore loin d'un truc potable puisque seules quatre classes dotées d'une poignée de compétences et d'une arme chacune sont actuellement implémentées pour tabasser quelques monstres. Toutefois, la cadence devrait s'accélérer de plus en plus, avec notamment une première session d'alpha tests pour ce mois d'avril. Un boulot difficile, en somme, mais dont les développeurs se réjouissent sur leur blog

en constatant ne plus être les seuls sur le chemin, affirmant qu'il est "fort probable que cette folie de faire un MMO sur une fraction de budget et le long terme soit devenu la norme". On imagine que Mark Jacobs, Brad McQuaid et Richard Garriott ne diront pas le contraire.



World of Tanks

Poussée de nationalisme chez les tankistes

La rumeur d'un mode de combat avec des équipes nationales est un peu le dahu de *World of Tanks*. Pour tout vous dire, on entend parler de cette variante depuis la bêta du jeu. C'est dire. Or, le dahu est sur le point de se faire attraper puisque Wargaming vient d'annoncer l'arrivée "prochaine" (avec le patch 8.11) de ce mode de jeu. "Confrontation" (c'est son petit nom) nous permettra de jouer normalement, mais avec une limitation imposant à chaque camp de se réunir avec les blindés d'une seule et même nation. Oui, les Français et les Japonais risquent de passer quelques mauvais quarts d'heure. Enfin, comme il me reste quelques signes et que je suis à deux doigts de me faire tabasser par Sonia qui



attend mon texte, sachez que le communiqué de presse annonce également une nouvelle carte : "En plus de ce nouveau mode, la mise à jour ajoutera Windstorm, une nouvelle carte hivernale dans un cadre européen, une version "hiver" de Himmelsdorf, ainsi qu'une version retravaillée de Ruinberg, avec des précipitations et des incendies." Voilà, je vais pouvoir rentrer chez moi en un seul mor

En vrac



L'alpha de *Camelot Unchained* devrait être disponible en août prochain pour ceux qui ont précommandé le jeu. Au menu : batailles massives et pelletées de bugs.



Shroud of the Avatar, le prochain MMORPG de Richard Garriott, annonce avoir touché plus de 3 millions de dollars au travers de Kickstarter et des précommandes qui ont suivi. Du coup, Lord British vient d'entrer dans le club très sélect des mecs qui n'ont pas le droit de se planter.



Stephen d'Angelo, connu pour son rôle de producteur exécutif sur *Star Trek Online*, vient de quitter son poste non pas pour faire un tour aux toilettes mais pour se consacrer au "nouveau projet" de Cryptic Studios.



Je crois que ça n'étonnera plus personne, mais je tiens quand même à vous dire que *Star Citizen* vient de dépasser les 37 millions de dollars. À mon avis, il y a de la magie noire là-dessous.



Chez les cols blancs

Et ma main sur vos tronches ?

Souvenez-vous, il y a environ deux ans de ça, 38 Studios fermait sur une débâcle financière. Or, le gouvernement du Rhode Island qui a placé quelques billes dans l'affaire – un prêt de 75 millions de dollars – en échange d'une création d'emplois, voyait d'un mauvais œil son pactole qui s'évaporait dans la nature.



Depuis, une enquête tente de déterminer comment ce crédit pharaonique s'est retrouvé entre les mains d'un studio de développement tout neuf et ce sac de nœuds aura révélé qu'un MMORPG inspiré de *Kingdoms of Amalur : Reckoning* (leur premier et unique titre) était "sur le point de sortir. La tête de ma reum que c'est vrai". Malin comme un singe-renard, le Rhode Island y a vu une occasion de se renflouer et s'est escrimé à faire monter la sauce pendant quelques mois autour du "Projet Copernicus", annonçant la mise aux enchères des restes de développement. Eh bien ça y est, les fameuses enchères ont eu lieu et personne n'a fait d'offre satisfaisante, si bien que le Gouverneur vient de qualifier le

travail du studio de "tas d'ordures". Et comme si ça ne suffisait pas, la U.S. Securities and Exchange Commission vient d'entrer dans la baston générale. Pour info, cette branche du gouvernement américain sert à "protéger les investisseurs, maintenir des marchés équitables, ordonnés et efficaces, et faciliter la formation de capitaux". Oui, c'est ronflant mais la U.S. Machin-Chose vient d'assigner le Rhode Island à comparaître lui aussi, soupçonnant sa branche d'avoir magouillé en remboursant l'organisme prêteur sur le dos des contribuables, à hauteur de 100 millions de dollars. Bon et sinon quand est-ce qu'on nous explique enfin que tout ce petit monde règle en réalité ses comptes sur *EVE Online* ?



League of Legends

Mais je n'ai que de quoi racheter huit fois le Togo

C'était un jour comme les autres sur Reddit. Chacun y allait de son petit commentaire et de son petit lol quand soudain, un vil gremlin s'est permis de débarquer dans la section *League of Legends* pour y étaler son fiel. Non, ne comptez pas sur moi pour avoir des détails, je ne tiens pas à choquer les plus jeunes d'entre vous, mais le mandrin y décrivait Riot Games comme une société "avide et feignante". C'en était trop et Marc Merill – Président de la société – est venu en personne pour répondre aux accusations. Rien que ça. Sachez donc que Riot est avant tout une société faite par des joueurs pour des joueurs, prête à dépenser des millions pour offrir des shows télévisés gratuits et qui, surtout, ne vend pas de puissance aux gamers. À condition de ne pas évoquer les runes, ces petites babioles que l'on obtient avec la monnaie du jeu ou de vrais dollars pour s'offrir quelques bonus de statistiques. Ni le fait de devoir farmer comme un ouvrier chinois pour compléter son catalogue de personnages sans passer à la caisse. Bref, Merill est quelqu'un de vraiment sympa et son Free-to-Play est loin d'être le plus crade du marché, mais il serait peut-être temps d'admettre que Riot ne brasse pas des millions par accident.



Robe Grise / Grise Robe

Si ça se vend...

Vous vous souvenez de cette époque où joueurs et développeurs crachaient unanimement sur ces sociétés qui vendent des pièces d'or ou carrément le farm de votre personnage, genre "10 niveaux en 48 h pour seulement 10 euros" ? Eh bien, il semblerait que les vestes se retournent une à une. Dernier exemple en date avec Blizzard qui vient d'envoyer un sondage auprès de sa clientèle pour savoir combien chacun serait prêt à investir dans un tas de services. Rien de bien méchant, me direz-vous, jusqu'à ce qu'apparaisse une question magique : "Quel serait le juste prix en dollars pour monter un personnage au niveau 90 ?" Et bien sûr, on pourrait imaginer que les joueurs soudés montent au front comme un seul homme pour dénoncer l'absurdité de la situation. Hélas, le débat fait rage car de nombreuses personnes défendent l'idée de payer plus pour jouer moins. Ou plus précisément, pour moins jouer à un contenu qu'ils estiment chiant comme la pluie et conçu initialement pour nous tenir en haleine, le temps de faire cracher plusieurs mois d'abonnement. Et comme dirait Djizousse dans ses 3v@ngil3s : "Amen, je vous le dis. J'attends avec impatience le jour où quelqu'un sera suffisamment culotté pour vendre de l'or à ses joueurs." Moi aussi Djéz. Moi aussi.





Premiers Cris

The Repopulation voit double

Et hop, une nouvelle bizarrerie "made in Kickstarter". À l'origine, *The Repopulation* est un MMORPG futuriste en développement depuis quelque temps. Rien de bien spécial, si ce n'est que les développeurs semblent vouloir mélanger les gameplays de *Tabula Rasa* et du *Star Wars Galaxies* de la grande époque. Reconnaissez qu'on a vu pire comme idée. Pour percer, les développeurs ont donc mis leurs étoffes les plus pourries et lancé un Kickstarter accompagné d'une pancarte "Sans

Éditeur Fixe. De l'argent pour coder S.V.P." Et hop, 50 000 dollars dans la poche. C'est bien, mais insuffisant à leur goût car malgré les 25 000 dollars initialement demandés, les bougres viennent de lancer une seconde campagne de financement pour proposer de nouveaux "stretch goals", du contenu supplémentaire qui ne sera intégré au jeu qu'à condition d'atteindre certains paliers de dons. Vu sous cet angle, on peut imaginer que ces gars sont en train d'inventer le développement perpétuel.



Potins de Chambre

Tel Luke Skywalker découvrant le Thu'um

Firefall pourrait être un jeu sympathique, mais nos contacts avec le soft se résument toujours en un "bon sang, mais qu'est-ce qu'ils foutent ?". Or, la question ne devrait plus se poser pour Mark Kern, le directeur ayant quitté le navire en laissant une lettre digne d'un gloubi-boulga pour geeks :

« Au cours des 12 derniers mois, j'ai été présenté au test du Kobayashi Maru. Lorsque cela

arrive, le capitaine doit toujours trouver une solution. Certes, des rumeurs ont expliqué que j'étais destitué, mis de côté ou peut être même exécuté du point de vue corporatif, mais je n'ai qu'une chose à dire : Greedo ne tire jamais en premier (désolé George).

J'ai démissionné officiellement de Red 5 Studios et, comme Harry de Pitfall avant



moi, je suis à la poursuite de mes nouvelles aventures, du phat loot, d'items violets et d'œufs de Pâques.

Mon temps avec Red 5 est passé, comme n'importe quelle chose, mais j'emporte d'incroyables souvenirs. Je me souviendrai toujours comment nous, la Tribu, avons construit une société et innové dans l'espace du MMO. Or, ce rêve continuera sans moi,

dans les mots immortels de V : "Il n'y a ni chair ni sang que l'on puisse tuer sous ce masque. Juste une idée. Et les idées sont à l'épreuve des balles." Ces idées seront maintenant incorporées dans une nouvelle équipe de direction, et je leur souhaite le succès.

Pour mes anciens membres de la Tribu (vous vous reconnaitrez) : un fantôme bleu

revient et mélange des citations de films : "Parfois les besoins d'une majorité l'emportent sur ceux de quelques-uns, ou d'un seul."

Je vous souhaite un lancement réussi pour Firefall. Que la Force soit avec vous, pour toujours. »

Maintenant que vous venez de découvrir cette expérience enrichissante qui consiste à vomir en riant, vous ne serez pas surpris d'apprendre que d'autres rumeurs sont apparues. Ainsi, l'ami Kern se serait fait éjecter pour avoir dilapidé l'argent du studio à force d'insister vainement sur l'esport et avoir contraint son équipe à réaliser des vidéos parfois sans rapport avec le jeu. Désormais, un système de caméras à 150 000 dollars, une camionnette aux couleurs de Red 5 et des costumes hors de prix encombrant les locaux des développeurs qui ne sont pas prêts d'arrêter de ramer.



En vrac



Vous cherchez un prétexte pour relancer *World of Tanks* ? Les chars japonais sont arrivés mais ne se laisseront pas maîtriser si facilement avec leur blindage de papier à cigarette.



Et puisqu'on parle de tanks, ceux de *War Thunder* viennent d'entrer en bêta fermée. On vous en reparle dès que les développeurs débâillonnent Moquette.



Brad McQuaid (l'une des têtes pensantes de *Vanguard*) vient d'annoncer que son prochain MMORPG s'appellera *Pantheon : Rise of the Fallen* et s'accompagnera d'un Kickstarter pour ce mois de janvier.



NCsoft fait le ménage dans son catalogue et annule *Mabinogi II*. Vu l'encombrement du marché et l'originalité du jeu, on ne s'étouffera pas de regrets.



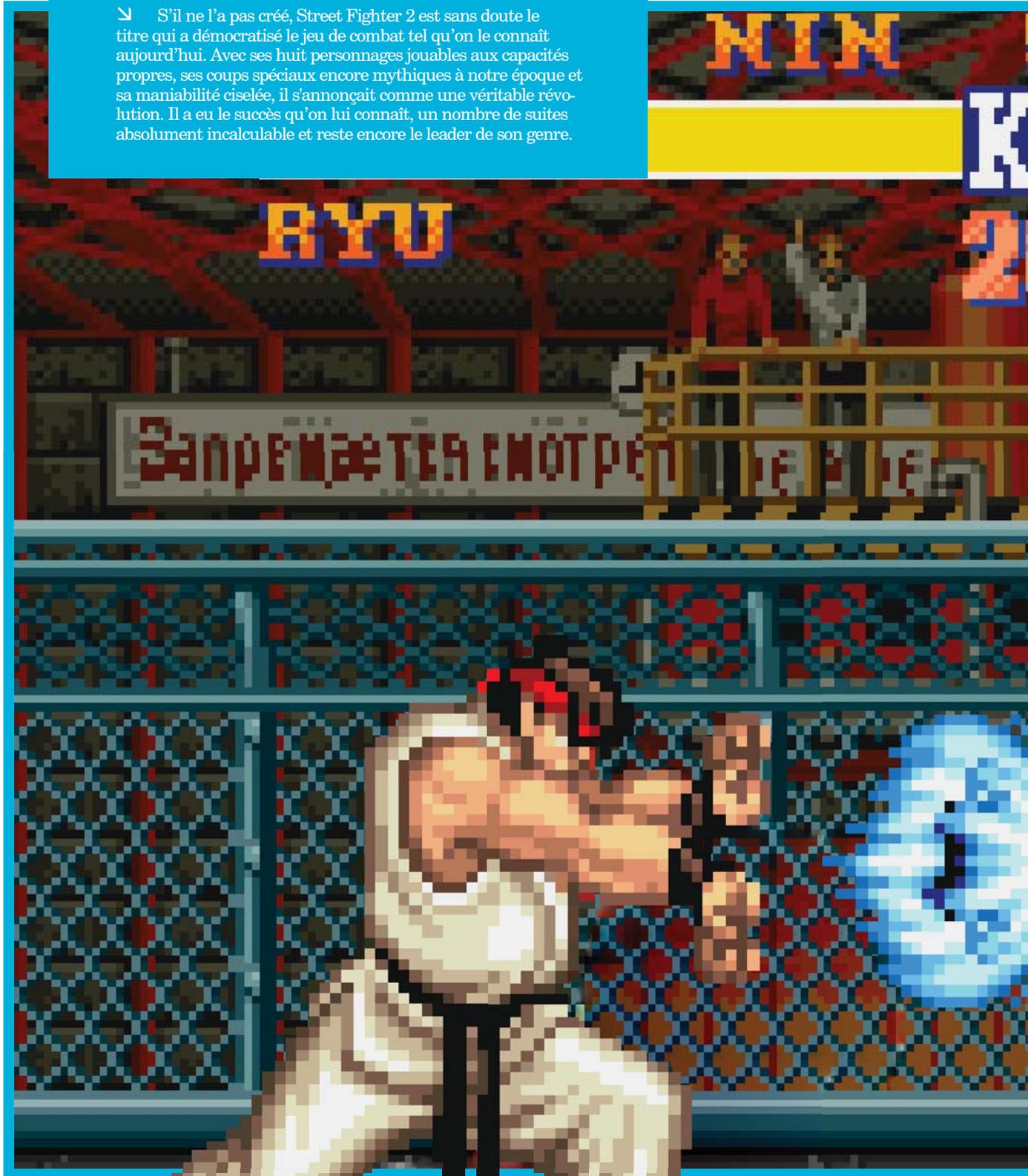
Une dizaine de Chinois se sont fait prendre après avoir hacké 11 500 comptes de *World of Warcraft*. La sentence ? Deux ans de tôle pour tout le monde, 8 000 dollars d'amende pour le chef et 1 000 dollars pour les autres. Allez hop.



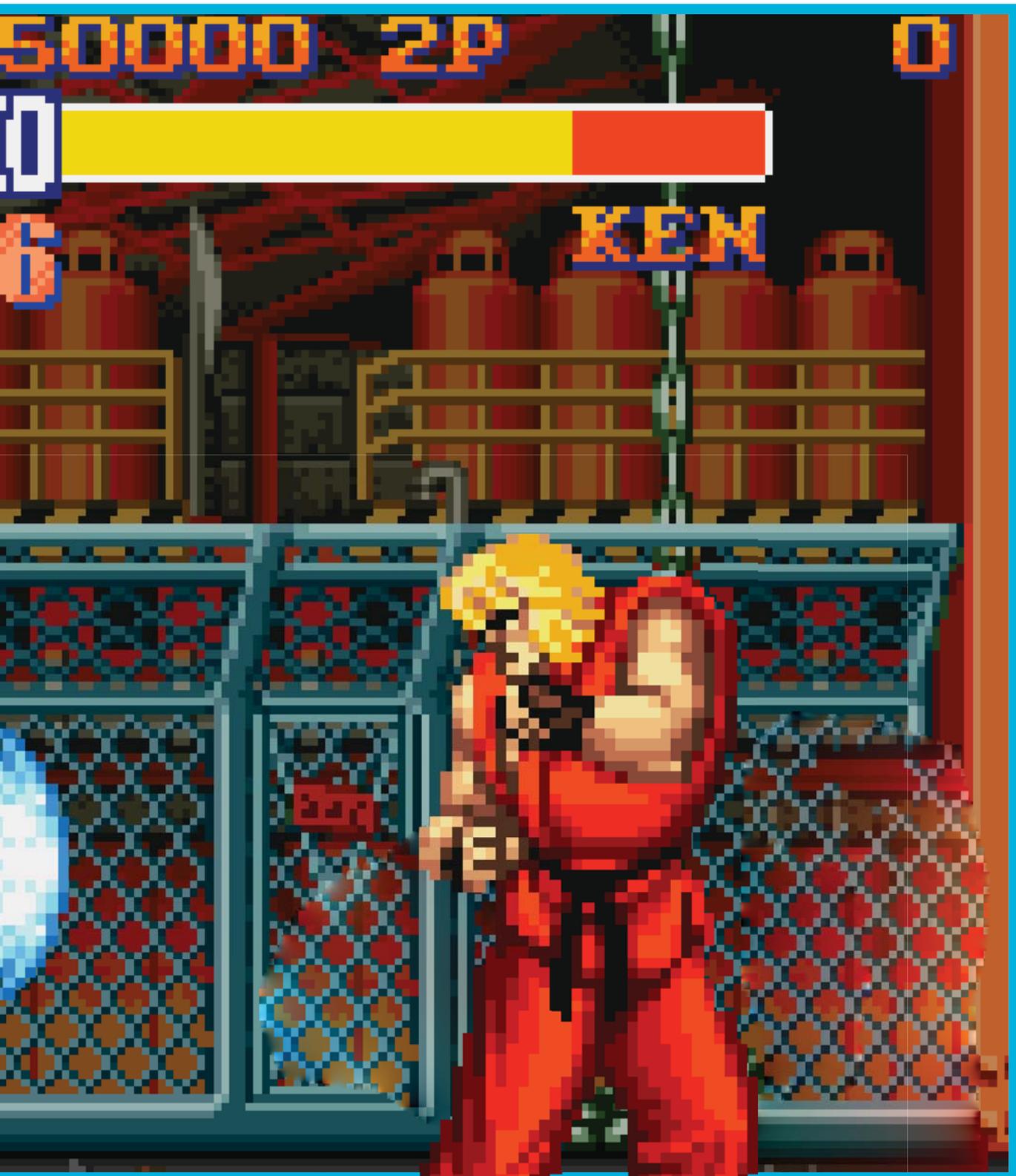
Sevencore, le MMORPG futuristo-classique abandonné en plein développement par gPotato, vient d'être relancé sous la houlette d'Ignited Games et les rires de la rédaction.



↳ S'il ne l'a pas créé, Street Fighter 2 est sans doute le titre qui a démocratisé le jeu de combat tel qu'on le connaît aujourd'hui. Avec ses huit personnages jouables aux capacités propres, ses coups spéciaux encore mythiques à notre époque et sa maniabilité ciselée, il s'annonçait comme une véritable révolution. Il a eu le succès qu'on lui connaît, un nombre de suites absolument incalculable et reste encore le leader de son genre.



(Arcade et consoles, 1991, par Capcom)



Rust

Rouille-toi de sortir

Facepunch Studios, ça ne vous dit sûrement pas grand-chose. Pourtant, cette boîte anglaise a été fondée en 2009 par un certain Garry Newman, le "Garry" de *Garry's Mod*. Son bac à sable physique pour *Half-Life 2* lui a permis de se mettre quelques millions de dollars dans les poches et de commencer à développer le produit de ses rêves : *Rust*, un jeu de survie en multijoueur qui vient juste de sortir en Early Access sur Steam.

PAR ACKBOO

Infos
Genre : Survie en multijoueur
Développeur : Facepunch Studios (Grande-Bretagne)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : N.C.

Comme tout bon jeu de survie, *Rust* débute de la pire manière possible. Paumé, affamé, le joueur se retrouve largué en vue à la première personne sur une gigantesque carte et doit se débrouil-

ler avec les moyens du bord. Pour le paysage, ça va, c'est engageant : des plaines herbeuses, des montagnes rocheuses... Les décors de *Rust* (mus par le moteur 3D Unity) ne provoqueront pas le même émoi esthétique que ceux de *DayZ*, c'est un peu plus "cartoon" et anguleux, mais la végétation est belle et les couchers de soleil splendides. En revanche, niveau population, c'est hostile. Il suffit de faire 50 mètres pour se retrouver pourchassé par des loups, des ours ou des zombies. Généralement, un débutant se fera saigner à blanc puis mourra sous un arbre après avoir épuisé les deux pauvres medikits fournis au démarrage. Les premières parties sont violentes, pour ne pas dire décourageantes. En consultant quelques guides de survie sur Internet, les choses s'améliorent. Après avoir ramassé du bois et des cailloux, il est possible de se fabriquer, via un système de crafting très simple, une petite hache en pierre. Puis on court après un cochon sauvage pour le charcuter et obtenir du tissu afin de bricoler un arc. On chasse alors des cerfs pour récolter de la graisse animale servant à alimenter un four, dans lequel on



placera du minerai pour obtenir du fer. Ce fer sert ensuite à se confectionner des objets plus perfectionnés, et ainsi de suite. Dit comme ça, *Rust* ressemblerait presque à *Minecraft*.

Une escalope et c'est le drame.

La différence avec *Minecraft*, c'est que dans *Rust*, alors que vous cuisez tranquillement votre escalope sur un feu de camp pour faire votre repas du soir, une bande de six autres survivants déboulent, vous insultent dans un anglais approximatif, vous trouvent la peau au fusil d'assaut, pillent votre maigre inventaire puis partent à la recherche du dindon suivant. Comme *DayZ*, *Rust* est en effet un jeu uniquement multijoueur et totalement libertaire. Pas d'objectifs, pas de missions, pas de score : le seul but est de survivre sur le serveur et de s'y faire

sa propre histoire. Et c'est ce qui fait tout le charme du jeu – exactement comme cela fait le charme de *DayZ*. Déjà, sur cette alpha, on trouve des centaines de joueurs qui, tous les soirs, se regroupent pour améliorer leurs chances de survie. Certains utilisent les fonctions de crafting pour monter de vraies petites bases à plusieurs étages, avec des joueurs assignés à la récolte des ressources tandis que d'autres fabriquent les fondations, les piliers de soutien, les murs, les portes, les plafonds... D'autres jouent les chasseurs et organisent des expéditions pour récolter du loot, soit sur d'autres joueurs humains, comme de belles enflures, soit en explorant des petites villes radioactives bourrées de zombies agressifs. Tout est persistant (inventaire, constructions...) à l'échelle du serveur, avec une petite fourberie supplémentaire : les joueurs

Ma première maison, un grand souvenir de jeu vidéo qui rejoindra mon premier assassinat sur DayZ ou ma première caverne sur Minecraft.



Survivre plus de 10 minutes en 10 étapes

1- Vous voyez le gros caillou que vous avez dans la main ? Tapez 10 fois sur un tronc d'arbre avec pour récolter 10 Wood. Ou mieux, tapez sur un tas de bûchettes si vous en trouvez un.

2- Explorez les alentours et cherchez deux choses : une route, qui vous permettra plus tard de vous repérer (elle est circulaire ; voir la carte conseillée dans l'autre encadré), et des cailloux isolés au milieu de l'herbe. Tapez sur ces cailloux (toujours avec la grosse pierre) pour récolter 5 Stones.

3- Appuyez sur TAB puis sur Crafting (en haut de l'écran) pour afficher l'interface de craft. Fabriquez une Stone Hatchet. Vous pouvez maintenant jeter la grosse pierre qui vous a servi à taper sur les troncs. La Stone Hatchet est désormais votre outil de base pour récolter un tas de ressources.

4- Continuez à explorer en restant discret, c'est-à-dire pas trop près de la route. Vous constaterez que la barre Food en bas à droite diminue progressivement. Cherchez un cochon sauvage, courez-lui après avec la touche Sprint (MAJ gauche) et tapez-lui dessus avec la Stone Hatchet. (Ne tentez pas ça sur les loups ou les ours, vous allez le regretter.)

5- Tapez sur le cadavre du cochon avec la Stone Hatchet, vous récupérerez notamment des Chicken Breasts. Ne les mangez pas tout de suite.

6- Craftez un Camp Fire avec 5 Woods et posez-le au sol. Appuyez sur la touche E en visant le Camp Fire, puis cliquez sur Open. Déplacez vos Chicken Breasts dans les cases du Camp Fire. Sortez en pressant TAB, puis appuyez sur E pour sélectionner cette fois-ci Ignite. Vos escalopes mettront quelques minutes à cuire.

7- Voilà, vous êtes maintenant capable de tenir quelque temps sans crever de faim. Continuez à explorer en récoltant Wood et Stones puis craftez rapidement un Hunting Bow (35 Wood + 5 Cloth à récupérer sur un cochon) ainsi que quelques Arrows (4 Wood, 1 Stones).

8- Chassez les cerfs, les ours, les loups et les zombies (entre 1 et 4 Arrows pour les tuer) pour ramasser de l'Animal Fat et du Cloth. Avec le Cloth, craftez un Sleeping Bag et posez-le au sol : ce sera désormais votre nouveau point d'apparition à la prochaine mort (si vous sélectionnez At a Camp).

9- Craftez 10 Low Grade Fuel (2 Animal Fat et 1 Cloth) puis une Furnace (15 Stones, 20 Wood, 10 Low Grade Fuel) que vous poserez dans un coin tranquille. Ouvrez-la et mettez dedans une bonne quantité de Wood ainsi que tout votre stock de Mineral Ore et Sulfur Ore. La Furnace va lentement produire des Metal Fragments que vous pourrez utiliser pour crafter votre première arme à feu.

10- Le reste, c'est à vous de voir. Devenez un chasseur solitaire qui campe dans les montagnes à l'affût des survivants mal équipés. Construisez-vous une baraque en récoltant des tonnes de bois. Explorez les villes radioactives pour trouver des Research Blueprints et craftez les objets les plus puissants du jeu. Ou mieux, rejoignez un groupe de joueurs pour construire une base collective et augmenter grandement vos chances de survie.



Pour comprendre ce que les paysans du Moyen Âge ressentent en longeant les châteaux de leur seigneur, il suffit de se connecter sur un serveur et de visiter (à distance respectueuse) les immenses fortresses sécurisées où des clans de joueurs suréquipés vivent dans le luxe.



déconnectés apparaissent comme endormis à même le sol et peuvent se faire tuer et détrousser pendant qu'ils pioncent. Du coup, avant de quitter la partie, il faut se cacher comme un coyote dans les montagnes. Ou mieux, se fabriquer une petite cahute et y jeter son sac de couchage en espérant que personne ne viendra défoncer la porte à coups de pioche ou de grenade...

Garry's Mob. Pour l'instant, *Rust* ressemble donc à un gigantesque death-match bordélique et persistant. C'est encore un peu fouillis, il manque plein de trucs, mais il n'y a pas beaucoup d'effort à faire pour en deviner tout le potentiel. La première soirée que j'ai passée sur *Rust*, je me suis simplement amusé à me construire une petite bicoque en bord de mer, cachée derrière une barre rocheuse, pour ne pas me faire dépouiller par les troupes de joueurs hostiles patrouillant les zones les plus fréquentées. C'était étrangement satisfaisant. Lors de ma seconde soirée, j'ai rejoint le serveur Mumble de *Canard PC* pour jouer en groupe, et en moins d'une heure, j'étais équipé et hébergé dans une splendide base nichée au fond d'une vallée. Nous sommes partis à la chasse, nous avons trouvé des ennemis, nous les avons poursuivis jusque dans leur

forteresse cachée dans les montagnes. Nous les avons snipés à l'arc, nous avons défoncé leurs palissades à la hache, volé leurs ressources en les chambrant sur le chat vocal, je me suis simplement éclaté. Alors bien sûr, il faut essayer les plâtres de la version alpha. Certains aspects du jeu sont encore bancals, l'interface est en chantier et on a parfois du lag. Quelques soirées se sont terminées en désastre, notre équipe de 8 ou 10 survivants se faisant gang-banger au fond d'une vallée à la mitrailleuse par des Polonais ou des Russes équipés d'aimbot. Si vous voulez un produit fini, attendez donc quelques mois. Mais *Rust* est déjà une expérience multijoueur vraiment originale et satisfaisante. Signe d'un engouement réel, on trouve des tas de serveurs à plus de 100 joueurs simultanés et les modders se bousculent au portillon pour rajouter des tonnes de fonctionnalités. Entre *Rust* et *DayZ*, qui caracolent tous deux en tête des ventes Steam, l'année 2014 devrait être un très grand cru pour les amateurs de survie en multijoueur.

ackboo

Merci à Thespios, Garven, Frypolar et Jazzmano qui m'ont aidé à débiter dans cet univers sans pitié, ainsi qu'à Deathdigger et Memech pour la création des mods/gestions des serveurs de la communauté.

Quelques conseils en vrac

En version alpha, en anglais, sans aucun manuel ni tutorial, *Rust* est rude au démarrage. En plus de notre petit guide en 10 étapes, voici quelques conseils et adresses essentiels pour s'en sortir :

- Le site de référence (en anglais) pour piger le moindre mécanisme du jeu : cpc.cx/8Xp
- Vous trouverez un tas de sites de cartes pour *Rust*. Le plus pratique pour l'instant : rustmap.net. Pour vous orienter, sachez que le soleil se lève à l'est, se couche à l'ouest et que la mer est généralement côté sud.
- Sur un serveur "Sleeper", votre perso apparaîtra comme endormi au sol à l'endroit où vous vous êtes déconnecté. Il sera vulnérable, il faudra donc quitter le serveur depuis un endroit isolé ou mieux, une baraque fermée. Si vous voulez éviter ce cas de figure, choisissez un serveur "No Sleeper".
- Les serveurs "Wipe" sont remis à zéro régulièrement. Si vous voulez investir du temps sur une construction, prenez plutôt un serveur annonçant "No Wipe".
- Si les temps de crafting vous saoulent, choisissez un serveur "FastCraft" ou "InstaCraft".
- Les serveurs "Door Sharing" permettant de partager les portes entre joueurs (indispensables pour jouer en coop). Ceux qui affichent "Rust++" ou "Oxide" font tourner des plug-in qui apportent plein de nouvelles fonctions, comme le téléport, très utile pour rejoindre des collègues sans errer 20 minutes dans la nature.
- Quand la nuit tombe, planquez votre perso dans un coin, faites un peu de crafting et allez vous faire une infusion pomme-cannelle pour patienter. Se balader seul, de nuit, sur un serveur peuplé est toujours une erreur. Évitez les feux de camp qui attirent l'attention.
- Pour gagner 20 FPS, appuyez sur F1 pour afficher la console et tapez "grass.on false" sans les guillemets. De même, pour afficher les bonshommes à poil (c'est rigolo, légèrement érotique et ça permet de repérer plus facilement les ennemis sans aucun équipement de protection), tapez "sensor.nudity false".
- Évitez les serveurs officiels qui sont blindés de tricheurs. Préférez les serveurs des onglets "Community" ou "Modded" où les admins sont présents aux heures de pointe pour dégager les rigolos.
- Si vous tombez sur un Research Blueprint ou une Pick Axe, gardez-les précieusement, ce sont des objets rares qui vous rendront très populaire dans un groupe de joueurs.
- Le fil de discussion du jeu pour jouer entre Canards : cpc.cx/8Xq. Et comme il faut impérativement Mumble pour une bonne expérience, voici le fil de discussion dédié au serveur Mumble de *Canard PC* : cpc.cx/7V2.

Hors-série

CPC Hardware n°02

Actuellement en kiosque



Plus
de **80**
pages de
conseils



War Thunder : Ground Forces

C'est la chenille qui redémarre

S'il y a bien une chose que j'ai retenu des cours d'économie au lycée, entre les histoires de main invisible magique qui règle tous les problèmes de la planète et de nocivité de l'interventionnisme étatique sur l'innovation, c'est que la concurrence est toujours, toujours une bonne chose.

Infos

Genre : Déclaration de guerre
Développeur / Éditeur : Gaijin (Russie)
Sortie prévue : Considérant que le volet aérien de *War Thunder* est toujours officiellement en bêta, ne comptez pas sur moi pour m'avancer sur ce point.

Maintenant que j'en reparle, je me dis que mon prof de l'époque était peut-être un peu orienté. Enfin, ce n'est pas parce qu'il avait oublié d'intégrer Keynes et Marx dans son programme qu'il avait forcément tort. D'ailleurs, qui oserait prétendre que la concurrence n'est pas vectrice d'améliorations de services et de baisses de prix profitant au consommateur, hein ? Tenez, prenez par

exemple les opérateurs téléphoniques. Euh. Non, prenez plutôt les banques. Euh, vous m'emmerdez à la fin. Tout ce que j'essaie de vous dire, là, c'est que *World of Tanks*, le Free-to-Play de Wargaming.Net, va bientôt avoir de la concurrence après trois ans de monopole total. Et que l'éditeur biélorusse a intérêt à ne pas se reposer sur ses lauriers, parce qu'en face, le client s'annonce coriace et ambitieux.

Gaijin lance sa Blitzkrieg. Je ne saurais dire s'il faut imputer cette particularité aux séances de trekking en Sibérie ou aux excès de vodka, mais les Russes n'ont pas froid aux yeux. Parce que mine de rien, il en faut, du culot pour s'attaquer à Wargaming en matière de Free-to-Play. Et là, le studio moscovite est passé aux attaques frontales, qui plus est sur le terrain historique, que dis-je, le sol sacré de Wargaming. Actuellement en bêta fermée, *Ground Forces* – c'est le petit nom de cette excroissance chenillée – s'est enfin dévoilé. Le principe est

Présence de l'aviation oblige, l'arsenal terrestre comporte quelques véhicules de flak.



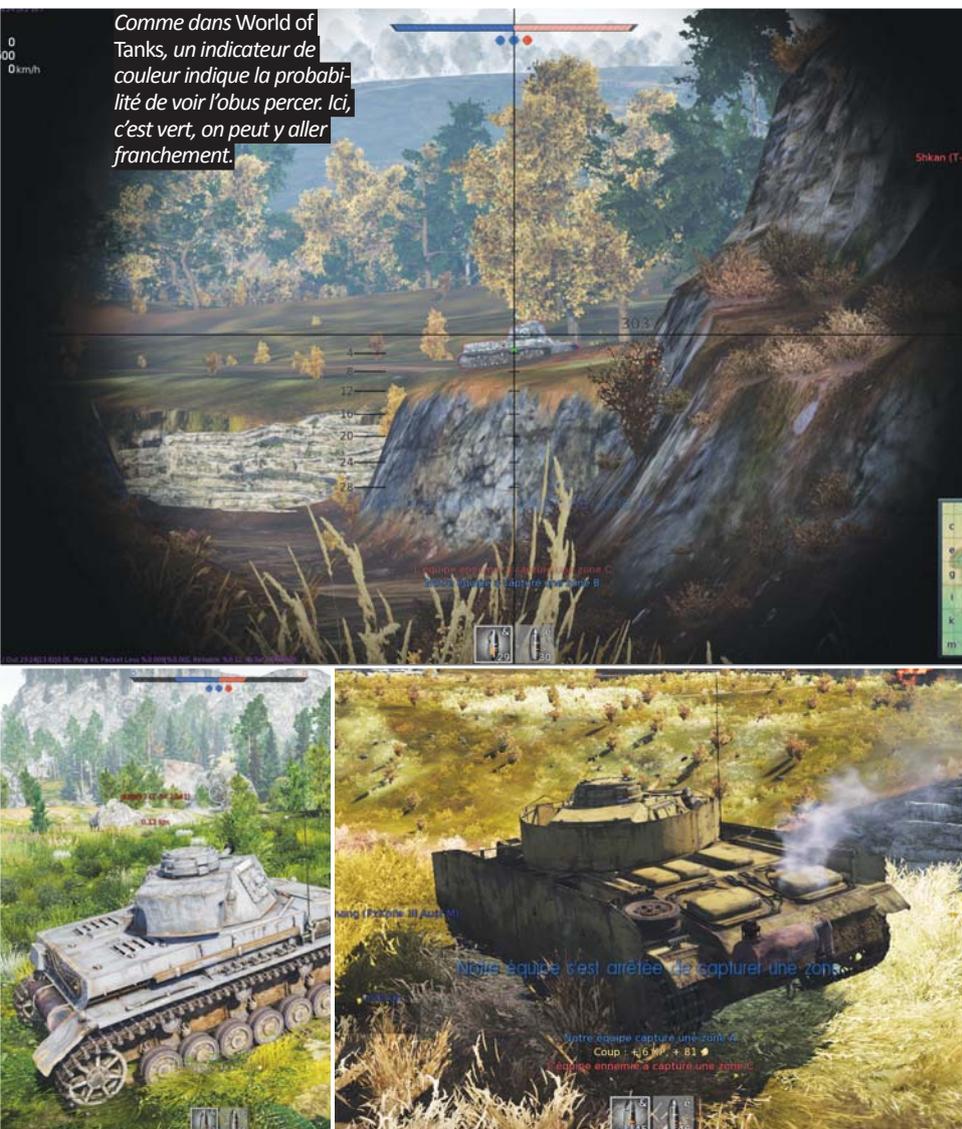
Le KV-2 russe, un monstre de solidité, de puissance de feu et de lenteur. Fourni avec un jeu de cartes pour équiper l'équipage entre deux rechargements de son canon de 152 mm.



globalement le même que dans *War Thunder* : deux camps mélangeant les nations, des points à capturer (trois sur chacune des deux cartes alors disponibles), un système de tickets qui s'amenuisent à mesure des destructions et de la domination territoriale d'un camp et un joueur qui, au lieu de balancer un véhicule dans la bataille comme dans *World of Tanks*, ramène son garage national. À ce sujet, on note tout de suite une différence importante par rapport aux combats aériens : les chars standard sont disponibles en trois exemplaires, contre un seul pour ceux considérés comme des monstres à leur époque. Ainsi, côté russe, le Tier 3 était composé de trois T-34-85, trois SU-85, un IS et un KV-2, tandis que côté allemand, c'est ce bon vieux PzVI Tigre qui se permettait

de jouer les êtres d'exception devant les *vulgum pecus* Panzer IV et JagdPanzer IV.

Le syndrome de la tourelle. Vient l'heure d'en découdre... Les premières impressions à bord d'un char de *Ground Forces* sont assez marquantes : le moteur tousse, les pots d'échappement crachent une épaisse fumée, l'engin vibre, tremble et, enfin, commence à bouger son gros cul d'acier. Et puis il y a tous ces détails que la caméra, située très – trop ? – près du blindé ne permet pas de manquer : la modélisation précise, la saleté, les rayures et toutes ces impressions d'usure du plus bel effet, ou encore les éléments purement décoratifs (outillage, bâches, roulements de secours...) qui sont les premiers à voler en éclats dès



Comme dans World of Tanks, un indicateur de couleur indique la probabilité de voir l'obus percer. Ici, c'est vert, on peut y aller franchement.

que le véhicule est sous le feu ennemi. Qu'il s'agisse des contrôles ou de l'aspect visuel, on s'éloigne franchement du côté "modèle réduit" de *World of Tanks* pour se rapprocher d'engins plus réalistes. Bon, je ne sais pas si réaliste est le mot qui convient, vu que j'ai séché les cours de pilotage de Panzer au collège. Mais en tout cas, plus en adéquation avec l'image que l'on a pu se faire de ces engins à travers les différentes fictions sur la Seconde Guerre mondiale : des monstres de métal puissants, effrayants, mais patauds, à l'agonie quand il faut effectuer un demi-tour, et dont la tourelle effectue ses rotations arthritiques sur fond de cliquetis et de grincements inquiétants. Et je ne vous parle même pas (enfin, si, en fait) des suspensions maltraitées qui, après un bête

freinage, ne parviennent à stabiliser l'engin – et donc la visée – qu'au terme de très, très longues secondes...

Les canons de ma daronne. Pour ces raisons, *Ground Forces* se révèle plus lent, plus patient que *WoT*. Pas mieux ou moins bien, mais différent. Et loin d'être déplaisant. Tirer en roulant étant quasiment illusoire, la tentation est évidemment forte de se placer en embuscade. Seulement voilà : les objectifs à capturer se situant au centre de la carte, l'équipe qui se planque dans un trou n'a aucune chance de l'emporter. Autre différence de philosophie notable, héritée des avions de *War Thunder* : les dégâts et le camouflage. Ne cherchez pas la barre de vie au-dessus des chars, les dommages sont

calculés d'après un système complexe prenant en compte la modélisation interne et externe du tank, l'emplacement de l'équipage, le type et la trajectoire des obus, etc., qui font qu'un coup au but pourra tout aussi bien endommager une partie du char, blesser certains membres d'équipage, n'avoir aucun effet, ou le faire exploser sans autre forme de procès. Quant au camouflage, point de mécanismes de détection et de relais radio comme dans *WoT*, mais... des yeux. Seulement des yeux. Les chars ennemis, même à longue distance, ne sont jamais invisibles. Immobiles et planqués entre deux buissons, ils peuvent en revanche être difficiles à repérer à travers les optiques rudimentaires (zoom lent, saccades dans les mouvements...) de notre char. Sous certaines conditions, notamment de distance vis-à-vis de nous ou d'un de nos coéquipiers, son étiquette pourra apparaître et faciliter sa localisation. Là encore, *Ground Forces* donne dans un genre différent et on ne peut pas nier un certain charme à ces moments où l'on scrute les lointaines lignes ennemies, guettant un départ de feu qui pourrait trahir la position d'un chasseur de char tapi sous un arbre.

Les chiens ne font pas des chars.

Impossible d'achever cette preview sans parler de la cohabitation aérienne et terrestre qui constitue l'autre grosse particularité de *Ground Forces*. Toutefois, sur les deux cartes de cette bêta fermée, la présence des avions fut assez marginale. Une poignée seulement, capables de mitrailler, bombarder (et, plus intéressant, repérer) les chars ennemis, quand l'absence de talent de leurs pilotes ne les transformait pas en bêtes kamikazes. Incontestablement, *Ground Forces* possède un véritable potentiel. Mais pour Gaijin, il faut maintenant réussir à l'exploiter habilement, finement, pour espérer placer un orteil dans le pré carré de Wargaming. Or, et pour ne prendre que cet aspect du jeu, on a pour le moment un peu de mal à imaginer comment – et si – le studio parviendra à intégrer ses blindés dans les parties aériennes actuelles à 15 contre 15. À titre personnel, je me demande si les développeurs russes eux-mêmes en ont la moindre idée. C'est d'ailleurs un peu le gros souci avec Gaijin : quand on voit l'état actuel de *War Thunder*, avec sa monétisation agressive, ses équilibrages incessants (dont la violence, autant que la pertinence, est à géométrie variable) et son matchmaking aux fraises, on a l'impression que le studio navigue à vue et qu'il y a donc encore du pain sur la planche.

Guy Moquette

Dogs of War Online

Un jeu qui a du chien

Comme le disait Nicolas Boileau dans ses célèbres cours de game design, "soyez plutôt maçon, si c'est votre talent, ouvrier estimé dans un art nécessaire, qu'écrivain du commun et poète vulgaire". C'est une leçon que Cyanide a retenue. Si le studio français s'est souvent planté avec ses licences maison, dont les scénarios à velléité artistique ou politique se révélaient la plupart du temps quelconques, pour ne pas dire miteux, il a prouvé à plusieurs reprises sa maîtrise de l'autre aspect de la création de jeu, moins glorieux peut-être : la bonne vieille mécanique de gameplay, classique, pas créative peut-être mais efficace.

Infos
 Genre : Tactique PvP en ligne
 Développeur / Editeur : Cyanide Studios (France)
 Statut : Bêta fermée
 Site web : www.dogsofwar-online.com

Parce qu'en termes d'originalité, *Dogs of War Online* se situe à peu près au même niveau que *Pro Cycling Manager*. Basé sur les règles du jeu de figurines *Confrontation* créé par le défunt éditeur Rackham (et déjà porté sur PC par Cyanide avec l'éponyme *Confrontation* et

Arklaash : Legacy, auxquels Guy Moquette avait collé d'honorables 7/10), *Dogs of War* reprend tous les poncifs du jeu de tactique en tour par tour. Petit nombre d'unités, point d'action, initiative, défense, attaque, parade, différentes "stances" qui permettent de tenter diverses tactiques. Mais contrairement à son ancêtre d'il y a deux ans, *Dogs of War Online* ne s'encombre pas d'une campagne solo ni même d'un scénario. On est là pour se mettre sur la gueule avec d'autres joueurs, c'est du Free-to-Play, ça va directement à l'essentiel, c'est parfait, surtout que l'essentiel, pour le coup, est là.

Ne soyons pas beagle. "Ouah ! L'interface est vachement propre pour un jeu Cyanide !", dit l'infâme Netsabes en passant devant mon écran. Quoi qu'on pense de la cruauté du frère siamois de

Pipomantis, il faut reconnaître que *Dogs of War* est propre. L'interface est très bien fichue, on peut facilement gérer son armée (on peut en posséder deux simultanément, trois en achetant un slot supplémentaire, et on choisit avant un combat celle qu'on désire utiliser), recruter des mercenaires, les upgrader. Le matchmaking fonctionne très bien. Ou plutôt, il fait de son mieux vu la situation. La bêta n'est pas encore très peuplée alors on attend parfois longtemps pour trouver un adversaire. Heureusement, il est possible de jouer en solo (les parties "d'entraînement" contre l'ordi rapportent peu d'expérience mais permettent d'expérimenter des tactiques, ce qui est toujours utile quand on débloque une nouvelle unité) en attendant qu'un adversaire soit trouvé et, d'un clic, d'abandonner l'I.A. pour rejoindre son ennemi humain. On regrettera juste l'absence

d'un server browser un peu plus poussé pour organiser des parties contre des amis mais bon, c'est une bêta, on a le temps...

Réduisez vos adversaires en shar-pei.

Une fois en jeu, c'est le panard. Là encore, rien d'original mais tout, absolument tout, ce qui fait le charme d'un bon jeu de tactique est là. À chaque début de round une sorte de jet d'initiative détermine qui commence puis, à partir de là, chaque joueur déplace à son tour une unité jusqu'à ce qu'il ne reste plus de pions à bouger et qu'on passe au tour suivant. On retrouve tous les classiques : couverture, "dash" qui permet de se déplacer plus loin mais empêche l'unité d'attaquer, tactiques d'encercllement pour affaiblir l'adversaire, gestion des attaques d'opportunités et de l'état "d'engagement" lorsqu'une unité est à proximité d'une autre (un archer à côté duquel se trouve





un adversaire sera par exemple dans l'incapacité d'attaquer d'autres unités que celles qui le menacent – en pratique, il deviendra inutile, surtout que le Légolas moyen ne fait pas long feu face à un spécialiste du corps-à-corps). Les niveaux de blessure sont également gérés et blesser grièvement une unité permet de réduire considérablement son efficacité sur le champ de bataille sans avoir à la tuer.

Les ennemis se shih tzu. Chacun des trois camps disponibles a ses spécificités non seulement en termes de style de jeu (les soldats du lion ont de très bons tanks, les loups tapent fort, les morts-vivants sont doués pour noyer l'adversaire) mais aussi dans ses "stances". Si toutes les factions ont la possibilité, deux fois par match, de placer une unité en stance offensive (qui la rend très vulnérable mais lui octroie une attaque

supplémentaire pour le tour en cours) ou défensive (qui augmente considérablement sa défense mais lui enlève une attaque), elles disposent chacune d'une stance qui lui est propre. Les soldats du lion, par exemple, peuvent offrir un puissant bonus offensif et défensif à leurs troupes. Les morts-vivants, eux, gagnent la possibilité de déplacer deux unités à la suite sans laisser le temps à l'adversaire d'agir, ce qui est bien adapté à leur tactique favorite, dite technique du "j'invoque des squelettes de merde un peu partout pour emmerder le gus d'en face". Et bien sûr, si les grandes "catégories" d'unités se retrouvent un peu partout (sections d'assaut fragiles mais puissantes, mages de divers types qui génèrent leur mana de façon automatique ou en fonction du nombre d'unités à proximité, j'en passe...), chaque camp a aussi son petit pouvoir passif spécial. Les morts-vivants, par exemple, sont immunisés contre la peur.

Un jeu de caniche. À la fin de chaque affrontement, le joueur et les unités gagnent de l'expérience. Quand le joueur passe un niveau, il gagne l'accès à de nouvelles recrues et bonus plus puissants. Quand une unité progresse, elle débloque un nouveau palier de l'arbre de compétence, chacun d'entre eux offrant le choix entre plusieurs capacités, le plus souvent passives mais parfois actives (surtout dans le cas des lanceurs de sorts). On trouve entre autres des bonus de caractéristiques, la garantie d'infliger un minimum de dégâts à chaque attaque, la possibilité d'ignorer les effets des blessures, etc. Bien sûr, il convient d'adapter son choix de compétences à sa façon de jouer tout en gardant à l'esprit : 1) qu'en donner de nouvelles à une unité augmente sa valeur en points de déploiement (il convient donc de faire attention : une unité trop puissante risque de ne pas pouvoir être utilisée dans une partie limitée à 200 ou 300 points par joueur) et 2) que les unités, comme les civilisations, sont mortelles et qu'il faut donc en prendre soin. En effet, si la plupart du temps la mort sur le champ de bataille n'a pas d'incidence, il peut arriver qu'une unité trop souvent passée de vie à trépas meure "pour de vrai". Il faudra alors utiliser une "carte du destin", objet acheté dans la boutique du jeu, pour la ramener à la vie. Rassurez-vous, la plupart des objets, dont les cartes, peuvent être achetés avec les ducats, la monnaie in-game qu'on gagne au fil des missions. Seuls quelques rares gadgets (slot d'armée supplémentaire, multiplicateur d'XP pendant un mois...) ont un coût trop prohibitif ou sont tout simplement impossibles à payer en monnaie de singe. Il faut alors sortir le portefeuille pour acheter la monnaie premium, appelée "cyan". En attendant d'arriver à pareille extrémité, il est toujours possible d'envoyer ses unités accomplir des missions (assassiner telle personne, commettre un cambriolage...), ce qui en pratique rapporte quelque thunes et bonus mais rend les unités occupées indisponibles pendant une durée donnée qui va de quelques minutes à quelques jours selon l'importance et la difficulté de l'opération. Il va de soi qu'il faudra attendre un peu avant de pouvoir juger où, sur une échelle de *World of Tanks* à MMO coréen, se situe le grind de *Dogs of War*. Ce qu'on peut dire pour l'instant, c'est que cette version, toute bêta soit-elle, offre assez de contenu et de profondeur tactique pour satisfaire les fans du genre. On n'en demande pas plus.

Louis-Ferdinand Sébum

Nosgoth

L'héritage de Kain dilapidé

Nosgoth, c'est un peu comme une vieille gloire de la variété des années 80 qu'on retrouve dans un supermarché à faire la promotion d'une marque de cassoulet. C'est complètement pathétique, mais on a des scrupules à le pointer du doigt en ricanant bruyamment.



Infos

Genre : Free-to-Play mort-vivant
Développeur : Psyonix (États-Unis)
Éditeur : Square Enix
Sortie prévue : N.C.

Oui, car *Nosgoth*, ce n'est qu'un nom d'emprunt. À peine une allusion à l'univers dont il hérite. *Nosgoth*, c'est, en quelque sorte, le nouveau *Legacy of Kain*. Une vieille gloire des années 90, que l'on n'avait plus vue en public depuis 2003 et qui se retrouve aujourd'hui à jouer les Free-to-Play. À l'instar du chanteur usé vantant les mérites du fayot toulousain, *Nosgoth* ne peut, dans son état actuel, que provoquer la déception de ses anciens fans qui ont en mémoire ses heures de gloire passées et l'indifférence de ceux qui ne l'ont pas connu. Son seul vague point commun avec la saga initiée en 1996 est d'opposer humains et vampires. Pour tout le reste, c'est un contre-pied total : multijoueur et PvP uniquement, de petites arènes, deux équipes qui s'y étripent et roule ma poule. Alors, il fallait vite faire quelque chose de cette vieille licence avant qu'elle ne moisisse définitivement ? Eh bien voilà, c'est fait. Seulement trois classes par faction,

chacune dotée de deux à trois coups spéciaux pas franchement originaux, quatre joueurs par équipe, un gameplay mou, une esthétique déjà pas folichonne sabrée par des animations grotesques, aucune portée tactique au-delà du "Tiens ? On est plus efficaces en restant groupés !"...

Une tisane et au pieu. Sous ses aspects de titre générique déjà vu, déjà joué – et souvent déjà enterré –, *Nosgoth* dissimule pourtant de bonnes idées. Pas révolutionnaires, mais honnêtes. D'abord, le gameplay asymétrique entre humains, performants à distance, et vampires, seulement efficaces au corps à corps. Ces derniers, contrairement à leurs alter ego mortels un peu lisses, disposent de capacités intéressantes comme grimper aux murs, se servir d'une victime humaine pour refaire les niveaux de barre de (non) vie. L'un est capable d'effectuer des bonds gigantesques en se préparant à l'avance, l'autre de voler sur de courtes distances et jouer au bowling avec la proie qu'elle parviendra à étreindre. Sur le papier, il y a moyen de se marrer un peu, oui. Sauf que dans les faits, les affrontements (team

deathmatchs décérébrés), le design des cartes et la pauvreté tactique et technique font qu'on s'y est plutôt franchement ennuyé. Et le petit tour effectué sur la boutique, permettant de débloquer costumes, armes ou nouveaux coups spéciaux, n'a pas spécialement relevé l'enthousiasme. Ça ne se fait pas de condamner à l'avance un jeu qui n'est pas terminé alors je me garderai d'être définitif. Preuve de ma bonne foi, j'ai tenté d'y retourner dès le lendemain, des fois que mon humeur, la qualité de l'air ou la cotation du CAC 40 du moment m'auraient rendu plus pessimiste que d'habitude. En vain : j'ai jeté l'éponge au bout de trois quarts d'heure au cours desquels le jeu a tenté de réunir les huit joueurs nécessaires au lancement d'une partie (à un moment, on était six dans le lobby, waow !). Avant de se demander de quelle manière ils peuvent inciter les joueurs à effectuer des micro-transactions dans leur Free-to-Play, les têtes pensantes de Square Enix feraient mieux de chercher, d'abord, un moyen de leur donner envie d'y jouer.

Guy Moquette

Découvrez

La bible du hardware n°19 disponible en Kiosque

5,90 €



Enfin une application
iPad pour acheter un PC

La bible du hardware
sur iPad pour 4,49 €



Disponible sur
App Store



Rendez-vous en Kickstarter inconnu



Kickstarter, comment ça marche ?

Avec un peu plus d'un an de retard, le premier épisode de *Broken Age* vient de sortir sur Steam. Si vous n'aviez pas tout suivi, *Broken Age*, c'est le nouveau nom du projet de jeu d'aventure de Tim Schafer et Double Fine, qui avait surpris tout le monde en explosant à l'époque, en mars 2012, les records de Kickstarter.

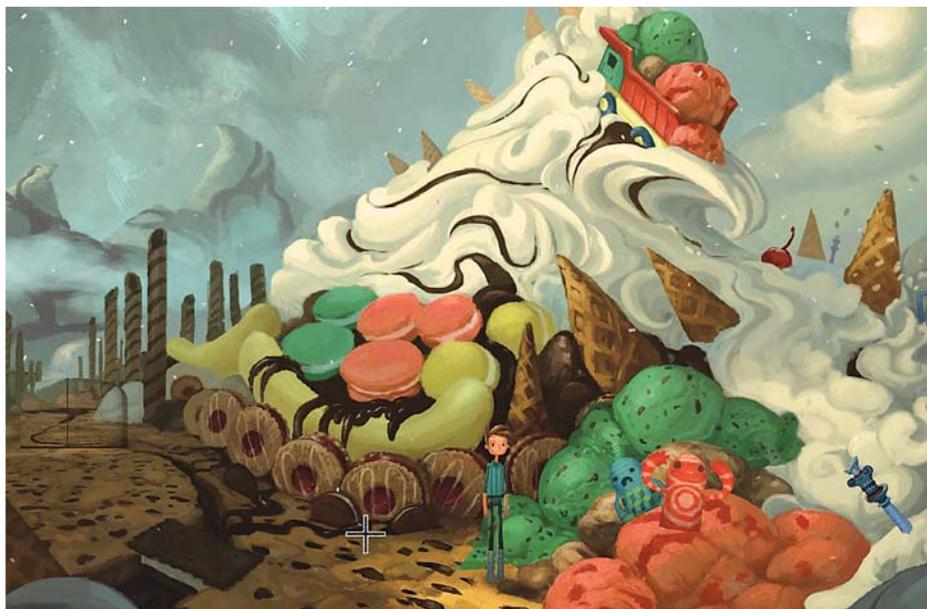
C'était l'occasion idéale pour revenir, pratiquement deux ans après, sur la célèbre plateforme de financement participatif : quels sont les projets qui ont abouti, ceux qui se sont plantés, comment la pratique a-t-elle évolué pour les développeurs, est-ce toujours réservé aux stars du jeu vidéo des années 80, quels sont les autres moyens de financement alternatifs... et comment diable *Star Citizen* a-t-il pu récolter plus de 37 millions de dollars ? Non, je plaisante : ça, personne n'en sait rien.

Les bases. Sur le papier, Kickstarter ça marche comme ça : un porteur de projet soumet son site à la jeune entreprise américaine ou à l'un de ses équivalents et indique la somme qu'il aimerait récolter. Les internautes peuvent promettre un don sur la tête du projet, en échange de quoi ils reçoivent (suivant la quantité d'argent promis) une compensation. Bon, dans le cas des jeux vidéo (la catégorie la plus populaire sur le site, qui propose aussi des projets de films, de gadgets, de mode...), ça ressemble à s'y méprendre à un système de précommande de

jeu avant même le début de son développement, avec en bonus des gadgets de valeur aléatoire pour les internautes qui donnent plus. Une campagne Kickstarter typique dure un mois, durant lequel les internautes peuvent (ou pas) promettre de l'argent, qui ne sera reversé que si le montant demandé est atteint avant la date limite. Si ce n'est pas le cas, l'argent n'est pas récolté, le projet n'est pas financé et tout le monde rentre chez soi en pleurant, notamment Kickstarter qui a du coup hébergé une page pour rien. En cas de succès, le site récupère en effet une part non négligeable de la somme : 5 %. Ajoutez-y 3 % qui partent à Amazon, en charge des paiements, et ça réduit déjà nettement l'argent récolté par chaque projet.

Des hauts et des bas. Mais si un projet a un succès fou et dépasse ses objectifs, à lui la gloire : la campagne continue et le porteur de projet bénéficie d'argent supplémentaire. À lui de décider ce qu'il en fait. Dans le monde du jeu vidéo, la plupart des studios promettent des "stretch goals" : des ajouts au jeu si certains paliers de financement sont atteints, du genre "si on dépasse 600 000 dollars, un acteur célèbre viendra doubler un personnage dont vous n'avez jamais entendu parler". Et, bien entendu, une campagne Kickstarter financée avec succès ne signifie pas pour autant que le jeu sera réussi, ni qu'il finira par sortir, mais pour l'instant les mauvaises surprises de ce genre sont réelles, quoique rares. En effet, qui aujourd'hui peut être satisfait d'avoir financé le minable *Takedown* ou l'ultra-creux *Godus* ? Qui a apprécié découvrir que *Clang* (après 526 000 dollars récoltés, tout de même), *Unwritten*, *Fleetcomm*, *Code Hero* ou *Bionite* : *Origins* étaient abandonnés ou largement amputés ? Pour autant, les recours sont limités : le développeur peut proposer un remboursement (c'est le cas pour *Fleetcomm* et *Unwritten*) mais n'y est pas obligé ; les échanges d'argent sur Kickstarter ne sont, après tout, pas des achats mais des dons remerciés par des contreparties. Pour un développeur, Kickstarter fait envie : il permet de créer une communauté, de faire une étude de marché et d'obtenir des fonds, tout en gardant sa propriété intellectuelle et en plaçant l'essentiel du risque sur les clients finaux. Ce sont, après tout, ces clients qui misent leur argent sans certitude du résultat, s'il y en a un, et toutefois avec une limite qu'ils sont libres de fixer. Par rapport au schéma classique, où un éditeur finance un projet en s'en attribuant la propriété intellectuelle et où le studio est réduit au rôle de petite main travaillant sur commande, la donne est évidemment bien différente.

Netsabes ■



Au-dessus : *Broken Age*, financé en mars 2012 (3 336 000 \$), sorti en janvier 2014
En bas : la gestion de budget par Tim Schafer.

Des milliers de projets

Obduction,
financé en
novembre
2013
(1 321 000 \$).

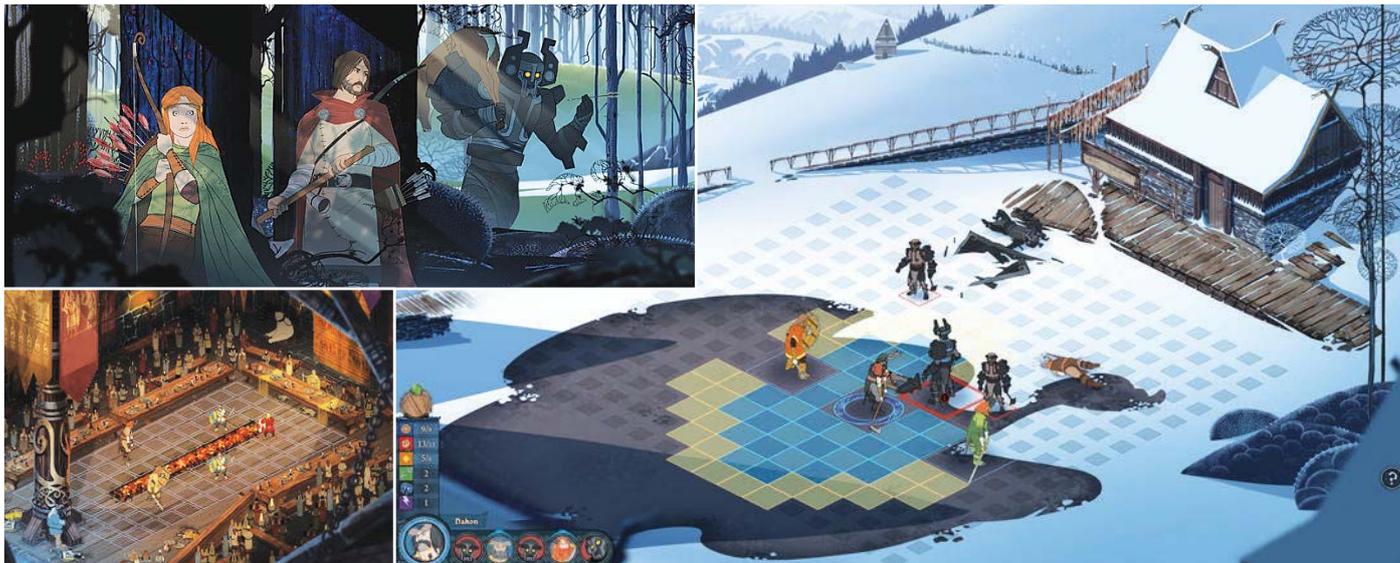


Depuis Double Fine et son *Broken Age*, les gros succès se sont multipliés sur Kickstarter. ICO Partners, une agence de communication qui s'est un peu spécialisée dans l'analyse de Kickstarter, notait dans son rapport 2013 qu'une vingtaine de projets de jeux vidéo avaient récolté plus de 500 000 dollars en 2012, et autant en 2013. Les noms sont connus : Brian Fargo et inXile avec *Wasteland 2* et *Torment : Tides of Numenera*, Obsidian

avec *Pillars of Eternity*, *Star Citizen* et *Elite Dangerous*, évidemment, *Camelot Unchained*, *Mighty No. 9*, *Planetary Annihilation*, *Shroud of the Avatar* (la nouvelle folie de Richard "Lord British" Garriott, créateur d'*Ultima*), la suite de *Dreamfall*, *Obduction* (le nouveau jeu des créateurs de *Myst*), un autre projet de Double Fine, une machine à clics par Peter Molyneux, *Broken Sword 5*, *Carmageddon*, un nouveau *Tex Murphy*... la liste pourrait continuer longtemps, ce ne

sont pas les succès qui manquent. Au total, 743 jeux ont été kickstartés depuis début 2012, mais la plupart n'ont récolté qu'un petit budget : toujours selon les chiffres d'ICO Partners, 538 jeux ont obtenu moins de 50 000 dollars. De quoi démarrer doucement, mais pas de quoi flamber.

Un coup de pouce pour les petits. C'est parfois, cependant, ce qui fait la différence. Ainsi, pour Agustin Cordes,



développeur d'*Asylum* (et auparavant de *Scratches*), financé à hauteur de 119 000 dollars en février dernier : "Réussir notre campagne Kickstarter a tout changé pour nous. Nous pouvons enfin louer un bureau et travailler ensemble, ce qui était nécessaire pour un si gros projet. Sans ça, nous n'aurions simplement pas pu continuer à travailler sur *Asylum* et nous aurions dû repousser le projet." Young Horses, le développeur d'*Octodad* : *Dadliest Catch*, qui avait été financé (24 000 dollars) par Kickstarter en 2011, bien avant Double Fine, ne semble lui pas forcément pressé d'y retourner : "Notre but avec *Octodad* : *Dadliest Catch* est de créer un succès qui nous permettra de ne plus jamais avoir à passer par Kickstarter, explique Philip Tibitoski, président du studio. Nous adorons nos backers et sans eux nous ne serions pas là, mais nous voulons faire de notre mieux pour être autonomes à partir de maintenant. Notre Kickstarter nous a permis de

Kickstarter, un tremplin avant d'accéder à plus d'autonomie

savoir si nous avons une audience pour notre jeu de poule, et ça nous a aidés à démarrer et à payer pour aller sur des salons, mais en dehors de ça, nous sommes entièrement auto-financés."

Le retour des vieux. La plupart des gros succès de Kickstarter sont logiquement liés à des développeurs connus, le plus souvent des vieilles gloires qui n'avaient plus eu l'occasion de créer un jeu depuis dix ou vingt ans. Charles Cecil, Tim Schafer, Jane Jensen, Al Lowe, les créateurs de *Space Quest* ont encore les frères Miller (*Myst*), autrement dit toutes les vieilles têtes du jeu d'aventure

d'antan, Richard Garriott (pourtant assez riche pour s'offrir un voyage dans l'espace), Brian Fargo, Obsidian & Co. pour les RPG, et ainsi de suite. Franck de Visme, d'Hanakai Studio, le dit plus clairement : "C'est simple : si demain Nintendo ferme et que Miyamoto dit qu'il veut faire un jeu, il n'a pas fini sa phrase qu'il a déjà un million sur Kickstarter. Par contre, toi, si on te connaît pas, si t'as pas fait un truc de malade, tu vas ramer, ramer, ramer." Cela dit, avoir un nom qui fait rêver les trentenaires et les quadras (autrement dit les joueurs nostalgiques avec un peu de thunes) ne suffit pas toujours à décrocher le jackpot. Parmi les innombrables projets de jeux vidéo non financés (bon, si, ils sont parfaitement nombrables : rien que pour 2013, il y en avait 1 405, selon ICO Partners, contre 446 projets financés), on trouve, entre autres, les échecs de David Crane (le créateur de *Pitfall*), Tom Hall (designer de *DOOM* et *Rise of the Triad*), David Jaffe (*Twisted Metal* et *God of War*) et Jim Walls (*Police Quest*), ou encore le double plantage de Denis Dyack (*Eternal Darkness*). Des suites de jeux se sont aussi écrasées assez violemment sur le mur de la réalité : c'était le cas d'*A Vampire Story* : *Year One*, d'*APB* : *Vendetta*, de *7th Guest 3* (sérieusement), de *Heavy Gear Assault* ou encore du portage Android des vieux *Duke Nukem*.

Le cas français. Cette abondance d'échecs touche aussi les projets nés dans l'Hexagone, déjà handicapés par l'absence de filiale française de Kickstarter. Pour l'instant, la plupart des gros studios nationaux ayant tenté le crowdfunding s'en sont mal tirés : Lexis Numérique (avec *Taxi Journey*), Cyanide (*Pro Rugby Manager* 2014), Mando Productions (*The Dead Flowers Case*), Midgar (*Edge of Eternity*), entre autres, ont tous échoué à se financer. Avec leurs maigres 46 000 dollars (sur 30 000 demandés) pour la localisation du jeu des *Mystérieuses Cités d'or*, Neko et Ynnis sont du coup nos champions locaux. "Le plus étonnant a été la réaction des gens,

raconte Cédric Bache de Neko. *Ils nous disent que nous on a eu un Kickstarter qui a marché. Je trouve ça bien pour nous, et en même temps très injuste : on a des copains qui ont demandé plus parce qu'eux avaient encore des coûts de développement, ils sont montés plus haut, mais comme ils n'ont pas atteint leur but, c'est devenu un échec. Sur Les Cités d'or, le jeu était déjà fait, il aurait pu sortir tel quel, mais avec moins de langues. Mais voilà, il y a l'effet Kickstarter qui est vraiment sympa : t'y vas pour faire une seule langue, et comme ça marche bien, à la fin t'en as huit."*

Netsabes ■

Pourquoi backer ?

Lorsque l'on se sent un peu triste, ou un peu seul, Kickstarter peut représenter, pour l'internaute lambda, un formidable moyen d'expression de soi. C'est d'abord l'espoir de voir ce jeu dont on rêve finalement exister. Ben ouais, sans vous, backer, ce projet fantastique de *Tetris*-like à la première personne, ne verrait jamais le jour. Et de cela, de ce Kickstarter réussi, découlent toute une série de bénéfices secondaires. Vous devenez, de facto, membre d'une élite. Vous aurez, le plus souvent, accès à une version du jeu avant tout le monde et peut-être même l'insigne honneur de chasser les bugs sur une early-alpha. Selon la taille des oursins qui étaient dans vos poches, vous bénéficierez sans doutes de goodies exclusifs. Mug, poster, porte-clés, de quoi signaler au monde que vous vous situez légèrement au-dessus des autres. Si vous vous êtes lâché, vous aurez peut-être votre nom dans les crédits (pro-tip : mentionnez un pseudo entre votre prénom et votre nom, c'est l'assurance d'accéder à la postérité) ou encore votre tête dans le jeu. Et même si vous n'êtes pas riche et que vous n'avez pu vous fendre que d'un dollar symbolique, vous obtenez un droit imprescriptible : celui de râler sur les forums du jeu que, non, vous n'avez pas signé pour ça, de réclamer à cor et à cri un autre community manager. Ça et la satisfaction anarcho-syndicaliste de reprendre le pouvoir des mains des éditeurs, ça n'a pas de prix.

INTERVIEW

"Préparer le projet et le lancer puis attendre que l'argent arrive, ça ne suffit pas."

Raphael van Lierop, président d'Hinterland Games, a réussi en octobre le Kickstarter de *The Long Dark*, un jeu de survie en territoire enneigé post-apocalyptique. Ancien d'Ubisoft Montréal et de Relic, il a longuement préparé le financement de son jeu, faisant par deux fois appel au Canada Media Fund (CMF), l'équivalent local du CNC français. Il nous raconte son expérience. www.intothelongdark.com

PROPOS RECUEILLIS PAR NETSABES

Après les financements du CMF, pourquoi être allé sur Kickstarter et comment avez-vous choisi le budget à demander ?

Comme nous avons déjà obtenu près d'un million de dollars canadiens de la part du CMF, c'était important pour nous d'être clairs et d'expliquer comment nous allions utiliser l'argent. Les fonds du CMF étaient suffisants pour créer la base du jeu, mais nous voulions toucher la communauté sur Kickstarter et découvrir ce qu'ils pensaient du projet, de l'équipe, du concept du studio. Nous voulions voir s'ils étaient prêts à nous aider à financer du contenu supplémentaire pour le jeu : plus de musique, plus de doublages, etc. C'était difficile de trouver un équilibre : nous voulions dire aux gens que nous avions déjà de l'argent, mais aussi demander une somme qui semblait réaliste et professionnelle. Cela dit, malgré tout, il y a des gens qui ont vu la somme demandée (250 000 dollars) et notre ambition, puis estimé que ça ne correspondait pas, que nous ne demandions pas assez. Nous avons fait de notre mieux pour communiquer à ce sujet, mais c'était compliqué.

Des surprises malgré votre préparation ?

Le plus surprenant pour nous était la maigre quantité de données fournies par Kickstarter sur la campagne. Nous avons passé beaucoup de temps à analyser les données que nous avions pour en extraire le plus possible, pour trouver de nouvelles façons d'en avoir plus, afin de l'améliorer. Et tout change en permanence : il faut réagir tout le temps, guider la campagne pendant qu'elle vous tire. Il ne faut vraiment pas être passif : préparer le projet et le lancer puis attendre que l'argent arrive, ça ne suffit pas. Toute l'équipe était à fond, que ce soit pour modifier des détails, remercier les gens sur Twitter, répondre à des questions ou fournir des images pour la

presse. Ça a été 30 jours intenses, très proches de ce qu'on peut ressentir dans les semaines précédant la sortie d'un jeu.

Hinterland a eu droit à deux financements du CMF : pouvez-vous expliquer leur fonctionnement ?

The Long Dark a été sélectionné pour un financement de développement de prototype, puis pour un financement de production. Ils reçoivent des centaines de projets chaque année et en sélectionnent quelques-uns qu'ils estiment innovants. L'argent prend la forme d'un prêt à rembourser, et le CMF reçoit également une part des revenus du

"Travailler cette connexion avec les joueurs est d'une importance vitale !"

jeu : ce n'est pas de l'argent gratuit. C'est un excellent programme, et d'après ce que me disent beaucoup d'amis et collègues un peu partout, tout le monde nous l'envie. Il y a évidemment des coûts et ce n'est pas facile d'être accepté, mais ça donne aux petits développeurs indépendants de quoi démarrer dans de bonnes conditions. Plusieurs studios indépendants canadiens ont bénéficié du CMF pour des jeux parfois connus, et nous sommes contents d'en faire partie.

D'autres développeurs nous ont dit qu'ils voyaient Kickstarter surtout comme un outil marketing, est-ce aussi votre sentiment ?

Clairement, c'est une bonne manière de créer une communauté de soutien très



tôt pour le jeu. De nos jours, il faut commencer tôt et travailler cette connexion avec les joueurs, c'est d'une importance vitale ! Ils précommandent votre jeu et le recommandent à des amis ou des collègues parce qu'ils croient en vous, c'est important de les comprendre et d'interagir avec eux.

The Long Dark aurait-il pu exister sans Kickstarter ?

Oui, le jeu aurait pu se faire sans, mais le Kickstarter était une excellente occasion de toucher une audience énorme en recherche de projets intéressants à soutenir. Ça nous a aussi permis d'annoncer le studio, l'équipe et d'établir notre jeu comme le premier dans son genre. ■

L'art du Kickstarter

Si vous êtes comme moi, vous contemplez depuis quelques mois le long chapelet des projets financés avec succès sur Kickstarter. Et vous vous dites que c'est bien beau d'être développeur de jeux vidéo de nos jours, qu'il suffit d'avoir une idée ou un nom, de demander aux gens de l'argent, et hop, à vous la gloire, les petits fours et les ampoules aux pieds à cause des chaussures vernies.



La réalité de Kickstarter est bien plus difficile que ce que quelques contes de fées modernes relatés sur Reddit ou Kotaku peuvent laisser croire. Pour faire partie du quart d'heureux porteurs de projets à repartir avec l'argent, il faut mettre toutes les chances de son côté. D'abord, et ça n'est pas la faute de Kickstarter, il vous faut une entreprise et un compte en banque aux États-Unis. Le Royaume-Uni, le Canada, la Nouvelle-Zélande et l'Australie ça marche aussi, mais les États-Unis, c'est mieux. Pour ce faire, vous pouvez y aller la fleur au fusil, mais s'entourer d'un conseil bilingue (je parle d'un cabinet d'avocats bande de sales), c'est mieux, sous peine d'échouer ou de se faire plumer. Une fois la partie strictement administrative réglée, et vous imaginez

Re-insert coin ?

Certains studios tentent plusieurs fois l'aventure Kickstarter. Prenez les Français de Lexis Numérique : après avoir échoué une première fois à faire financer leur jeu *Taxi Journey* à l'été dernier, ils ont retenté à l'automne, en améliorant leur communication... mais sans plus de succès. Pour d'autres, c'est la deuxième fois qui est la bonne : *Next Car Game*, dont vous parle Kahn ailleurs dans le mag', s'est ainsi planté sur Kickstarter avant de récolter 600 000 dollars sur son propre site. De même, le remake HD de *Wings*, le vieux jeu de Cinemaware, a d'abord échoué fin 2012 avant de réussir fin 2013. Et puis il y a ceux qui tentent le tout pour le tout et font financer leur jeu deux fois sur Kickstarter : c'était le cas pour *Star Command* (37 000 dollars la première fois, 152 000 la seconde), *Pathfinder Online* (308 000 dollars d'abord, puis 1 million ensuite) ou encore *The Repopulation* (53 000 dollars en 2012, 110 000 en 2014). Et puis parfois, ça ne passe pas du tout : après avoir récolté 17 000 dollars en mai 2012, le projet *Fleetcomm* en avait redemandé 50 000 quelques mois plus tard, sans séduire. Depuis, le développeur de *Fleetcomm* a largement dépassé son budget et a dû limiter sérieusement l'ambition du projet.

comme ça a pu être rigolo, le vrai travail commence. Agustin Cordes, de Senscape (Argentine), estime la préparation de son Kickstarter pour *Asylum* (un Point & Click horrifique à la première personne qui a récolté 120 000 dollars en février 2013) à environ deux mois. Chez Hanakai, cela fait plus d'un an que l'équipe enregistre et analyse chacune des données disponibles sur les différents Kickstarter, réussis ou foireux, histoire de lancer le sien, *Guardian*, dans les meilleures conditions possibles.



Charles Cecil, président de Revolution Software et acteur de dessin animé pour Les Chevaliers de Baphomet.

La classe américaine. "Kickstarter, c'est un public américain. Il faut donc s'américaniser. Être français, c'est un inconvénient, c'est clair", explique Franck de Visme, responsable du développement commercial. Et le coup de la culture, il faut y faire attention partout. À commencer par un exercice de style redouté de toute équipe, même pleine d'enthousiasme : la vidéo. Se mettre

face caméra en disant "Donnez-moi de l'argent, sinon je ne ferai pas mon jeu", ça ne fonctionne déjà pas en France, aux États-Unis, ce serait synonyme de repoussoir absolu. Alors à force de regarder les vidéos de KS réussis, des règles s'établissent. Les dix premières secondes doivent être incroyables. Il faut tendre vers le trailer de cinéma plutôt que vers le style petites annonces. Les "Grands" de Kickstarter ont leur théorie. "Un bon pitch, c'est d'abord une bonne histoire", explique Tim Schafer (3 300 000 dollars récoltés pour 400 000 demandés en mars 2012). Mais une bonne histoire ne fait pas forcément un bon pitch, une longue vidéo n'est pas forcément plus convaincante qu'une courte, non, ça n'est pas vraiment la peine de mettre des poules dedans, et plus personne ne comprend une phrase quand elle fait plus de 12 mots vous n'avez qu'à voir, cette phrase en fait 56.

Target lucky. Il faut ensuite définir une "target". Demandez trop, et vous repartirez sans rien. Ne demandez pas assez, et vous n'aurez pas l'air crédible, et vous repartirez sans rien. Chez Hanakai, le futur Kickstarter

tablara sur 100 000 dollars. "On met une target très basse parce que le jeu est déjà pratiquement financé et on veut surtout donner une image positive, en ressortir avec plus qu'une simple rallonge financière." Mais cela va beaucoup plus loin. La réussite ou l'échec d'un Kickstarter peut se mesurer, ou au moins s'évaluer, dès les premiers jours d'une campagne. Des sites comme *Kicktraq.com*



Le Kickstarter de Faeria a été financé malgré l'omniprésence inquiétante d'une poule dans la vidéo de présentation.

Faeria, financé en novembre 2013 (94 000\$), jouable en bêta.

permettent d'avoir très tôt une idée de la tendance. Et ceux qui partent vite finissent propulsés en une de KS, dans les news des sites spécialisés, et bénéficient alors d'un genre d'effet boule de neige du meilleur aloi. Il faut aussi prévoir les désistements, inévitables. Hanakai, prévoyant, s'attend à ce qu'ils représentent 10 % du montant total. Pour *Asylum*, ils s'élevaient à environ 2 % des promesses de dons.

Kickender. Évidemment, ce que les développeurs demandent est aussi en lien avec ce dont ils ont besoin. Agustin Cordes a demandé "juste ce qu'il fallait pour finir le jeu, plus une petite marge d'erreur". Charles Cecil, pour le

cinquième épisode des *Chevaliers de Baphomet*, demandait environ un tiers du prix du développement du jeu aux backers ; le reste, il se le faisait financer par des investisseurs et des emprunts. Pour beaucoup, Kickstarter ne s'utilise pas comme source de financement unique mais plutôt comme une rallonge pour "mieux" finir, ou même comme une façon de prouver à des investisseurs l'intérêt du public pour leur jeu. "On discute avec des fonds américains, et pour eux aujourd'hui, c'est incontournable : il faut valider le concept auprès du public." C'est aussi un moyen de construire une communauté autour d'un jeu, de recruter un groupe d'alpha ou de bêta-testeurs motivés et, avec un Kickstarter

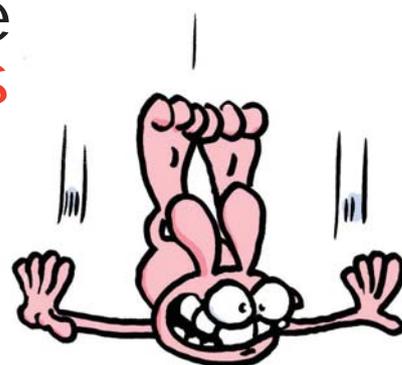
particulièrement réussi, de s'assurer une couverture médiatique large.

Pâques ou Saint Glinglin. Mais le diable est dans les détails. La date de lancement de la campagne peut paraître anodine ; elle est cruciale. Senscape a lancé son Kickstarter fin janvier, "après les retours de vacances". Chez Hanakai, c'est encore plus précis : "Pas en août, pas en décembre, ça c'est clair. Pour nous, avril c'est stratégique. On a la Game Developers Conference juste avant pour la presse et les éditeurs, et la PAX à Boston pendant notre Kickstarter." Un choix judicieux ? Réponse dans deux mois.

Maria Kalash ■

Kickstarter, une solution de financement parmi d'autres

"Steam Early Access, c'est comme un Kickstarter qui ne se termine jamais." La phrase est de Justin Bailey, le business developer de Double Fine, lors des Steam Dev Days, la conférence pour développeurs organisée en janvier par Valve. Le bougre sait de quoi il parle : en deux ans, depuis que le studio de Tim Schafer a lancé son Kickstarter pour *Broken Age*, Double Fine a essayé à peu près tous les nouveaux business models existants, du freemium aux bundles en passant par les ressorties de catalogues et les jeux sponsorisés par les créateurs de gadgets débiles du genre Ouya et Leap.



Strike Suit Zero, financé en novembre 2012 (174 000 \$), sorti en janvier 2013.

Il s'ont même fait cofinancer deux titres par un consortium d'autres développeurs indépendants. Et donc, Steam Early Access pour l'un de leurs jeux, *Spacebase DF-9*.

L'accès anticipé comme sauveur.

La solution de Valve, introduite en mars dernier, est de plus en plus adoptée par les développeurs en mal de budget : officiellement, il s'agit souvent d'un moyen de distribuer un alpha aux backers de projets sur Kickstarter, mais ça permet aussi aux studios de faire à nouveau rentrer un peu d'argent des mois (pour ne pas dire des années, dans le pire des cas) avant la sortie officielle du jeu. Une trentaine de projets kickstartés s'y

sont mis : *Secrets of Raetikon*, *Starforge*, *Starlight Inception*, *Planetary Annihilation*, *Wasteland 2*, *Godus*, *Castle Story*, *Maia*, *Mercenary Kings*, *Contagion...* les exemples abondent.

Des retards fréquents...

D'autres développeurs utilisent un format un peu différent pour arriver au même résultat : *République* (sur iOS), *Broken Age*, *Broken Sword 5* ou encore *Kentucky Route Zero*, présentés sur Kickstarter comme des jeux d'un bloc, sont sortis au format épisodique, permettant au studio de repousser la fin du développement et de gagner un peu d'argent au passage. Stoic Studios, le développeur de *The Banner Saga* (testé dans ces pages),

avait même sorti il y a un an *The Banner Saga : Factions*, un Free-to-Play multi-joueur qui leur a permis de mettre du beurre dans les épinards, et surtout de financer la fin d'un développement très en retard. Le jeu avait en effet reçu plus de 700 000 dollars en avril 2012, avec une sortie à l'époque estimée à novembre 2012... Malgré ces retards et fréquents dépassements de budget, communs à la plupart des projets, la multitude de moyens de financement à disposition des indés aujourd'hui a permis d'éviter dans l'ensemble que Kickstarter ne se transforme en festival du pire.

Kickstarters et sœurs

En matière de financement participatif, pas de doute, Kickstarter est bien le géant. Mais dans son ombre se tapissent d'autres plateformes dont il ne faut pas se moquer parce que ce n'est pas bien, et parce qu'elles font très honorablement leur boulot de financer des projets, certes de façon plus modeste. Ulule, créé en 2010 par un Français, a permis la naissance de *Magrunner - Dark Pulse*, un FPS lovecraftien ensuite édité par Focus. Et cette année, le 10^e Stunfest (voir le reportage du petit Pipo dans le *Canard PC* n° 276) lance un appel aux dons pour améliorer le festival, en passant par la plateforme européenne. Indiegogo, basé à San Francisco, est un peu plus ancien que Kickstarter, mais seule une poignée de projets vidéoludiques ont dépassé les 100 000 dollars. Il permet pourtant aux équipes qui n'auraient pas atteint leur cible de garder l'argent, en en prélevant simplement un plus gros pourcentage (9 % au lieu de 4 %), ce qu'a fait Mike Bithell, pour *Thomas Was Alone*, parti avec 2 500 dollars sur 4 000. Du côté de Kiss Kiss Bank Bank, les projets réussis sont bien plus modestes, mais beaucoup plus élégants que les 10 plus gros financements d'Indiegogo.



Risk of Rain, financé en mai 2013 (30 000 \$), sorti en novembre 2013.

Star Citizen, en cours de financement (37 000 000 \$).

... mais des bonnes surprises.

Bien au contraire, la plateforme a même permis de faire exister quelques très bonnes surprises, comme *FTL*, *Chivalry : Medieval Warfare*, *Expeditions : Conquistador*, *Kentucky Route Zero*, *Sequence* ou *Risk of Rain*, entre autres. Oh, il y a bien eu quelques foirades (*The Dead Linger*, *Godus*, *Clang*, *Ravaged*,

Kickstarter, Early Access, tout est bon pour éviter un éditeur

Orion : Dino Horde...), mais la plus grande déception vient peut-être des jeux kickstartés qui se sont ensuite tournés vers un moyen de financement plus traditionnel : un éditeur. *CloudBerry Kingdom*, publié par Ubisoft, s'était révélé médiocre, tandis que *Take-down : Red Sabre*, chez 505 Games, était l'un des pires jeux de l'an dernier. Après avoir délaissé toute une frange de l'industrie (certes rarement la plus rentable) et l'avoir forcée à trouver d'autres moyens de financement, les éditeurs qui se sont finalement tournés vers les projets kickstartés n'en ont récupéré que le pire. Il y a peut-être une morale là-dedans.

Netsabes ■



Star Citizen, qu'est-ce que quoi ?

En septembre 2012, Chris Roberts, le créateur de *Wing Commander*, annonce son retour après plus de dix ans loin de l'industrie du jeu vidéo. Son projet : une nouvelle simulation spatiale, *Star Citizen*, ultra ambitieuse. Le jeu se lance sur Kickstarter en octobre 2012 et y récolte 2,1 millions de dollars. Une belle somme pour un jeu sorti de nulle part... d'autant que le développeur a fait une levée de fonds parallèle sur son site, qui ramène plus de quatre autres millions. Chris Roberts n'arrête pas la levée de fonds sur son site et le projet continue de ramasser de la thune : en juin 2013, il passe la barre des 10 millions de

dollars et devient le plus gros projet crowd-fundé. Mais c'est surtout ces derniers mois que tout s'est accéléré : à l'heure où j'écris ces lignes, le projet vient de dépasser les 37 millions. Effet boule de neige, investisseurs cachés, fans richissimes qui y mettent tout leur héritage : personne n'a vraiment d'explication sur l'anomalie *Star Citizen*, qui, à ce rythme, devrait bientôt avoir ramassé dix fois plus que le deuxième plus gros projet (*Torment : Tides of Numenera* et ses 4,2 millions de dollars). C'est, de toute façon, le plus gros budget jamais confié à Chris Roberts : même son film *Wing Commander* n'avait coûté "que" 30 millions de dollars. Quant à savoir si ce budget sera bien utilisé, c'est autre chose...



Steam

Assortiment Vapeur

ACCÈS ANTICIPÉ

DayZ

À plusieurs, on se sent plus forts. Souvent à tort, mais c'est une autre histoire.



Oh bon dieu, DayZ ? Ça fait... attendez voir... Mgnh gnh... Merde, je ne sais compter que sur mes doigts et je n'ai pas assez de mains, là. Bon, je ne vais pas attendre que Kahn Lusth revienne pour me prêter les siennes, ça fait, disons, un bon paquet de mois qu'il aurait déjà dû sortir. Plus de dix en tout cas. Et il va falloir en attendre encore pour le voir sortir de son statut d'alpha. Combien ? Attendez, Kahn vient de revenir. Mghh gnh... Douze. Au moins.

Infos

Genre : Survie en territoire zombie
Développeur : Bohemia Interactive (Rép. Tchèque)
Prix : Environ 25 euros
Sortie prévue : Pas de bêta avant un an

Il est vrai que c'est peu dire que le retard pris par la version stand-alone du mod à succès apparu en 2012 est considérable. Entre les "Nan, en fait, on va tout refaire depuis le début", les séjours en pension complète offerts par le gouvernement grec à deux développeurs de Bohemia, les coups de déprime de son créateur Dean Hall parti s'oxygéner au sommet de l'Everest, les coquilles Saint-Jacques pas fraîches du jour de l'An... Un vrai film à sketches, ce développement... Et ce n'est sûrement pas fini. Parce que le jeu ne l'est justement pas, fini. Le studio ne s'en cache d'ailleurs pas et, pour le coup, n'a pas pris les joueurs en traître, en avertissant sur la page d'accès anticipé de DayZ que, en substance, leur titre n'était pas du tout au point et que son achat dans ces conditions ne devait concerner que les personnes désirant soutenir le studio et/ou avoir un aperçu

de ce stand-alone si attendu. Système de loot foireux, faible population de zombies – conséquence de l'incapacité des serveurs, pour le moment, à en gérer un nombre dépassant le seuil du symbolique. Peu de variété dans les armes, absence des véhicules et des gentils animaux à zigouiller pour s'y tailler des steaks... Bref, une vraie alpha. Même le système de respawn, qui concerne à la fois l'équipement et les cadavres ambulants était pour le moins... embryonnaire au lancement du stand-alone, puisqu'il ne se mettait en branle qu'au redémarrage des serveurs. Les joueurs se connectant en début de journée se tapaient par conséquent tous les – rares – zombies de la région, se bâtraient toute la nourriture et embarquaient tout l'équipement de la carte, tandis que ceux se pointant le soir ne trouvaient guère mieux que des tournevis pour se défendre et, pour calmer leurs estomacs grognant, se contentaient de mâcher le rembourrage des nombreux casques de moto qui jonchaient le sol des maisons. Pas au point, qu'on vous dit...

Vis ma vie... Naturellement, le studio s'attelle à corriger pas mal de choses et a annoncé que les différentes fonctionnalités seraient progressivement intégrées. Si, comme promis, il fut donc difficile de réellement s'amuser sur cette ébauche de DayZ lors des premiers jours, on a au moins pu constater par nous-mêmes les changements apportés par rapport au mod. Parmi les plus évidents, on trouve évidemment l'inventaire. Pas encore irréprochable, ce système de drag & drop est toutefois à des années-lumière de l'imbitable listing d'Arma 2. On réalise ainsi que les interactions entre deux objets, comme mettre une pile dans une lampe torche, s'effectuent rapidement et – presque – sans déchirure du voile espace-temps, que le nombre d'espaces disponibles dans l'inventaire est géré par des pièces de vêtements (ah, les indispensables pantalons cargo à huit places...) et que l'on y stocke les objets, plus ou moins volumineux, à la manière d'un Diablo. Au fur et à mesure, on prend ainsi conscience de tous les petits détails malins : un indicateur d'état de



"Vas-y, bouffe ta boîte de cassoulet, je te couvre !"



Un grand sac, un flingue et c'est le début de l'embourgeoisement. C'est aussi le moment où l'on commence à ne plus vouloir perdre son perso...



Un clé anglaise, c'est mieux que rien. Mais pas beaucoup.



l'équipement (on imagine déjà avec délectation les affrontements PvP durant lesquels les pétoires déglinguées vont s'enrayer), les récipients qui se réutilisent pour stocker l'eau – qui peut désormais être bue à la source – ou les armes personnalisables de la crosse à l'optique, en passant par les chargeurs, qui se gèrent maintenant séparément des balles. Ah, ce grand moment de frustration quand on possède un pistolet automatique et aucun chargeur où insérer les quarante balles du bon calibre que l'on a en stock...

... de clodo de l'apocalypse. Autres différences qui sautent au visage tel un pitbull à jeun sur un nouveau-né barbouillé de Viadox : le comportement des zombies et la carte. Les premiers courent en ligne droite. Oui, ça paraît idiot, dit comme ça, mais il faut avoir connu leurs trajectoires en zigzag dans le mod pour savourer ce détail. De plus, ils vont désormais sensiblement moins vite que les vivants. Il est donc aisé de les semer sur une distance moyenne, ce qui évitera les trains de cadavres à la *Benny Hill* auxquels le mod nous avait habitués. Quant à la carte du Chernarus, elle a été redessinée. La quasi-totalité des bâtiments est désormais visitable et de nouvelles zones ont été intégrées, telles que des bases militaires ou des barres d'immeubles à la périphérie des grandes villes. En revanche, pas de trace

d'Utes, l'île d'entraînement d'*Arma 2*, qu'il était question d'intégrer au large du continent. Enfin, le dernier gros changement, concernant le système de santé, est probablement moins flagrant mais loin d'être anecdotique. Moins flagrant car plus complexe, moins intelligible (le manque d'indications à l'écran sera sans doute comblé dans les prochaines mises à jour), il repose sur des jauges – invisibles, donc, et seulement "traduites" par des indications textuelles du genre "*ma tête tourne*", "*mon estomac gronde*" pas forcément claires – d'estomac, d'énergie et d'hydratation, elles-mêmes influant sur des jauges de sang et de santé qu'il serait trop long de détailler ici¹. Sachez seulement que, par exemple, une boîte de thon ne comblera pas les besoins du joueur de la même manière qu'un paquet de riz, qu'une bouteille d'eau hydratera mieux qu'une canette de soda, mais que cette dernière permettra un petit gain d'énergie.

Je tuerais pour un ouvre-boîte. Vraiment. Il y a une foule de détails sur lesquels on n'aura pas la place de s'étendre ici : les menottes permettant de "capturer" un autre joueur pour lui piquer son équipement (lui vider un demi-chargeur de M4 dans le dos ayant de fortes chances de détruire une partie de son barda) ou le nommer volontaire pour un don de sang, les kits pour connaître son rhésus et ne pas s'empoisonner lors

d'une transfusion, les précieux ouvre-boîtes, tellement plus pratiques que les haches d'incendie quand on veut se taper des haricots à la tomate sans répandre la moitié du contenu de la boîte par terre. Mais la vraie question est la suivante : est-il possible de s'amuser sur *DayZ* en l'état ? Si vous êtes plutôt du genre loup solitaire, vous risquez d'avoir rapidement le sentiment d'avoir fait le tour de cette alpha. En revanche, il faut avouer que pour ceux jouant en groupe, il y a déjà matière à s'amuser. Les zombies ne constituant pas, par leur faible nombre, pour le moment une réelle menace, il n'y a toutefois qu'en cas de rencontres avec d'autres joueurs que *DayZ* s'épice un peu. Mais dans le genre, ça marche et ce petit shot d'adrénaline lors des rencontres fortuites avec d'autres survivants est déjà bel et bien présent. Avoir des amis (vous pouvez en trouver sur le Mumble de *Canard PC*, au besoin, des gens de goût, accueillants et généralement bien élevés) et ne pas avoir peur d'essayer les plâtres, donc. Dans le cas contraire, n'ayez aucun scrupule à patienter un peu et attendre les grosses évolutions à venir.

Guy Moquette

1. Si vous maîtrisez l'anglais, un joueur a tenté une explication en vidéo (<http://cpc.cx/8Pi>). S'il convient de la prendre avec des pincettes (il y a quelques spéculations et le jeu sera forcément amené à évoluer), elle donne un bon aperçu du fonctionnement biologique du survivant de *DayZ*.

ACCÈS ANTICIPÉ

FortressCraft Evolved



La version 64 bits permet d'afficher des paysages avec une distance de vue assez démente. D'accord, ce ne sont que des cubes, mais quand même.

Infos

Genre : Jeu de construction
Développeurs : ProjectorGames / Catnip Games / Digital Tribe
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : Disponible en Early Access sur Steam pour moins de 6 €

Parmi les nombreux jeux à avoir sucé la roue de *Minecraft*, *FortressCraft* fait figure de champion incontesté. Après un beau succès commercial sur Xbox 360, il devrait débarquer sur PC dans le courant de l'année.

Dans cet article, je vais devoir éviter de dire qu'il s'agit d'un clone de *Minecraft*. Sinon les développeurs se fâchent tout rouge. Il faut dire que lorsque le jeu est sorti sur le Xbox Live en 2011, ils s'en sont pris plein la tronche : accusation de plagiat sur les forums, attaques DDoS sur les serveurs de jeu... Notch en personne s'est fendu de quelques critiques lors de différents interviews, se sont ensuivies des rumeurs de poursuites judiciaires et des clashes par médias interposés entre les patrons des deux studios... Une violente tempête dans un verre d'eau. Il faut dire que *FortressCraft* a suscité quelques jalousies : en adaptant à la Xbox une (grosse) partie des idées et du look du célèbre jeu cubique,

le titre a généré des millions de dollars de chiffre d'affaires et battu tous les records pour un jeu indé sur console. Notez qu'il se fera chiper sa première place en 2012 par... *Total Miner*, un autre clone, qui subira exactement les mêmes critiques. Bref, *FortressCraft* est un jeu qui divise : les fans du *Minecraft* original le considèrent comme une abomination sortie des entrailles de l'enfer, tandis que les consoleux en achètent des containers entiers.

Encore des cubes, toujours des cubes. Après avoir bricolé quelques heures sur la version alpha du jeu, je ne sais pas trop quoi penser de ces accusations de plagiat. C'est vrai qu'au premier coup d'œil, ça ressemble beaucoup à *Minecraft* : on se retrouve devant un océan de blocs, avec une palette de couleurs assez proche. Pour ce qui est de l'apparence, l'inspiration est donc évidente. Après, niveau gameplay, c'est un peu différent. Là où *Minecraft* est un jeu de survie/construction, *FortressCraft* est un pur bac à sable. Pas de mob (du moins pour l'instant), pas de crafting, on est là uniquement pour bâtir des trucs,

sans avoir à se prendre la tête à amasser des blocs, à fabriquer une pioche ou à fuir un zombie. Cela rappelle le mode "Créatif" du jeu de Notch, mais dans une version bien plus puissante, avec des fonctions de copier/coller, la possibilité de créer des primitives comme dans un soft de modélisation 3D, une interface intuitive dédiée entièrement à la construction... Tout cela se fait dans un environnement plus "moderne" que le moteur graphique basique de *Minecraft*. Vous avez de belles lumières dynamiques, un splendide effet "paysage qui tombe du ciel" lorsque le monde se génère autour du joueur, des textures en haute résolution, une distance de vue impressionnante... C'est très beau, très fluide, très bien programmé, rien à redire là-dessus. Après, cela reste un jeu où l'on empile des cubes. Mais si vous avez déjà passé 400 heures sur *Minecraft* à reproduire l'intégralité des quartiers sud de Montargis ou le château de Versailles, peut-être aurez-vous envie de recommencer la même chose dans *FortressCraft*, en profitant des nombreux raffinements qu'il devrait apporter.

ackboo

ACCÈS ANTICIPÉ

Grim Dawn



Infos
Genre : Hack & Slash
Développeur / Éditeur : Crate Entertainment (États-Unis)
Prix : 25 €
Sortie prévue : N.C.

Titan Quest a été, à l'exception peut-être des après-midi "glace au chocolat et coups de ceinturon" qu'organisait mon école primaire, la plus grande relation amoureuse de ma vie. Bourré de qualités (un système de classes jamais égalé depuis, un bestiaire varié, des décors magnifiques) mais handicapé par de sales défauts (ses interminables longueurs, ses combats mous), le jeu avait un potentiel extraordinaire qui ne demandait qu'à être exploité. Alors on a attendu une suite, longtemps, longtemps, mais rien n'est jamais venu, et le studio Iron Lore a fini par fermer.

Et puis, après des années de report, arrive enfin cette alpha de *Grim Dawn*, suite spirituelle de *Titan Quest* développée par la même équipe sous le nom de Crate Entertainment. Suite plus que spirituelle, d'ailleurs. À peine le jeu lancé, on retrouve ses marques : l'interface est exactement la même, le moteur graphique aussi, même s'il a été largement amélioré avec un bumpmapping prononcé qui donne aux environnements le même petit côté "plastique humide" que dans *Path*

of Exile. Niveau gameplay aussi, on se trouve en terrain connu. Une fois encore, les personnages n'ont pas de classe à proprement parler mais deux spécialisations à combiner (la première choisie en atteignant le 2^e niveau d'expérience, la seconde au 10^e). Les quatre "spés" disponibles pour le moment sont des variations sur les grands classiques du genre, du soldat (tank) au nightblade (assassin fragile) en passant par le demolitionist (pièges et combat à distance) et l'occultist (mage). Bien moins originales que celles de *Titan Quest*, et c'est bien là le problème.

Aube pas très dorée. Car pour un jeu dont le développement a déjà pris au moins trois ans (à moins que, justement, ce soit parce qu'il est en développement depuis trois ans...), *Grim Dawn* n'apporte pas grand-chose de nouveau à la recette du Hack & Slash. Les potions de vie à la papa, même renommées "tonics", font vieillottes à côté des orbes de *Diablo III* et des jarres sans fond de *Path of Exile*. En fait, tout le jeu semble n'être qu'une vague skin "steampunk/post-apo" collée sur un gameplay vieux de 2006. Même tryptique force/dextérité/intelligence (pardon, "physique/cunning/spirit") qu'ailleurs, mêmes mécanismes de crafting que dans *Titan Quest* (de petits

machins à ramasser puis à combiner pour ajouter des bonus à tel ou tel objet). Pire, là où le bestiaire de *Titan Quest*, qui piochait dans toutes les mythologies antiques, avait le mérite de la diversité, celui de *Grim Dawn*, entre zombies, rats mutants, créatures serpentes et "beholders" foireux, oscille en permanence entre post-apo' pas inspiré et fantasy cliché. Les décors de cet acte 1, seul disponible, ne sont pas beaucoup plus inspirés, avec 70 % de grottes et de villages en ruines. Alors oui, certes, les niveaux sont plus petits et plus dynamiques que dans *Titan Quest* (mais toujours pas aléatoires), les combats un peu plus pêchus (mais les ragdolls toujours aussi pourris), pas de quoi justifier l'attente ni la hype. Restent les features intéressantes mais pas encore implémentées, comme le système de factions qui obligera le joueur à réfléchir avant d'accepter une quête, aider un groupe pouvant lui valoir – jusqu'à quel point ? – l'animosité d'un autre. Mais tout ça reste théorique : dans cette alpha, les survivants sont toujours amicaux, les bandits toujours hostiles. On vous en reparlera dès qu'on aura du nouveau, promis, mais d'ici là n'allez pas claquer 25 euros dans un accès anticipé qui l'est sans doute un peu trop.

Louis-Ferdinand Sébum

DayZ

Partie de chasse à l'Anglais

Disponible depuis le mois dernier en alpha, la version stand-alone du célèbre mod *DayZ* fascine par son potentiel autant qu'elle dégoûte par ses nombreux et inévitables bugs. Face au manque de contenu actuel, certains jettent l'éponge et préfèrent attendre la version finale. J'ai choisi de persister, de compenser les absences du jeu en m'inventant une seconde vie, 4 heures par soir, 7 jours par semaine, sur les serveurs britanniques. Et je m'éclate.

Vingt-cinq minutes que je suis tapi sous un buisson. Je suis une pierre, une fougère, indétectable, invisible. L'œil dans la lunette de mon M4A1, je scanne l'horizon. La base aérienne de Balota est déserte, mais je sais qu'un idiot va finir par s'y aventurer. Ça y est, j'en vois un ! Pour l'instant, ce sont trois pixels en contrebas, mais je sais qu'il va se rapprocher. Tout de suite, je lui donne un nom : il s'appelle Harry Pendleton, il habite le Gloucestershire, il aime David Cameron, Margaret Thatcher et la viande bouillie. Et ce soir, il va mourir sans même savoir qui lui a tiré dessus. Oh, pourtant, il est prudent. Il surveille ses alentours, il rase les murs, il rentre en mode "tactical" dans les bâtiments à la recherche d'une pétoire ou d'une bouteille d'eau. Il est encore plein d'espoir, il s' imagine déjà mettre la main sur une vraie arme, se balader des heures dans les sous-bois, tomber sur un groupe de bandits et les abattre comme un héros. Il sort d'un baraquement et s'approche d'un hangar, en mode parano maximale. Je respire lentement. Il est à 150 mètres. Il s'agenouille, s'immobilise quelques secondes, regarde autour de lui comme une biche effrayée. BOUM. Il s'effondre. Écran noir, "You are dead". Sa soirée est terminée, gâchée. Je l'imagine se lever, dégoûté, criant sur son PC "bloody fucking bitch !!!" avant d'aller tenter de se calmer en buvant un thé dans un tasse à l'effigie de Kate Middleton. J'ai écœuré un Anglais. C'est le troisième depuis 20 h. Ma soirée à moi est absolument divine.

Stuffé comme un porc. Je vous avoue tout de même qu'il m'a fallu du temps avant de m'éclater sur *DayZ*. Sur cette version alpha, les zombies sont pourraves, l'interface donne envie de s'ouvrir le veines, les items et le crafting n'en sont encore qu'à leurs balbutiements... Pas facile d'accrocher. Reste un splendide environnement virtuel qui fait de *DayZ* un merveilleux simulateur de randonnée, doublé d'un vague deathmatch à l'échelle d'une région et d'une lente chasse au trésor – les trésors étant généralement des boîtes de thon. Le côté bucolique et serein de ces immenses paysages m'a fasciné, j'ai lancé le jeu comme on part faire une balade au parc, pour voir la nature, se ressourcer, écouter les oiseaux et le vent dans les arbres. J'ai marché des kilomètres. J'ai mis le réveil à 7 h du matin pour me connecter dès l'aube et profiter tranquillement de serveurs quasi déserts. Pendant que les

joueurs dormaient, j'ai fait du porte à porte dans les bases militaires ou les villes du nord de la carte pour équiper petit à petit mon perso. Au bout d'une semaine d'exploration et de loot intensif, après avoir crapahuté dans les sous-bois sur des dizaines de kilomètres, mon sac à dos est devenu une mine d'or. Compas, eau, médicaments, fusil d'assaut, munitions, veste tactique, poche de sang, vitamines... et des monceaux de bouffe. J'étais "stuffé comme un porc", comme on dit. Il ne restait qu'à... trouver une raison de continuer à jouer.

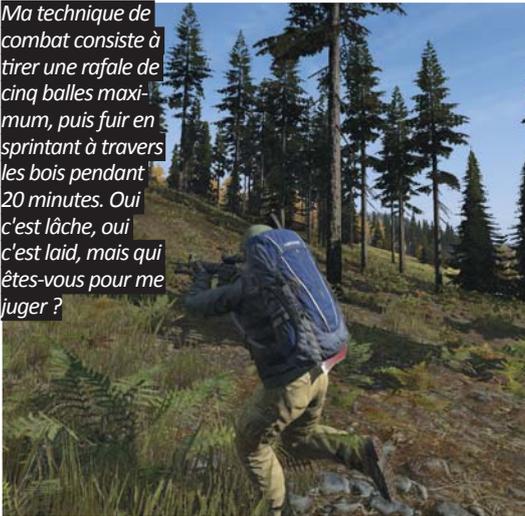
Premier baisé. Tout a basculé lors d'une banale matinée, en sortant d'un hôpital en ruine à Zelenogorsk. Alors que je pensais la ville déserte, je me suis retrouvé nez à nez avec un autre joueur. Enfin nez à dos plutôt, le pauvre était en train de fouiller un garage, il ne m'a jamais vu. Oubliant tous mes repères moraux et mon éducation humaniste, j'ai brandi mon M4 et je lui ai tiré trois balles entre les omoplates. Je l'ai abattu comme un chien. En m'approchant de lui, tremblant à cause de la décharge d'adrénaline, j'ai vu qu'il était très bien équipé. Gros sac à dos, matos militaire de qualité, des tonnes de boîtes de conserve... En une fraction de seconde, je venais d'exécuter un perso dans lequel ce joueur anonyme avait sûrement investi plus de 8 ou 10 heures de jeu. Mon cœur battait la chamade et j'étais triste. Impossible de m'excuser, de me faire pardonner, j'avais tué un innocent. Nous aurions pu être amis, explorer ensemble la ville suivante, peut-être s'échanger nos e-mails puis nous retrouver sur Skype. Au lieu de ça, je lui ai tiré dans le dos, sans un mot, comme un vulgaire assassin. Un assassin à la fois honteux et étrangement satisfait. Comme si ce meurtre avait réveillé en moi une étrange soif de sang. Je voulais continuer à tuer d'autres joueurs... mais des joueurs méchants, pour ne plus me sentir coupable. Des joueurs que je n'aurais pas aimés dans la vraie vie. L'évidence m'a alors sauté aux yeux : il fallait que je me fixe pour objectif de buter uniquement des êtres veules,

mesquins, vicieux, détestables, des barbares qui mangent du porc bouilli avec de la sauce à la menthe, bref... des Anglais. J'allais devenir le plus grand chasseur de Rosbif que *DayZ* ait jamais connu.

Mon playstyle ? Pourriture anglophobe. Dans le jargon *DayZ*, on appelle ça un "playstyle" : une façon de jouer où le joueur se fixe ses



Ma technique de combat consiste à tirer une rafale de cinq balles maximum, puis fuir en sprintant à travers les bois pendant 20 minutes. Oui c'est lâche, oui c'est laid, mais qui êtes-vous pour me juger ?



Mon spot de sniping préféré, juste au-dessus de la base aérienne de Balota. Elle offre un rendement moyen d'environ une victime par heure.



propres objectifs, puisque le jeu n'en donne pas vraiment pour le moment. Certains s'amuse à être toubibs bénévoles, à se balader en caleçon, d'autres sont des voleurs de sang, des héros sauvant les "bambis" (ces survivants débutants qui se font détrousser par les "bandits" plus expérimentés), certains s'improvisent même maire de village abandonné et accueillent les joueurs qui passent dans le coin. En ce moment, la grande mode, c'est surtout d'être preneur d'otage sadique. Les joueurs s'amuse à en subjuguer d'autres avec des menottes, puis leur font subir des sévices affreux : bouffer du désinfectant, se faire transfuser avec du sang non-compatible, se battre à mort avec un autre prisonnier dans une cellule... Mon playstyle à moi, c'est donc devenu d'écoeurer un maximum d'Anglais. J'utilise évidemment les techniques les plus scandaleuses, les plus lâches, n'hésitant pas à camper sous un sapin pendant 30 minutes pour attendre le client idéal, celui que je vais tirer comme un lapin, sans risque, dans une absence totale de fair-play. Humainement, je joue comme une ordure. Lorsqu'un groupe de 3 ou 4 Anglais passe sous mon viseur, j'aime en laisser un vivant afin qu'il puisse raconter ensuite à ses collègues morts que leur meurtrier n'est même pas venu piller leur cadavre. Je veux qu'ils comprennent que je ne les ai pas tués pour le contenu de leur sac à dos ou leur beau fusil d'assaut, mais uniquement

J'allais devenir le plus grand chasseur de Rosbif que DayZ ait jamais connu.



pour ruiner la belle petite soirée qu'ils s'étaient imaginé passer à vadrouiller dans DayZ avec leurs copains. C'est tellement bon.

Happy DayZ. Bien sûr, il y a des moments de doutes, quand je passe deux heures à zoner sans trouver une cible. Mais ça rend le carnage suivant encore plus excitant, c'est comme une drogue, je me dis toujours "Allez, encore un assassinat dégueulasse et je vais dormir". À 2 heures du matin, quand j'ai trois bouffeurs de jelly qui gambadent à 150 mètres du fût de mon canon, je ne peux évidemment pas me déconnecter et c'est reparti pour une séquence de chasse au bouffeur de porc bouilli-sauce menthe. Après une semaine de traque quotidienne et plus de 10 victimes, mon perso est toujours en vie, équipé comme un dieu vivant, mais je sais que ça ne durera pas. Malgré ma prudence maladroite, je vais finir par commettre une erreur, être trop gourmand, vouloir me buter l'Angliche de trop et finir avec une balle de fusil de chasse dans les tripes. Qu'importe. J'aurai vécu DayZ à 100 %, tel un James Dean du meurtre virtuel. Et je sais que j'y reviendrai, pour une fois de plus avoir un Rosbif dans le viseur, prendre une lente aspiration et murmurer juste avant d'appuyer sur la gâchette : "Celle-là, c'est pour Jeanne d'Arc, pour Susan Boyle, et pour avoir refusé l'euro."

(Pour des raisons diplomatiques, l'auteur de ce texte a souhaité rester anonyme.)

Euro Truck Simulator 2

En attendant Stuttgart

(ou comment j'ai appris à ne plus m'en faire et à aimer m'ennuyer)

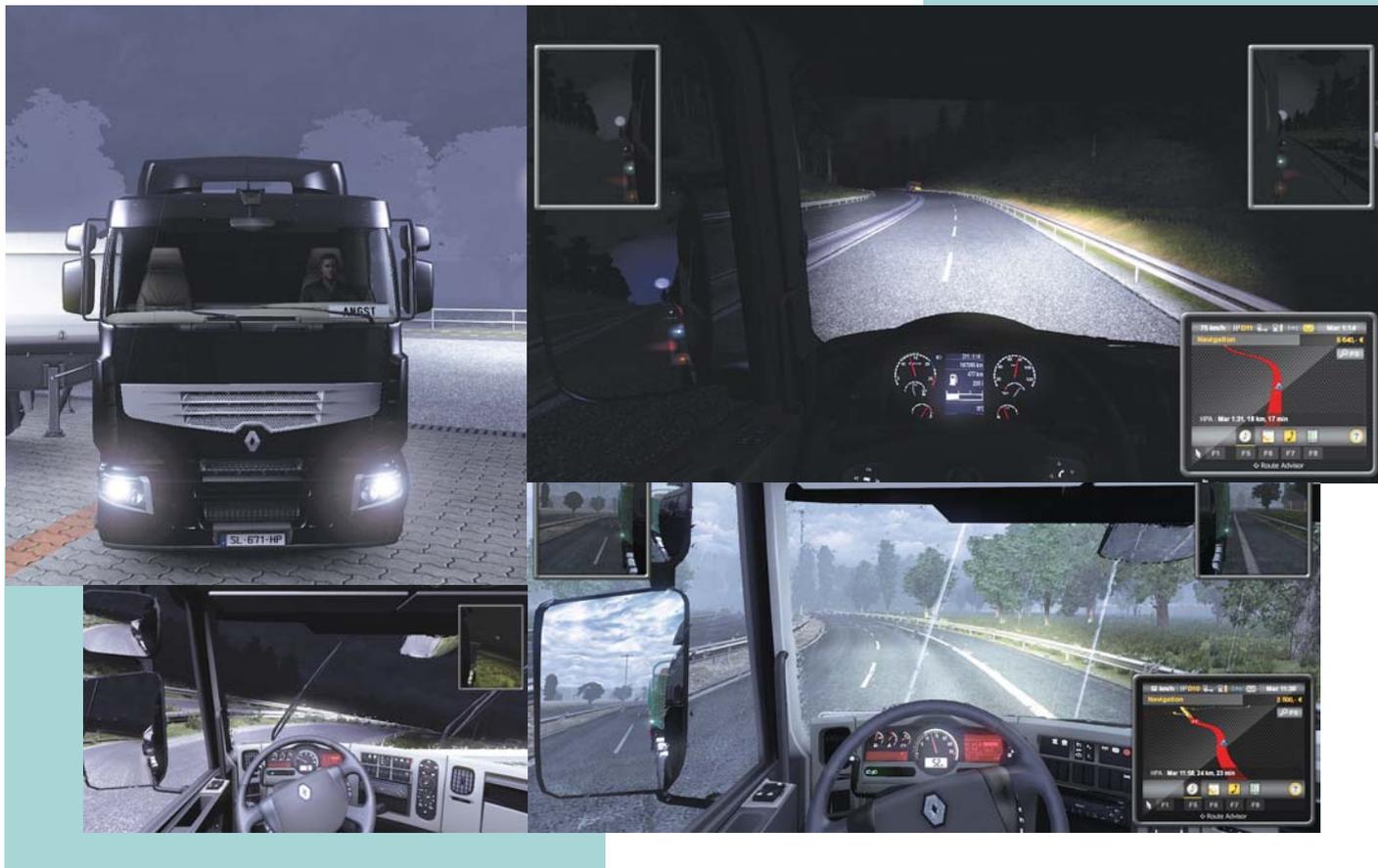
Longtemps j'ai été un type banal. Je croyais, un peu naïvement, que les jeux vidéo étaient faits pour s'amuser. Je ricanais doucement quand un indé' prétentieux parlait de jeux "artistiques" ou "politiques". J'étais un gars simple, honnête, travailleur, avec une vie sociale. Et puis il y a eu l'accident. Les soldes Steam. Le "mouais, pourquoi pas..." marmonné sans trop y penser. La carte bancaire qui dérape. *Euro Truck Simulator 2* téléchargé. Depuis, je roule, des nuits durant, sur des autobahnen presque désertes, sous une pluie qui semble ne jamais vouloir s'arrêter.

Dans *Euro Truck Simulator 2*, il pleut tout le temps. C'est bien la seule constante. Tout le reste est fluctuant, absurde. On me donne un chargement de jouets à livrer à Düsseldorf. Je conduis pendant des plombes, j'arrive, on me demande de le décharger dans une carrière. Au début je rigole, j'essaye de faire de l'esprit ("*c'est sans doute pour tenir occupés les mineurs qui se sentent seuls ha ha ha...*"), mais rapidement je ne ris plus, je roule. Une carrière ou autre chose, quelle importance ? Je charge, je décharge, mon travail n'a aucun sens, je suis persuadé que ma remorque est vide, que tout ça ne sert qu'à me tenir occupé, qu'à me promener d'un néant à un autre. Dans *Euro Truck Simulator 2*, on passe son temps à rouler en direction de villes qu'on ne voit jamais. Juste un nom sur une carte. Les routes changent, les panneaux de circulation changent, les villes non. On n'entre pas dans les villes. On reste en banlieue, même pas en banlieue résidentielle mais en banlieue industrielle, dans un no man's land constitué d'entrepôts et d'hôtels borgnes. D'ailleurs, on ne rentre pas non plus dans les hôtels, on se contente de se garer et de dormir dans la cabine du camion, sur le parking. On se dit qu'on pourrait dormir sur n'importe quel parking du coup, mais non. On dort sur ce parking-là parce qu'il y a écrit "hôtel", tout comme, sur ce regroupement d'entrepôts, il y a écrit "Paris", ce qui signifie qu'on est à Paris. Le monde n'a aucun sens, aucune forme, seuls les mots qu'on plaque dessus artificiellement lui en donnent un (et encore, assez douteux). *Euro Truck Simulator 2* ressemble à une pièce de théâtre absurde est-allemande.

Deutschland über alles. De toute façon, dans *Euro Truck Simulator 2*, tout est allemand. Cette Europe réduite à un réseau routier sans âme à peine décoré de quelques stations-service, concessionnaires MAN et agences pour l'emploi désertes. Des milliers de kilomètres d'asphalte sur lesquels on trimbale en silence des machines-outils sous

une pluie battante, scène tout droit sortie d'un rêve érotique d'Angela Merkel. *Euro Truck Simulator 2* fait tout pour nous attirer à l'Est. L'ouest de la France et l'Espagne ne sont pas modélisés dans le jeu, l'Italie à peine. Le centre de gravité, c'est la Prusse. Lentement, insensiblement, au fil des missions proposées, on est attiré vers l'Orient – ne parlons même pas du titre du seul DLC disponible ("*Going East !*"), qui vend carrément la mèche. Fini les premières heures de jeu où l'on s'extasie devant le niveau de détail ("*Regarde comme ils ont bien modélisé les panneaux belges et français, on a vraiment l'impression de changer de pays, quelle variété !*") On se contente, parce que c'est plus rentable, de rouler mille fois sur les mêmes routes grises aux panneaux bleus, au milieu de forêts sinistres ou de friches industrielles, de faire des allers-retours entre la Pologne et l'Allemagne en transportant des chargements de plus en plus volatiles à mesure qu'on accumule les certifications "transport de matières dangereuses". *Le Salaire de la peur* mais sans la peur, sans l'excitation, sans rien. Ça fait vingt heures que je joue à ce truc. Pourquoi ?

Tout n'est qu'ordre et beauté. Au début, le côté "road trip" me séduisait. L'impression, relaxante, d'être vraiment en train de conduire. Je faisais ça à la cool, en écoutant la radio. Aujourd'hui, je n'écoute plus rien. Tout juste le bruit du moteur, des essuie-glace, de la pluie (putain de pluie, ça n'en finira jamais !). Je m'ennuie et j'aime ça. *Euro Truck Simulator 2*, en plus d'être une brillante métaphore de l'absurdité de nos vies dans ce monde froid, bureaucratique et ultra-technicisé, est une incroyable réussite esthétique, un changement de paradigme dans l'histoire du jeu vidéo, jusqu'ici totalement dionysiaque. *Euro Truck Simulator 2* est le premier jeu apollinien. Dans tous les jeux jusqu'ici, le joueur, d'une façon ou d'une autre, était récompensé pour sa créativité, sa force, pour avoir exprimé sa volonté, son adresse ou sa créativité. Bref, pour avoir secoué



l'ordre du monde. *Euro Truck Simulator 2* récompense l'obéissance. Franchir une ligne continue ? Amende. Griller un feu ? Amende. Excès de vitesse de 5 km/h ? Amende. Défaut d'éclairage ? Amende. On perd vite les réflexes acquis dans *Need for Speed* ou *GTA*. On met son clignotant. On obéit et on aime ça. Tout est lisse, tout est propre, tout est calme et ordonné. On jouit de freiner au feu rouge, d'attendre, de ne rien faire, de se manger des kilomètres d'autobahn en ligne droite. On prend plaisir à respecter l'ordre absurde de ce monde mille fois plus terrifiant que celui de *Papers, Please !* parce qu'il se prend au sérieux – parce que le joueur le prend au sérieux. On en redemande, on ne peut plus s'arrêter. Allez, encore une demi-heure, le temps de livrer ce chargement de plâtre à Bratislava...

Quand reverrai-je mon petit village ?

Jusqu'au moment où l'on se sent perdu, loin, seul. Parti de Paris, au fil de dizaines de missions de livraison, toujours poussé vers l'Est par le chant des sirènes qui monte de l'Oural, je me suis retrouvé au fin fond de la Slovaquie. J'en ai marre. Marre de ces panneaux glauques, de ces routes moches. Je veux revenir en France, retrouver les péages, le décor

Euro Truck Simulator 2 est une brillante métaphore de l'absurdité de nos vies, un changement de paradigme dans l'histoire du jeu vidéo

familier. Je veux mais je ne peux pas. On ne me propose plus que des missions en Europe de l'Est. Je pourrais bien sûr prendre mes cliques et mes claques et me barrer, rouler jusqu'à Paris, mais conduire sans mission, en payant le gazole de ma poche, va me coûter une fortune. Je ne peux pas faire ça. Je suis coincé. Coincé dans des pays hostiles et laids, à transporter des containers de contreplaqué jusqu'à la fin des temps. Non, c'est décidé, je veux rentrer. J'examine les offres d'emploi. Je cherche des missions susceptibles de me ramener à l'Ouest. Il n'y en a pas beaucoup. Il va falloir procéder étape par étape, deux cents bornes par deux cents bornes. Ça prendra longtemps, je devrai faire des détours, mais j'y arriverai. Je livrerai des navets en Autriche, du fumier en République Tchèque, des gravats en Allemagne, des déchets toxiques en Belgique mais je rentrerai chez moi ! Les testeurs branlos se demandent quand le jeu vidéo aura son *Citizen Kane*. Je n'en sais rien mais il a déjà son *Odyssée*. Joyce peut aller se rhabiller, l'Ulysse moderne c'est moi. Un jour je reverrai Ithaque. Pour le moment je roule sur une autobahn, je regarde la pluie tomber en attendant ma prochaine escale. Arrivée à Stuttgart prévue dans 143 kilomètres.

Louis-Ferdinand Sébum

YOU DON'T KNOW JACK

LOST IN TRANSLATION

Avant de me lancer dans l'écriture de ce papier, alors que je venais de réaliser que neuf épisodes de *You Don't Know Jack* étaient disponibles sur Steam, je me disais que j'allais pondre un article plein de joie de vivre, absolument extatique. Un miracle de Noël.

10 Theoretical Science on a Sesame Seed Bun \$3,000

If McDonald's™ utilized the Baconian method to experiment with new bacon double cheeseburger recipes, on what would their conclusions be based?

1. observed facts
2. customer sampling
3. good guessing
4. burger theory

Vous comptiez trouver dans le tas la version française du jeu ? Ha ha, vous êtes choupin. Et de toute façon, elle ne tourne plus sous Windows 7 ou 8...

Boul' \$1,000

10 Trouser Trout \$2,000

Which of the following statements about this man is most likely true?

1. He's having grouper sex.
2. He can't carry a tuna.
3. He's wearing his herring aid.
4. He's Finnish.

Boul' \$1,000

10 Pompous South American Animals

Cocky llama may cuss.

"Rock Me Amadeus"

\$0

It's a 1980s song ...
... about a famous composer.
Falco really "rocks" you.

Boul' \$4,000

En fait, c'est un peu plus compliqué. Mettre la main sur autant d'épisodes de la "meilleure simulation de show télé décérébré mais vachement brillante quand même jamais créée", c'est un peu comme réussir à attraper tous les Pokémons : c'est méga-chouette, vraiment hyper-gratifiant. Sérieux, j'en rêvais depuis quinze ans. Mais, maintenant, j'en fais quoi ? *You Don't Know Jack*, c'est une merveilleuse variation sur le QCM qui réussit à planquer, avec un talent gigantesque, les questions d'érudition et de logique sous un vernis débile de pop

culture. Sauf que c'est en anglais. Ou plutôt en américain. Ce qui, théoriquement, ne devrait pas poser de problème aux gens ayant l'habitude de jouer en version originale. Sauf que le vernis de pop culture est lui aussi américain. Et alors, me direz-vous ? Tout fin commentateur de la chose culturelle sait que le seul vernis débile de pop culture méritant d'être retenu vient de là-bas. Oui, sauf que la pop culture, ça se traduit, ça se trahit. Et que ça vieillit très mal aussi. Si bien qu'il est difficile pour de pauvres Français de saisir toutes les références, surtout quand elle datent de 1995 ou se concentrent sur les émissions de télé pour retraités floridiens du début des années 2000.

Incident zygomatique. Les neuf épisodes désormais disponibles chez nous sont, d'un point de vue "culturel", terriblement datés, voire franchement étrangers. On vous demandera de connaître le nombre d'enfants de la famille de *The Brady's Bunch* (mais aussi de leurs voisins) pour pouvoir répondre à une question sur le nombre de tétons d'une truie. Manque

de bol, la série – véritable traumatisme culturel outre-Atlantique – a disparu en 1974 sans jamais avoir été diffusée en France. Le présentateur vous insultera à cause d'une sombre histoire de couleur de guimauve et de céréales Lucky's Charm. On vous demandera de reconnaître des chansons de l'été à partir d'une mauvaise rime. On se moquera de vous, on vous lancera des pierres. C'est très douloureux. "Soul-crushing", diraient ces gens-là. Un peu comme se faire ridiculiser à l'école primaire parce que vous n'avez pas la télé. Mais, à côté de ça, il y a tant d'épreuves auxquelles on peut participer joyeusement, en se fiant à sa simple rapidité d'esprit et à son sens du jeu de mots tordu, que le prix à payer pour se marrer n'est finalement pas si élevé. Surtout que l'humiliation a toujours fait partie de la recette de *You Don't Know Jack*. Et puis, à moins de 3 euros l'épisode, à condition d'avoir un proche ou deux suffisamment anglophones, il serait bien dommage de se priver d'une expérience aussi stimulo-dépaysante.

Omar Boulon

- 12 septembre 1995 : Vol. 1
- 30 septembre 1996 : Sports
- 30 novembre 1996 : Vol. 2 // C'est lui qui a reçu une version française
- 30 avril 1997 : Movies
- 31 octobre 1997 : Vol. 3
- 20 avril 1998 : Headrush (pour les ados)
- 30 novembre 1998 : Vol. 4 The Ride
- 1^{er} décembre 2003 : Vol. 6 : The Lost Gold

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.

GUERRE DES CONSOLES : SONY GAGNE LE PREMIER ROUND

Pour le lancement d'une nouvelle console, un événement industriel et financier majeur qui ne se reproduit pour un constructeur que tous les 5 ou 7 ans, le marketing est primordial. La "guerre des consoles" commence donc toujours par une guerre de la communication. La première phase, avant le lancement, consiste à convaincre que la nouvelle console est une technologie ré-vo-lu-tion-naire, même quand il s'agit comme cette fois d'une boîte en forme de magnétoscope regroupant des composants électroniques moins évolués que ceux d'un ordinateur portable correct. La deuxième phase, c'est celle de la bataille des chiffres et nous sommes en plein dedans.



Qui a engrangé le plus de précommandes ? Qui a vendu le plus le premier jour ? Le premier mois ? Dans le monde entier, ou à l'inverse dans un territoire particulièrement stratégique ? Le but est bien entendu de lâcher quelques chiffres impressionnants bien choisis afin de convaincre l'acheteur hésitant, celui qui ne voudrait surtout pas se retrouver dans deux ans avec une console passée de mode sur laquelle ne sortent plus les jeux qui comptent.

Microsoft a ouvert le bal en annonçant avoir déjà vendu en 2013 plus de 3 millions de Xbox One. Et Sony de répliquer quelques jours après avec le chiffre de 4,2 millions de PlayStation 4 vendues. Trois questions pour une séance de décryptage : comment comparer ce lancement au précédent ? Est-ce que l'écart entre les deux constructeurs est significatif ? Qu'est-ce que ça veut dire pour la suite ?

Avant de relayer ces gros chiffres, peu de commentateurs ont pris la peine de retrouver ceux de la génération précédente, histoire de comparer : sur les six premières semaines de lancement, il apparaît que les Xbox One / PS4 affichent grosso modo des ventes deux fois supérieures

aux Xbox 360 / PS3. La comparaison s'annonce un peu bancal dans la mesure où la PS3 est sortie à l'époque avec un an de retard sur sa concurrente (fin 2006 contre fin 2005). Mais de toute façon, crier au triomphe cette année est ridicule puisque entre-temps, entre 2005 et 2012, le marché global du jeu vidéo a été multiplié par deux. Donc à marché constant, les performances de lancement sont similaires d'une génération à l'autre.

En revanche, le fait que la Xbox accuse déjà un retard de ventes est tout à fait significatif. Certes, elle a été lancée une semaine plus tard et dans seulement 13 pays contre 32 pour la PS4. Mais cette dernière a subi des ruptures de stocks plus fréquentes (indiquant que la demande est forte) et le seul marché important qui ne soit pas encore attaqué est le Japon (sortie le 22 février pour la PS4, pas encore de date pour la Xbox). Or, dans le duel Sony/Microsoft, les ventes au Japon sont généralement en faveur de Sony (à l'inverse des ventes aux États-Unis). La PlayStation démarre donc beaucoup mieux et après avoir résolu ses problèmes d'approvisionnement et lancé sa console au Japon, Sony aura certainement accru son avance avant l'été.

Quelles conclusions en tirer ? D'abord que Nintendo et sa Wii U sont très mal, mais c'est une autre histoire. Ensuite que Microsoft paye cher ses erreurs de positionnement et de communication de l'été dernier. À moins d'une reprise très agressive de l'initiative par Microsoft, par exemple avec une baisse de prix (brute ou sous forme d'une version moins chère sans Kinect), il est quasi certain que la PS4 finira 2014 en leader.

Est-ce que pour autant cela aura un impact sur les choix des éditeurs et des développeurs ? Probablement pas. Étant donné leur hardware sensiblement identique, Microsoft et Sony sont en passe de réaliser le vieux rêve des éditeurs, à savoir un marché unifié derrière une "console unique" facilitant les choix techniques et les ventes. Une situation qui existait déjà *de facto* lors de la quasi-hégémonie de la PlayStation 2, avec l'énorme l'inconvénient d'avoir concentré tous les pouvoirs dans les mains de Sony. Tandis qu'une seule console, mais avec deux constructeurs en concurrence, cela ressemble au Paradis des éditeurs de jeux. Pas sûr que ce monde-là, fait de portages aussi tièdes que calés sur la plus faible des deux machines, soit tellement au goût des joueurs.

Ivan Le Fou



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**

Bac à sable : *loc. nom.* dans la réalité, espace tout plat réservé aux enfants et rempli de crottes de chien. Dans les jeux vidéo, espace scénaristiquement plat réservé aux grands enfants qui le remplissent de leurs propres crottes.

Chargeur : *n.m.* là où on met les balles. Se recharge instantanément comme le réservoir d'un pistolet à eau, en le plongeant dans une bassine remplie de munitions.

Intelligence Artificielle : *loc. nom.* branche de l'informatique au carrefour de la théorie de l'information, de l'algorithmique et des neurosciences dont le but est le développement du PNJ parfait, qui ira toujours se coincer pile dans la porte que vous aviez l'intention de franchir.

Nolife : *n.m.* quelqu'un qui joue autant que vous mais que vous n'aimez pas.

Noob : *n.m.* quelqu'un qui joue aussi mal que vous mais que vous n'aimez pas.

Patch : *n.m.* dernière phase de développement d'un jeu qui intervient après la sortie de ce dernier. Appelé DLC quand l'éditeur réclame quelques euros en échange.

Téléporteur : *n.m.* astuce de level designer feignant. Plus facile à modéliser qu'un escalier, plus facile à scripter qu'un ascenseur.

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 :





← Premier jeu de baston "nouvelle génération", Killer Instinct impressionne sur bien des points. Avant tout, le retour de la licence en elle-même, attendu depuis de nombreuses années par des fans de la première heure (1994). Ensuite, l'arrivée d'un gameplay très frénétique que l'on n'avait pas vu depuis longtemps. Enfin, ces particules. Non mais vous avez vu ces particules ? MAIS VOUS AVEZ VU CES PART-

Journalisme 2.0 is back

Foi de Canard

Par Fishbone



On ne vas pas se mentir, je porte autant d'affection au concept des lunettes connectées qu'à celui des montres idoines. En gros, aucune. Alors j'avoue, à la lecture de cette histoire dans laquelle un porteur de Google Glass équipé de verres correcteurs a été interpellé puis interrogé comme un malpropre par le FBI, juste pour avoir eu l'outrecuidance de porter ses lunettes "de vue" dans une salle de cinéma, j'ai doucement ri. Vite expliqué, les responsables de la salle ont repéré le sauvageon et son périphérique du diable pendant la projection de The Ryan Initiative et, pensant qu'il enregistrerait l'œuvre en douce à l'aide de ses lunettes, ont illico appelé la MPAA (Motion Picture Association of America) pour dénoncer la racaille. Toute émoustillée, cette brave MPAA a alors contacté le FBI pour qu'il appréhende le suspect en plein flag. Une opération d'envergure qui a mobilisé une petite dizaine de policiers, il fallait bien ça. Une fois humilié publiquement et travaillé au corps pendant une bonne heure, l'homme a été libéré puisque les lunettes ne comportaient pas plus de contenu illicite que de schéma de bombe nucléaire signé Al Qaïda. Morale de l'histoire : lunettes connectées ou cours de plongée à Guantanamo, un jour viendra, il faudra choisir, camarade.

SI TEGRA APRÈS LES FÊTES, ARRÊTE LE BEURRE

Après Tegra, Tegra

C'est au CES que Nvidia a présenté le Tegra K1 – et non pas Tegra 5 –, un nouveau SoC dont la partie GPU repose sur Kepler. Selon les premiers tests réalisés par Tom's Hardware sur un prototype bridé à 2 GHz (2,3 GHz prévus de série) et le benchmark GFXBench 2.7.5 T-Rex, le Tegra K1 turbine à 2,5 fois la vitesse d'un Tegra 4 et 2 fois celle d'un Snapdragon 800.

TU QUOQUE MI FILI

La lutte des classes actionnaires

Un recours collectif a été initié contre AMD par plusieurs de ses actionnaires courroucés. Selon eux – et selon leurs facétieux avocats qui se frottent déjà les mains –, la firme aurait gonflé les chiffres officiels des commandes de l'APU Llano entre octobre 2011 et 2012. Ce, afin de pousser à l'achat d'actions maison, vous pensez bien. La douche froide a eu lieu mi-2012, lorsque AMD a finalement reconnu publiquement que la demande en APU Llano n'était pas si folichonne que fanfaronné, avec pour conséquence une chute flagrante de la valeur du titre. Voilà pourquoi nous avons des actionnaires qui passent à l'action pour récupérer les pertes de leurs actions en entamant une action en justice. OK, pas terrible comme chute, mais c'est la news de chauffe hein, on n'est pas des bêtes.



DDR4 en mode Crucial

LE CHANGEMENT, C'EST PLUS TARD

Crucial va commercialiser ses premiers kits mémoire DDR4 à destination des serveurs dès le printemps prochain. Il faudra attendre l'automne pour que la nouvelle génération de barrettes à destination des PC de bureau de riches parvienne jusqu'à nous à un prix déraisonnable. Pour rappel, la DDR4 offre un densité de mémoire accrue (modules de 4 et 8 Gbits en 2015), de bien meilleurs débits et une consommation moindre que la DDR3. Sur le papier, la différence de performance se veut notable, en tout cas bien plus qu'entre la DDR2 et la DDR3.

Normal ou subdien ? TITRE IMPROBABLE ET MEMOIRE DISPENDIEUSE

Je me rappelle parfaitement, oui vous entendez, parfaitement, avoir écrit quelque chose sur l'augmentation des prix de la DRAM il y a peu. Telle-ment peu que c'était dans le dernier numéro en fait, ah ça vous voyez, on ne me la fait pas. Même qu'il y était question d'un "retour à la normale" en mars, suite à l'incendie de l'usine de SK Hynix. Eh bien, bonne nouvelle, la firme prévoit désormais la chose pour le mois de février. Évidemment, il n'est pas question de préciser ce que le terme de "tarif normal" évoque à leurs yeux. Car, que l'on parle des prix d'il y a un an, d'il y a six mois ou d'il y a trois mois, la différence se chiffre en dizaines de pourcents.

Un nouverizon pour la TV d'Intel

TÉLÉ ABANDONNÉE, TÉLÉ ADOPTÉE

Le projet avorté de télévision par Internet d'Intel a finalement trouvé reprenneur en l'entité de Verizon. Ce dernier hérite ainsi du projet complet, des brevets et des 350 employés liés, contre une somme officielle de 500 millions de dollars. Contrairement à Intel, Verizon sera plus à l'aise dans la négociation des droits pour alimenter son réseau en contenus de qualité. Par exemple, attention scoop, nous aurons droit à un original et rafraîchissant mélange de télé-crochet et de film d'action (photo prise par notre agent infiltré).



SOCKET UN JOUR, CHAUSSETTE L'AUTRE

L'appel du changement

L'art de la remballe ne concerne pas que les steaks et les GPU de ces messieurs AMD et Nvidia. Si l'info de VR-Zone China s'avère exacte, AMD prévoit de renommer le socket FS1b en socket AM1 afin d'accompagner la sortie de nouveaux APU Kabini en mars. Voilà c'est tout, j'ai pensé que vous seriez content de le savoir. De rien, ça m'a fait plaisir. Ah non, en fait ce n'est pas tout. Autre exemple de remballe relevée par Hardware.fr, la Radeon R7 260X est bien une Radeon HD 7790 aux fréquences modifiées... Le GPU est certes overclocké par rapport à une HD 7790 d'antan, mais certaines R7 260X disposent cependant d'une fréquence inférieure à la spécification officielle d'AMD. Cette fois c'est bon, vous pouvez passer à l'info suivante. Ah non attendez ! Non allez-y c'est bon. Ah si au fait ! Non rien finalement. Oui, c'est très drôle, je peux tenir des heures comme ça.



Des lentilles et du sucre

DIABÈTE CERTES, MAIS LENTILLES INTELLIGENTES



Le diabète touche chaque jour un nombre croissant de personnes – 371 millions en 2012 et jusqu'à 592 millions en 2035 selon les estimations de l'International Diabetes Federation – et c'est dans ce contexte que le laboratoire de Google, Google X, développe une lentille de contact "intelligente" pour aider les malades. Le périphérique est ainsi équipé d'un capteur contrôlé par une puce afin de mesurer le taux de glucose présent dans le liquide lacrymal, ce, une fois toutes les secondes. Le résultat est ensuite transmis sans fil à l'application idoine. Si Google n'est pas le premier à travailler sur ce type de projet, il pourrait toutefois être celui qui obtiendra la certification de la FDA, la Food and Drug Administration nord-américaine. À noter que Google ne produira pas lui-même ses lentilles mais s'associera à des industriels spécialistes en la matière. Les lentillotiers, donc.

Imprime ta maison

MAÇON IN THE MACHINE

Encore un nouveau débouché pour l'impression 3D. Voici que le professeur Behrokh Koshnevis de l'université de Californie du Sud a conçu – sur le papier – une imprimante 3D capable de fabriquer des maisons, que ce soit sur Terre ou dans les prochaines colonies de l'espace. En fait d'imprimante, il faudrait plutôt parler de robot de construction consistant en un portique équipé de rails parallèles et d'une buse mobile. Sa technologie est baptisée "Contour Crafting" et permettrait de fabriquer une maison de 230 m² en 24 heures. D'après Behrokh, qui ne gagne pas sa vie en construisant des maisons on l'aura compris, son système n'a que des avantages : coût limité, personnalisation aisée, empreinte écologique réduite...

Kaveri, c'est lancé

APU QU'À LES VENDRE

AMD a officiellement lancé ses nouveaux APU Kaveri, en remplacement des Richland, eux-mêmes successeurs des Trinity. Trois modèles ouvrent la marche : A8-7600 (3,1 GHz, 3,8 GHz en mode Turbo, GPU 720 MHz à 384 unités de calcul, pas encore de prix), A10-7700K (3,5 GHz, 3,8 GHz en mode Turbo, GPU 720 MHz à 384 unités de calcul, 150 euros environ) et A10-7850K (3,7 GHz, 4 GHz en mode Turbo, GPU 720 MHz à 512 unités de calcul, 170 euros environ). Pour le reste, ça cause socket FM2+, architecture Graphic Core Next (Radeon HD 7x), contrôleur PCIe Gen3 et DSP TrueAudio. Reste à voir ce que cela donne face aux i3 et i5 d'Intel.



DAB en péril

QUAND FAUT PAYER, ÇA TRAÎNE, COMME DAB

Si les établissements bancaires sont efficaces lorsqu'il s'agit de foutre l'économie mondiale en l'air, de spéculer sur les matières premières au détriment des peuples, de harceler ces salauds de petits débiteurs, de saisir des maisons pour quelques échéances en retard ou encore de facturer des frais exubérants à tour d'opérations – quelques exemples parmi d'autres bien sûr –, ils le sont un peu moins lorsqu'il s'agit de sortir la monnaie pour mettre à jour les distributeurs automatiques de billets. Car voilà, une grande majorité du parc mondial exploite encore Windows XP, malgré la fin du support technique entérinée pour le 8 avril prochain et annoncée depuis trois ans. En attendant d'être équipés de Windows 7, ces DAB obsolètes deviendront alors des cibles de choix pour les astucieux qui pourront exploiter des failles de sécurité peinarads. Seule option en attendant la lente mise à jour des bornes : que l'établissement concerné s'acquitte d'une extension de support technique, payante cette fois. Mais pas d'inquiétude, au bout du compte, ce n'est pas eux qui acquitteront la note.





I.A. QU'À PRENDRE LES ESCALIERS

Ascenseur épieur

La volonté malade de l'industrie pour assister la populace dans toutes ses actions les plus basiques m'effraie chaque jour un peu plus. Avec pour exemple cette I.A. d'ascenseur développée par les chercheurs de Microsoft. Oui, je le répète, une I.A. pour ascenseur... Et autant vous habituer à ce genre d'incongruité puisque, selon leur chef Peter Lee, la création d'Intelligences Artificielles diverses et variées est devenue une priorité pour la firme. Ça promet donc de l'I.A. machine à laver, de l'I.A. douche, de l'I.A. WC... Pour en revenir à l'I.A. d'ascenseur, attention c'est incroyable, elle permet d'emmener les utilisateurs directement à leur étage, sans que la feignasse qui sommeille en eux ait besoin d'appuyer sur un bouton. Un effort physique qui frôle la maltraitance avouons-le, même si on s'approche du panneau en Segway comme tout homme civilisé et obèse se doit de faire. Pour parvenir à ses fins, Jo le monte-sac à viande 2000 a été équipé de nombreux capteurs pour analyser les comportements des gens pendant trois mois, ah oui quand même. Et je n'évoque même pas la problématique de la vie privée d'un tel système, non, je sens que ça va m'énervier. Sinon, Peter et son équipe travaillent également sur un assistant virtuel, genre "Sir" en plus puissant puisqu'il tentera de deviner l'intention derrière la recherche posée. J'en ai une : "Où puis-je trouver une hache et un jerrycan d'essence ?"

La voix de son maître

AMAZON DEVIENDRA RECONNAISSANT VOCALEMENT

Après l'annonce des livraisons par drones ou encore d'anticipation des intentions d'achat des clients, Amazon refait parler de lui avec un projet en rapport avec la reconnaissance vocale. Peu d'informations encore en la matière, puisque les travaux sont censés rester secrets. D'après Michael Phillips, à l'origine de l'assistant vocal Vlingo (iOS), Amazon développe "un nouvel appareil dont l'interface fera usage de la reconnaissance vocale". Par ailleurs, une annonce de recrutement d'ingénieurs par Amazon fait état d'un nouveau produit qui permettra de "déployer de façon originale du contenu multimédia auprès de ses utilisateurs tout en bouleversant le marché (...), un nouveau produit encore plus important que Kindle". Bueno, à suivre donc.

LE PATCH DU PATCH EST LÀ

Maintenance technique de Surface

Les ingénieurs de Microsoft ont enfin sorti le correctif attendu par les utilisateurs de Surface Pro 2, tout du moins ceux qui ont eu le malheur d'installer la mise à jour de décembre dernier. Ce firmware a effectivement eu des conséquences délétères sur l'autonomie de la tablette, avec l'impossibilité de recharger celle-ci à 100%. C'est ballot effectivement. Le nouveau firmware corrige donc ce phénomène, mais pas plus. Pour profiter des améliorations annoncées précédemment par Microsoft, comme les nouveaux pilotes Wi-Fi et une stabilité améliorée du système, il faudra attendre la prochaine fournée, attendue sous peu. Oui, il y a une répétition, mais c'est exprès, décidément vous ne comprenez rien à l'art.

\$50 le smartphone

NON MAIS ALLÔ COMBIEN ?



Galvanisé par le succès du Moto G, Motorola souhaite continuer sur sa lancée et proposer des smartphones à 50 dollars. "Dans la plupart des pays, 179 dollars c'est encore beaucoup d'argent, il y a un marché énorme pour des terminaux en dessous de 179 dollars. (...) Pourquoi ces terminaux ne pourraient être vendus à 50 dollars ? Il n'y a aucune raison que cela n'arrive pas. Nous allons travailler dans ce sens", explique son PDG Dennis Woodside à Trusted Review. Motorola, Google quoi, vise ainsi clairement le marché de l'entrée de gamme, effectivement prometteur. Car sans même parler du prix, il existe aujourd'hui une réelle demande en terminaux aux fonctionnalités basiques : appel, SMS, navigation, musique, jeux, vidéo, photo, applications, assistants vocaux... Bon OK, oubliez ce que je viens de dire.

RETOUR VERS LE FUTUR

Windows 8 se fait virer



Nous venons de l'apprendre, Windows 9 sera à nouveau doté d'un bouton "Démarrer" à papa, comme quoi le client a toujours raison, voici une nouvelle humiliation publique à endurer pour Windows 8/8.1. "À la demande populaire" – comme on peut le lire sur un bandeau du site nord-américain du constructeur –, HP réintroduit Windows 7 dans l'offre accompagnant ses machines (avec une réduction de tarif à la clé). Si Windows 8/8.1 reste la plupart du temps sélectionnable, il n'apparaît toutefois plus en premier choix pour un certain nombre de PC portables ou de bureau. Pour l'heure, HP France n'a pas emboîté le pas à son ersatz états-unien, suspense, suspense, quand tu nous tiens, tiens.

SteamOS s'assouplit

EAUPERATING SYSTEM

La dernière version de SteamOS se veut plus ouverte sur le monde, avec d'une part la possibilité de l'installer sur une machine qui dispose d'un simple BIOS (auparavant il fallait de l'UEFI), de l'autre la gestion d'un double boot pour tester la chose sur une partition de son cru. Gaffe quand même pour le double boot, c'est expérimental, ça peut vous péter à la gueule à tout moment. Évitez de l'installer au bureau, quoi.



Spam ma faute, c'est la friteuse

CRIME EN BANDE CONNECTÉE



Les objets connectés ont le vent en poupe chez les hackers, au point que les gens de Proofpoint estiment que 100 000 de ces périphériques hétéroclites appartiennent à un botnet. Comprendre que ces machines "zombies" ont été vérolées afin de servir notamment à la production de spams via le réseau qu'elles constituent. Ces "thingbots", comme aime à les appeler Proofpoint, présentent un avantage certain pour les pirates : leur sécurisation "n'est pas optimale" et laisse beaucoup de marge aux margoulins pour zombifier ici un téléviseur, là un réfrigérateur, là-bas un truc jaune bizarre avec un regard lubrique qui regarde un type en short. Oui, un truc jaune bizarre avec un regard lubrique qui regarde un type en short, ces gens ne respectent rien. Bon, sinon, si quelqu'un arrive à comprendre la symbolique de cette photo, je suis preneur...

C'EST LA CRISE MERDE QUOI

9 600 000 000 = 5 400

En plus de la mise en veille de la toute neuve Fab 42 initialement destinée au 14 nm et dont l'ouverture a été repoussée "à une date future", Intel va se séparer de 5 % de son personnel. Soit environ 5 400 postes sur le plan mondial, comme l'a



confirmé son porte-parole Chris Krauter : "Nous nous attendons à ce que notre nombre de salariés baisse d'environ 5 % d'ici la fin de l'année. Ceci rentre dans le cadre de l'ajustement de nos ressources humaines aux besoins professionnels." Une rhétorique comme on les aime, avec l'emploi – si j'ose dire – de "s'attendre" pour mettre de la distance entre Intel et la décision de virer du monde et le magnifique "ajustement (...) aux besoins professionnels" en lieu et place de "comptes à rendre aux actionnaires".

Il faut dire que les DAF sont tendus puisque Intel n'a gagné que 9,6 milliards cette année contre 11 l'année dernière (52,7 milliards de chiffre d'affaires contre 53,3 un an plus tôt). Alors oui, je sais ce que vont dire les analystes pour la défense d'Intel : l'important ce ne sont pas les chiffres mais la tendance, qu'une boîte de cette taille se doit de prévenir plutôt que de guérir, que si elle taille dans les effectifs c'est forcément que les prévisions sont mauvaises, que mieux vaut licencier un employé aujourd'hui plutôt que deux demain et autres justifications du même acabit. Je constate simplement que le levier d'ajustement activé en priorité concerne quasi systématiquement la même catégorie sociétale, cette "ressource humaine" immédiatement considérée comme superflue dès lors qu'elle commence à grignoter le bon pain du bénéfice par action. Mais soit, que chacun se fasse son opinion sur la question, vous connaissez la mienne.

OCZ, jusque-là ça va

SSD OUI, DCD NON !

C'est confirmé mon Gégé, c'est bien Toshiba qui va gober l'activité SSD d'OCZ afin de produire rapidement des SSD entièrement "maison". Le rachat a été validé par les autorités américaines, ce qui permet au PDG d'OCZ Ralph Schmitt de respirer un grand coup : "Nous sommes heureux de recevoir l'approbation de la justice, cet accord garantissant à notre entreprise de poursuivre la majeure partie de ses activités et de pouvoir continuer à apporter des nouveautés sur le marché du stockage SSD. Nous apprécions tout le soutien reçu de la part de nos actionnaires et créanciers qui ont rendu cela possible." Prochaines étapes pour la firme, vendre la division PC Power & Cooling, puis la moquette et les posters de lolcats de la cantine.



Payer pour vendre

WINDOWS PHONE 8 AU FORCEPS

D'après le blogueur Eldar Murtazin qui se veut introduit, Microsoft va lâcher des sommes conséquentes pour convaincre Samsung, Sony, Huawei et quelques autres fabricants de smartphones de produire un appareil Windows



Phone 8. Question chiffres, Eldar n'y va pas avec le dos de la main morte puisqu'il avance une enveloppe de 1,2 milliard de dollars pour Samsung, 600 millions pour Huawei, 500 millions pour Sony et encore 300 millions pour les copains. Des chiffres énormes que Microsoft, sans renier le principe de "co-marketing" avec des partenaires, a démentis via Frank X. Shaw, son directeur de la communication. Reste à voir si les sommes annoncées – qu'elles soient fantaisistes ou non – correspondent à du cash sonnante ou trébuchant ou bien plutôt à la valeur des licences que Microsoft accorderait alors gratuitement, voire à prix cassé.

DÉLUGE DE NOUVEAUX CPU

Dépoussiérage de janvier

Intel a mis à jour son offre CPU en remplaçant un grand nombre de processeurs mobiles par de nouveaux modèles plus performants de 100 MHz, mais à tarif identique. Bonne nouvelle donc. Même si la joie vous submerge et affole vos sens, vous noterez néanmoins l'apparition d'une nouvelle référence, le Celeron 2961Y (Haswell), un Dual-Core de 1,1 GHz, 2 Mo de mémoire cache, HD Graphics (200 à 850 MHz), TDP de 11,5 watts, 107 dollars le bout.



LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

La NASA aime l'Oculus

Les Dieux sont avec Oculus VR, la firme à l'origine de l'Oculus Rift. Car voici que le casque de réalité virtuelle intéresse désormais la Nasa, tout du moins la division "Interface homme-machine" de cette dernière. Plus spécifiquement, il s'agit d'accoupler l'Oculus Rift avec Kinect afin de piloter un système JACO (bras robotisé d'assistance). Ainsi, Kinect permet le contrôle du bras articulé et le casque fournit une projection 3D en vue subjective à l'opérateur. L'objectif final est quant à lui la réalisation d'un androïde contrôlable à distance, connu sous le nom de projet Robonaut 2. Il sera chargé de réparer et maintenir des trucs dans l'espace, voire d'anéantir l'humanité en cas de besoin. Comme quoi, caissières, spatio-nautes, même destin, tous sont voués à être remplacés par des machines, même contrôlées. *"En vérité je vous le dis, plus l'œil vivace sera, plus habile le doigt se voudra, moins de caissières-astronautes il existera"* (Prophéties et grande distribution spatiale, 2001, éditions du Fishage).

En voiture Androidone

PUBLICITÉ CIBLÉE EMBARQUÉE

Pendant que les experts prévoient la généralisation des voitures à conduite automatique en 2050, voici que Google et Audi commencent à se peloter les miches afin que le premier fournisse un OS aux voitures du second. L'informatisation à outrance des automobiles ouvre effectivement de nouveaux marchés aux fournisseurs d'OS et d'applications, et il est clair de Google va se reposer sur Audi pour tenter d'imposer Android – sans surcouche tierce – dans ce secteur. Des OS spécifiques existent déjà, comme IQon (Saab), Neonode (Volvo), Apple via Siri (Honda), QNX (BMW, Porsche, etc.). *"En vérité je vous le dis, lâches s'avèrent les systèmes d'exploitation embarqués, car d'eux aucun ne descendra pour la roue changer sous battante pluie"* (Prophéties et savoir-vivre, 1714, éditions du Fishmedupanama).

MÉMOIRE
À LA HAUSSE

Feu les prix bas

TrendForce nous fait part de la hausse des tarifs de la DDR3 suite à l'incendie de l'usine de SK Hynix, productrice de 10 % de la mémoire mondiale. À titre d'exemple, les puces 256 Mo DDR3-1600 sont vendues à ce jour à 2,46 dollars contre 1,57 avant le sinistre. Si les prix devraient rebaisser à compter de février, un retour "à la normale" est attendu pour mars. *"En vérité je vous le dis, pour de la mémoire ne perdre, de barbecue à la cantine de l'usine tu n'organiseras"* (Prophéties et poulpes grillés, 543, éditions du Fishiculture).



ÇA SABRE DANS LES EFFECTIFS

Sony va pas bien, HP si



Après avoir réduit ses effectifs de 10 000 personnes pour faire face à ses pertes (143 millions d'euros au dernier trimestre), Sony devrait à nouveau procéder à de l'élagage social. 5 000 postes devraient ainsi disparaître, même si, pour l'heure, rien n'est officiel. Sinon, même topo pour HP qui prévoit de virer 5 000 personnes supplémentaires sous la pression des "marchés", ce qui porte les licenciements engagés en 2012 à 34 000. *"En vérité je vous le dis, pour les consoler à tes employés une PS4 tu donneras, une imprimante à jet d'encre, éventuellement"* (Prophéties et Assedic, 3875, éditions du Fishtrebleu).



APPLE, CE N'EST PLUS CE QUE C'ÉTAIT

Le vase se démonte

De manière surprenante, il apparaît que le dernier vase funéraire d'Apple, le Mac Pro, se démonte plutôt aisément. C'est l'avis d'iFixit, spécialiste en démontages d'objets électroniques Apple comme vous le savez. Si vous le savez. En tout cas maintenant vous le savez. Ainsi, il sera aisé de gonfler la mémoire (64 Go maximum) et pas trop compliqué de changer de processeur. De ce fait, le Mac Pro est noté 8 sur 10 en termes de "réparabilité". *"En vérité je vous le dis, de l'obsolescence tu ne feras plus un programme, pour les siècles et les siècles"* (Prophéties et tubes de caractère, 543, éditions du Fishjama).

Et le Lumia fut

WINDOWS PHONE QU'ON SE PARLE

Faut-il s'en étonner, Nokia s'avère être le premier fabricant de Windows Phone, avec 92,10 % du marché selon Adduplex. Le Lumia 520 du finlandais représente à lui seul 39,3 % de ce gâteau. *"En vérité je vous le dis, jusqu'à l'indigestion de saucisson de rennes tu te goinfreras, car bon cela est"* (Prophéties et rangifer tarandus farceur, 1025, éditions du Fishtrement).

MAIS QU'ALLONS-NOUS DEVENIR !?

Apple vs Samsung, la fin ?

Selon le Korea Times, qui cite notamment une source haut placée chez Samsung, Apple et Samsung seraient disposées à "adoucir leurs positions sur des questions controversées". Comprendre que les garnements seraient ouverts à s'octroyer des licences pour en finir avec le psychodrame juridique qui dure depuis 2011. "En vérité je vous le dis, devant le pouvoir de la licence ancestrale ton caleçon tu baisseras" (Prophéties et opportunisme utile, 1064, éditions du Fishaise).



LG a de l'homechat

LE POUVOIR À L'ÉTAT BRUT



LG présentera sa technologie HomeChat durant le prochain CES de Las Vegas, un système qui permet de communiquer avec les appareils électroménagers de la marque via SMS (via l'appli Line). L'utilisateur pourra ainsi contrôler son écosystème domotique selon ses désirs, qu'il s'agisse d'activer le robot aspirateur, de lancer une machine ou encore de placer le frigo en mode économie d'énergie. Par contre, aucun contrôle n'est prévu sur les chats, dommage. Lancement du service prévu cette année, en anglais et coréen pour le moment. "En vérité je vous le dis, de sexto à ton four tu n'enverras, car chaud comme la braise il est déjà" (Prophéties et dinde aux poireaux, 543, éditions du Fishkushima).

LES PIRATES ÉTAIENT XPÉRIMENTÉS

Par ici le grisbi

La BBC révèle qu'un certain nombre de distributeurs de billets d'une banque européenne ont été piratés au cours de l'année 2013, comprendre soulagés de leurs affriolants billets. Seul problème, la méthode employée par les voleurs restait un mystère pour l'établissement. Deux chercheurs allemands, mandatés par ce dernier, on finalement trouvé l'astuce qui a été dévoilée au dernier Chaos Computing Congress : les DAB, tournant sur XP, étaient volés par un malware qui permettait de

vider ces derniers à l'aide d'un double code spécifique. Un trou était creusé dans la façade au niveau d'un port USB de l'ordinateur, une clé USB contaminée insérée, puis le trou rebouché en attendant que le distributeur soit rechargé pour rafler le pactole. Les coupables n'ont pas été attrapés. À escrocs, escrocs et demi. "En vérité je vous le dis, si le champagne et les huitres tu apprécies, un trou de sécurité tu exploiteras" (Prophéties et margoulinages, 543, éditions du Fisheye).

Pendant ce temps, chez Samsung

ULTRA GRAND AFFICHAGE

Si Polaroid envisage de proposer une télévision Ultra HD à 1 000 dollars, ne comptez pas sur Samsung pour lui emboîter le pas. Non, lui, ce serait plutôt du genre à présenter une dalle de 110 Ultra HD 4K de 110 pouces, soit 279 cm de diagonale (3840x2160). Tiens d'ailleurs ça tombe bien, c'est justement un téléviseur de ce type que Samsung va présenter au CES.

Pour calmer les élans d'achat, rappelons que le 85 pouces coûte déjà dans les 29 000 euros. Alors le 110... Ah sinon, le 8K commence déjà à faire parler de lui. "En vérité je vous le dis, de la haute définition tu ne t'enorgueilliras point, car le tube cathodique de l'avenir a encore" (Prophéties et technologies de l'an 2000, 1927, éditions du Fishlecamp).



Bigleux Glass

UNE PETITE CORRECTION POUR GOOGLE



La société Rochester Optical va proposer des verres correcteurs pour les amateurs de Google Glass Explorer, le modèle pour riches à 1 500 dollars le bout. Les verres nécessiteront une ordonnance et les tarifs débiteront à 100 dollars pour les plus simples. À noter que Google proposera également des verres correcteurs pour son périphérique du Diable, mais à une date indéterminée (peut-être avec la version grand public des Google Glass). "En vérité je vous le dis, si tu ne vois rien, n'aie d'inquiétude, Google, lui, parfaitement pour toi voit" (Prophéties et voyeurisme boboburbain, 666, éditions du Fishcartonnée).





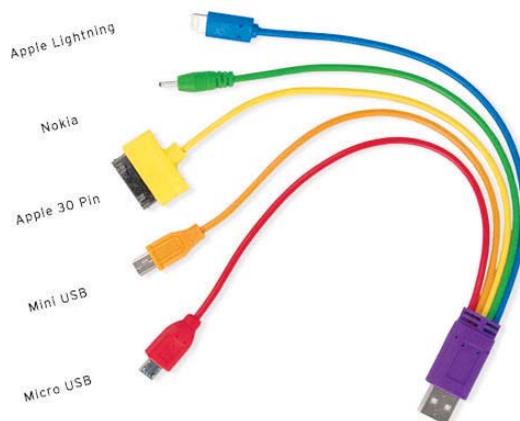
AIRTAME - financé par Indiegogo

Le projet AIRTAME est une clé HDMI qui permet de dupliquer via les airs l'écran de votre ordinateur sur une télévision, un projecteur et bien évidemment, pensez donc, un moniteur. Réservée aux machines Windows, OS X ou Linux – pas d'Android ou d'iOS –, elle propose également une fonction second écran afin d'étendre le bureau, voire de gérer un flux public pour les conférences. Il est possible de jouer sur la qualité du flux en modifiant divers paramètres : bitrate, fréquence, mémoire tampon, etc. Le tout vous en coûtera 90 dollars, livré en main. Rendez-vous sur Indiegogo pour plus d'infos.

Rainbow 5-en-1

Si vous êtes du genre à collectionner les appareils de marques diverses, victime de cette société de consommation qui aura notre peau d'une manière ou d'une autre, jetez donc un œil au Rainbow 5-en-1. Si, si, faites-moi plaisir, si vous ne le faites pas, on va me frapper et me priver de nourriture pendant une semaine. Merci bien. Vous l'aurez compris, il s'agit d'un adaptateur USB 5 en 1 qui propose

diverses connectiques : Apple Lightning, Nokia, Apple 30 Pin, Mini USB et Micro USB. Comme ça, pas de jaloux en attendant que le Parlement Européen n'impose le chargeur universel à tout ce monde, enfin surtout à Apple en fait. Par contre, je ne comprends pas pourquoi ils l'ont appelé "Rainbow". Vraiment, cela est bien mystérieux. Disponible aux États-Unis, l'autre pays des drones, pour 15 dollars environ.



Cubli - Institute for dynamic systems



Ainsi donc, les gens de l'Institute for dynamic systems ont développé un cube robotisé dont la particularité est de tenir en équilibre sur l'un de ses coins, même si le plan sur lequel il repose est incliné volontairement par un dangereux sadique, voire poussé par ce dernier. Cubli – tel est le nom du prototype – mesure 15 cm et se voit doté en son centre de roues de réaction chargées de maintenir l'attitude de l'objet en toute circonstance, en tournant dans un sens ou dans l'autre afin de compenser de manière inverse les mouvements détectés. À la différence de ses congénères, Cubli est également capable de mouvement en se déplaçant d'arête en arête. En attendant de savoir à quoi cela pourra bien servir un jour, avouons-le, c'est classe. Non ça ne s'achète pas (encore), c'est un prototype on vous dit.



AudioOrb - ST

L'AudioOrb est un projet Indiegogo lancé par les Scandinaves de ST et qui consiste en un cocon audio. En gros, vous rentrez dans l'enceinte pour profiter d'une immersion sonore qui se veut totale. La forme sphérique bloque effectivement le bruit extérieur tandis que les 18 enceintes présentes à l'intérieur sont chargées de fournir un rendu sans faille. Des coussins Tempur sont présents pour flatter

vosre magnifique enveloppe corporelle et ainsi vous faire profiter de l'expérience dans un confort *a priori* optimal. Je dois admettre que sans l'avoir testé, mon instinct de lapin me fait dire que j'adorerais en avoir un dans le salon. Bon, certes l'engin est cher car ST prévoit d'en fabriquer deux, peut-être cinq. De ce fait, la collaboration au projet est fixée à 15 000 dollars, soit le prix d'un AudioOrb par participation. Ça se tente.

FrogPad2 - FrogPad

Dans le genre clavier improbable que Lord Casque Noir devrait adorer, voici le FrogPad2. Avant tout, précisons que cet engin est destiné à écrire en anglais, vous êtes prévenu. Selon ses concepteurs, une fois maîtrisé, ce clavier de 15 touches (pour les lettres principales) permet aux plus doués d'aligner du signe à vitesse grand V, soit 100 mots par

minute et ce, d'une seule main. Il semble tout autant destiné aux mutants habitués à taper avec des téléphones portables qu'aux personnes handicapées, voire aux joueurs... FrogPad2 est proposé en plusieurs couleurs et dispose de connexions USB et Bluetooth, de macros, de touches programmables et rétroéclairées. Il vous en coûtera 150 dollars environ, pour l'heure en précommande.



Koubachi - Koubachi



Koubachi est un senseur Wi-Fi pour plantes d'intérieur ou d'extérieur (deux modèles disponibles), équipé d'un capteur d'humidité, d'un luxmètre et d'un thermomètre. OK, OK, pas la peine de hurler, je sais, ce n'est pas une nouveauté mais voilà, ça arrive à tout le monde, je viens seulement de tomber dessus. Bref, l'idée est évidemment de prendre soin de vos chers végétaux en dépit d'un pouce peu porté sur le vert. Dûment enfoncé dans le pot approprié et une fois la variété de plante à surveiller renseignée (l'app dispose d'une

aide intégrée pour s'y retrouver si vous êtes nul en verdure), vous pourrez suivre l'évolution des paramètres vitaux de votre végétal à partir d'un terminal iOS ou Android. Plus besoin de paniquer pour savoir si votre géranium souffre le martyr, Koubachi vous rappellera à l'ordre en cas de besoin. 120 euros environ pour le modèle d'extérieur, 90 euros environ pour le modèle d'intérieur. Un coût certain que le fabricant justifie par la qualité des capteurs et la présence du Wi-Fi, contrairement à des offres concurrentes (Parrot) moins coûteuses.

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 optons donc pour 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 une

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.

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 €

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



Encart Console

Ultra Street Fighter IV

Le messie revient multiplier les pains

■ Swipe to kill Bowser



Vous le savez, comme à peu près chaque semaine, Nintendo est à l'article de la mort. C'est pas moi qui le dis, hein, ce sont les analystes. Je ne vois pas en quoi il faudrait se méfier. Bref, Nintendo va mourir et c'est sûrement la faute de ces salopards de smartphones qui concurrencent le marché du jeu vidéo portable. Après les très mauvais résultats enregistrés cette année, Satoru Iwata aurait discuté avec les actionnaires et les investisseurs de l'entreprise pour leur tenir à peu près ce

langage : "L'élargissement du marché des smartphones et tablettes ne signe pas la fin des consoles de jeu. Ce n'est pas si simple", en ajoutant que malgré la situation financière de la boîte "ça n'est pas une raison pour mettre Mario sur smartphones". Bref, Iwata se la joue dignité à fond les ballons, code de l'honneur et tout le tintouin en restant campé sur la politique d'origine de l'entreprise. Enfin, Iwata aurait quitté la pièce en ajoutant "死ぬ、犬キャピタ" avant de claquer la porte. Pan, dans les dents.

■ Le retour du Roi



Ça y est, enfin, le jeu que nous attendions tous arrive ! Le Messie ludique ! Celui par lequel des générations entières de familles seront rassemblées et heureuses ! La masse émotionnelle est énorme. *TETRIS REVIENT SUR XBOX ONE ET PLAYSTATION 4* ! La grande nouvelle est apparue sur le site officiel de la Tetris Company qui indique que c'est dorénavant Ubisoft qui s'occupera du développement des nouveaux épisodes de la série. Exit Electronic Arts, place aux

frères bretons, qui vont s'occuper de la licence. À noter une phrase délicate de Yves Guillemot dans le communiqué de presse officiel : "[Nous] sommes impatients de combiner l'expertise d'Ubisoft et les capacités des consoles de nouvelle génération pour créer une expérience Tetris neuve et excitante." Il va de soi que nous ne sommes pas tenus responsables de ce qui pourrait vous arriver suite à la lecture de cette citation, à savoir fous-rires nerveux, pleurs de honte et autres accès de violence.

TELEX Pour ce télex, j'aimerais m'adresser à toi, 0,0001 % de notre lectorat qui se sentira concerné par cette information. Tamise les lumières, mets de l'encens, allume quelques bougies et détends-toi. Nous sommes entre nous, plus rien ne peut t'arriver mais il faut que je t'annonce quelque chose. *Rune Factory 4*, ce RPG de chez Neverland et Marvelous que tu attendais depuis si longtemps, ne sortira finalement pas en Europe. Non, non, ne pleure pas, reprends un peu de champagne et tout ira bien.

■ Jeux de zombies et données fantômes

À tous les heureux possesseurs de Xbox One (rappelons que nous allons bientôt mettre en place un numéro vert gratuit si vous vous êtes fait offrir une next-gen à Noël) qui ont acheté *Dead Rising 3* : Microsoft vous aime ! En effet, le titre de Capcom vient de dépasser le million d'exemplaires vendus en un mois, ce qui reste inférieur à *Dead Rising 2* qui avait peu ou prou fait le double. La même semaine, le DLC "Operation Broken Eagle" est sorti de manière un peu étrange

puisqu'il était embarqué dans une mise à jour de 13 Go. En gros, ceux qui ne voulaient pas du DLC mais avaient activé la mise à jour ont été obligés de poireauter pendant des plombes avant de pouvoir jouer. Pas très malin de la part de 'crosoft, dont on attend maintenant le prochain coup. La mise à jour de *Peggle 2* uniquement dans le prochain DLC ? Le prochain personnage de *Killer Instinct* uniquement en magasin ? *LocoCycle 2* dans une boîte de céréales ? Surprenez-moi.



// Testé sur PS Vita

OlliOlli

**ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :**

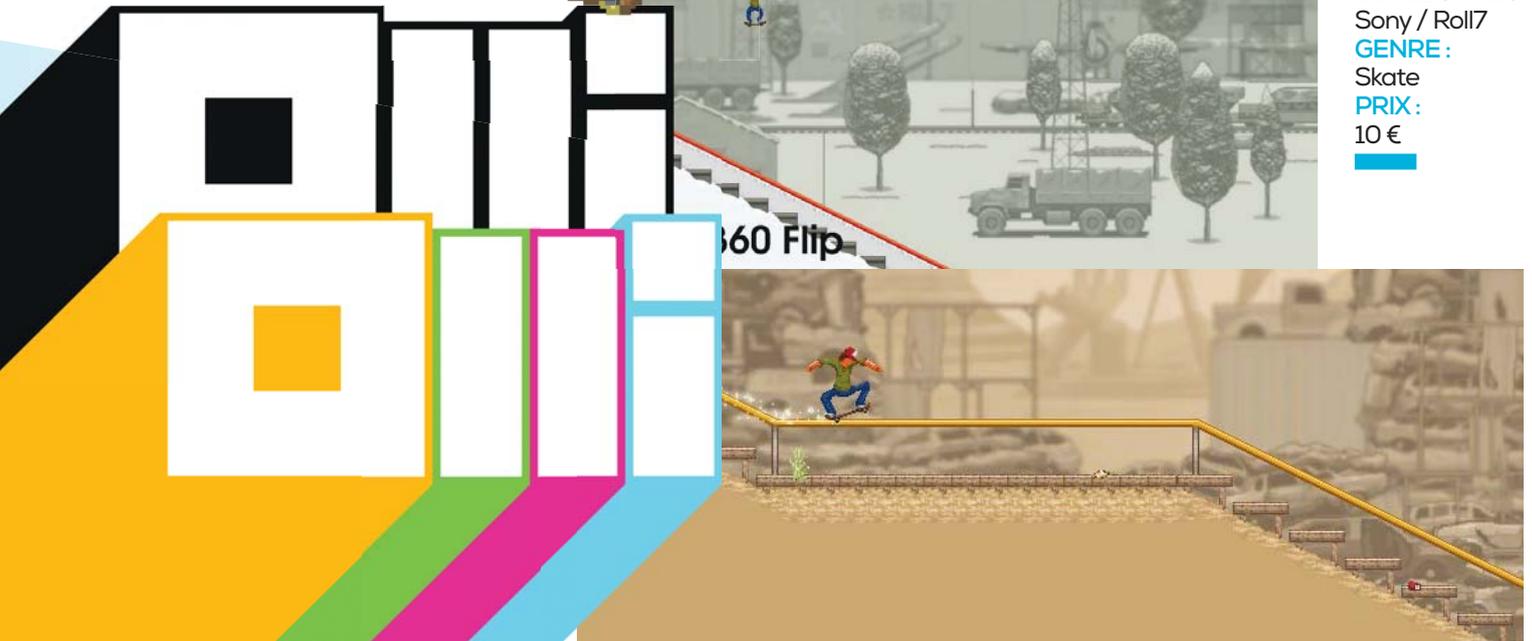
Sony / Roll7

GENRE :

Skate

PRIX :

10 €



Allez comprendre pourquoi, j'ai toujours eu un faible pour les jeux de skate. Alors que la discipline de base ne m'intéresse pas plus que ça (sérieusement, c'est quoi ce sport de vieux qui se pensent jeunes ?), j'ai perdu un nombre incalculable d'heures sur *Tony Hawk's Pro Skater 2* ou même l'excellente licence *Skate* chez Electronic Arts. Donc, quand Roll7 (une petite équipe londonienne indépendante) annonce son jeu de skate sur Vita, mon engouement est au plus haut.

Du pain sur la planche. Si je devais vous décrire *OlliOlli* de manière simple, je vous dirais tout simplement qu'il s'agit d'un *Tony Hawk* en 2D. Chaque niveau dure environ une minute et possède cinq objectifs plus ou moins difficiles à remplir. On nous demande bien sûr d'atteindre un score palier et de faire un combo super balaise, mais les autres objectifs sont parfois un peu plus fantaisistes. Il peut s'agir d'objets à ramasser dans le niveau, d'un nombre limité d'accélération ou encore d'un score minimal pour chaque figure exécutée. Toute chute est définitive et force à recommencer le niveau mais comme les runs sont particulièrement courts, difficile d'être réellement frustré. Au niveau du contenu, il y a un peu de marge avant d'avoir fait le tour du jeu puisqu'il comporte 25 niveaux répartis sur cinq environnements différents ainsi

que 25 autres niveaux "pro", beaucoup plus exigeants et difficiles. Et une fois que ces 50 stages sont pliés, le jeu débloque le "RAD mode", histoire de faire grimper la difficulté de quelques crans encore. Et si ça ne suffit pas, *OlliOlli* propose chaque jour une épreuve différente sur un stage donné. Ces challenges portent bien leur nom puisque même s'il est possible de s'y entraîner autant de fois qu'on le veut, le run "pour de vrai" n'offre qu'un seul essai. Délicieusement stressant.

Roule, maboule. Là où les développeurs de Roll7 ont fait un travail absolument exemplaire, c'est sur la maniabilité du titre. Nécessitant uniquement le stick, le bouton X, les gâchettes et une science démoniaque du timing, *OlliOlli* est un vrai bonheur à jouer. Dans les faits, il faut incliner le stick dans une direction puis le relâcher pour sauter. Ensuite, il convient d'appuyer sur X au moment où le skateur touche le sol pour valider la figure. C'est à peu de choses près identique pour les grinds, un timing excellent augmentant la vitesse du skateur sur sa barre. La qualité du timing influe aussi sur le score et une figure bâclée rapportera 500 ou 600 points au lieu d'un hypothétique 80 000 accessible avec un atterrissage parfait. Cette maniabilité aux petits oignons est renforcée par un sound design très simple mais sacrément

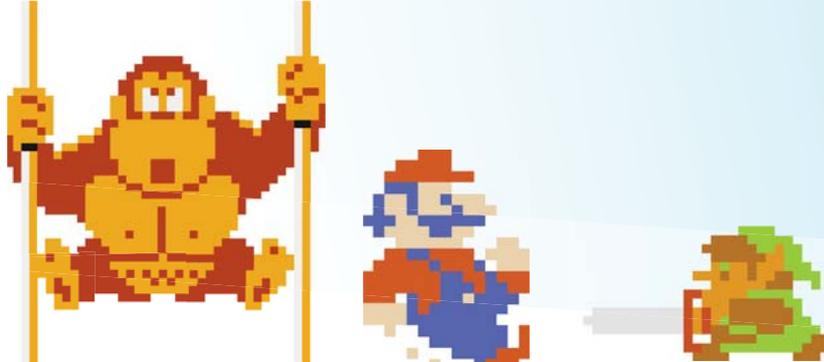
efficace. Les bruitages métalliques des grinds, le ronron des roulements... tout tape au plus juste. La bande originale du jeu est tout aussi impeccable, mélangeant hip hop lounge avec des morceaux plus électroniques, aidant aussi à relancer encore et toujours des niveaux pour en faire "une petite dernière". Il faut avouer qu'avec ses runs très courts et ses objectifs à picorer, *OlliOlli* est parfaitement taillé pour le format portable. Et hormis quelques bugs de collision rarissimes, il n'y a absolument rien qui devrait vous décourager de vous jeter sur le jeu de Roll7. Pour peu que vous ayez déjà perdu quelques après-midis à tenter des scores mirobolants dans le bowl marseillais de *Tony Hawk 2*, c'est même un indispensable.

Pipomantis

Notre Avis Instantanément jouissif et doté d'une courbe de difficulté impeccable, *OlliOlli* est le jeu d'arcade parfait. Pensé pour être joué par petites sessions mais supportant très bien la boulimie obsessionnelle, le titre de Roll7 est une vraie réussite. Et pour une fois qu'un bon jeu Vita n'est pas une repompe d'un indé PC, **8** ne vous privez pas.

// Testé sur Wii U

NES Remix



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Nintendo / Nintendo EAD Tokyo et indieszero
GENRE :
Wario Ware nul
PRIX :
10 €



La vie est une chienne. Pour vous donner une idée, je viens de passer 48 heures sous ma couette à transpirer et halluciner de mondes merveilleux à cause d'une grippe particulièrement énerve. Alors que j'arrive petit à petit à m'en remettre, que je réussis à dépasser le stade du "pleurnichons sur Twitter" pour arriver à celui du "écrivons cet article", je me rappelle que le sujet du papier est *NES Remix*. La vie est une chienne.

NES café. Alors... par où commencer ? *NES Remix* est une sorte de *Wario Ware* raté. Pourtant, tout partait parfaitement bien avec un développement confié à Nintendo EAD Tokyo 2 (responsables du fantastique *Super Mario 3D World*) et à indieszero (entreprise connue pour aider au développement de nombreux titres comme *Electroplankton*, la série des *Game Center CX* ou encore *Theatrhythm Final Fantasy*). Malheureusement, n'est pas Intelligent Systems qui veut et l'art du micro-jeu ne s'improvise pas. Car *NES Remix* est une compilation de jeux extrêmement courts prenant place dans les différentes franchises culte de Nintendo. Des niveaux, nécessitant généralement une poignée de secondes pour être terminés, vous demanderont de tuer un nombre d'ennemis donné dans *Super Mario Bros.* ou de fracturer un mur à la bombe dans le premier *Zelda*.

Une grosse quinzaine de classiques NES sont ainsi représentés, de *Balloon Fight* à *Wreckin' Crew* en passant par *Golf* et *Ice Climbers*. L'idée est en soi excellente et la présence de niveaux "Remix" terriblement difficiles et changeant parfois les règles à la volée (zones plongées dans le noir, deux héros à gérer en même temps, quand il ne faut pas finir une partie de *Donkey Kong* avec Link à la place de Mario) ne fait qu'ajouter du piment à la recette, transformant certaines épreuves en véritables tours de force. Enfin... quand ça n'est pas la maniabilité qui vient mettre son grain de sel.

NES Reboot. En effet, certains jeux (dont le tout premier *Mario Bros.*, celui qui se déroule dans une salle fixe avec son bloc "POW") ont extrêmement mal vieilli et leur maniabilité m'a fait hurler de rage dans mon salon (ou alors c'était la fièvre). Les distorsions de gameplay inventées par Nintendo EAD Tokyo et indieszero sont souvent très malignes mais pas toujours adaptées aux contrôles glissants de certains jeux. C'est d'autant plus dommage que le résultat est bon sur nombre d'entre eux même si, au final, on cherche la valeur ajoutée de cette compilation de micro-jeux. Parfois beaucoup trop simples, souvent absurdes de difficulté, ils sont finalement rarement satisfaisants. Dans le même ordre d'idées, on peut se demander à qui s'adresse

réellement ce titre. Les débutants buteront vite sur les premières difficultés pendant que les vieux briscards hésiteront entre hurler au blasphème de leurs licences préférées et relancer un des jeux originaux, bien plus intéressants. Dernier point, mais non des moindres : l'interface est tout bonnement atroce. C'est bien simple, *NES Remix* donne l'impression que l'on passe plus de temps dans les menus qu'à jouer. Puisque chaque épreuve, ou presque, permet d'en débloquer une autre et que l'animation de déverrouillage est d'une lenteur infâme, on en vient à lâcher l'affaire par frustration. Si seulement vous aviez refilé le bébé à Intelligent Systems...

Pipomantis

Notre Avis Trop décalé pour être pris au sérieux mais trop académique pour oser vraiment sortir des sentiers battus, *NES Remix* est une très mauvaise idée. Il ne suffit pas d'enchaîner des jeux de quelques secondes pour être aussi hystérique et drôle qu'un *Wario Ware*. Un vrai gâchis, qui aurait peut-être pu être évité avec les bonnes personnes aux commandes.

4

// Testé sur PlayStation 4

Super Motherload



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
XGen Studios
GENRE :
Dig Dug hardcore
PRIX : 15 €

Netsabes et moi savons parfois mettre nos différends de côté pour le bien commun. À l'heure actuelle, nous creusons. Toujours plus profond, toujours plus loin, avec le désespoir de ceux qui savent qu'ils n'ont plus rien à perdre. Sueur au front dans nos petites foreuses, nous guettons avec effroi notre jauge de carburant qui s'amenuise. On optimise alors nos routes, cherchant le moyen le plus simple pour rentabiliser chaque voyage et c'est à ce moment-là que Denis arrive derrière nous et beugle "AH BEN PERSO ÇA ME FERAIT MAL AU CUL D'AVOIR PAYÉ 400 EUROS POUR JOUER À VOTRE MERDE EN 2D". Denis a encore cassé la suspension d'incrédulité.

Mission to Mars. Alors ouais, il est peut-être pas joli notre jeu, mais il est sacrément rigolo. *Super Motherload* est – comme son nom ne l'indique pas – un jeu de forage et d'upgrades. À la manière du très chouette *Steamworld Dig* (testé et noté 7/10 par Netsabes dans le *Canard PC* n° 282), il vous est demandé de miner le plus loin possible sur Mars et de remonter le plus de minerai possible. Au début du jeu, la foreuse est absolument... euh, minable, dotée d'un stockage ridicule et d'une jauge de carburant aux fraises. À force de remonter du minerai, il deviendra possible d'acheter de nombreuses améliorations. Vitesse, puissance, espace de stockage,

radar... les choix ne manquent pas. Il est même possible de dénicher différents types de bombes pour déblayer des passages impossibles à creuser. Mais il faut avouer que seul, l'ennui pointe très très vite le bout de son nez. Heureusement, le jeu est jouable jusqu'à quatre (en local uniquement) et devient tout de suite beaucoup plus intéressant. Partage des tâches, optimisation des routes et des combos (miner plusieurs fois d'affilée le même type de minerai donne des bonus non négligeables)... il ne fait aucun doute que *Super Motherload* est taillé pour le multijoueur.

Et ça repart. C'est qu'il faut s'entraîner et se serrer les coudes pour ne pas capituler durant les premières minutes tant la maniabilité du jeu est flottante. Cette inertie un peu étrange donne très vite à *Super Motherload* de faux airs de jeu un peu foireux fini à la va-vite. C'est seulement après une petite heure que l'on arrive à assimiler la physique du titre pour finalement comprendre qu'il propose un très bon compromis entre précision et laxisme de la part des développeurs. On passera pudiquement sur les graphismes trahissant le passé de XGen Studios en tant que développeur de jeux en Flash. Pas que ça soit horrible, non, mais c'est terriblement générique et pas vraiment séduisant. On se rattrape avec les artworks des personnages pendant les phases de dialogues, bien plus travaillés et

bénéficiant d'une véritable patte visuelle. Mais si nos yeux ne sont pas vraiment chouchoutés, je ne peux pas en dire autant concernant nos oreilles. La BO du jeu, composée par Eric Cheng, est un véritable bijou, alternant les morceaux oppressants et claustrophobes à la John Carpenter avec des envolées beaucoup plus planantes. Alors oui, ce n'est clairement pas encore le jeu qui va vendre des PlayStation 4 par palettes entières mais, tout comme *Resogun*, il vaut tout à fait le coup si vous avez une console, quelques manettes et une bande de potes prêts à vous engueuler parce que vous creusez leur bloc de platine.

Pipomantis

Notre Avis Pas loin d'être repoussant au premier coup d'œil, *Super Motherload* s'avère très vite être un bon petit jeu pour se marrer entre potes. Le seul problème vient finalement du fait qu'il nécessite une PlayStation 4 et de deux à quatre manettes, ce qui rend très vite l'addition un peu salée. Si toutefois vous êtes un bourgeois et que vous avez déjà tout ça, alors vous n'êtes plus à 15 euros près.

7

// Testé sur 3DS

Bravely Default



Je ne voudrais pas enfoncer des portes ouvertes ou passer pour un analyste à la petite semaine, mais je crois qu'il y a un sérieux problème avec la saga *Final Fantasy*. On commençait déjà à avoir quelques doutes quand Square Enix a épuisé le filon *FF VII* plusieurs années après sa sortie et les débâcles critiques qu'ont été *Final Fantasy XIII* et *XIV* n'ont fait qu'enfoncer le clou. Plus fou encore, le dernier épisode de la série, que je viens de recevoir sur mon bureau, ne s'appelle même plus *Final Fantasy* ! Au lieu de ça, un titre en anglais étonnant : *Bravely Default*. Allons bon.

Bravely Folk Song. Le titre commence d'ailleurs comme la plupart des épisodes de la saga, à savoir en présentant une bande de héros sans charme et introvertis, poussant le vice jusqu'à nous offrir un amnésique beau parleur dès les premières heures de jeu. Voilà alors que je m'empourpre, que je pousse une gueulante, hurlant devant la mièvrerie des dialogues, la maigreur des enjeux scénaristiques ou encore la bêtise de certains coups de théâtre. Parce que c'est bien mignon de me raconter que le sort du monde est laissé entre les mains d'un jeune garçon au village détruit et d'une prêtresse magique jetée de son patelin par des anticléricaux, mais ça n'est pas vraiment ce que j'attendais du renouveau du RPG japonais. Et puis, étonnamment, tout cela se dissipe peu à peu. Sans doute grâce au caractère design, tellement mignon qu'il en fait oublier les inepties racontées par les héros, ou bien à l'ambiance si particulière de ce titre (on reviendra là-dessus), mais j'ai vite arrêté de m'indigner devant les dialogues écrits par des stagiaires pour me concentrer



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Square Enix / Square Enix & Silicon Studio
GENRE :
Final Fantasy pré-2000
PRIX : 45 €

sur le plus important dans un RPG japonais : ses mécaniques de jeu et son système de combat.

Classes de lutte. Vous ne le savez peut-être pas, mais *Final Fantasy* a été l'une des premières séries de RPG à instaurer le système de "jobs". Pensés comme des classes mais infiniment plus flexibles, les jobs sont des archétypes que l'on accole à ses personnages. Dans *Final Fantasy III*, par exemple, on pouvait transformer ses héros en voleur, mage, artiste martial ou encore chevalier. *Bravely Default* reprend donc ce système mais en profite pour l'affiner à sa sauce. En finissant certains donjons ou en abattant des boss particuliers, on débloque des "astérisques" renfermant le pouvoir d'une classe particulière et donnant accès à de nombreux pouvoirs actifs ou passifs. Par exemple, l'astérisque des moines (l'une des premières à récupérer dans le jeu) rend un personnage beaucoup plus puissant s'il combat à mains nues, la plupart des armes devenant alors caduques. À l'inverse, l'astérisque des chevaliers permettra, avec un levelling suffisant, de perdre toute possibilité d'attaque en portant un bouclier dans chaque main. La liste est longue mais sachez que vous pourrez devenir ninja, voleur, marchand, mage et j'en passe. Quand je vous parlais de flexibilité, c'est parce qu'il est possible de changer d'astérisque à n'importe quel moment. Vous venez de débloquer le voleur et vous vous dites que ça serait quand même super classe sur votre héros ? Pas de souci ! En revanche, vous disposerez d'un panel d'options plus limité puisque, forcément, vous serez voleur niveau 1 alors que votre ancienne astérisque maximisée avait tous ses pouvoirs. Et c'est là que



Bravely Default devient très malin puisqu'en en plus de votre astérisque principale, il vous propose d'en choisir une secondaire. En gros, vous pouvez devenir vampire/marchand ou mage noir/pirate. Attention toutefois, l'astérisque secondaire ne gagne pas d'expérience donc il faudra parfois jongler entre les astérisques en fonction des situations. Bref, même s'il peut paraître complexe pour un non-initié, le système de classes de *Bravely Default* s'avère sacrément efficace et intelligent.

Tours partout. Enfin, il y a l'élément principal et essentiel de tout J-RPG : son système de combat. Au premier coup d'œil, le jeu semble particulièrement banal avec ses protagonistes placés face à face, ses menus d'attaques, de magies et d'objets ou encore ses poses et animations rappelant invariablement les titres les plus classiques du genre. Puis, en y regardant de plus près, on découvre les options "Brave" et "Default". Parce que la logique importe peu, commençons par cette dernière. En choisissant l'option Default, un personnage ne fait rien ce tour-ci et bénéficie d'un gros bonus de résistance jusqu'à la fin du tour. On peut "stocker" jusqu'à trois actions de cette manière. Il est ensuite possible de sélectionner Brave jusqu'à trois fois pour bénéficier d'autant d'actions supplémentaires en un tour. Particulièrement stratégique, ce système incite le joueur à réfléchir plusieurs coups en avance et à évaluer le ratio risque/récompense de chacun de ses choix. Il est juste regrettable que le jeu soit aussi facile dans ses premières heures, n'incitant pas vraiment à profiter de ce système. On notera aussi une autre option, le "Bravely Second",



permettant d'arrêter le temps à n'importe quel moment pour obtenir un coup gratuit. Évidemment surpuissante, cette capacité est limitée à un petit nombre de fois et ne se recharge que d'une unité toutes les huit heures. Il est possible d'en acheter avec du vrai argent mais nous savons tous que vous valez mieux que ça.

Farmvillage. En parlant de petites idées novatrices et amusantes, on trouve aussi un menu vous permettant de reconstruire votre village natal. Dans ce mode particulier, vous pouvez assigner des villageois à des bâtiments qu'ils prendront le temps de construire ou rénover. Chaque bâtiment prend du temps à être construit (de 15 minutes à 9 heures) mais vos petites fourmis continuent à bosser quand votre console est en veille. Plus rigolo encore, chaque joueur croisé en Streetpass vous octroie un villageois supplémentaire qui permettra d'accélérer chaque tâche. Évidemment, chaque bâtiment construit apporte son lot d'items et de cadeaux, ce qui incite mine de rien à aller y faire un tour de temps en temps. Je vous parlais du Streetpass, mais il a bien d'autres utilités. Les joueurs peuvent s'envoyer des boss secondaires mais, surtout, s'offrir des coups ! Si vous croisez quelques possesseurs de 3DS en vous baladant ou dans les transports, il y a de fortes chances pour que vous récupérez des attaques spéciales mises à votre disposition par d'autres joueurs. Ainsi, vous pourrez terrasser un boss un peu retors grâce à la super attaque surpuissante qu'un PGM aura échangée avec vous par Streetpass. En revanche, vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois donc autant être parcimonieux. Tous ces petits à-côtés s'imbriquent parfaitement dans les mécaniques de base du jeu et sont autant de cassures/accélération de rythme bienvenues. Encore bravo.



Princes charmants. Alors oui, certains esprits chagrins se plaindront parfois d'être un peu trop pris par la main durant une bonne partie de l'aventure mais il faut avouer que ça n'est pas vraiment désagréable. Ça a même presque ce charme désuet de ces tonnes de RPG japonais qu'on nous servait à la fin des années 90. Les graphismes sont au diapason avec un character design qui rappellera forcément des souvenirs émus aux joueurs ayant écumé *Final Fantasy Tactics* ou encore les remakes DS de *Final Fantasy*. Ces personnages en Super Deformed avec leurs grosses bouilles et leurs petits yeux sont terriblement charmants et on se prend très vite au jeu, quitte à s'en vouloir de fondre devant des persos aussi... aussi Squaresoft, en fait. Niveau musiques, les compos ont été confiées à Revo, leader du groupe japonais Sound Horizon. Sacrement en vogue en ce moment (le générique de *Shingeki no Kyojin/Attack on Titan*, c'est lui) et généralement habitué aux arrangements prog-rock ou metal, Revo se lâche ici en faisant honneur à toute cette frange de RPG japonais à l'ancienne. Flûtaux, cuivres, accordéons... tout y passe et aucun instrument ne fait tache. La direction artistique, de son côté, est impeccable. Au niveau graphique, même si le rendu n'est jamais ébouriffant, il reste plus qu'honnête avec des villes toujours impressionnantes et leur rendu "peinture à la main" rappelant les meilleurs moments de *Saga Frontier 2* (PlayStation, 2000).

Final Legend of Chrono Saga Profile IX. C'est bien simple, la première fois que j'ai lancé *Bravely Default*, j'ai eu l'impression de retrouver mes jeunes années, quand je lâchais une fortune dans



des RPG en import pour les ruiner en utilisant la technique du swap disc afin de les faire passer sur ma console européenne. Cette espèce de naïveté touchante, ces persos mi-nuls mi-attachants, ces musiques de boss, ces décors superbes... il y a du *Final Fantasy IX*, du *Chrono Cross* et du *Legend of Mana* (entre autres) dans ce *Bravely Default*. Et puis, comme si ça ne suffisait pas, les items s'appellent Plume de phoenix ou Collyre, un personnage se nomme tout simplement Edea et le jeu est blindé de références à la série des *FF*. Très souvent rustique, parfois à la limite du réac' mais constamment enthousiasmant, *Bravely Default* réussit à concrétiser ce que Ni no Kuni avait commencé et que je pensais impossible : me redonner foi en le RPG japonais. Sincèrement, c'était pas gagné alors juste pour ça, bravo Square Enix et bravo Silicon Studio.

Pipomantis

Notre Avis Absolument adorable, aussi passéiste que novateur, *Bravely Default* est l'un des meilleurs RPG japonais de ces dernières années. Avec l'aide de Silicon Studio, Square Enix a réussi à retrouver son charme d'antan. Parfaitement adapté à la 3DS, le titre se paye le luxe d'être complexe et profond sans jamais trop aliéner le joueur. Une franche réussite.

8

// Testé sur Xbox One (téléchargement)

Max : The Curse of Brotherhood

**ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :**Microsoft /
PressPlay**GENRE :**Remplissage des
rayons virtuels**PRIX :** 15 €

Il a une moustache, il a chaud : c'est Mustacho !



"Chevaliers masqués, pour la liberté, justiciers, justiciers, MASK ! Partez pour sauver la paix, des guerriers, des guerriers ! Ils accompliront leur mission, se battre contre l'ombre, sans peur ni passions, MASK ! Les voilà, ils sont prêts, ils sauveront le monde, MASK ! Dans la base secrète, déjà les moteurs grondent... MASK !" Hep. Hepepep. Attendez, on arrête tout. Le jeu c'est MAX, pas MASK. Voilà, rangez tout, au revoir, merci, salut.

Assassin's Creed : Brotherhood.

Max : The Curse of Brotherhood est la suite de Max & the Magic Marker, un clone de Crayon Physics auquel personne n'a joué. Comme, en plus, la suite n'a qu'un lointain rapport avec l'original, ce début de paragraphe n'a aucun intérêt. Passons. Dans The Curse of Brotherhood, vous jouez Max, un gamin loubard qui expédie son petit frère Felix (il porte des lunettes, ce qui en fait logiquement l'ennemi naturel du douchebag en puissance qu'est Max) dans une autre dimension après avoir cherché une malédiction sur Google. Moins par remords que par peur de devoir se justifier auprès de ses parents, Max se lance finalement à la poursuite de Felix, entre-temps enlevé par le méchant Mustacho. Heureusement, une petite vieille s'incarne dans le feutre magique que portait Max, ce qui va lui permettre de dessiner des plateformes aux

endroits prévus pour. Voilà, ça c'est le scénario, et pour tout dire, ça fait du bien de le raconter : maintenant que j'ai pu le partager, je me sens plus léger, comme délivré. Tout ça ne sert qu'à introduire le gameplay : un jeu de plateforme en 3D mais vu de côté, finalement très classique. Son twist, car plus personne aujourd'hui ne sait faire de jeux simples sans twist, c'est qu'il faut souvent dessiner vos propres plateformes et occasionnellement résoudre des puzzles à base de moteur physique.

Fallout : Brotherhood of Steel.

Au début de l'aventure, le feutre magique ne peut créer que des colonnes de pierre, mais rapidement vous récupérez de quoi tracer des branches (autrement dit des plateformes horizontales), des lianes (pour grimper ou se balancer), du feu (pour casser les obstacles) ou de l'eau (pour se projeter). Je vous rassure tout de suite : vous ne pouvez dessiner qu'à des emplacements prévus pour, et le jeu choisit à votre place la matière à utiliser. Votre seule liberté est la forme que vous donnez à vos créations : vous pouvez par exemple faire des branches droites ou un peu tordues. Utile. J'ironise, mais c'est précisément cette liberté qui dessert le plus le jeu au final : certains puzzles demandent de créer des formes au poil de cul près, sans quoi vous êtes bon pour recommencer encore et encore. Frustrant, surtout quand le

checkpoint un peu mal placé implique de se retaper une cinématique à chaque fois. Le jeu contient d'ailleurs énormément de passages *die & retry*, avec des formes à dessiner en temps limité pendant qu'un ennemi vous course (la petite vanne, au passage, c'est que Max reste immobile quand vous dessinez, c'est toujours pratique dans une poursuite). Ajoutez-y des puzzles peu inspirés, répétitifs, paresseux et un framerate asthmatique (un comble pour un portage Xbox 360) et voilà, vous avez la recette d'une des nouvelles exclusivités de la Xbox One, produite par un studio racheté par Microsoft. J'aurais préféré un jeu *Mask*.

Netsabes

Notre Avis C'est toujours sympa, un jeu de plateforme. Bon, disons que, quand même, c'est mieux quand ils ont des contrôles précis, des niveaux bien pensés, des puzzles malins et que la mort y est une façon de progresser et pas une punition due au moteur physique. Mais que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir. Au moins, Max : The Curse of Brotherhood est parfois joli.

5

// Testé sur Xbox One

Peggle 2



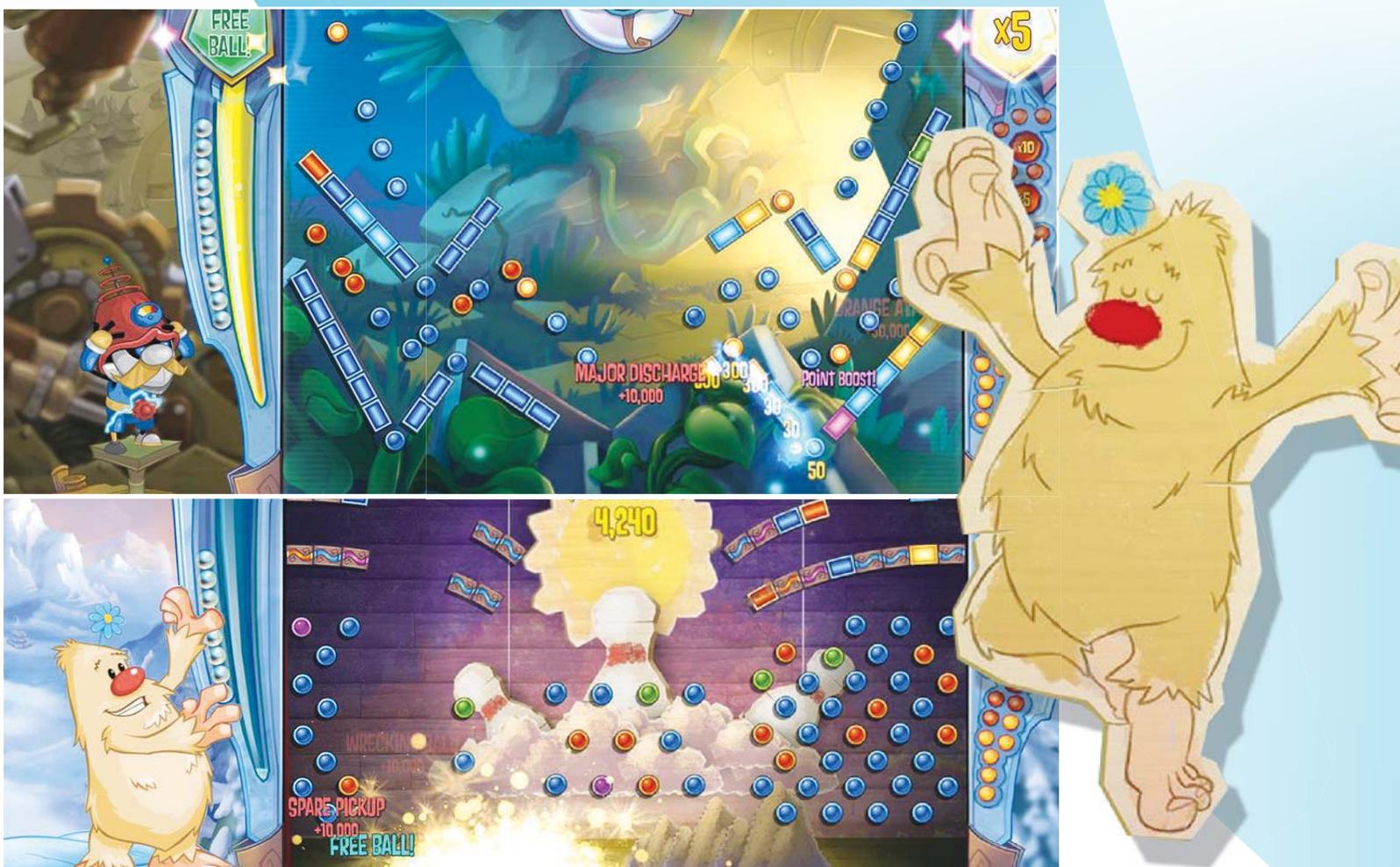
Peggle et moi, c'est une longue histoire d'amour. Ça a commencé de manière assez triviale, un soir d'ennui alors que le titre de PopCap Games était en soldes sur Steam. Attiré par les couleurs vives et quelques critiques dithyrambiques, j'eus vite fait d'investir quelques deniers dans le titre. C'est seulement quelques dizaines d'heures plus tard que j'en étais ressorti, épuisé et asséché. J'étais tombé dedans, comme Moquette dans *World of Tanks*, ackboo dans *Candy Crush Saga* ou Toto dans le LSD. Prosélyte, amoureux et humainement détruit, je m'applique depuis à forcer le monde entier à y jouer.

La boule magique. Pour ceux qui auraient eu la chance de ne pas croiser le chemin de *Peggle* et finir au service addictologie de l'hôpital Marmottan, il convient de rappeler en quelques mots les bases du gameplay. Dans une sorte de mélange entre le flipper et le pachinko, le titre de PopCap place le joueur devant un écran rempli d'une centaine de petites boules appelées "pegs" (traduit par "taquets" chez nous). Certains pegs sont bleus, d'autres sont orange, verts ou roses. Le but est de toucher (et faire disparaître) la vingtaine de pegs orange en tirant des billes sur l'écran de jeu. Chaque set de niveaux impose également un personnage (appelé "Peggle Master") possédant un pouvoir utilisable deux fois par niveau. Si le principe est simple comme bonjour (calculer la trajectoire d'une bille pour maximiser le nombre de pegs détruits), il est rempli de petits détails qui le rendent addictif. Normalement, tirer une bille équivaut à la perdre puisque le bas du niveau est un espace vide. SAUF QUE. Un récipient quadrille le bas de l'écran, permettant de récupérer la bille (et un petit bonus de points) avec un peu de chance ou de maîtrise.

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Electronic Arts / PopCap Games
GENRE : Peggle
PRIX : 12 €

Si vous foirez complètement votre coup et que vous ne touchez aucun peg, le titre tire à pile ou face avec une chance de vous rendre votre bille gratuitement. Ça ne vous suffit pas ? Très bien, le jeu en profite pour vous donner des bonus de points à chaque action sortant un peu de l'ordinaire (généralement des skillshots) ou même quand vous finissez le niveau, pour rigoler. Toutes ces mécaniques de récompenses sont enrobées par un sound design aux petits oignons avec votre bille faisant des bruits de plus en plus aigus au fur et à mesure d'un combo ou bien *L'Hymne à la Joie* qui hurle dès que vous terminez un niveau. Bref, c'est le mélange de toutes ces mécaniques qui rend *Peggle* terriblement agréable à jouer et sur lequel on revient, presque honteux, comme un camé voudrait son fix.

Maître-étalon. Pour le petit dernier de la série, PopCap Games a gardé la recette d'origine tout en essayant de l'améliorer de-ci, de-là. La structure est plus ou moins la même (dix niveaux par Peggle Master) mais le nombre de Masters est malheureusement divisé par deux pour descendre à cinq, sans que l'on ne sache vraiment pourquoi. Toutefois, chacun d'eux bénéficie de pouvoirs complètement inédits, allant du Freeze qui gèle le tableau et permet de déplacer les pegs au Nightshade, un pouvoir complètement péty qui permet de traverser les pegs bleus tout en les validant. Chaque niveau possède dorénavant trois objectifs secondaires généralement bien difficiles à atteindre. Les tarés du 100 % (ne les jugez pas, je suis de leur côté) pourront s'arracher les cheveux sur le mode challenge, proposant des défis de plus en plus difficiles, comme atteindre un



score donné avec un nombre de billes ultra limité. Malgré la qualité du contenu et une difficulté légèrement revue à la hausse par rapport aux anciens épisodes, je ne peux pas m'empêcher de penser que les gars de chez PopCap ont un peu joué les rapiats sur le nombre de Masters et de niveaux. Et autant dire que ce n'est pas l'icône en forme de caddie sur le menu principal qui me rassure. On risque de se bouffer du DLC comme des dégoûtants dans les mois à venir.

Calot de Noël. Étant moi-même un pro-player assidu de *Peggle* (le célèbre "5-4 1080° Pegshot MLG NoScope 100% H4rd-c0r3 Fullpeg", c'est bibi), j'ai pu constater quelques changements de feeling global dans *Peggle 2*, notamment sur la physique. En effet, cette dernière est dorénavant plus brutale et "sèche" quant à certains rebonds (avec des angles bien plus marqués que dans les précédents épisodes). À noter aussi que le réceptacle en bas de l'écran est beaucoup moins permissif qu'avant et qu'on sauve beaucoup moins de billes sur des rebonds chanceux. Malheureusement, on note aussi quelques bugs (rarissimes) avec le récipient, m'ayant mené une fois ou deux à perdre une bille qui aurait pu être sauvée. Enfin, PopCap a rajouté des bumpers dans certains niveaux, ce qui a pour effet d'accélérer le rythme du jeu tout en permettant de jouer des coups qui

durent beaucoup plus longtemps. Malgré ces changements, le titre est toujours aussi galvanisant, m'ayant arraché des hurlements de joie ou de rage après un lancer de bille. Il y a encore cette fascination un peu malsaine que l'on éprouve à la regarder rebondir, encore plus maintenant que les développeurs ont assigné un son de rebond différent à chaque *Peggle Master* (ça semble sans intérêt dit comme ça, mais c'est d'une importance capitale). Par ailleurs, le thème de fin de niveau est aussi décidé par le choix du Master dans cet épisode.

Droque de synthé. En fait, toute la direction artistique du jeu est fantastique. Si vous avez joué au premier *Peggle*, vous savez l'effort surhumain qu'il demandait pour passer outre les couleurs criardes et le design absolument ATROCE de chaque Master. Ici, les graphismes ont radicalement changé et bénéficient d'un traitement cartoon beaucoup plus "agressif" avec des couleurs pétantes et des mimiques fantastiques de la part de tous les persos. Le titre se permet même quelques effets visuels assez sympas à l'utilisation de certains pouvoirs. Pas de quoi vous faire tomber la mâchoire, hein, mais juste des petites touches élégantes ici et là. En revanche, on trouve absolument scandaleuses les chutes de framerate dans certains niveaux. Sans déconner les mecs,

vous êtes sur l'une des consoles les plus puissantes du marché et même pas foutus de faire tourner correctement un sprite en HD et des billes ? La honte. Enfin, on évitera de parler du mode online absolument minable, à l'intérêt proche du néant, en attendant que PopCap sorte le multi-joueur local gratuit promis depuis la sortie du jeu. Bref, *Peggle 2* est un excellent add-on HD des premiers épisodes mais il est difficile de le considérer comme un titre à part entière. Avec 50 % de contenu par rapport à l'original, il fait vraiment chiche pour qui ne souhaite pas y passer des dizaines d'heures. Mais si vous avez une Xbox One, il s'avère tout à fait divertissant et se paye le luxe d'être le jeu le moins cher de la console.

Pipomantis

Notre Avis J'aimerais vous dire que *Peggle 2* est déjà mon jeu de l'année et qu'il est absolument indispensable. Malheureusement, la pauvreté de son contenu et sa toute relative sécheresse ont eu raison de mon enthousiasme. Bon, ceux qui comptent le faire à 100 % peuvent rajouter deux points mais n'allez quand même pas acheter une Xbox One pour ça, restez sensés.



// Testé sur PlayStation 4

Doki-Doki Universe



ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :

Sony /
HumaNature
Studios

GENRE :
Aventure

PRIX :
7,50 €
(+13 € de DLC)



Hazard ou coïncidence ? C'est très exactement au moment où j'ai lancé *Doki-Doki Universe* sur la PlayStation 4 de la rédaction que Casque et Ivan sont passés derrière mon bureau. "Ah donc c'est ça la PS4 ? Eh ben ça valait bien la peine de claquer 400 balles là-dedans..." Oui, je sais, Pipo vous a raconté que la même chose était arrivée avec *Super Motherload*. Lui, au moins, pouvait défondre le jeu.

Vous préférez : A. Marcher ? B. Courir ? C. Trotter ?

Dans *Doki-Doki Universe*, vous jouez QT3, un petit robot perdu sur une planète inconnue. Son aventure va vous emmener un peu partout dans l'univers, sur diverses planètes où vous rencontrerez toutes sortes de gens et découvrirez divers objets, le tout en éprouvant des (accrochez-vous bien) émotions. Bon, ça c'est la théorie. En pratique, *Doki-Doki Universe* est un quiz de personnalité longuet et plan-plan déguisé sous la forme d'un Point & Click raté et dessiné par un enfant de trois ans, le tout doté d'un modèle économique incompréhensible. Pour progresser, vous devez discuter avec des gens et faire apparaître (via votre inventaire) l'objet ou l'émotion qu'ils requièrent. Plus vous explorez et discutez, plus votre inventaire se remplit et plus vous pouvez avancer,

en allant de planète en planète. C'est inutilement fastidieux et pas très intéressant, d'autant que les personnages sont souvent excessivement bavards, sans pour autant avoir grand-chose à dire. Est-ce que vous avez vraiment envie de savoir que la fille de monsieur Machin que vous venez de croiser et que vous ne reverrez plus jamais aime bien jouer avec un ballon mais pas porter des choses ? Oui ? Non ? Est-ce que ça suffit vraiment à définir une personne ? Ah ben tiens, ça me paraît être le bon moment pour vous parler de l'autre partie du jeu : les tests de personnalité.

Vous aimez : A. Les pâtes ? B. Le riz ? C. La pizza ?

De temps à autre, votre psy (parce qu'évidemment vous en avez un) va vous obliger à répondre à un test de personnalité, pour voir si vous avez bien suivi tout ce que les personnages ont dit et surtout si QT3 a appris les bonnes émotions, s'il se rapproche de l'humanité ou s'il reste un robot. Tout ça fait de *Doki-Doki Universe* un jeu pavé de bonnes intentions, et comme tout le monde, dès qu'il y a des pavés, il s'y pète la gueule plus ou moins régulièrement. Les tests de personnalités sont binaires et conformistes, le jeu est très répétitif et les relations s'y résument à des échanges d'objets : plus vous fournissez ce que l'autre demande, plus il vous apprécie.

À moins que ce ne soit une critique sociale acerbe et particulièrement bien déguisée... Difficile de voir à qui s'adresse vraiment *Doki-Doki Universe* : son propos bien trop niais (malgré des dialogues parfois drôles et bien écrits) l'éloigne des adultes, mais ses tests de personnalité (et le fait que le jeu soit blindé de DLC) leur sont clairement plus destinés qu'à des bambins, malgré le style graphique enfantin. Le pire, c'est que le jeu sort quelques mois après *Monster Loves You* (testé par Maria Kalash dans *Canard PC* n° 276), un autre jeu qui traitait finalement de la même chose et de manière assez similaire qui plus est, mais de façon bien plus subtile et sans faire inutilement traîner les parties en longueur.

Netsabes

Notre Avis Vendre à une cible indéfinie un test de personnalité géant et pas très réussi, ça n'est déjà pas bien sympa. Mais le vendre en kit (avec des DLC au but qui plus est pas toujours clair), ça, ça mérite une place spéciale en Enfer. Qu'il soit pavé de bonnes ou de mauvaises intentions.

4

// Testé sur 3DS

Mario Party **Island Tour**



ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :
Nintendo / Nd Cube
GENRE :
Incitation à la haine
PRIX :
40 €

En ce mois de janvier, Pipomantis et moi fêtons nos trois ans de travail ensemble. Ce qui nous motive, ce qui nous fait tenir, ce qui nous permet de progresser chaque jour, ce qui nous pousse à venir chaque jour à la rédaction, c'est avant tout notre haine réciproque. Tout est pour nous l'occasion d'une compétition intense et féroce. Quand Boulon nous a tendu le nouveau *Mario Party* sur 3DS, il nous a juste dit "Faites gaffe, moi je joue plus à *Mario Party*, la dernière fois tous mes amis ont voulu me tuer et..." Bon à vrai dire, je n'ai pas écouté la suite de la phrase, j'étais déjà en train d'éteindre à la prise le PC de Pipo tout en allumant nos 3DS.

Pipo doit mourir. Le problème de cette relation haine-haine, c'est que n'importe quel jeu un tantinet compétitif devient tout à coup un fabuleux moyen de l'exprimer, quels que soient ses qualités ou défauts par ailleurs. Et du coup, nos premières parties sur *Mario Party Island Tour* ressemblaient à n'importe quelle partie de *Mario Party* : des mini-jeux débiles et frénétiques, des insultes d'abord cordiales puis franchement vexantes, des cris, des victoires sur le fil et jamais méritées... Hélas, notre vision du jeu était faussée dès le départ : si nous nous amusions avec ce jeu, ce n'était pas parce qu'il était bon, mais simplement parce que nous

aimions la compétition et la mauvaise foi. Pour l'amateur de *Mario Party* lambda, celui qui aime seulement se fâcher avec ses amis normaux, cette version 3DS est bien loin des précédentes sur consoles de salon. Passons sur le mode solo, dénué du moindre intérêt, d'autant que l'I.A. y gruge sans honte, et concentrons-nous sur le multi, qui est après tout la base du jeu. La bonne nouvelle, c'est que *Mario Party Island Tour* permet de jouer jusqu'à quatre avec une seule cartouche, en passant par le mode téléchargement des 3DS. La mauvaise nouvelle, c'est qu'en fait on s'en fiche puisque ça n'est pas très bien.

L'île. *Mario Party Island Tour* propose huit plateaux de jeu différents, durant entre 10 et 40 minutes chacun. Tous ont des règles différentes : certains se jouent avec des dés, d'autres avec des cartes, certains proposent des dés bonus ou des cadeaux à ramasser, des multiplicateurs... une foultitude de variantes qui, finalement, ne changent pas grand-chose au déroulement des parties, puisque sur pratiquement tous les circuits, le but pour gagner est simplement d'être le premier à atteindre l'arrivée. C'est triste et morne, et ça rend les parties bien trop prévisibles pour un *Mario Party*, où le débile et le farfelu sont en général la norme. Surtout, tout ou presque dépend finalement de vos

lancers de dés virtuels, ce qui est aussi inintéressant que ça en a l'air. Dans le tas, un seul plateau est réellement chouette à jouer, avec un résultat stressant et des mécanismes retors qui permettent d'alimenter une saine concurrence au sein de la partie. *Mario Party Island Tour* vaut-il l'achat pour ce seul plateau ? Pas vraiment, même si la plupart des mini-jeux qui servent d'interlude entre chaque tour sont eux variés et réussis. Sur une console où les jeux multi abondent (au point qu'on y trouve même deux *Mario Kart*), c'est bien trop léger.

Netsabes

Notre Avis Il n'y a rien de mal à aimer se fâcher avec ses amis, c'est même sur cette base que la franchise *Mario Party* a été fondée. Mais jouer à *Mario Party Island Tour*, c'est risquer de se fâcher pour de mauvaises raisons : l'ennui aidant, vos insultes et reproches quitteront rapidement le terrain du jeu pour devenir plus personnels, plus violents, plus angoissants. Vous finirez seul, et ce sera la faute de **5** *Mario Party Island Tour*.

// Testé sur PlayStation3

Gran Turismo 6



La PS4 ? Oui, mais pas tout de suite. Kazunori Yamauchi, l'emblématique créateur de *Gran Turismo*, n'a pas voulu lancer ses bolides sur les routes de la nouvelle PlayStation. Plutôt qu'offrir à ses fans un démarrage en fanfare (ou pas) sur le monolithe fraîchement démoulé d'usine, le concepteur de GT a opté pour une dernière danse sur PS3, afin de démontrer aux détracteurs (aux déçus aussi) que les histoires d'amour finissent toujours bien, en général. Car, c'est vrai que jusqu'alors, *GT5* et son gros patch *Prologue* n'avaient pas vraiment séduit, si ce n'est les réac', ravis du surplace effectué. Ce *GT6* allait-il jeter un pavé dans la mare et envoyer valdinguer tous ses acquis ou, à l'inverse, servir de tremplin pour une future itération qui sera forcément attendue au tournant de la new-gen ? Ni l'un ni l'autre mon général. C'est beau le journalisme.

Le mieux n'est pas forcément l'ennemi du bien. On ne s'attendait pas à une révolution de palais. Mais si elle n'a pas eu lieu, on doit toutefois saluer les efforts fournis pour raviver la flamme des affamés d'asphalte et la tentative d'un studio qui semble dire à travers sa dernière création : "Hey toi le petit nouveau, viens voir comme la route est belle par chez moi maintenant." Car c'est vrai qu'elle est belle, c'te route. Si *Gran Turismo* a toujours damé le pion à ses adversaires sur un critère, c'est bien celui des graphismes. Et là, y a pas à discuter : *GT6* est visuellement impressionnant. Quels que soient l'environnement ou la météo dynamique, il faut vraiment rester concentré pour ne pas se laisser distraire par la beauté

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Sony / Polyphony Digital
GENRE : Course
PRIX : 55 €

Crédits à la con-sommation
Forza 5 avait ouvert la voie que s'empressement de prendre Sony et *GT6* : celle de nous prendre encore un peu plus de fric via le micro-paiement. Le but ? Séduire les pilotes peu patients et leur demander de cracher au bassinnet pour débloquer des caisses de ouf guedin : 5 euros les 500 000 crédits, 10 pour le million, 50 pour 7, bref c'est la course au grand n'importe-quoi. Et que ceux qui crachent 20 millions de crédits (150 euros) pour la Jaguar XJ 13 nous appellent, on connaît un bon psychiatre (50 euros la séance).

du paysage. L'aliasing perçu sur les circuits de *GT5* ont partiellement disparu, même s'il en reste un reliquat de-ci de-là. Mais pas de quoi pleurnicher. Encore moins, d'ailleurs, lorsqu'on découvre les bagnoles. Que ce soit notre bonne vieille deudeuche ou une fusée comme la Lamborghini Reventon '08, on reste pantois devant le travail de modélisation effectué sur les 1 200 véhicules, même si 90 % d'entre eux étaient déjà de la partie dans *GT5*. Donc, s'il y a un point sur lequel on peut se mettre d'accord, c'est bien celui du rendu visuel qui maintient un niveau d'excellence quasi inégalé sur PS3.

En route... oui toi aussi Simone !

Je n'ai pas encore mis la clé dans le contact ni même acheté une bagnole. Je m'amuse encore un peu à naviguer dans les menus. Car, soit ce sont mes yeux et un tour chez l'ophtalmo s'impose, soit *GT6* s'est offert un petit lifting. La joyeuse bouillabaisse de son aîné évacuée, on est enfin assis devant un menu digne de ce nom. Propre, clair, on redécouvre avec joie les permis (qui se passent sans aucun souci même pour les mauvais), le retour des pauses-café et ses défis assez amusants, comme parcourir la plus longue distance avec seulement un litre d'essence ou renverser un maximum de plots dans le temps imparti. La petite nouveauté de ce tableau enfin réussi s'illustre



par une apparition et... une disparition. Au bon vieux système de progression via l'xp, le développeur a préféré des étoiles. En fonction de votre classement, vous gagnez de une à trois étoiles jusqu'à en obtenir suffisamment pour débloquer les épreuves suivantes. Bon, là sincèrement, on ne comprend pas trop l'intérêt, surtout qu'il n'est pas vraiment nécessaire de se défoncer pour avancer dans ce mode "carrière" vraiment trop accessible. Moi qui pensais faire partie d'une élite, me voilà propulsé vers l'anonymat du pilote "avec ou sans talent, de toute façon on s'en fout". Du coup, je suis tellement déprimé que je vais rapidement passer sur la fameuse disparition, celle du marché de l'occasion. Un jeu japonais qui empêche de chiner, les collectionneurs n'apprécieront guère.

Pas de tune, pas de tuning. Là, vous vous dites "OK ça commence mal" et vous n'aurez pas tort : jusqu'ici, *GT6* ne tranche pas franchement avec son prédécesseur, excepté par son menu. Pis encore, on retrouve la bonne vieille blague des collisions toujours aussi ridicules, le son émis lors du choc ou les dégâts occasionnés font toujours autant pitié. T'as raison Michel, une tarte au mur à plus de 200, c'est connu, c'est juste une égratignure. En revanche, les caisses peuvent se salir après un passage

sur terre, d'où l'immense, que dis-je, l'incommensurable bonne idée d'avoir créé une station de lavage. On frôle le fétichisme. Si vous kiffez une voiture en particulier, les stands vous proposent même de venir leur rendre visite pour checker les points de contrôle et lui refaire une beauté. Est-ce vraiment nécessaire dans l'absolu ? Pas vraiment, si ce n'est satisfaire les mordus de propreté et les angoissés de la panne. À 50 crédits le passage chez *Éléphant Bleu*, vous pouvez toujours aller y faire un tour, ça ne vous ruinera pas. Pas comme le tuning. Car si le prix des voitures est enfin plus accessible – certaines beautés seront à portée de biftons rapidement –, la moindre amélioration moteur ou carrosserie vous coûtera un bras. voire deux.

Sans maîtrise, la puissance n'est rien. Pour finir sur une bonne note, on parlera du pilotage, rendu beaucoup plus agréable et réaliste, notamment grâce à une meilleure gestion des pneumatiques et un transfert de masse enfin crédible, quel que soit le modèle de caisse choisi. Une sensation de confort que l'on perçoit sur n'importe quel revêtement et n'importe lequel des 38 circuits urbains et officiels. Le plaisir de conduire, de jour comme de nuit (oui j'oubliais, vous pouvez aussi choisir l'heure de la course, c'est beau non ?), est

de plus renforcé par une concurrence qui se veut combative. Un peu trop d'ailleurs. Non contents de ne plus se renifler les fesses à la file indienne, les adversaires ont cette fois un peu trop forcé sur les vitamines et n'hésitent pas à réaliser des dépassements de malade, quitte à vous envoyer brouter. C'est donc tout en profitant d'une bonne salade de graviers que je terminerai ma course sur ce *Gran Turismo 6* grand public qui clôt, de manière convenable mais sans artifices délirants, l'aventure sur PS3.

Marcel Bagnole

Notre Avis Plus plaisant mais pas forcément mémorable, le dernier tour de roues de Polyphony Digital nous offre enfin un gameplay digne d'une petite simu' tout en excitant un peu les adversaires ayant enfin quitté leur costume de mouton. Yamauchi a voulu montrer à la terre entière qu'il pouvait enfin utiliser toute la puissance de la PS3. C'est bien. Espérons donc ne pas devoir attendre la fin de la PS4 pour écopier d'un autre *Gran Turismo* décent.



Ultra Street Fighter IV



ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Capcom
GENRE : Pif paf pouf dans les dents
SORTIE PRÉVUE : Août 2014

Allez Marty, monte dans la DeLorean ! Nous allons remonter le temps jusqu'au milieu des années 90 ! Prends ton chocolat chaud, je t'emmène dans une époque où les jeux de combat régnaient sans conteste dans les salles d'arcade et sur les consoles de l'époque. Pour te dire, Marty, c'était l'époque où Capcom avait réussi à vendre au moins six versions du même jeu à de très nombreux foyers ! En effet, c'est à peu de choses près le nombre de versions de *Street Fighter 2* sorties sur Super Nintendo. Et, alors que l'on pensait que ce temps était révolu, l'éditeur continue avec le petit dernier de la famille et son épisode Ultra.

Ultra Super Mega Tatane Dans la Gueule Championship Edition IV

Parce que oui, mine de rien, on en est déjà à la quatrième version de *Street Fighter IV* ! Il y avait l'épisode Vanilla, puis *Super SF IV*, *Arcade Edition* et, aujourd'hui *Ultra Street Fighter IV*. Certes, chaque version apporte son lot de personnages, de nouveaux modes de jeu et, surtout, d'équilibrages entre les combattants, mais ça n'empêche pas de se poser quelques questions. Certains y voient une arnaque terrible pendant que d'autres, plus philosophes sans doute, le prennent comme l'obole que certains mettent chaque année dans leur abonnement *WoW* ou *EVE Online*. Mais peu importent finalement ces

querelles de clochers, on est là pour voir ce que cette nouvelle version a dans le ventre. En sus de quelques modes de jeu et des désormais classiques équilibrages, la série se pare de cinq nouveaux personnages (dont un qui n'a pas encore été dévoilé) et, surtout, de nouvelles mécaniques de gameplay. Des changements drastiques dans une série qui n'avait pas connu de grosse révolution depuis le choix entre deux ultras dans l'épisode "Super". En effet, il va maintenant falloir composer avec (au moins) deux nouvelles possibilités appelées la Red Focus, le Delayed Wake-up et la double Ultra.

Le bal des Focus. Si vous avez un minimum joué à *Street Fighter 4* (sinon, sans rire, je ne sais pas ce que vous faites là, allez lire les excellents dossiers partout dans le mag, nom de nom !), vous vous souvenez sûrement de la Focus attack. En maintenant medium punch et medium kick appuyés, il est possible de préparer une grosse attaque capable notamment d'absorber un coup et de faire très mal à l'adversaire. Et puis tant qu'à faire, elle profite même d'un stun gratuit au passage si elle est chargée assez longtemps. Mais ça n'était plus assez pour Capcom qui a décidé qu'en appuyant sur un troisième bouton, on pourrait faire une Red Focus. Contrairement à son aînée, la version rouge coûte deux barres de super mais permet d'absorber plusieurs coups

d'affilée avant de relâcher (mais reste vulnérable aux attaques armor break). Si la mécanique est intéressante (surtout en défense), son intérêt reste à prouver pour les joueurs offensifs puisqu'une red focus semble n'offrir aucun avantage à l'attaque pour le moment. Faisons confiance aux proplayers pour réussir à trouver un glitch bien sale ou une utilisation détournée de la Red Focus.

Double Impact. Un autre changement dans le gameplay, le Delayed Wake-up, prend son importance quand vous avez été mis à terre. Dans les anciens épisodes, on pouvait choisir de se relever immédiatement ou d'attendre que le personnage le fasse de lui-même. Eh bien, il y a maintenant la possibilité supplémentaire de "retarder" davantage la remise sur pattes de son perso, permettant potentiellement d'éviter des coups de Trafalgar en se relevant. Enfin, dernière mais non des moindres, la double ultra fait son apparition dans cet épisode. Alors qu'auparavant il fallait choisir entre deux ultras (généralement en fonction de son adversaire), il est maintenant possible de sélectionner les deux en même temps, sacrifiant une bonne partie de leurs dégâts au passage. Et même s'il est très plaisant de pouvoir mettre la pression à son adversaire en avant, par exemple une ultra classique et une ultra aérienne utilisables à n'importe



quel moment, la baisse de leurs dégâts les rend à peine plus puissantes qu'un gros combo et donc pas très rentables. Ces mécaniques laissent à penser qu'*Ultra Street Fighter 4* va faire dévier la licence vers un jeu plus lent, plus défensif, encourageant une guerre froide entre les joueurs à chaque match.

Quatre-quarts aux marrons. Et puis, évidemment, il y a les nouveaux personnages. J'ai pu longuement jouer avec quatre d'entre eux et n'ai malheureusement rien appris de plus sur "la cinquième" (Capcom a confirmé qu'il s'agirait d'un personnage féminin). Nos quatre valeureux combattants sont en fait repiqués de *Street Fighter X Tekken* puisqu'il s'agit de Poison, Rolento, Hugo et Elena. Le premier, Poison, est peut-être l'héroïne la plus appréciée des joueurs pour le moment. Entre ses coups aux priorités improbables, ses enchaînements amenant gratuitement vers l'ultra et une bonne maîtrise de l'espace, elle se détache clairement comme un perso à suivre. Ensuite, il y a ce bon vieux Rolento de *Street Fighter Alpha 2*. Je vous parlais de maîtrise de l'espace, n'est-ce pas ? Parce qu'avec lui ça devient n'importe quoi. Roulades arrière, roulades avant, sauts dans tous les sens, jets de couteaux... et c'est encore pire quand il s'approche. Avec sa possibilité de faire comboter un coup EX et une ultra à coup sûr, voici l'autre perso très prisé par les différents joueurs ayant testé le titre. C'est à présent au tour de l'étrange Hugo. Absolument gigantesque (peut-être même trop, sa tête cachant une partie du HUD), il s'agit d'un chopeur bien plus agressif que Zangief et

Vers un Street Fighter en mode guerre froide ?



T-Hawk. Horriblement lent à déplacer mais pouvant être incroyablement rapide et brutal dans ses combos, Hugo est tout simplement un perso qui arrachera la barre de vie de ses adversaires en trois phases. Attention toutefois, sa lenteur et son énorme hitbox (même s'il reste du boulot – on y reviendra) en font un personnage assez technique. Enfin, il y a Elena, le perso qui n'était manifestement pas encore terminé avec des hitboxes incompréhensibles, un saut beaucoup trop haut et lent ainsi que des coups bien trop longs à démarrer.

Hugo délire. Voilà à peu près ce que l'on a pu retenir de ces quelques heures en compagnie d'*Ultra Street Fighter IV*. Des nouveaux personnages plutôt réussis, des changements plus ou moins attendus (le medium kick de Dhalsim fait maintenant deux hits, Juri ne peut plus activer son divekick pendant un saut arrière), des mécaniques de jeu intéressantes même si elles risquent d'encourager les joueurs à rester dans leur coin mais, surtout, encore des bugs en pagaille, généralement en raison des nouveaux personnages pas finis (en particulier les hitboxes, complètement aux fraises). La cravache de Poison donne l'impression de toucher l'adversaire sans vraiment le faire, la "surface" d'Hugo est difficile à appréhender et Elena, comme je le disais plus tôt, n'est pas très compréhensible. Toutefois, Capcom écoute énormément les joueurs et les divers tests effectués en leur compagnie un peu partout dans le monde aideront sûrement à corriger ces points. Réponse en août 2014, à la sortie du jeu.

Pipomantis

Microsoft, Sony, Nintendo : vers l'ouverture aux indé' ?

À l'E3 dernier, Sony avait surpris tout le monde en consacrant une bonne partie de sa conférence aux développeurs indépendants, invités sur scène et plus tard aussi directement sur le stand du constructeur. Ce coup de pub n'était pas une décision du moment, mais l'une des briques d'une stratégie d'ouverture aux indé' qui avait débuté quelques mois auparavant. Depuis, Nintendo comme Microsoft ont emboîté le pas de Sony et tous multiplient les annonces en faveur des petits studios : inscriptions simplifiées, kits de développement offerts, licences logicielles subventionnées, petit coup de pouce pour le financement, paperasse allégée...



1001 Spikes

Imaginez un jeu de plateforme aussi punitif et cruel qu'un *Spelunky*, mais où vous et vos 3 camarades de coop' partagez un total de 1001 vies. *1001 Spikes* est bien sûr excessivement difficile, mais aussi très prometteur pour jouer en groupe.

Tous les moyens semblent bons pour tenter de dénicher le nouveau *Braid* ou *Limbo*. Mais jusqu'où les constructeurs s'ouvrent-ils réellement, et surtout jusqu'à quand ?

Coup d'œil dans le rétro. Avant de rentrer dans le cœur du sujet, revenons un instant sur le fonctionnement des constructeurs vis-à-vis des développeurs, en tout cas sur la génération précédente. Contrairement au PC ou aux plateformes mobiles, où chaque machine peut servir à développer ou à tester, la programmation sur consoles nécessite des kits de développement, c'est-à-dire des machines fournies par les constructeurs et conçues spécifiquement pour cet usage. Obtenir un kit ne se fait pas en claquant les doigts et ne signifie pas non plus que la sortie de votre jeu est assurée : auparavant, il fallait signer une demi-tonne de contrats et d'assurances pour avoir un kit et la sortie de votre jeu dépendait un peu du bon vouloir du constructeur. En effet, chacun d'eux se réservait le droit d'accepter ou de refuser un concept de jeu, ce qui bloquait de fait la sortie. L'alternative était de passer par un éditeur, ce qui posait bien entendu son propre lot de problèmes. Sortir sur consoles était par ailleurs coûteux : comme pour les sorties physiques, les constructeurs exigeaient des classifications d'âge (payantes) et obligeaient à passer par leur système de contrôle



qualité. Microsoft s'est aussi rendu tristement célèbre en faisant durant des années payer les développeurs des dizaines de milliers de dollars par patch. Bref : sortir sur consoles avait tout du chemin de croix pour un petit studio. Pour les développeurs, la situation aujourd'hui a-t-elle réellement changé ?

Nintendo et les indé'. Nintendo a toujours eu du mal avec les développeurs indépendants. Non qu'il ne les aime pas mais le constructeur japonais est en retard sur l'une des composantes essentielles du jeu indé' : la distribution numérique. Nintendo s'y est mis tardivement et son eShop semble toujours à la traîne face à la concurrence. Pourtant, les quelques développeurs qui y sortent des jeux sont souvent ravis de l'expérience. Bertil Hörberg, le développeur du petit jeu de plateforme *Gunman Clive*, indique par exemple que la "vaste majorité" des 250 000 exemplaires du jeu ont été écoulés sur l'eShop de la 3DS, où il est pourtant vendu plus cher que sur l'App Store d'Apple. Pour d'autres, c'est un choix stratégique : "Actuellement, il y a tellement de jeux, tellement de plateformes, que c'est au développeur de "deviner" où se trouve sa communauté, explique Emeric Thoa, directeur créatif chez The Game Bakers. Pour Squids, Nintendo est de loin notre premier choix : c'est coloré, pas très violent, simple à jouer mais il y a

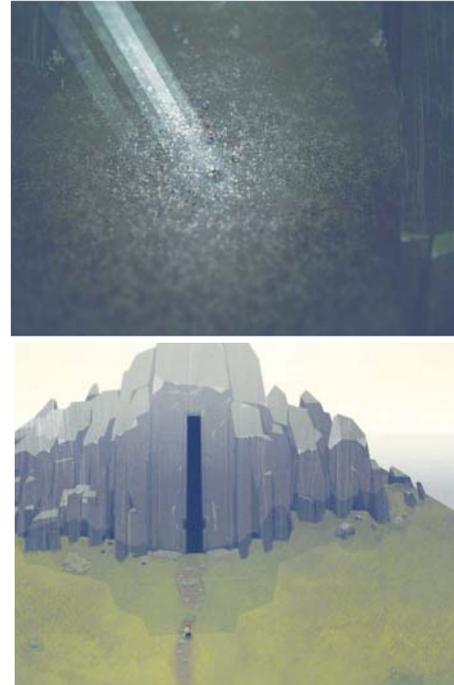
Helldivers

Annoncé à la GamesCom, *Helldivers* est le nouveau jeu d'ArrowHead, les créateurs de *Magicka*. Et quel jeu ! Un top-down shooter coopératif frénétique dans une ambiance *Starship Troopers*. C'était déjà très satisfaisant à la Gamescom.



Below

Développé par les créateurs de *Sword & Sworcery* et de *Might & Magic : Clash of Heroes*, *Below* est l'un des deux jeux de Cappy Games à venir sur Xbox One. Le concept est perché : un rogue-like d'exploration, sans combat, dans un monde qui semble avoir été passé au travers de tous les filtres Instagram à la fois.



un gameplay profond et énormément de contenu. Après plusieurs titres mobiles, *Squids Odyssey* est le premier jeu console du studio et le fonctionnement s'avère bien différent : "Par exemple, il faut faire différentes versions pour Nintendo of America, Europe ou Japon. La documentation est inexistante sur Internet, donc quand on a un pépin, ça se débloque moins vite, il n'y a pas de forum pour trouver les réponses."

"Le bullshit juridico-légal". Et si Game Bakers n'a pas eu de problème pour obtenir des kits de développement de la part de Nintendo, le processus pour sortir son jeu ne semble pas encore tout à fait adapté aux plus petits studios : "Les choses les plus freinantes pour des petits indé sont surtout liées aux contrats de ces grosses sociétés, comme le besoin d'avoir une assurance à X montant par an par exemple..." Idem pour la quantité de contraintes absurdes et les frais divers : "Si Nintendo, Sony et Microsoft pouvaient s'affranchir de tout le bullshit juridico-légal, ce serait vraiment bien, continue Emeric Thoa. Par exemple, Nintendo vérifie entre autres choses qu'on a bien écrit "manette +" au lieu de "croix directionnelle", ou que les e-manuels contiennent telle ou telle info. Ces choses-là devraient être de la responsabilité du développeur. C'est lui que ça regarde si son jeu est



clair et accessible ou pas. De même pour les classifications d'âge : on paye plusieurs milliers d'euros les logos PEGI ou ESRB. Est-ce que ça a encore un sens à l'époque de YouTube et Google ? Sur iOS, on remplit un formulaire de questions et ça attribue automatiquement une classification d'âge."

Un constructeur en retard. La cloche sonne de la même façon chez le développeur et éditeur parisien Neko Entertainment : on se félicite de l'ouverture aux indé, tout en déplorant un certain conservatisme. Dixit Cédric Bache, business developer pour Neko : "Nintendo, ils ont toujours été assez proches des indé, c'est une volonté. Ils prêtent assez facilement un kit de développement, mais en revanche ils s'arrêtent là. Ils sont cools, mais ils n'ont pas de moyens, et ça reste le plus old-fashioned des trois constructeurs. Il faut toujours passer par la branche japonaise pour tout, et ça prend du temps. Ils sont toujours un peu en retard par rapport aux autres, sur le process, la technique, les modèles économiques... Et puis faut pas se leurrer : Nintendo fera toujours 80 ou 90 % de ses revenus à lui tout seul parce qu'ils ont des jeux de fou, ils ne communiquent pas de la même façon avec leurs studios et avec nous. Tout le monde se plaint de ça : on a des kits de développement très tôt mais avec rien qui marche... et quand on voit les jeux Nintendo, on se demande si c'est bien la même console. De ce côté, Sony est plus ouvert."



Rime

Autre studio passé d'une exclu XBLA à une exclu Sony, Tequila Works prépare avec *Rime* ce qui ressemble à un clone très propre, même si pas forcément très inspiré, des jeux de Fumito Ueda. En l'absence de *The Last Guardian*, ça pourrait faire l'affaire.



Les indé' chez Sony. Depuis un an, Sony annonce à tour de bras des sorties de jeux indé' sur PS Vita et PS4. Pour la plupart, il s'agit de simples portages de jeux PC déjà sortis ou à venir, mais il y a aussi quelques exclusivités dans le lot. En face, Nintendo comme Microsoft galèrent encore à remplir leur catalogue. Ce n'est pas un hasard : Sony s'est concocté un plan d'attaque bien avant l'annonce de sa PS4 et a largement profité du manque de concurrence. En Europe, Sony a même une équipe dédiée au recrutement de jeux indé', allant jusqu'à chercher les développeurs sur Twitter. Nous avons d'ailleurs tenté d'interviewer leur responsable Shahid Kamal Ahmad avant l'E3, mais nos questions étaient restées sans réponses. Sony a aussi été le premier à annoncer l'arrivée du moteur Unity sur ses consoles, même si, depuis, les autres constructeurs ont renchéri en offrant la licence (quelques dizaines de milliers de dollars) aux développeurs voulant travailler sur leur plateforme. "Pour nous qui utilisons Unity, explique Guillaume Martin de Swing Swing Submarine (Tetrobot & Co., *Blocks That Matter*), ça



nous permet de nous affranchir d'une partie du portage du jeu, même s'il faut tout de même faire attention et optimiser ce qui peut l'être. Je pense que les portages du moteur Unity rassurent un peu les consociers, car ils peuvent sûrement se dire que si le moteur de base est bien porté, alors ça pourra leur ramener des jeux plus facilement."

La sélection masquée. Mais ça n'est évidemment pas une solution magique : "Il y a une sorte d'épée de Damoclès sur les jeux Unity sur consoles : le prix des licences", poursuit Guillaume Martin. "Si on a bien vu que Nintendo offrait les licences Unity sur Wii U, voie que suit Microsoft pour sa Xbox One, pour Sony c'est un peu moins clair. Et tout ça peut changer du jour au lendemain : dans quelque temps, peut-être que plus aucune licence Unity ne sera fournie gratuitement." Sony acolyte William David est plus direct : "Sony nous a baladé quelque temps sur la licence Unity, et on ne sait toujours pas s'ils nous la paieront. Nous, on ne peut clairement pas la payer : sur PS3, elle représente la totalité de notre argent en banque ! En fait, je crois qu'ils attendent de voir le projet qu'on propose, et si ça leur plaît, ils paieront la licence pour nous. Mais ça veut quand même dire qu'il y a toujours des sélections de jeux avec

Squids Odyssey

Attendu pour ce début d'année sur Wii U, *Squids Odyssey* est une sorte de remake HD des jeux *Squids* sortis sur mobiles depuis deux ans. Le jeu de The Game Bakers propose des combats tactiques jouables au stylet sur la tablette de la Wii U.



Super Time Force

L'autre titre de Capy Games sur Xbox One est encore plus farfelu : *Super Time Force* est un run & gun où vous jouez en coopération avec vous-même. À tout moment, vous pouvez revenir en arrière et faire spawner un autre personnage que vous incarnez en parallèle de votre précédent avatar. Euh, quoi ?



des documents de concept, alors qu'ils nous avaient dit que ce temps était révolu. Aux États-Unis peut-être, mais pas ici, c'est sûr." Le petit studio n'a du coup toujours aucun jeu annoncé sur consoles : "Si Sony avait été plus réactif, poursuit William David, on aurait pu essayer d'avoir quelque chose avec Tetrobot & Co. Maintenant, je pense qu'il faudra attendre Seasons After Fall, prévu pour 2015."

Le constructeur le mieux placé.

L'expérience varie bien sûr suivant les studios et les continents. Pour Philip Tibitoski, du studio américain Young Horses (qui vient de sortir *Octodad : Dadliest Catch* sur Steam, et bientôt sur PS4) : "Travailler avec Sony a été agréable, ils nous ont toujours expliqué les petites subtilités. Tout le processus a été rapide et sans heurt côté business, et pour nous qui n'avions jamais développé sur console avant, le côté technique était très clair aussi. Surtout, le fait de travailler en direct avec Sony a enlevé la nécessité d'avoir un éditeur. Autrefois, il aurait été beaucoup plus compliqué de gérer tous

les coûts et toute la paperasse pour sortir sur console, d'autant que nous sommes un tout petit studio." Neko aussi est plutôt positif sur Sony : "Aujourd'hui, Sony me paraît le mieux placé par rapport aux deux autres, explique Cédric Bache. Chez Sony, ça a vraiment commencé sur l'indé avec le Pub Fund (un financement d'une partie du développement du jeu contre une période d'exclusivité temporaire chez Sony, NDLR). Il y a eu des erreurs, mais leur philosophie, ça reste : envoyez-nous votre jeu, si on le trouve sympa on peut vous aider, que ce soit sur la technique ou le financement. Autrefois, ils étaient très bourgeois, un peu comme Microsoft, ils demandaient à voir les jeux précédents, ils étaient très sévères, mais ils ont vachement changé là-dessus." Ça ne signifie pas que la porte est ouverte à tous, mais elle n'est plus fermée à clé. Cédric Bache encore : "En ce moment, on est en train de porter Puddle sur PS4. Le jeu est déjà sorti ailleurs depuis longtemps, donc Sony veut que la version se différencie un peu, qu'elle ait un truc en plus, c'est normal. Ça demande du travail mais ça

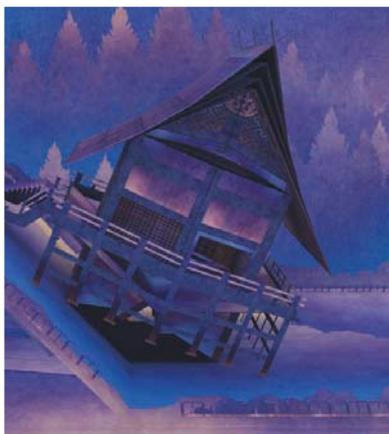
a du sens. Alors que chez Microsoft, je ne comprends pas vraiment ce qu'ils font."

Les indé' chez Microsoft.

De fait, la stratégie de Microsoft est peut-être la plus étrange des trois constructeurs. MS avait été le premier à proposer avec le Xbox Live Arcade une plateforme de distribution numérique relativement ouverte aux indé, et s'était même encore plus ouvert en proposant par la suite les Xbox Live Indie Games, une plateforme ouverte à tous (contre un abonnement annuel à faible coût pour les développeurs), pour peu que les jeux utilisent le framework de développement XNA de Microsoft. Hélas, depuis quelque temps, le XBLA est en état de décrépitude complète sur Xbox 360, tandis que les jours des Xbox Live Indie Games sont comptés : Microsoft ne supporte même plus officiellement le framework XNA. Sur Xbox One, la communication de Microsoft envers les développeurs indépendants a, semble-t-il, été aussi chaotique qu'envers le public. Le constructeur a mis des mois à finaliser son plan, annoncé seulement à

Tengami

Aussi prévu sur PC et iOS, *Tengami* est un jeu d'exploration et de réflexion avec un monde fait de papier, où les changements de décor se font en pliant des feuilles, avec des effets qui rappellent évidemment *Tearaway*.



The Witness

Quelques années après *Braid*, l'un des premiers gros succès du XBLA, Jonathan Blow revient en exclusivité chez Sony avec *The Witness*. Mais si on l'attend avec curiosité et circonspection, c'est surtout que ce *Myst*-like remis au goût du jour est fort intrigant.



la Game Developers Conference de Cologne, la veille de la Gamescom... autrement dit trois mois avant la sortie de la console. Intitulé ID@Xbox (que les mauvaises langues anglophones persistent à prononcer "Idiot Xbox"), le fameux plan de Microsoft est dirigé par Chris Charla et vise à fournir gratuitement des kits de développement à tous les indé' qui en font la demande.

Une console ouverte à tous.

"Le plus important avec ID@Xbox, explique Chris Charla (qui, contrairement à son homologue de Sony, nous a répondu), c'est que tous les développeurs accrédités peuvent utiliser tout le potentiel de la console." Alors que le Xbox Live Arcade limitait les jeux en taille et imposait des contraintes diverses, sur Xbox One, Microsoft considère qu'un jeu est un jeu, quel que soit son développeur. "Nous avons aussi fait en sorte que le programme soit aussi accessible que possible : il n'y a pas de coûts pour s'inscrire ou pour envoyer un jeu en certification, ou pour patcher le jeu. Nous fournissons deux kits de développement gratuitement aux développeurs enregistrés, et ils ont également accès aux licences Unity gratuites. À long



terme, notre plan est que chaque console puisse être utilisée comme un kit de développement pour publier son jeu." De jolis mots, de belles intentions...

Vraiment ouverte à tous ? Cédric Bache voit ça un peu différemment. "À chaque fois qu'un consolier est en situation de faiblesse, ils sont toujours beaucoup plus ouverts. Ça a été le cas de Sony, de Nintendo... Microsoft, ce sont les champions du monde : ils changent d'avis à toute vitesse, ils s'ouvrent puis se referment comme ça. C'est allé jusqu'à l'extrême sur XBLA, où il fallait avoir sorti des jeux en physique pour avoir un slot." Slots qui étaient, au demeurant, rares puisque Microsoft ne sortait qu'un ou deux titres par semaine maximum sur XBLA. "Si ça c'est une ouverture aux indé', il faut m'expliquer. Cela a même créé une pratique qui était à moitié une escroquerie : des éditeurs, que je ne peux pas citer mais qui n'avaient pas de très bons jeux, récupéraient les indé' pour les vendre sur leurs slots. L'éditeur récupère un produit indé', il ne met pas un centime, il récupère 20 ou 30 % et c'est juste une boîte aux lettres. Et quand j'en ai parlé à une personne de Microsoft qui nous disait "mais non, ce n'est pas vrai, on est ouverts aux indé'", bon, je me suis un peu énervé."

Towerfall Ascension

Il n'est pas un numéro sans qu'on parle de *Towerfall Ascension* : le jeu de combat d'archers en multi local de Matt Thorston, d'abord sorti sur Ouya au printemps dernier et attendu pour les prochaines semaines sur PC et PS4 dans une version améliorée en tous points, occupe nos matinées, nos midis, nos après-midis et nos soirées à la rédac. Et en dehors de la rédac aussi.



La crise de jalousie. Sur Xbox One, Microsoft assure avoir compris la leçon : plus besoin d'avoir sorti un jeu en version physique, plus besoin de passer par un éditeur pour s'assurer une place... même si Microsoft admet filtrer un peu au début : "ID@Xbox vise tous les développeurs qui souhaitent s'auto-éditer sur Xbox One. Pour la première phase, on donne la priorité aux développeurs indépendants qui ont déjà sorti des titres, quelle que soit la plateforme." Pour autant, ça n'est peut-être pas assez. "Chez Microsoft, il y a encore un verrou, comme sur XBLA, il faut toujours sortir le jeu en premier chez eux, détaille Cédric Bache. C'est vraiment une attitude de privilégié que je ne comprends pas. Quand on a 80 % du marché comme c'était le cas pour Sony à une époque, pourquoi pas, mais même eux ne l'avaient pas fait. Refuser un jeu parce qu'il est déjà sorti ailleurs avant, ça ressemble à une crise de jalousie. Si je veux aller sur Xbox One, ça veut dire que ce sera pour notre prochain jeu et pas pour un portage, et il faudra le mettre d'abord le premier jour chez eux, et les autres au mieux en même temps. C'est énormément

de travail, les indé n'en ont pas forcément les moyens. C'est un choix stratégique qui est lourd et important, et qui fait que tu peux te dire "au final, j'irai pas". Ils se tirent une balle dans le pied tout seuls. Et demain, si les développeurs de Machinarium ou Limbo veulent faire un portage Xbox One, ils vont dire non parce que c'est déjà sorti ailleurs ? C'est ridicule."

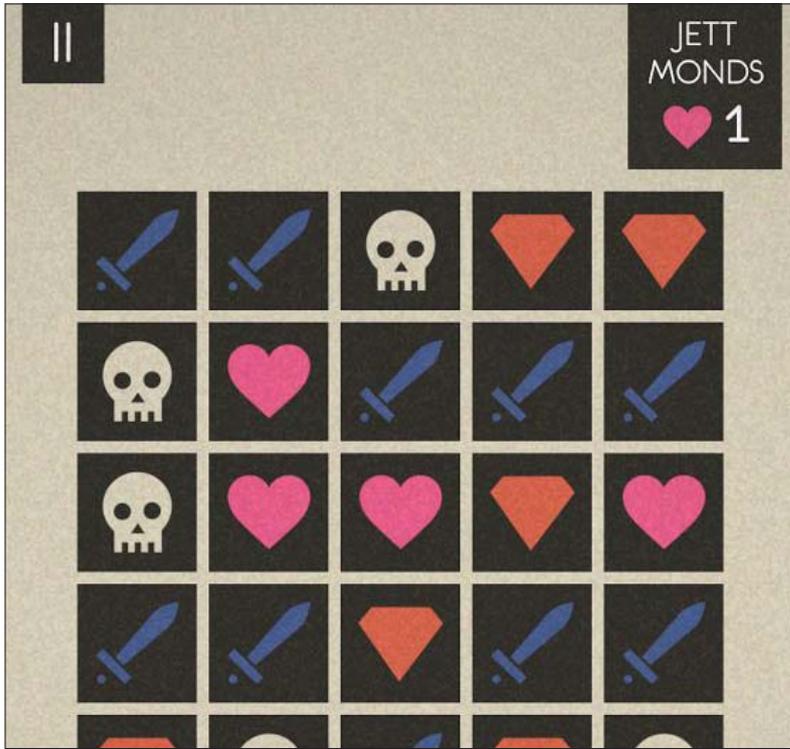
Pas de commentaire. Neko Entertainment n'est pas le seul à se plaindre de ce point particulier : sur les sites comme Gamasutra ou GamesIndustry, qui ouvrent régulièrement leurs colonnes aux indé, la critique est récurrente. Et sur ce point, Chris Charla est beaucoup moins disert : "Nous ne commentons pas notre politique éditoriale. Si des développeurs ont des questions sur des points spécifiques, nous les encourageons à nous contacter." Le problème est pourtant loin d'être anodin : aujourd'hui, si les développeurs inscrits au programme ID@Xbox sont nombreux, les jeux annoncés se comptent sur les doigts de la main, alors que Sony annonce de nouvelles recrues chaque semaine.

Une ouverture temporaire ?

Dans l'ensemble, malgré les efforts réels des trois constructeurs, il reste un fond de méfiance et de flou. "Ce n'est pas très clair si, oui ou non, il existera à terme un système à la XBLIG sur une des consoles ou des systèmes encore plus permissifs comme ce que fait Google sur son GooglePlay, où n'importe qui peut publier instantanément n'importe quoi", s'interroge Guillaume Martin. Cédric Bache, lui, est carrément pessimiste : "Je ne sais pas trop si la période d'ouverture va durer. S'il y a une des consoles qui sort vraiment du lot, je pense qu'ils reviendront dessus. C'est leur premier réflexe, tout le monde l'a fait. Quand ils ont besoin des autres, ils sont plus cools, et dès qu'ils sont installés ils se referment." Et pendant que les constructeurs de consoles galèrent encore à trouver la bonne façon de s'ouvrir, Steam et les plateformes mobiles ouvertes tentent de trouver une solution au problème inverse : l'afflux sans fin de nouveaux jeux indé'.

Faif

Android, 1,50 €, par Beavl Games



Au premier coup d'œil, Faif ressemble à un jeu de réflexion lambda, un match-3 comme il en existe des centaines sur le Play Store. Puis, en s'approchant, on se rend compte qu'il est quand même sacrément élégant. Avec ses choix de couleurs pastel, ses pictogrammes simples et clairs ainsi que son interface minimaliste, il tape clairement dans l'œil. Mais il est tout aussi original dans son gameplay, largement basé sur la chance et les prises de risques. Sur le plateau, quatre types de pièces. Des épées, des crânes, des cœurs et des gemmes. Le joueur doit choisir cinq pièces concomitantes dont une seule sera sélectionnée. S'il s'agit d'un crâne, c'est un point de vie de perdu. S'il s'agit d'une épée, l'adversaire prendra autant de points de dégâts que de crânes inclus dans la sélection du joueur. Pas clair ? Bon, en gros, vous pouvez choisir de sélectionner une épée et quatre crânes. Vous pourrez alors infliger quatre points de dégâts mais aurez aussi quatre chances sur cinq de vous rater et de prendre un point de dégât. Les cœurs permettent de récupérer de la vie tandis que les gemmes sont une monnaie avec laquelle le joueur peut acheter coups spéciaux et autres buffs dans une boutique dédiée. Il faudra combattre des adversaires de plus en plus solides et chaque mort se solde par un retour au premier ennemi, sans upgrades. Aussi malin qu'il peut être agaçant, Faif mérite clairement vos deniers.

8

Archangel

Android et iOS, 1,49 €, par Unity Games



Comment ? Un jeu beau, plutôt bien pensé dans sa manière de se jouer, original et sans achats in app ? Mais il y a bien une arnaque, non ? Alors oui et non. Dans les faits, Archangel est une sorte de Hack & Slash parfaitement taillé pour le mobile. On y dirige son magicien en pointant sa destination du doigt, on cribble ses adversaires de boules de feu en leur appuyant dessus et, enfin, on se carapate en sécurité grâce à la téléportation disponible via un simple double tap. Le seul vrai souci c'est que... ben c'est que le jeu se résume à ça. À partir du troisième niveau, on commence déjà à recommencer constamment les mêmes choses, attirer des ennemis pour les cramer puis se mettre à l'abri des attaques. Le jeu est plutôt joli mais assez peu lisible, tout en s'amusant à faire ramer la plupart des smartphones et tablettes de plus d'un an. C'est dommage, hein, on tenait presque un très bon titre, malheureusement, il s'avère bien trop répétitif et illisible pour être plus qu'un "chouette truc".

6

Amoebattle

Android et iOS, 0,72 €, par Grab Games



On trouve de plus en plus de genres représentés sur surfaces tactiles. Le FPS, le TPS, la réflexion, les jeux musicaux... mais il est un genre qui semble un peu délaissé alors qu'il est souvent très bien exploité par les développeurs tactiles : le jeu de stratégie en temps réel. Transfuge du marché dématérialisé de la Nintendo DS, Amoebattle est un RTS tactile absolument adorable et bourré de chouettes idées. Vous dirigez donc un petit cortège d'amibes bleues en guerre contre les méchantes amibes rouges. Pas de gestion de bâtiments ou d'informations superflues, il n'y a quasiment que de la gestion de combats. Vous dirigez vos organismes unicellulaires avec une grande facilité et engrangez des "food points" servant à diviser vos amibes (pour augmenter votre nombre d'unités) ou à les faire évoluer en d'autres "classes". Adorable et très agréable à jouer, Amoebattle représente un excellent pis-aller pour les stratèges frustrés de ne rien trouver sur supports nomades.

7

Radiohammer

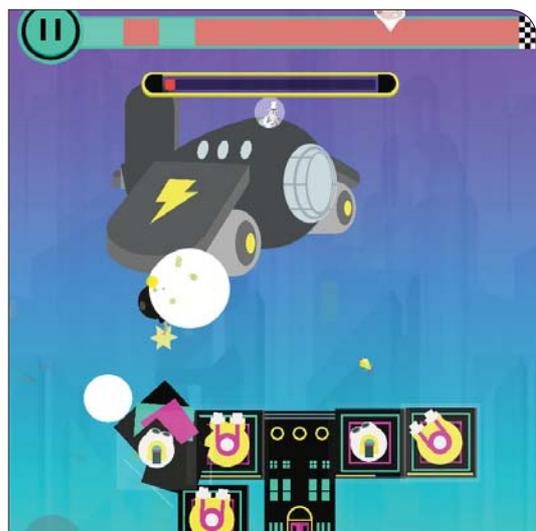
Android et iOS, 2,20 €, par Vinyl Lab



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

Rarement un jeu n'a autant été honnête sur sa marchandise que ce Radiohammer. En effet, vous y incarnez un personnage utilisant un gigantesque marteau pour tabasser des ennemis qui accourent dans sa direction. Et c'est – bien évidemment me direz-vous – un jeu musical. Oui, oui, un jeu où l'on file des coups de masse à des personnages qui se jettent sur nous en rythme, tout va bien. Et le pire dans tout ça, c'est que ça se révèle plutôt plaisant. Les morceaux ne sont que "passables" mais le feeling est là, même le joueur mettra un peu de temps à comprendre le timing permettant d'enchaîner des coups parfaits. Toutefois, on a un peu trop vite l'impression de faire toujours la même chose et il est assez éprouvant de devoir se frapper le mode story entier pour débloquer des persos et des morceaux. Dommage, avec un peu plus de polish et de laxisme au niveau du déblocage de contenu, on tenait un vrai bon jeu.

6



Bad Hotel

Android et iOS, 1,78 €, par Lucky Frame

D'ordinaire, Lucky Frame est un développeur plutôt bon à qui l'on doit quelques chouettes titres comme Gentlemen! ou Wave Trip. Du coup, difficile de savoir ce qu'ils ont voulu faire avec Bad Hotel, étrange ersatz de Pixel Towers en vraiment moins réussi. Ici, il est question de construire une tour en empilant des blocs mais en empêchant des oiseaux (et une foultitude d'autres saloperies) de s'écraser dessus. Or, le seul moyen de les en empêcher est de poser des blocs pour les "suicider" et protéger la structure principale. Le titre aurait pu devenir intéressant si la tour possédait sa physique, mais elle reste ici incroyablement stoïque. La pose des blocs ne demande aucune précision et même la possibilité d'acheter des blocs spéciaux ne sauve pas de l'ennui. Allez Lucky Frame, on se reprend pour le prochain !

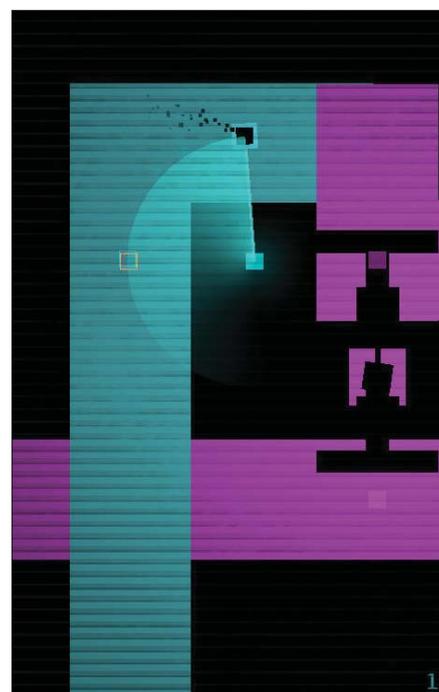
5

Magnetized

Android et iOS, 2,19 €, par Cloud Macaca



Dans le genre de petit jeu innocent au gameplay mono-bouton, Magnetized se pose là. Le but, en apparence très simple, est d'aider un cube à traverser des salles à l'aide d'aimants activés en appuyant sur l'écran. Si le cube touche un mur, il explose et on est bon pour recommencer. Sauf que, très vite, le jeu va changer le comportement des aimants. Certains auront de l'inertie, d'autres attireront le



cube en ligne droite et j'en passe. Un peu plus tard, histoire de vraiment rigoler, Magnetized va commencer à mélanger les aimants dans une même pièce. Et là, il faudra une sacrée dose de sang-froid pour ne pas exploser son téléphone après une énième tentative ratée. Partant d'un principe simplissime mais l'exploitant parfaitement, Magnetized est un excellent jeu.

8

Colossatron : Massive World Threat

iOS et Android, 1€, par Halfbrick

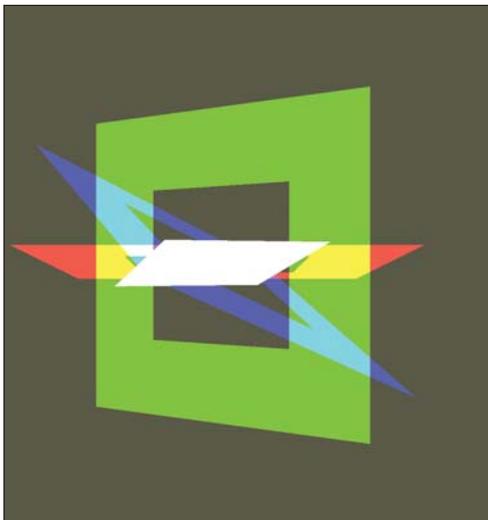


Venu du fin fond de la galaxie, vous arrivez sur Terre dans le seul but d'en éradiquer l'espèce humaine. Vous êtes le Colossatron, un long serpent robotique dont le principal loisir est de détruire tout ce que produit l'industrie militaire. Vu ainsi, ça s'annonce plutôt positif. En pratique, vous ne guidez pas Colossatron, qui se déplace tout seul (et de façon aléatoire) dans les niveaux, mais devez composer son corps : en récupérant des orbes de couleur qui traînent dans les niveaux, vous pouvez placer de nouvelles armes sur le serpent-robot. Et comme on est dans un jeu iOS, aligner trois orbes de la même couleur en produira une plus puissante. Le gameplay se résume à peu près à ça : dans le chaos de chaque niveau, le joueur doit aider Colossatron à maintenir toute sa puissance pour qu'il atteigne la fin, tout en écoutant les commentaires dépités des militaires et des speakers TV. Rigolo mais tout de même un peu limité.

6

Simian.interface

iOS, 1€, par Vestedinterest



Déjà disponible sur le Web depuis quelque temps, Simian.interface ressort sur iOS dans une version complètement refondue : plus question ici de jouer à la souris, tout se fait à l'accéléromètre. Mais je m'avance : le principe de Simian.interface, c'est qu'il n'y en a pas. Vous avez à l'écran des formes et devez trouver un moyen de les faire correspondre. Parfois il suffit d'orienter un peu l'appareil, parfois il faudra le tourner et retourner dans tous les sens... À vous de vous débrouiller pour comprendre chaque nouvelle situation. Simian.interface n'est ni très long (il est même très court) ni très joli mais ce serait dommage de passer à côté : même si vous avez déjà joué à la version Flash, le refaire sur mobile vaut le coup.

7

Lost Yeti

iOS, 1€, par Gionathan Pesaresi



Des décennies plus tard, le concept de Lemmings fonctionne toujours. Lost Yeti vous propose d'arranger un chemin pour qu'un yéti (sans blague) trouve la sortie du niveau. Comme dans Lemmings, l'animal se déplace tout seul et possède son propre comportement ; par exemple, il tourne quand il rencontre un mur, etc. En déplaçant des blocs, vous devez donc à la fois tracer un itinéraire, tenir compte du fonctionnement du yéti et surtout lui faire éviter les pièges, qui se multiplient au fur et à mesure que vous progressez dans les niveaux (au nombre de 60). Certains d'entre eux sont d'ailleurs particulièrement horribles mais le jeu permet de les zapper si vous restez coincé. C'est mignon, bien pensé et disposant d'une durée de vie coriace... Comme quoi, même les vieux concepts peuvent encore donner de bons petits jeux.

7

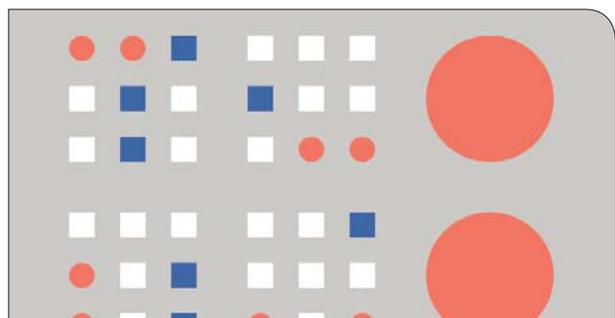
Joe Danger Infinity

iOS, 1€, par Hello Games

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



Un an après Joe Danger Touch, Hello Games récidive avec Joe Danger Infinity. À l'image de son prédécesseur, il s'agit d'un runner déguisé en jeu de moto farfelu, plein d'obstacles, de bonus à récolter, de bidules à débloquent... Les circuits sont nombreux et variés, les situations rigolotes, mais il subsiste une nette impression de déjà-vu, déjà-joué. Joe Danger Infinity souffre du même problème que Joe Danger 2 sur consoles à l'époque : sorti finalement très peu de temps après le précédent, il peinait à s'en distinguer. La quantité de contenu dans Joe Danger Infinity prouve évidemment que Hello Games n'a pas fait cela à l'arrache, mais un peu de nouveauté n'aurait pas déplu. **8** **N**obstant, ça reste bien évidemment un très bon jeu.



TEN

iOS, gratuit, par Sennepe

Je me souviens de ma dernière partie de morpion. C'était avant la chute du Mur : à l'époque, nous savions encore nous satisfaire de jeux simples, faits de bêtes traits sur une feuille de papier. Comme le dit la maxime populaire, c'était le bon temps. Hasard du calendrier : deux jeux de morpion (ou "tic tac toe" en anglais) améliorés viennent de sortir et tous les deux sont très similaires. Dans Tic Tactics comme dans TEN, vous jouez sur des grilles où chacune des neuf cases est aussi une grille de morpion. En remportant l'une d'entre elles, un cercle ou une croix s'inscrit dans une case de la grande grille, et ainsi de suite. Les deux titres apportent une dimension un peu plus tactique au célèbre jeu et permettent de s'y essayer en ligne, mais... bon, c'est juste du morpion. Au moins, TEN est plus joli et moins bugué que son concurrent. **6**

Lost Toys

iOS, 4€, de Barking Mouse



Lost Toys vise un public bien précis : les amateurs de The Room en manque de casse-tête. Ici, des dizaines de jouets en bois sont suspendus à un mobile dans une chambre d'enfant : un mauvais esprit a coupé les jouets en plusieurs morceaux et les a retournés dans tous les sens. À vous de rendre à chacun sa forme originale en faisant tourner les pièces sur elles-mêmes. Lost Toys ne propose rien de plus qu'un enchaînement de puzzles mais il le fait fort bien, d'autant que certains sont bien tordus... Pour

corser le tout, on ne dispose que d'un nombre précis de mouvements pour atteindre son but. En revanche, le jeu souffre d'une musique tire-larmes au piano qui devient vite insupportable et le tout se manie bien mieux sur le grand écran d'un iPad que sur celui d'un iPhone ou d'un iPod. Il manque aussi un petit quelque chose à l'ambiance de Lost Toys pour qu'on accroche autant qu'avec un The Room, mais en attendant un probable troisième épisode de ce dernier jeu, il reste un pis-aller honnête. **6**

The Room Two

iPad et bientôt Android, 5 €, par Fireproof Games



Enfermé dans une pièce, vous cherchez un moyen d'en sortir : il y a des meubles, des tiroirs, des mécanismes bizarres, des parchemins qui parlent de bêtes astrales... vous êtes bien dans la suite de *The Room*. Cette fois, le jeu propose plusieurs pièces, contenant chacune quelques objets à inspecter. En les observant et en les triturant, vous pouvez débloquent des passages cachés qui, à leur tour, débloquent d'autres puzzles et, enfin, la sortie. Toujours aussi joli et bien pensé, *The Room Two* est cependant toujours aussi bref et sans doute encore plus facile que le précédent épisode, la faute en grande partie à son nouveau découpage : au lieu d'un gros objet mystérieux à regarder sous toutes les coutures, vous en avez plusieurs petits, ce qui rend les puzzles finalement assez évidents. Mais ça n'est pas bien grave : le jeu est toujours aussi plaisant et son ambiance doucement horrifique, façon Lovecraft, marche très bien.

8



Angry Birds Go

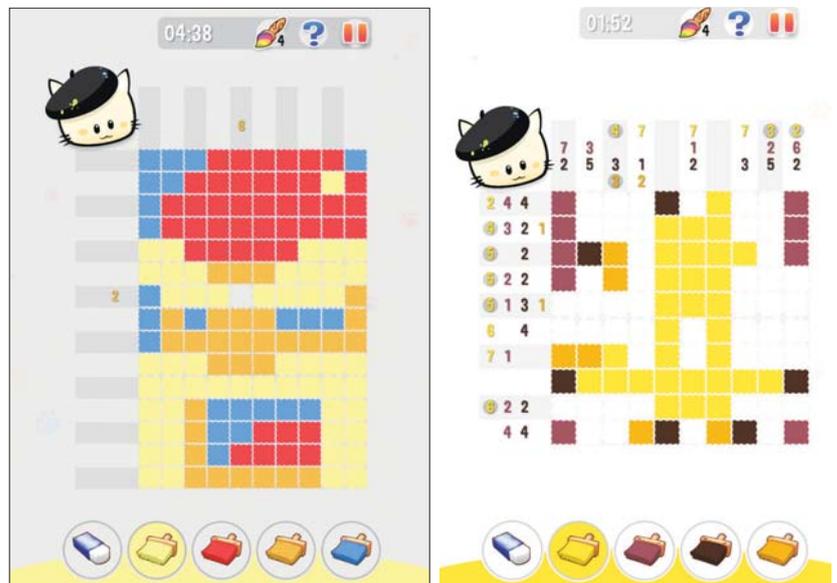
iOS, Android, Windows Phone et Blackberry, Free-to-Play, par Rovio

Quelque part en Suède, quelqu'un s'est dit que ce serait une bonne idée de faire un simili-*Mario Kart* pour mobile en Free-to-Play. Le résultat aurait pu être catastrophique, mais Rovio n'a pas voulu s'arrêter là : *Angry Birds Go* est donc cataclysmique. Imaginez un jeu de course où l'utilisation des bonus est payante et... ah mais il n'y a rien d'autre dans le jeu, en fait, rien qui pourrait rattraper cette imbécillité gigantesque. Difficile de faire plus "pay to win" (ou plutôt "pay not to lose") que ça : sans bonus, vous êtes condamné à vous prendre dans la tête les missiles envoyés par les joueurs qui payent, le tout en tournant en rond sur des circuits sans intérêt. Et puis, évidemment, il y a la conduite de karts au tactile, qui manque singulièrement de patate. Autant dire que c'est nul pour la cible visée (les enfants) et tout autant pour les plus grands.

Mais qu'est-ce que c'est que cette merde ?/10

Hungry Cat Picross

iOS et Android, Free-to-Play, par Tuesday Quest



Vous vous le dites probablement chaque matin au réveil : "Ah, qu'est-ce que ça doit être facile de designer un picross !" Eh bien non, que nenni, pas du tout. Une grille de picross doit pouvoir associer graphismes soignés et minimalistes en pixel art, ombres chinoises et logique implacable des chiffres. Les nombreux jeux de picross ratés sur l'app store en sont la preuve : ça n'est clairement pas à la portée de tout le monde. Et *Hungry Cat Picross*

fait malheureusement partie de cette catégorie. Les grilles sont petites, très souvent similaires (bien trop souvent des portraits pratiquement symétriques) et les indications décrivent trop vaguement le contenu de chaque colonne ou ligne, obligeant à finir chaque dessin à la force de l'imagination plus que de la logique. Une bonne idée en revanche : fournir chaque mardi une série de neuf grilles fraîches.

4

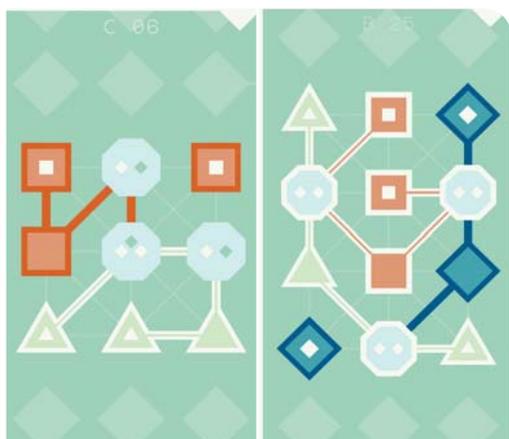
Hoplite

iOS et Android, 2 €, par Magma FortresbleBit



Vous êtes un hoplite, et votre mission est simple : descendre au fin fond des Enfers récupérer une toison d'or quelconque. *Hoplite* est un jeu de combat tactique en tour par tour sur hexagones : à chaque tour, vous faites une action et vos ennemis aussi. Vous pouvez jeter votre lance, sauter sur un opposant ou encore repousser un adversaire ou une bombe avec votre bouclier... l'idée étant de le faire sans vous retrouver dans la ligne de tir d'un archer ou d'un mage. Ce qui rend *Hoplite* vraiment intéressant, c'est sa structure : le jeu est découpé en petits niveaux générés aléatoirement, avec à chaque fois une sortie et un autel, en plus des ennemis. L'autel permet de vous soigner, d'augmenter votre barre de vie ou de choisir de nouvelles compétences... ce qui demande parfois de sacrifier votre barre de vie. Tout devient alors une affaire de choix et la moindre erreur pourra se payer un ou deux étages plus bas. Sous ses apparences rugueuses, *Hoplite* est un

9



Lyne

iOS, Android, Windows Phone et PC, 3 €, par Thomas Bowker

Tracer une ligne entre un point A et un point B, c'est simple, c'est facile. Enfin, ça c'est ce que vous croyez : bien vite, vous devez tracer des lignes de couleurs différentes, qui n'ont pas le droit de se croiser... ou seulement aux emplacements prévus pour. Le concept de *Lyne* est tout simple et les premiers niveaux laissent effectivement croire à un jeu de réflexion basique, mais il évolue rapidement vers du casse-tête bien plus ardu. Ce qui explique que ça marche aussi bien, cela dit, ce ne sont pas vraiment les puzzles (réussis même si leur principe reste somme toute très basique) mais l'exécution. Le design et la direction artistique, aussi bien sonore que visuelle, de *Lyne* vont vers un minimalisme très propre et très cohérent. C'est agréable à regarder et cela permet surtout de rester concentré pour progresser petit à petit.

7

Detective Grimoire : Secret of the Swamp

iOS, Android et PC, 3€, par SFB Games et Armor Games



Un meurtre au milieu d'un marais transformé en parc d'attractions... Une créature mythique disparue depuis 60 ans soupçonnée du crime... Voilà une enquête pour le détective Grimoire ! Jeune roux taciturne, Grimoire va visiter tous les recoins de l'île en quête d'indices pour élucider l'affaire. À mi-chemin entre un Point & Click classique et un *Ace Attorney*, *Detective Grimoire* vous demande d'exprimer en phrases (bon, ce sont des puzzles)

vos déductions, en utilisant les objets récoltés sur le chemin et les indices donnés par les différents suspects. L'enquête est linéaire, courte et assez prévisible, mais méthodique et bien construite, et du coup assez plaisante à jouer, d'autant plus dans des environnements plutôt jolis. Le seul souci vient de l'interface, loin d'être toujours très claire. Rien d'exceptionnel donc, mais *Detective Grimoire* reste un petit jeu honnête et agréable.

6

Zack & Wiki : Le Trésor de Barbaros

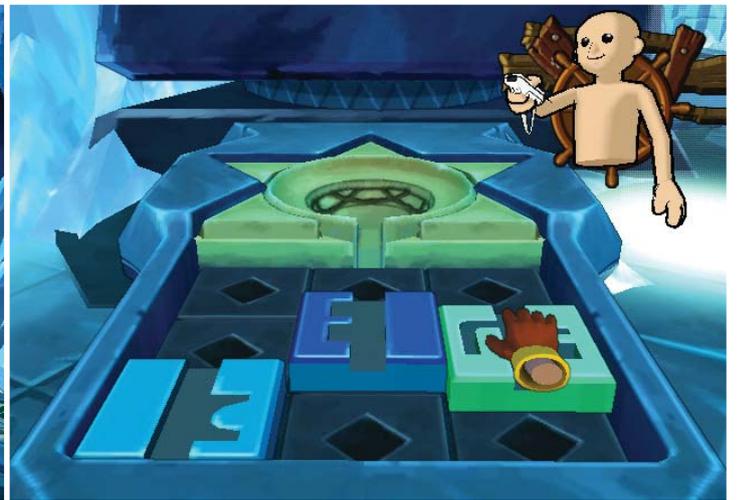


C'était la première tragédie de la Wii : Zack & Wiki : Le Trésor de Barbaros, une nouvelle franchise de Capcom, un jeu conçu pour la console de Nintendo, un très bon titre, joli et inventif... et des ventes misérables. Paru aux États-Unis en octobre 2007, quelques jours avant la Next-Gen de l'époque, Zack & Wiki était passé largement inaperçu. La situation fut encore pire lors de la sortie européenne du jeu quelques mois plus tard. Manque de marketing, peu de mise en avant par Nintendo et forte concurrence des franchises classiques du constructeur (Super Mario Galaxy était disponible une semaine plus tard)... Zack & Wiki n'a pas survécu à ces points faibles mais il n'en reste pas moins l'un des meilleurs jeux de la console.

Wikileaks. Zack & Wiki : Le Trésor de Barbaros, ou 宝島Z バルバロスの秘宝, comme l'appellent entre eux les connaisseurs, était une tentative de Capcom d'adapter le jeu d'aventure à l'ancienne à la Wii. On y suit les aventures de Zack, un garçon-

PLATEFORMES :
Nintendo Wii
ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :
Capcom
ANNÉE :
2007

net pirate du futur, accompagné de son fidèle compagnon Wiki. Celui-ci est un singe magique au passé vaguement mystérieux. Mis à l'amende par une pirate concurrente, les deux compères tombent sur une île au trésor, où ils découvrent le crâne fantôme du pirate Barbaros. N'ayant rien de mieux à faire de leur journée, ils signent un pacte avec lui pour retrouver son trésor. Là, vous vous dites que faire affaire avec Barbaros semble être une aussi bonne idée que discuter avec Assassinos, Félonos, Fourbos ou Abrutos, et vous n'avez pas tort. Mais que voulez-vous : Zack & Wiki ne sont pas hyper futés, et c'est bien pour cela qu'ils ont besoin du joueur pour résoudre les nombreux puzzles qu'ils vont rencontrer. Zack & Wiki se joue un peu comme un vieux Point & Click : chaque écran doit être "scanné" consciencieusement avec le curseur (ou ici la Wiimote) pour découvrir personnages et objets dans le décor, lesquels doivent ensuite être ramassés, modifiés et bidouillés entre eux pour résoudre des puzzles et, au final, continuer à progresser vers de nouveaux trésors.



Zack McWiki. Comme on est sur Wii, qui plus est encore dans la première année de la console, en plein dans l'ère du glorieux "motion gaming", Capcom a tenu à utiliser pleinement la Wiimote au lieu de se contenter d'un curseur à l'écran. Dans un puzzle, chaque action doit donc être simulée à la Wiimote. Jouer de la flûte, scier une branche, tirer un levier, tourner une clé, ouvrir une porte et des dizaines d'autres actions sont ainsi réalisées à la force des bras. Un peu ridicule et pas forcément indispensable, mais pas non plus très gênant. Mieux : ça donne un peu de variété à un genre très coincé. Zack & Wiki n'est évidemment pas parfait : l'insistance de Capcom à ajouter des boss et des scores pour chaque niveau

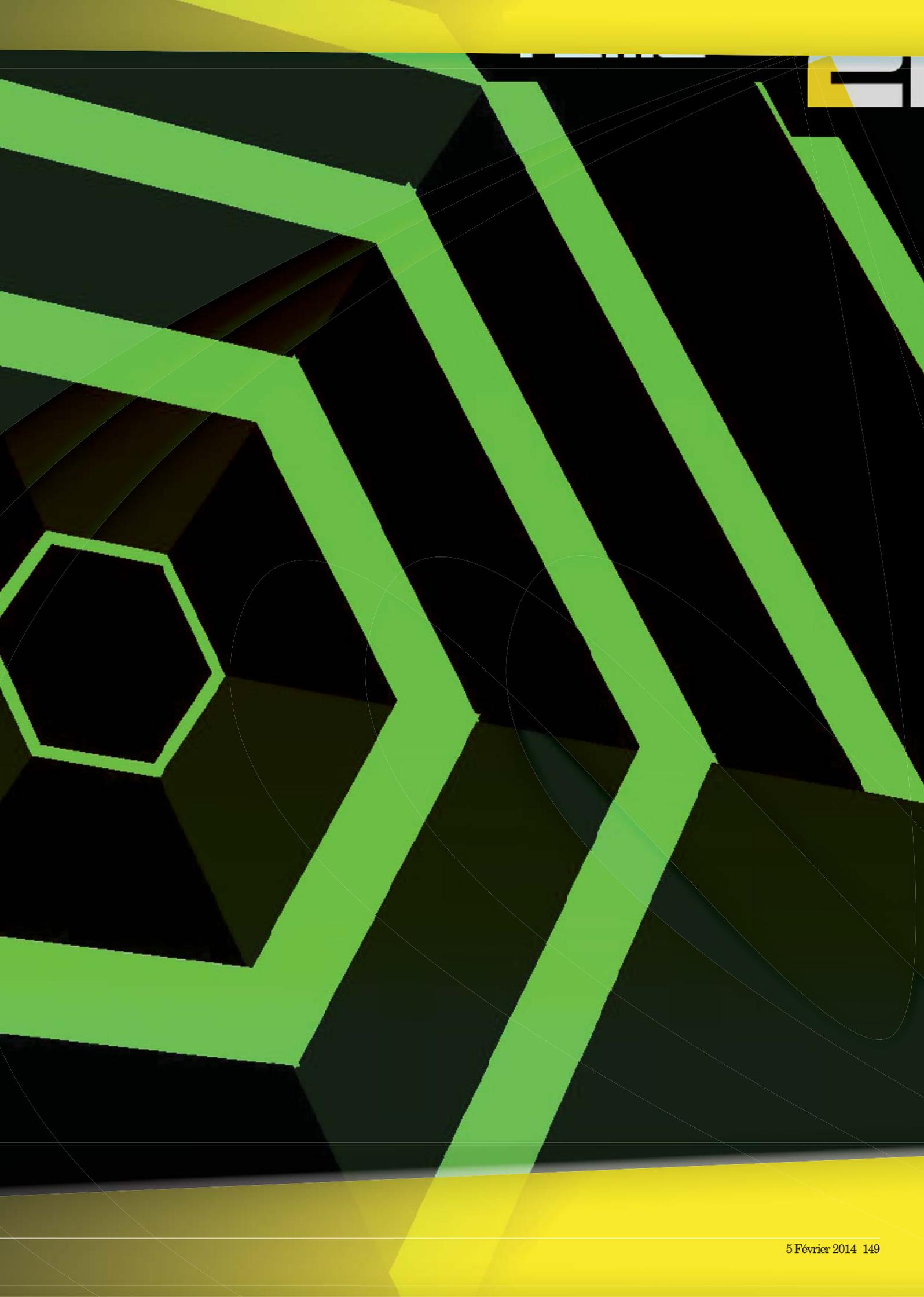
n'apporte pas grand-chose et rallonge la durée de vie de manière très artificielle. De plus, il faut bien entendu supporter le design enfantin, tout comme le ton général de l'écriture, souvent plus lourd que mignon. Mais rien de dramatique : Zack & Wiki, par son game design placé entre tradition et modernité (comme on dirait aux Cahiers du Cinéma), ne méritait pas de sombrer ainsi dans l'oubli dès sa sortie. Le jeu était en réalité simplement le premier d'une (pas si) longue liste de catastrophes industrielles d'éditeurs tiers sur Wii, avant que ceux-ci ne réalisent que la console ne profitait qu'à Nintendo lui-même.

Netsabes

Fièvre du bouton

Plus on joue aux jeux vidéo, plus on devient bon. Et plus on devient bon, plus on devient exigeant. Du coup, on a tendance à glorifier les jeux les plus complexes et exigeants, demandant une maîtrise totale du clavier ou de la manette, ainsi que des capacités

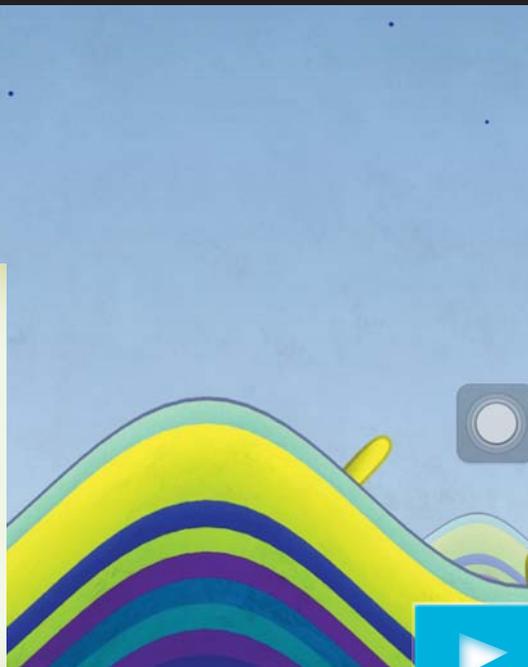
tactiques/techniques hors du commun. Et on oublie peut-être un peu vite que, parfois, le minimalisme a du bon. Les jeux se jouant à un ou deux boutons, aux gameplays simples mais pas forcément simplistes, on adore ça. Du coup, voici notre sélection des cinq meilleurs.



Tiny Wings



Sorti en 2011 sur iOS et ayant engendré un nombre incalculable de copies/hommages/plagiats, Tiny Wings est un "petit jeu" développé par Andreas Illiger. Très simple, le titre vous invite à faire voyager une bestiole le plus loin possible dans des niveaux vallonnés. D'un appui sur l'écran, on fait plonger l'animal, le but étant de lui faire prendre les courbes descendantes pour qu'il prenne de la vitesse. Étonnamment réjouissant et addictif, Tiny Wings est l'exemple même du "petit jeu à la con" qui va vous voler votre âme et plusieurs heures de votre vie avant même que vous ne vous en rendiez compte. "Un caillou de crack caché dans un ourson en guimauve", voilà peut-être la définition qui se rapproche le plus de Tiny Wings.

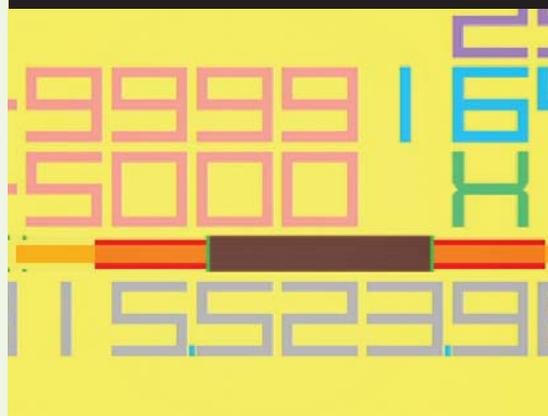


Divekick



Développé par One True Game Studios et sorti en 2013 sur PC, PlayStation 3 et Vita, Divekick est un jeu de combat parodique ne se jouant qu'à deux boutons. Astucieusement nommés "Dive" et "Kick", ils permettent respectivement de sauter et de fondre pieds en avant vers l'adversaire. Avec son concept simplissime mais d'une profondeur inattendue (combattants vraiment différents, coups spéciaux, tactiques avancées), le titre s'en sort avec les honneurs. Alors qu'il ressemble de loin à une blague potache destinée à faire marrer les trois pelés et le tondu qui suivent la scène nord-américaine du jeu de baston, Divekick est en fait un excellent titre pour se mettre sur la gueule avec les copains, le tout avec deux boutons seulement.

Gauge



Cocorico ! L'un des jeux à un bouton les plus fous et horripilants de la Terre est français ! Gauge (prononcez "guéidje" pour faire les malins) est la création d'Étienne Périn, jeune et sadique développeur parisien. D'abord révélé sous la forme d'un prototype sur PC, le titre a connu son heure de gloire sur iOS en 2012 et devrait ressortir en version finale sur PC cette année. Dans Gauge, votre but est de faire monter une jauge le plus haut possible en appuyant avec votre doigt, sans lui faire dépasser une limite donnée. Plus vous êtes proche de la limite, plus vous marquez de points, mais le risque de perdre la partie guette à chaque instant. Démoniaque, frustrant, psychédélique et complètement scotchant, Gauge est un bon gros trip complètement allumé qui se déguste du bout du doigt.

Super Hexagon

Crispé sur votre smartphone ou arc-bouté sur votre clavier, vous lâchez les dernières gouttes de sueur qu'il reste à votre corps pendant qu'un jeu vidéo vous couvre d'insultes. Tout est normal, c'est juste une partie de Super Hexagon, le titre de Terry Cavanagh (papa de VVVVVV), disponible sur smartphones, tablettes et Steam depuis 2012. À l'aide de deux doigts, vous y déplacez un petit triangle qui doit éviter des formes géométriques arrivant sur lui à toute vitesse. Si le jeu est simple au début, les niveaux de difficulté supérieurs deviennent vite intolérables mais on continue à se rater, encore et encore, poussé par la fantastique bande-son composée par Chipzel. Ciselé, élégant, difficile et parfaitement huilé, Super Hexagon est un extraordinaire objet arcade et peut-être la substantifique moelle de ce qui fait un jeu vidéo.



Canabalt

Et le voilà, le plus beau, le meilleur; le titre ayant à lui tout seul entraîné la recrudescence des runners et, plus largement, des jeux à un bouton : Canabalt. L'histoire simple d'un homme qui quitte son bureau par la fenêtre pour échapper à sa mort. Et cette mort, elle est pourtant inéluctable, que ce soit écrasé par d'énormes fragments de métal venus du ciel ou tout simplement en tombant dans le vide à cause d'un saut raté. Doté d'une richesse impressionnante alors que le seul bouton utilisé est le saut, Canabalt a tout défriché sur son passage à sa sortie en 2009. Il faut dire qu'Adam "Atomic" Saltsman a mis le paquet en faisant appel aux services de Danny Baranowski pour la bande-son du jeu. Pour info, le père Baranowski, ce sont tout simplement les B.O. de Super Meat Boy, The Binding of Isaac ou encore Desktop Dungeons. Autant vous dire qu'il a pondu des morceaux aussi énergétiques que paranoïaques pour la musique de Canabalt, le meilleur jeu à un bouton dans le paysage vidéoludique actuel.



Dustforce

The M



➤ Dans Dustforce, vous nettoyer n'importe quelle Hitbox Team n'est bien élu et doté d'un level design très méconnus) jeux de plateforme ressort ces jours-ci sur PS4 (alias Lifeformed), l'un des tentatives dans le genre, mais ses rythmes tranquilles et son compagnon pour des parties de l'album (intitulé Fastforward) documentaires accompagnés d'une kickstarté de Double

Magnetic Tree - Lifeformed



Vous incarnez un balayeur ninja, capable de nettoyer toute surface d'un simple coup de brosse. Le jeu de Magnetic Tree n'est évidemment pas aussi facile que ça : technique et précision requises, il s'agit d'un des meilleurs (et des plus difficiles) de ces dernières années. Coïncidence : il est inspiré de la série de jeux Vita. Sa musique, composée par Terence Lee et ses membres de l'équipe dont c'était la première expérience, ne colle a priori pas vraiment au jeu. Pourtant, les petites ritournelles en font un parfait accompagnement des scènes souvent stressantes. Depuis, la musique de Magnetic Tree (et notamment celle de Broken Age, le jeu d'aventure de Telltale Games) a notamment été réutilisée pour la série de jeux de Magnetic Tree de Fine Productions.

Suivez nous sur [Twitter](#)

@Canardpcredac



Canard Jeux Vidéo 013

Elder Scrolls Online, Banished, Might & Magic X Legacy

Le 15 février dans Canard PC n° 291



... et aussi : les autres pages pour
ceux qui n'aiment pas les RPG ni
les city-builders médiévaux



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 13, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 5 Février 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. Et à la fin de l'envoi,
nous touchons.